

<http://colosimo5.interfree.it>

carlosarachess@alice.it

CIRCOLO SCACCHISTICO DELLA VERSILIA

ANNO 2010 - NUMERO 3 (47-10°) (Mag-Giu)



Una Fonte di Conoscenza

Circolo Scacchistico della Versilia

A Palazzo Mediceo di Seravezza

Tutti i giovedì sera

L'EDITORIALE (di Carlo Menchetti)

La prima parte di attività dell'associazione del 2010 si sta chiudendo e si avvicina la pausa estiva. Sbarriamo temporaneamente e simbolicamente i battenti di Palazzo Mediceo (per tutto il mese di agosto), mentre in tutta Italia si aprono quelli dei tornei estivi.

Non mi piacciono molto i bilanci (in tutti i campi: da quelli economici a quelli che... "abbiamo lavorato per il Paese"), perché comunque trattano del passato e siccome il passato è passato... beh...si arrangi!! (digli che mi riacchiappi!!).

Naturalmente vedere come si è lavorato può essere da esempio per il futuro e devo dire che la nostra associazione, considerando un piccolo andamento sinusoidale, da parecchio tempo si barcamena con una attività agonistica e con un numero di soci apprezzabile.

Ultimamente, poi si sono viste anche alcune facce nuove all'interno del Circolo e questo è l'augurio più significativo che posso fare ad una associazione che opera nel campo socio-sportivo. Se poi si cimenta nel campo del gioco degli scacchi... l'augurio è doppio, visto la difficoltà congenita del nostro gioco di fare breccia nell'ambiente balneare italiano.

Dal torneo sociale 2010 che ha raccolto 23 iscritti (come il 2009), alla lezione conferenza del MI Buli Vangjel che è stata seguita con interesse da molti soci del circolo e anche da alcune persone extra, la cosa che mi preme sottolineare è quella che anche il torneo tematico, che ha avuto, nei tempi passati, sempre un bassissimo interesse, è stato giocato da un discreto numero di persone. Se poi consideriamo che il tema era incentrato sulla partita di donna (apertura Catalana), filo conduttore della lezione del MI Buli, possiamo considerare un doppio successo, sia della lezione e di conseguenza del tematico in un interesse unico e consequenziale per un obiettivo unico che è quello di cercare di migliorare il nostro gioco.

Ha avuto un discreto successo di partecipazione anche il torneo semilampo organizzato al circolo del bridge di Lido di Camaiore presso l'hotel Colombo lunedì 12 luglio 2010, che ha raccolto 28 iscritti e ben 15 del nostro circolo. La manifestazione fa parte del circuito GRANDE SLAM 2010 (idea vincente di Adriano Giannetti) che nei quattro tornei già disputati ha coinvolto un numero complessivo di 56 scacchisti della provincia Apuo-Spezzina-Versiliese.

Auguro a tutti di trascorrere delle buone giornate estive.
Ci rivediamo a settembre.



IL COLOMBO SEMILAMPO (12 luglio 2010)

Lido di Camaiore - Sala del Circolo del Bridge

Classifica finale (Premiazione)

1° assoluto	LASIO MILLO	4,5/5	CM
2° assoluto	MENCHETTI CARLO	4,5/5	1N
3° assoluto	RINALDI FRANCESCO	4,0/5	M
1° Fascia B	BOLETTIERI GIUSEPPE	4,0/5	3N
2° Fascia B	ONESTI LUCA	3,0/5	1N
3° Fascia B	NERI ALVARO	2,0/5	2N
1° Fascia C	VOLPI TOMMASO	3,5/5	NC
2° Fascia C	NAVARI LORENZO	3,0/5	NC
3° Fascia C	PARRINI FABIO	3,0/5	NC

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

Questa volta cambiamo le regole! Ho pensato di segnalare più libri unendoli ad un'unica idea tematica. E' un'idea che mi è venuta in mente rileggendo quello che considero più di un libro, un punto di riferimento della letteratura moderna: *Se questo è un uomo* di Primo Levi (Einaudi – pagg. 209 – 7^a ed. 2010, € 10.50). Vi chiederete che collegamento ci sia tra gli scacchi e questa testimonianza della ferocia dell'uomo sull'uomo. Ebbene, proprio nel descrivere i dieci giorni in cui le SS abbandonarono Auschwitz, dal 18 al 27 gennaio 1945 - il titolo del capitolo è proprio "Storia di dieci giorni" - a pag. 146/147 dell'edizione citata si legge "*Le guardie del campo dovevano essere partite con molta fretta. Trovammo sui tavoli piatti per metà di minestra ormai congelata, che divorammo con intenso godimento; boccali ancora colmi di birra trasformata in ghiaccio giallastro, una scacchiera con una partita incominciata*". Ho riletto questo passaggio più volte cercando di capire perché sia stato inserito. Forse è una casualità oppure è funzionale a dimostrare, così come la descrizione che precede, che i nazisti erano scappati in grande fretta. Eppure il collegamento tra gli scacchi e nazismo non è nuovo, sia nella realtà storica che nella finzione letteraria. Infatti non si può fare a meno di pensare al Campione del mondo franco-russo Alechin che nel corso della seconda guerra mondiale sarà un collaborazionista e maggiore vanto scacchistico nazista. Ma dal punto di vista letterario è da segnalare lo splendido romanzo *La variante di Lunenburg* di Paolo Maurensig (ed Adelphi – 1993), con un lungo flash-back che cercherà di chiarire i motivi del suicidio di Dieter Frisch, un ricco uomo d'affari e appassionato di scacchi. Questo racconto narrerà di una lotta tra due campioni di scacchi, uno il comandante nazista del campo di concentramento di Bergen Belsen e l'altro l'ebreo Tabori. La posta in palio non sarà la vita dell'ebreo Tabori, che inizialmente non sapeva se vincere la partita o perderla per assecondare l'aguzzino, ma quella di altri prigionieri. Quando Tabori capirà avrà inizio un match che terminerà solo con l'arrivo degli alleati che libereranno i prigionieri. Ma Tabori perderà due partite che segneranno la morte di ventiquattro ebrei. E' interessante sottolineare che per Tabori gli scacchi rappresentano un modo per rimanere lucido all'interno del campo, giocando contro un'immaginaria entità suprema. Anche un altro libro vede quale protagonista un uomo che, rinchiuso in una cella sotto il nazismo, troverà un vecchio manuale di scacchi e imparerà il gioco "a mente", senza scacchiera, che utilizzerà per non impazzire, si tratta della *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig (Garzanti, 4^a ed. 2004, 107 p., € 8,00). *Novella degli scacchi* è un'opera piena di pessimismo per

quello che accade nel mondo in quegli anni e per l'immobilismo della borghesia al potere. L'autore per altro si tolse la vita in Brasile, il 22 febbraio 1942, dov'era fuggito per scappare dalla tirannia nazista. Lo fa quale gesto finale di protesta verso il Mondo, proprio dopo aver scritto questo suo romanzo. Gesto che rimarrà sconosciuto ai contemporanei e dimenticato per i posteri. Vi invito a segnalare qualche ulteriore titolo sul tema scacchi e nazismo.

Buona lettura.

L'ULTIMO TORNEO

TORNEO TEMATICO – APERTURA CATALANA 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 ...

Classifica Finale (quattro turni)

CLASS.	NOME	PUNTI	FASCIA	VAR. ELO	ELO FINALE
1°	MENCHETTI CARLO	4.0	1A	-	-
2°	BARTELLETTI MASSIMO	3.0	2A	-	-
3°	ANGELINI PIERLUIGI	3.0	3A	-	-
4°	NAVARI LORENZO	2.5	1C	-	-
5°	ONESTI LUCA	2.5	A	-	-
6°	RUBERTI ROBERTO	2.0	1B	-	-
7°	FONZO AGOSTINO	2.0	2B	-	-
8°	CAVIRANI GIUSEPPE -R	2.0	A	-	-
9°	ROSI ROSSANA	2.0	3B	-	-
10°	NERI ALVARO	2.0	B	-	-
11°	TARTARELLI FRANCO	1.5	B	-	-
12°	VALENTINO	1.0	2C	-	-
13°	FEDERICO GIANCARLO-R	1.0	A	-	-
14°	IACOMINI MAURO	1.0	3C	-	-
15°	FORTI	1.0	C	-	-
16°	BAISI	1.0	C	-	-
17°	MARTINELLI SERGIO -R	1.0	B	-	-
18°	ZARRI ALDO	1.0	C	-	-
19°	BALDI SIRIO -R	0.5	C	-	-
20°	FANCELLI GIOVANNI	0.0	C	-	-
21°	MASTROMEI ROBERTO	0.0	C	-	-
22°	TRACY MARVIN -R	0.0	A	-	-
23°	GIANNONI -R	0.0	A	-	-

INTELLIGENCE... (di Adriano Giannetti)

Jasper Maskelyne nacque nel 1902 da una famiglia di illusionisti inglesi. Negli anni '30 e '40 si guadagnava da vivere proponendo i suoi trucchi di magia sul palcoscenico. Allo scoppio della seconda guerra mondiale propose all'esercito di applicare le tecniche dell'illusionismo alle azioni di guerra. Per superare lo scetticismo dei comandanti creò l'illusione di una nave da guerra tedesca sul Tamigi utilizzando un modellino e degli specchi. Nel 1941 fu inviato nel Nord Africa e fu messo a capo di un reparto speciale di quattordici persone composto da restauratori, scenografi teatrali, architetti, falegnami, pittori, ingegneri, chimici. Il reparto fu chiamato "THE MAGIC GANG"

The Magic Gang realizzò moltissimi trucchi. Usando tele dipinte ingannarono il nemico trasformando jeep in carri armati e carri armati in camion. Costruirono un falso porto di Alessandria, a tre miglia di distanza da quello vero, con falsi edifici, false luci e falsa contraerea. I bombardieri tedeschi colpirono così il bersaglio sbagliato.

Riuscì a mascherare il canale di Suez, salvandolo dalle bombe nemiche, attraverso un gioco di luci e di specchi lampeggianti che disorientò gli aviatori nemici. Nel 1942, prima della battaglia di El Alamein, decisiva per le sorti della guerra, ingannò il generale tedesco Rommel, facendogli credere che l'attacco inglese sarebbe giunto da sud anziché da nord. Per raggiungere questo scopo trasformò mille carri armati in camion, creò duemila falsi carri armati, costruì una linea ferroviaria fasulla, inviò false comunicazioni con effetti sonori costruiti ad arte. Dopo la battaglia di El Alamein, quando le sorti della guerra mutarono a favore degli Alleati, The Magic Gang fu sciolta e Jasper Maskelyne non ebbe alcun riconoscimento per la sua geniale opera.

Jasper Maskelyne morì nel 1973 con poca fortuna ed onori anche se contribuì alla sconfitta del nazismo.

Alan Mathison Turing nacque a Londra, il 23 giugno 1912 è stato un matematico, considerato uno dei padri dell'informatica e uno dei più grandi matematici del Novecento. Fu uno dei più brillanti decrittatori che operavano in Inghilterra, durante la seconda guerra mondiale, per decifrare i messaggi scambiati da diplomatici e militari delle Potenze dell'Asse.

Morì suicida a soli 42 anni in seguito ad una persecuzione condotta nei suoi confronti perché omosessuale dichiarato. Dopo tanti anni dal suicidio di Turing, ampiamente spiegabile con il trattamento persecutorio a lui

riservato, solamente il 10 settembre 2009 vi è stata una dichiarazione di scuse ufficiali da parte del governo britannico, formulata dal primo ministro Gordon Brown, e solo dopo una petizione ed una campagna Internet. Due storie molto simili. Due uomini, che sebbene con percorsi differenti, furono determinanti nelle sorti della Seconda guerra Mondiale. *Lo fecero con le sole armi dell'intelligenza, della fantasia, dell'ingegno. Forse per questo non ebbero la gloria che meritavano.*

Spesso tutto ciò che è intelligente è anche scomodo da mettere sotto i riflettori della ribalta... spesso è più confortevole eliminare, mettere a tacere, ciò che può dare fastidio indipendentemente da quanto possa essere intelligente... per molti è meglio piegarsi al business o preservare le belle forme che guardare con gli occhi della logica e della verità.

Parafrasando anche gli scacchi considerato da molti il gioco più intelligente, viene tenuto lontano, spesso volutamente, dalle luci della ribalta. Basta ripassare la storia del più grande scacchista di tutti i tempi, Bobby Fischer, intelligenza allo stato puro, genio ribelle, messo all'indice perché non si conformava alla società. E noi...?? ... noi continuiamo a giocare!!... *intelligente?!?... io continuo a farlo con la mia **Magic Gang!!... intelligence!!***

Giusti M. - Giannetti A. [A04]

Torneo Mandragola 2010, 29.05.2010

[A04] **1.e4 e6 2.d3 c5 3.Cd2 Cc6** [3...d5 4.exd5 exd5] **4.Cgf3 Cge7 5.g3 g6 6.Ag2 Ag7 7.0-0 d6 8.c3 Dc7 9.Cc4 b5 10.Ce3 a5 11.d4 cxd4 12.cxd4 0-0 13.b3 Ab7 14.Ab2 Tfc8 15.Tc1 Dd7 16.a3 Tc7 17.Dd2 d5** [17...b4 18.axb4 Cxb4 19.Txc7 Dxc7 20.d5 Axb2 21.Dxb2 e5] **18.e5 Tac8** [18...b4 19.Cg4 Cf5 20.Cf6+ Axf6 21.exf6 Dd8 22.g4 Cd6 23.g5 h6 24.Ce5 hxg5 25.Dxg5 Cf5 26.axb4 Cxb4 27.Txc7 Dxc7] **19.Cg4 Cf5 20.Cf6+ Axf6 21.exf6 Cd6 22.g4** [22.Dh6 Ce8 23.Cg5 Cxf6] **22...Ce4 23.Df4 Dd8 24.g5 h6 25.h4 Dd6 26.Ce5 Cxe5** [26...hxg5 27.hxg5 Cxe5 28.dxe5 Df8 29.Txc7 Txc7 30.Axe4 dxe4 31.Dd2 a4 32.bxa4 bxa4 33.Tb1 Ad5] **27.dxe5 Df8 28.Txc7 Txc7 29.gxh6 Rh7 30.Tc1** [30.De3 Dc5 31.Ad4 Dxa3 32.h5 Df8 33.hxg6+ Rxc6 34.Dd3 Dxh6 35.Dxb5] **30...Txc1+ 31.Axc1 Dc5 32.Axe4** [32.h5 Cg3 33.hxg6+ fxc6 34.Ae3 Ce2+ 35.Rh2 d4 36.Axd4 Cxd4 37.Axb7 Cxb3 38.f7 Df8 39.Ac8 Cc5 40.Df6 Ce4] **32...dxe4 33.h5 gxh5 34.Dg5 Df8 35.Dg7+** [35.b4 axb4 36.axb4 Dg8 37.Dg7+ Dxg7+ 38.hxg7 Ad5 39.Ae3 Ac4] **35...Dxg7+ 36.fxc7 b4 37.axb4 axb4 38.Ad2 Ad5 39.Axb4 Axb3 40.Rg2 Ad1** [40...f6 41.exf6 e5] **41.Rg3 Af3 42.Rh4 Rg8** 1/2-1/2

INTERPRETAZIONI... e INTERPRETI (di Giovanni Fancelli)

Dopo uno straordinario equilibrio, la parità totale!
Così era finita tra i "comuni mortali",
fu necessario aggiungere una sorta di finale:
la sfida spareggio fra i campioni sociali!

Mario, Armà e il resto della compagnia
li rappresentava Giò, il vecchio amicone,
per gli altri, grazie ai punti accumulati via via,
si batteva "il Maestro", un uomo senza nome!

Solo una lampada bassa sulla scacchiera
illuminava degli sfidanti i volti tesi,
intorno, d'occhi come candele la fitta schiera,
segnalava presenze coi fiati sospesi!

Da tempo Giò pensava quella mossa,
l'aria era pesante nella stanzetta,
padri ansiosi in attesa d'una scossa
furtivi uscirono per una sigaretta.

Nel corridoio due degli altri, molto eleganti,
tipi che sembravano capirci parecchio,
parlavano spediti con toni arroganti;
tentazione forte, prestarvi orecchio!...

... - Siii gliè 'n bel gioatorino
Ma co' i' mmaestro e' 'un ha scianze!
L'è bèlle 'n fase critica, ...
Po' va 'n zunzanghe !! ...

Armà smarrito: - O Mario! Ma che dichino?
In difficoltà: - Siee e l'hai cicche le pretese!
S'eno parli mezzi 'n dialetto...
Mezzi 'n francese !!

Ma volendo dare una risposta: - Parèbbe ...
Che Giò è 'n difficoltà,
mira lì... coglie la,
e tanto pe' 'n fassi criticà...

avvia a mòve a zighezaghe !!

Considerata la “traduzione” “oro colato”,
il “tradotto” non poteva ch’esser avvinazzato!

Quindi il “sobrio” : - Ooh! Testina !

Ti sei misso la cravattina
pe’ rammentà’ come sei vòlto domattina?

Mentre Questi, gratuitamente offeso,
meditava appagare un primordiale istinto,
la porta si spalancò in modo inatteso
liberando un coro “salvatore” : **ABBIAMO VINTO !!**

Armà’ euforico, impietoso e ... incomprensibile:

- Ve l’avéo ditto
Che Giò tirav’ a ddiritto!

Per gli increduli malcapitati
Al cospetto di “consumati” avversari,
la batosta assunse dimensioni epiche!
Si guardarono negli occhi sconcertati
E per evitar figure da “somari”,
s’ allontanarono veloci senza repliche!

La piccola morale uno : commentando una partita fra giocatori più forti di te, sovente sbagli!

La piccola morale due : fidandoti ciecamente di chi ne conosce quanto te, sovente sbagli!

La PM 1 + PM 2 : occorre evitare di spendere parole per essere certi di non sbagliare !!

IL LIETO FINE : Poter salire sul carro del vincitore è fantastico ! ... inoltre sovente “salva la faccia” !!

IL PEDONE PASSATO

Se vuoi far crescere i tuoi figli sani e belli...
Fagli leggere la poesia del Fancelli!

E se sei al fresco sotto una palma...
Prova a risolvere il quiz di Mezzasalma!

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)*

LA CAVALLERIA JUGOSLAVA

Il viaggio di oggi ci porta nel recente passato di una grande Nazione che non esiste più: la Jugoslavia. E’ incredibile poter attraversare uno Stato che è esistito fino a qualche decennio fa (dal 1943 al 1992) e che poteva vantare grandi tradizioni sportive e scacchistiche. Una nazione nata da quello che rimaneva del Regno di Jugoslavia, esistente prima dell’inizio della seconda guerra mondiale, a seguito della seconda riunione del Consiglio Antifascista di Liberazione Popolare della Jugoslavia (1943). Una federazione di popoli diversi tra loro per tradizioni, lingua, cultura e religione, ma che nel tempo trovarono in Tito il proprio “condottiero”, inizialmente come primo ministro, poi (dal 1953) come presidente (dal 1974 lo divenne a vita) fino alla morte nel 1980. Da quel momento le singole identità nazionali, da sempre tenute unite da poteri forti (prima il regno e poi Tito) e comunque repressivi, aumentarono le loro pulsioni autonomiste, fino alla dichiarazioni di indipendenza di 4 delle 6 Repubbliche Socialiste che componevano la federazione (Bosnia Erzegovina, Slovenia, Croazia, Serbia, Montenero e Macedonia). Sappiamo bene, purtroppo, com’è andata a finire questa lotta fratricida. Ma il nostro viaggio non può che essere nella Jugoslavia scacchistica, quella che è stata un punto di riferimento per il mondo della 64 caselle dalla metà degli anni ’50 alla fine degli anni ’70. Eventi storici decisivi si sono succeduti nella ex Jugoslavia in quel periodo. Ne elenchiamo solo alcuni: 1958, interzonale di Portorose (Tal, Petrosian, Fischer, Bronstein, Larse, Benko, ecc.), 1961, interzonale di Bled (Tal, Fischer, Gligori, Petrosian, Keres, Geller ecc.), 1967, interzonale di Skopie (Fischer, Geller, Matulovic ecc.), 1970, Belgrado, “Match del Secolo” - Urss contro il resto del Mondo (Petrosian, Spasskij, Fischer, Larsen, Hort, Polugaevskij, Korchnoj, Smyslov ecc.), 1970, Herceg Novi, torneo lampo del secolo (Fischer, Tal, Korchnoj, Petrosjan, Bronstein, Smyslov ec.). Ma oggi voglio indirizzare la vostra attenzione su una partita del forte torneo di Belgrado del 1964, la Szabò-Ivkov. Borislav Ivkov, che insieme a Gligoric, Matanovic e Matulovic, è stato uno dei maggiori scacchisti Jugoslavi, è protagonista vincente di una partita spettacolare e unica nel suo genere, con un finale che si concluderà alla 93^a mossa, e che vedrà ben 5 cavalli sulla scacchiera, la cavalleria Jugoslava, appunto. Ma per fare una grande partita ci vogliono due grandi giocatori ecco perché dobbiamo riconoscere la forza

del GM ungherese Laszlò Szabò (già campione nazionale all'età di 18 anni). Buon divertimento!

1	d4	Nf6	21	Qd2	Rfe8	41	d6	Qf6	61	Ra6	Kg7	81	Kf2	Kh3	101
2	c4	c5	22	Nf4	Nf8	42	e5	Qg5	62	Nh2	Rf7	82	Rg7	Kh4	102
3	d5	d6	23	b4	cxh4	43	Ng4	h2+	63	Kg3	Rf5	83	Rg8	Rb6	103
4	Nc3	g6	24	Qxb4	h5	44	Kh1	Nf5	64	Ra6	Kh6	84	Rg7	Kh3	104
5	e4	Bg7	25	a4	Nc4	45	g3	Nxg3+	65	Ra7	Kg5	85	Rg8	Kh4	105
6	Bd3	0-0	26	axb5	axb5	46	Kg2	Kh4	66	Rb7	Rd1	86	Rg7	Rb2+	106
7	Nge2	e6	27	h4	Qd7	47	Qc4+	Kh8	67	Rb4	Rg1+	87	Ke3	Rb3+	107
8	0-0	exd5	28	Ra1	Qg4	48	Cxh4	Qh3+	68	Kf2	Ra1	88	Kf2	Rb2+	108
9	cxh5	b6	29	Nfe2	Cxh4	49	Kf2	h1=N+	69	Kg3	Rfa5	89	Ke3	Rg5	109
10	Ng3	Ba8	30	Qxb5	Ne5	50	Kg1	Nd7	70	Rg4+	Kh6	90	Nf6	Kh3	110
11	Bf4	Bxd3	31	f3	Ned7	51	Rh2	Cxh2+	71	Rb4	Rg1+	91	Ne4	Rb3+	111
12	Cxd3	Ng4	32	Qc6	Qg5	52	Nbh2	Ne2+	72	Kf2	Rh1	92	Ke2	Rg2+	112
13	Qd2	a6	33	Qxd6	h4	53	Kcn1	Nd4	73	Kg3	Rg1+	93	Nf2+	Kh2	113
14	Rae1	Ra7	34	Nf1	f5	54	Ra4	Nxe5	74	Kf2	Raa1	94	0-1		114
15	Re2	b5	35	Nc3	f4	55	Nxe5	Rxe5	75	Rb5	Rg5	95			115
16	h3	Ne5	36	Nb5	Ne5	56	Rxf4	Rd5	76	Ng4+	Kh5	96			116
17	Bh6	Bxh6	37	Nd4	h3	57	Kg1	Rd1+	77	Rb6	Kh4	97			117
18	Cxh8	f6	38	Nh2	Nc4	58	Nf1	Rxd6	78	Rh8+	Rh5	98			118
19	Rc2	Re7	39	Qc5	Ne3	59	Kf2	Re7	79	Rg8	Ra2+	99			119
20	Nca2	Nbd7	40	Nc6	Rh7	60	Ra4	Rd3	80	Ke3	Ra8	100			120

oppure la puoi leggere anche così:

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 d6 4.Cc3 g6 5.e4 Ag7 6.Ad3 0-0 7.Cge2 e6 8.0-0 exd5 9.cxd5 b6 10.Cg3 Aa6 11.Af4 Axd3 12.Dxd3 Cg4 13.Dd2 a6 14.Tae1 Ta7 15.Te2 b5 16.h3 Ce5 17.Ah6 Axb6 18.Dxb6 f6 19.Tc2 Te7 20.Cce2 Cbd7 21.Dd2 Tfe8 22.Cf4 Cf8 23.b4 cxb4 24.Dxb4 h5 25.a4 Cc4 26.axb5 axb5 27.h4 Dd7 28.Ta1 Dg4 29.Cfe2 Dxb4 30.Dxb5 Ce5 31.f3 Ced7 32.Dc6 Dg5 33.Dxd6 h4 34.Cf1 f5 35.Cc3 f4 36.Cb5 Ce5 37.Cd4 h3 38.Ch2 Cc4 39.Dc5 Ce3 40.Cc6 Th7 41.d6 Df6 42.e5 Dg5 43.Cg4 h2+ 44.Rh1 Cf5 45.g3 Cxg3+ 46.Rg2 Dh4 47.Dc4+ Rh8 48.Dxf4 Dh3+ 49.Rf2 h1C+ 50.Rg1 Cd7 51.Th2 Dxb2+ 52.Cxb2 Ce2+ 53.Rxb1 Cxf4 54.Ta4 Cxe5 55.Cxe5 Txe5 56.Txf4 Td5 57.Rg1 Td1+ 58.Cf1 Txd6 59.Rf2 Te7 60.Ta4 Td3 61.Ta5 Rg7 62.Ch2 Tf7 63.Rg3 Tf5 64.Ta6 Rh6 65.Ta7 Rg5 66.Tb7 Td1 67.Tb4 Tg1+ 68.Rf2 Ta1 69.Rg3 Tfa5 70.Tg4+ Rh6 71.Tb4 Tg1+ 72.Rf2 Th1 73.Rg3 Tg1+ 74.Rf2 Taa1 75.Tb5 Tg5 76.Cg4+ Rh5 77.Tb8 Rh4 78.Th8+ Th5 79.Tg8 Ta2+ 80.Re3 Ta6 81.Rf2 Rh3 82.Tg7 Rh4 83.Tg8 Tb6 84.Tg7 Rh3 85.Tg8 Rh4 86.Tg7 Tb2+ 87.Re3 Tb3+ 88.Rf2 Tb2+ 89.Re3 Tg5 90.Cf6 Rh3 91.Ce4 Tb3+ 92.Re2 Tg2+ 93.Cf2+ Rh2 (0-1)

SOLUZIONI

DUE TEST (di pag. 17) : **A**) 1.Cf5!! Th5 (oppure Axf5 2.Dxf8+ Rxf8 3.Td8#) 2.Dxf8+ Rxf8 3.Td8#
B) 1.Ah3 Cf4 2.Axf2+ Rxf2 3.De3#

STRATEGIA

Finali di alfieri su case dello stesso colore

Mentre due Alfieri avversari circolano su case di colore contrario e la loro interazione è quasi nulla (è come se giocassero su due scacchiere diverse), due Alfieri su case dello stesso colore offrono una lotta più diretta e complessa.

A. e pedone contro A.

Il bilancio dei finali di questa classe dipende dall'efficacia con cui la parte più debole riesce ad ostacolare i movimenti del pedone: Esistono determinate condizioni che rendono totalmente impossibile la vittoria in questi finali. Ciò avviene quando la parte in difesa riesce a collocare il suo re davanti al pedone e in una casa di colore diverso da quelle in cui si muove l'A. avversario. In queste circostanze, nessun pezzo è in grado di sloggiarlo e perciò il pedone non può proseguire la sua avanzata e il finale è patto.

Il diagramma 1 ne è il classico esempio.

Naturalmente il primo compito del bianco in questi finali è di impedire che l'avversario ottenga questo tipo di blocco. Dalla posizione del diagramma 2 è evidente che se toccasse a muovere al nero, questi con Rg8 raggiungerebbe la posizione di patto; tuttavia se la mossa è del bianco questi può evitare la situazione descritta:

1.Rh7 Ab2 2.Af4 Ad4 3.Ah6+ Re8 4.Ag7 Ae3 5.Af6 e il nero non può più impedire l'avanzata del pedone in g7 e g8=D.

Nel caso descritto, la vittoria è risultata molto semplice perché il pedone occupava una delle colonne laterali e l'A. nero disponeva di una sola diagonale per controllarlo. Ma se il pedone fosse su colonna centrale...

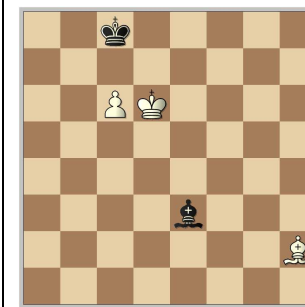


Diagramma 1

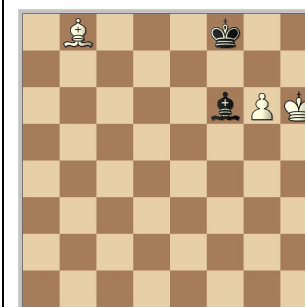


Diagramma 2

Partendo dal diagramma 3 vedremo che la manovra è un più sottile ma anche questa volta il bianco ottiene la vittoria.

1.Af6+ Rc8 (il re nero deve evitare le case nere)
2.Ae7 Ae3 3.Ab4 Ag5 4.Ac3 minacciando Af6 e così bloccando l'A. nero di fare un nuovo giro intorno al pedone destinato a promozione.

Naturalmente quando si permette all'A. nero di fare da pendolo da una parte all'altra della scacchiera a fermare l'avanzata del pedone, la partita è patta. Ma per fare questo bisogna:

che il re nero si ponga di tergo a quello bianco in opposizione a esso mentre l'A. controlla il passaggio del pedone. Così si impedisce che la parte forte riesca a interrompere il dominio dell'alfiere difensore sulle case di avanzata del pedone.

La vittoria della parte forte si ottiene con più probabilità con lo spostarsi dei pedoni verso il bordo della scacchiera.

Due pedoni uniti e A.

Quasi tutti i finali con queste caratteristiche terminano con la vittoria della parte forte. La patta si può ottenere solo nei seguenti casi:

I pedoni sono doppiati.

Quando entrambi i pedoni sono su casa dello stesso colore dell'A. e il re avversario è fra di essi. Uno dei pedoni è di torre, ha una casa di promozione di colore diverso dalle case dell'alfiere e non si può impedire il sacrificio dell'alfiere della difesa in cambio dell'altro pedone.

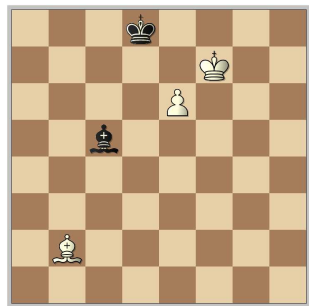


Diagramma 3

Pedoni separati

Quando i pedoni sono separati da diverse colonne, la vittoria è ancora più agevole. Possono sorgere difficoltà solo se uno dei pedoni è di torre e la sua casa di promozione è diversa da quella del colore dell'A. , dato che l'A. della difesa può sacrificarsi per l'altro pedone giungendo a un finale di patta.

UN GIORNO DA RICORDARE (di Adriano Giannetti)

“Un giorno da ricordare”. “A day to remember”. Il giorno era il 25 Maggio 1935, 75 anni fa. Così lo definì Jesse Owens che, ad Ann Arbor, Michigan, di fronte ai 5000 spettatori delle Ferry Field, riscrisse il libro dei record in 45 minuti. L'allora *21enne* studente dell'Università di Ohio State, già sposato e con un figlio, ai Campionati della Big Ten Conference, in tre quarti d'ora migliorò i primati delle 100 yards, delle 220 yards piane, delle 220 yards ostacoli e del lungo. Alle 15.15 coprì la prima distanza in 9"3; alle 15.25 saltò 8.13 m, con un progresso sul precedente limite di 15 cm; alle 15.34 chiuse le 220 yard in 20"3 e alle 16.00 la stessa distanza con gli ostacoli in 22"6. La stagione successiva, all'Olimpiade di Berlino, vincendo quattro ori, lui, atleta di colore sotto gli occhi di Adolf Hitler, sarebbe entrato definitivamente nella leggenda.

“Un giorno da ricordare” avrà sicuramente pensato il CM Mauro Mazzini, giocatore molto conosciuto in Versilia, domenica 7 Marzo 2010, quando battendo contro ogni pronostico il MF Pierluigi Passerotti, si aggiudica così l'Open internazionale di Forte dei Marmi precedendo 2 GM e 1 IM. *Chapeau!!*

Mazzini Mauro – Passerotti Pierluigi

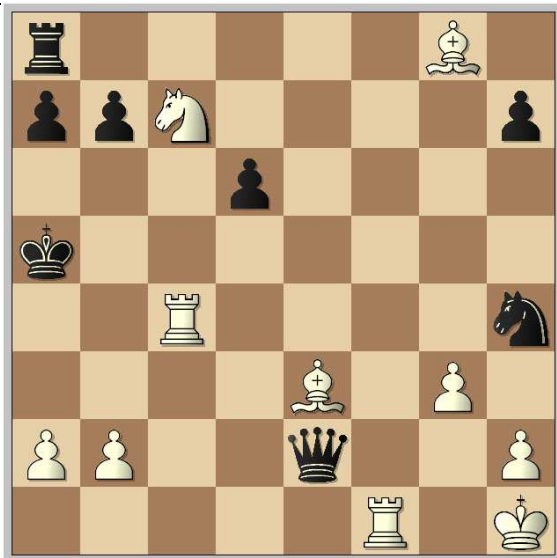
Forte dei Marmi, 2010

[B43]1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6 5.Ae2 Cf6 6.Cc3 Dc7 7.0-0 b5 8.Af3 e5 9.Cd5 [oppure 9.Cf5 con l'idea di Ce3 e Ce5 per fissare la debolezza della casa d5] 9...Cxd5 10.exd5 d6 11.Cb3 Ae7 [11...Af5 era una valida alternativa, ed il bianco avrebbe dovuto perdere un tempo con c3; probabilmente il nero voleva sviluppare l'alfiere in b7 e dopo Cd7 e Cb6 fare pressione sul pedone d4 e successivamente fare la spinta f5 per contrattaccare sul lato di re] 12.Ad2 Cd7 13. a4! bxa4 le spinte di pedoni hanno lo scopo di creare debolezze, il nero forse dovrebbe rischiare e contrattaccare sul lato di re per cercare un po' di contro gioco 14.Txa4 Cb6 15.Aa5 Tb8 16.Tb4 Da7 17.Dd2 [17.Cd4!? per portare il cavallo in c6 ed aumentare la pressione sul lato di donna , il cavallo non si può mangiare poiché dopo 17...exd4 segue 18.Dxd4 ed il nero restituisce il cavallo in b6 oppure perde il pedone in g7 e rimane con il re al centro] 17...Cd7 [17...f5 e la proposta di Fritz, ma non basta per eguagliare il gioco] 18.Ta1 per ora l'idea del bianco e di fare pressione sul pedone isolato giocando successivamente Ae2 e magari portare il cavallo in c6 per aumentare la pressione 18...0-0 19.Txb8 Dxb8 20. .Ab4! preme su d6 limitando le

possibilità offensive dell' Ae7, e contemporaneamente libera la casa a5 per il cavallo **20...h6** il nero ha i pezzi passivi ed è difficile trovare buone mosse [20...f5!? ed il bianco deve scegliere tra Ca5 e Ae2 con posizione preferibile] **21.Ca5 Dc7 22.Cc6 Ag5 23.Dc3 Cf6 24. Da3!** una mossa decisiva, che obbliga il nero a giocare Ce8 e quindi ad auto intrappolarsi la torre f8 **24...Ce8 25.c4!** preparandosi allo sfondamento e contemporaneamente minacciando Cxe5, che adesso non era possibile [25.Cxe5?! Dxc2] **25...f6** per il nero e sempre più difficile trovare mosse attive, e questa spinta di pedone serve solamente a non perdere il pedone e5 **26.c5 dxc5 27.Axc5 Tf7 28.d6 Dd7 29.Ad5 Ab7 30.Ce7+ Dxe7** il nero non dispone di mosse migliori [30...Rf8 31.Axf7 Rxf7 32.Db3+ De6 (32...Rf8 33.Dg8#) 33.Dxb7] **31.dxe7 Axd5 32.Td1 1-0**

“Un giorno da ricordare”. “A day to remember”. sarà sicuramente per me il **02 Giugno 2010...** ma questa è un'altra storia e la racconterò un'altra volta, quando avrò imparato a cambiare i pannolini!! ...*uheee, uheee, uheee!!...Avanti!!*

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.

Calcola... calcola e vedrai che matti in sei mosse.

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

Gli Escursionisti Scacchisti



GRAN CANYON – sul sentiero che porta al Monte Sumbra



Dedica dialettale sul sentiero per Puntato... permalosa con rabbia

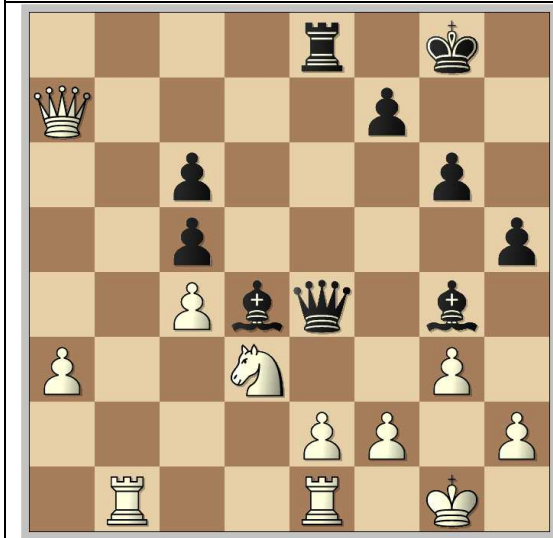
DUE TEST

Le soluzioni le trovi a pag. 11



A- il bianco è dominante e vince in poche mosse.

Muove il bianco e vince.



B- il nero sfrutta la debolezza dell'arrocco avversario.

Muove il nero e vince.

CHE SCACCHISTA SEI? = 1.Ta4+ Rxa4 2.Tf4+ Ra5 3.b4+ Ra4 4.Ab3+ Ra3 5.Ac1+ Db2 6.Cb5#

MEZZASALMA

Cent'anni di Mezzasalma (seconda puntata)

Il mio nome è Mezzasalma. E questa è la mia storia. Lo so, lo so, sono ripetitivo ma che ci volete fare: sto invecchiando e tutto mi sembra talmente fuggitivo che molte volte ripeterò alcune parole o qualche intercalare mi dà la sensazione di fissarlo ancor più nella mia memoria o se preferite, nel concetto del periodo. È come contare ripetendo lo stesso numero due volte sperando che anche il tempo scorra della metà, ma forse è pretendere troppo. Pretendere troppo. Troppo.

La storia della mia famiglia avrei preferito finirla già la volta scorsa, la prima e ultima puntata, e ci saremo risparmiati una saga impreveduta. Ma la piccola storia di questa piccola storia ci costringe ad andare avanti e non prendetevela con me ma solo con voi stessi che non siete riusciti a risolvere il piccolo quesito che nascondeva e quindi dovrete sopportarne un altro: il seguito.

Mio padre, Primo Mezzasalma, era riuscito a trovare un compromesso fra la scacchiera e il numero di candele che dovevano illuminarne i confini ma, soprattutto, fare chiarore sui movimenti dei pezzi e le loro intrinseche movenze belliche. Perversi disegni a inscenare battaglie epocali su un piccolo quadrato dalle infinite possibilità. Tre. Era tre il numero perfetto delle candele che posizionava tutte le notti intorno alla scacchiera, una per ogni lato, distante. In verità una sera aveva provato anche il numero pari di quattro candele; quattro come i lati del piccolo mondo conosciuto di mio padre (est, ovest, bianco e nero) ma la quarta candela fu subito eliminata quando, avvicinandosi troppo, bruciò quella parvenza di barba incolta che portava sotto il mento. Anche quella sera, seduto di sghembo sempre sulla stessa sedia, fui svegliato di soprassalto dal grido selvaggio (e non più mezzo selvaggio) di mio padre che correva alla bacinella di smalto bianco piena d'acqua di riserva, che normalmente serviva per eliminare i pidocchi che a milioni abitavano le nostre folte capigliature. Quando tolsi la quarta candela, quella vicina al suo lato, mio padre mi riguardò, di nuovo, come la volta prima con un senso di viva e sentita riconoscenza e avrebbe voluto riaccarezzarmi la testa, ma poi pensò ai pidocchi e allora, solo, grugnì compiaciuto. Grugnire compiaciuto è un gesto di grande benevolenza per la nostra famiglia che geneticamente è più vicina al DNA dell'orso marsicano che a quello dell'homo erectus. Dopo il grugnito, Primo, si grattò la barba mezza bruciata sotto il mento e qualche piccola scintilla rotolò

nell'aria spingendosi pian piano e continuò il racconto avventuroso di suo padre, mio nonno Avatar Mezzasalma.

Ritornato a fare il minatore nella dura vita del villaggio minerario, mio nonno Avatar continuò lo stesso a dilettar l'animo e il corpo nel gioco più antico del mondo, gli scacchi, dando spettacolo di se stesso nello spettacolo dei movimenti dei pezzi: strane figure simboliche di mondi lontani.

In molti si sono sforzati negli anni di rintracciare le basi storiche della nascita dei pezzi del gioco degli scacchi, ma Avatar, che non sapeva nulla di Persia, India o Cina in generale, ma che non sapeva niente nemmeno delle crociate fatte dalla Chiesa di Roma per liberare sepolcri dai pagani e dagli eretici (in chiesa da piccolo c'andava solo per mangiare l'ostia e qualche volta per bere un sorso di vino rubato e non per sentire le verità unilaterali di preti dai grossi ventri), pensava che forse quegli strani pezzi dalle forme bizzarre erano caduti, una bella sera stellata, da un pianeta lontano della galassia, gettati via da un popolo alieno, che stufo di consumar tempo su un gioco dispendioso di idee, lo aveva allontanato dal pianeta fra gli infiniti spazi. Caddero sulla Terra e da allora sono croce e delizia di alcune persone, che aliene del tempo che passa, pensano di farne scienza e arte. Poverini.

Per Avatar era diverso. Lui ne aveva capito l'essenza e quando giocava una partita non teneva nemmeno più gli occhi aperti, giocava a memoria e il suo corpo dopo un po' sembrava fluttuare nell'aria, come rapito dalle stesse forze aliene che volevano riportarlo nei propri confini.

Generalmente, finita la partita, finiva anche il distacco spazio temporale della sua omni-comprensione e tornava coi piedi per terra anche se alcune manie permanevano anche nei gesti quotidiani. Un giorno che sua moglie apparecchiò la tavola mettendo il bicchiere in c4 invece che in f4, andò su tutte le furie e ce ne fu per tutti, a incominciare da Primo che mentre raccontava, si tastò il gluteo dolente.

Avatar raccontava volentieri delle sue gesta scacchistiche, specialmente ai vecchi commilitoni di miniera, ma la domanda più frequente era sempre la stessa: come aveva fatto quella volta che dovendo suggerire la mossa giusta al Signorotto della Contea incominciò a correre per tutta la sala, saltando ora una sedia, ora un tavolino e così via?

- Ma se il Signore non avesse capito quel suggerimento: cosa avresti fatto Avatar?

Avatar si grattò un po' la testa, stralunò gli occhi e disse:

- Forse lo avrei indicato. Sì. Avrei alzato l'indice e l'avrei indicato.

- E che cosa vuol dire? Avatar, che cosa vuoi dire?

Ma Avatar era già perso nella notte a cercare altri indizi alieni.

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	TORNEO DI PASQUA SEMILAMPO 12' + 2'' 12 TURNI	PREMI PASQUALI
25 MARZO		
1 APRILE		
8 APRILE	TORNEO DI PRIMAVERA 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	TORNEO TEMATICO 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		
30 SETTEMBRE	TORNEO D' AUTUNNO SEI TURNI 55' + 15'' X 60M + QPF	PREMI VARI PER FASCE ELO
7 OTTOBRE		
14 OTTOBRE		
21 OTTOBRE		
28 OTTOBRE		
4 NOVEMBRE	TORNEO SEMILAMPO 12' + 2'' 8 TURNI	PREMI PER FASCE ELO
11 NOVEMBRE		
18 NOVEMBRE	TORNEO TEMATICO 4 TURNI - 55' + 15'' X 60M + QPF	PREMI PER FASCE ELO
25 NOVEMBRE		
2 DICEMBRE		
9 DICEMBRE	TORNEO DI NATALE 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.