

CIRCOLO SCACCHISTICO DELLA VERSILIA

ANNO 2010 - NUMERO 4 (48-10°) (lug-ago-set-ott)



Gli Escursionisti Scacchisti

Sul sentiero giusto
Sulla variante corretta
Sulla mossa esatta

Sul gioco degli scacchi :

IL GIOCO DEL LIBERO ARBITRIO

L'EDITORIALE (di Carlo Menchetti)

La ripartenza dell'attività scacchistica dopo la pausa estiva, lascia sempre un po' di preoccupazione in ognuno di noi perseguitandoci con le stesse domande da anni: i soci torneranno? Quanti saremo? Le sale di Palazzo Mediceo ci ospiteranno ancora una volta?

Poi anche quest'anno siamo regolarmente ripartiti, il torneo d'autunno è regolarmente in corso e la tensione si è sciolta.

Anche a livello internazionale le competizioni sono ripartite con la massima manifestazione possibile: le Olimpiadi degli Scacchi. Si sono svolte a Chanty-Mansijsk, desolata città russa in territorio siberiano. Mandare gli scacchi in Siberia sembra più un luogo comune che una destinazione pubblicitaria e infatti è avvenuto (puntualmente) che la non informazione sull'evento prendesse tutte le prime pagine dei giornali italiani. È trapelato pochissimo e soltanto alcuni siti scacchistici hanno seguito tutto l'evento: in generale, la notizia non ha fatto breccia. In un mondo dove fa più scalpore la notizia artefatta, dossier inventati per screditare l'avversario di turno, dove la notizia diventa spettacolo (tetro) e speculativo della disgrazia imminente dei minatori in Cile, intrappolati da due mesi (dove salvarsi o non salvarsi è secondario), ecco che la notizia dove lo spettacolo è di casa, di una competizione mondiale, anche se sportiva, anche se scacchistica, è degradata e non è degna del suo stesso status.

Io l'idea ce l'ho, per far sì che si parli del gioco degli scacchi, (e in questo giornalino l'ho già applicata al commissario Mezzasalma: l'ho denudato!!) alle Olimpiadi facciamo giocare le giocatrici nude e gli accrediti della carta stampata e delle televisioni si sprecheranno!!

Tra l'altro le nazionali che rappresentavano il nostro Paese (ma forse sarebbe il caso di non rappresentarlo affatto), si sono comportate bene e quella maschile è arrivata 21° giocando alla pari con i mostri sacri dello scacchismo mondiale.

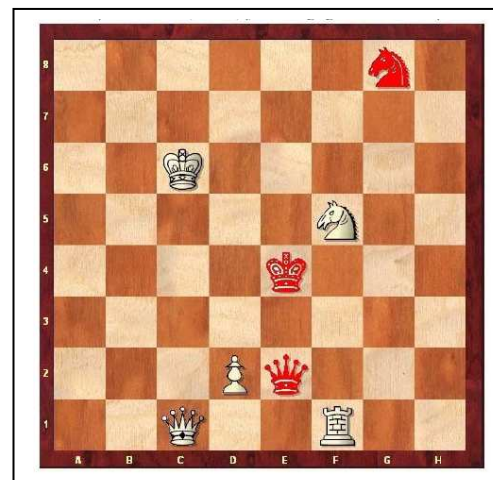
Tornando al nostro piccolo ambiente versiliese-siberiano si è concluso il ciclo dei tornei semilampo del Grande Slam che ha raccolto una bella fetta di scacchisti locali ma, che probabilmente, con un po' di entusiasmo e apertura mentale da parte di tutti, potrebbero anche aumentare nei prossimi anni. Adriano Giannetti sta studiando la giusta formula per un coinvolgimento maggiore.

Per finire una notizia che fa onore al nostro circolo, anche se extrascacchistica: il nostro Giulio Mandorli ha sostenuto e superato l'esame per l'ingresso all'Università Normale di Pisa in Fisica. A lui e alla sua famiglia i migliori complimenti ed auguri. In bocca al lupo.

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

Il viaggio è un'esperienza fantastica; che il nostro muoversi sia reale, concreto e fisico, o solo uno spostamento attraverso la memoria, il mito e la fantasia, racchiude in sé la magia di un momento irripetibile. Il primo viaggio è quello degli adulti, dettato dalla voglia di esplorare, da motivi culturali o solo dalla moda del momento, il secondo è quello dei “bambini”, pieno di risvolti onirici, di chimere e utopie che appaiono, però, reali e concrete a chi le vive. Il romanzo di Carroll, “Alice nel paese delle meraviglie”, per esempio, è uno di questi viaggi indimenticabili che posso essere letti e vissuti su piani diversi, quello dei “grandi” e quello dei bambini. Ma c'è un altro romanzo ed un altro viaggio-sogno che Carroll ci ha proposto di affrontare, meno conosciuto del primo: “Attraverso lo specchio”. Si tratta della naturale prosecuzione di “Alice”. E' ancora lei la protagonista che entra in un nuovo Mondo Fantastico da cui si accede passando al di là di uno specchio. Qui lo spazio è rappresentato da un'enorme scacchiera e si passa da una casella all'altra attraverso rami e ruscelli. Alice potrà giocare la sua partita per conquistare il ruolo di Regina. E' però un mondo al contrario, dove, per esempio, per restare ferma deve correre. Si tratta di adattarsi ad una nuova materialità, abbandonare gli schemi mentali consueti ed adeguarsi alla nuova *realtà fantastica* dove nulla è come sembra e anche le regole del gioco non sono più le stesse. Lo stesso Carroll ha bisogno, negli anni successivi alla pubblicazione di questo romanzo (1871), su sollecitazione dei lettori, di spiegare e chiarire ciò che non è spiegabile: il *non senso*. La scacchiera in cui si gioca questo viaggio è composta da pezzi bianchi e rossi. Prima di mostrarvi il diagramma che mostra il percorso che Alice ha dovuto seguire su questa scacchiera fantastica, con le relative mosse (naturalmente impossibili e senza regole) riporto quanto lo stesso autore scrisse alla prefazione del libro nel 1896: *“Atteso che il problema scacchistico che sto per mostrarvi ha sconcertato molti scacchisti e lettori, sarà senz'altro meglio precisare che si intende regolarmente risolto per quanto concerne l'esecuzione delle mosse. E' possibile che l'alternanza delle mosse dei rossi e dei bianchi non venga seguita come si dovrebbe, e quando a proposito delle tre “regine” si usa il termine “arroccare”, questo non è altro che la maniera di che le stesse sono entrate nel palazzo. Ma chi si prenderà la briga di disporre i pezzi e*

giocare le mosse dovrà riconoscere che lo “scacco” al Re bianco della sesta mossa, la presa del cavallo rosso alla settima, e il “matto” finale del Re rosso rispondono strettamente alle regole del gioco (...)”. Ecco finalmente il diagramma. Ma non posso lasciarvi precisando però due cose: la prima è che ad ogni mossa corrisponde una vicenda o un personaggio, la seconda è che questo diagramma non ha forse nulla a che fare con gli scacchi ma ricalca il cd. “problema Excelsior”, composto nel 1858 (13 anni prima della pubblicazione del romanzo) dal più grande problemista di sempre, Sam Lloyd, cioè il pedone si muove per tutta la lunghezza della scacchiera dando infine matto giungendo alla casa di promozione. Carroll ancora una volta ci lascia il dubbio, è un incompetente di scacchi o ha rovesciato le regole ancora una volta? Mi raccomando non siate troppo “adulti” nel muovere i pezzi come indicati. Immaginate! Buon divertimento.

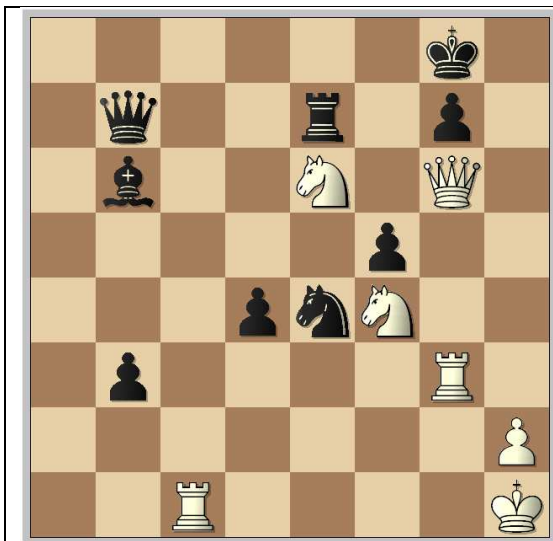


Il pedone bianco (Alice) gioca e vince in 11 mosse.

1) Alice incontra la Regina Rossa 1) Dh5, La Regina Rossa si sposta in h5 2) Alice attraversa d3 (la ferrovia) si porta in d4 (dai gemelli Tweedledum e Tweedledee) 2) Dc4, la Regina Bianca (lanciata all'inseguimento del suo scialle) giunge a c4 3) Alice incontra la Regina bianca (con il suo scialle) 3) Dc5, la Regina bianca diventa pecora 4) Alice va in d5 (negozio, ruscello, negozio) 4) Df8 (la Regina bianca lascia l'uovo sulla mensola) 5) Alice gioca d6 (Humpty Dumpty) 5) Dc8 (la Regina bianca scappa davanti al Cavallo rosso) 6) Alice va in d7 (foresta) 6) Ce7+, il Cavallo rosso va in e7 (scacco) 7) il Cavallo bianco prende il Cavallo rosso 7) Cf5 il Cavallo bianco gioca in f5 8) Alice si sposta in d8 (incoronazione) 8) De8 (esame) 9) Alice diventa **regina** 9) le regine “arroccano” 10) Alice “arrocca” (banchetto) 10) Da6 (minestra) 11) Alice prende la Regina Rossa e vince. Dxe8 matto.

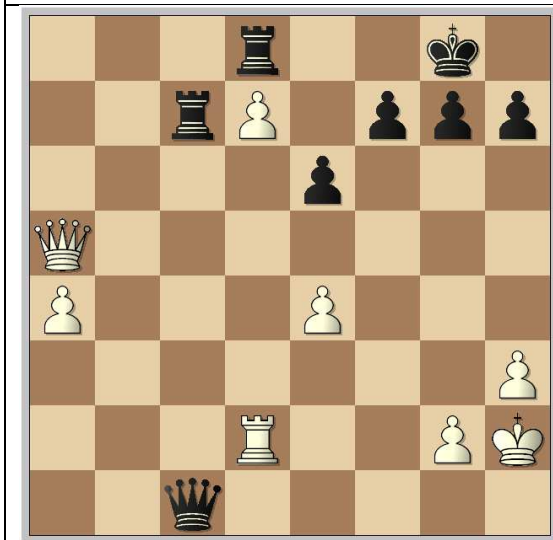
DUE TEST

Le soluzioni le trovi in fondo a carattere 6.



A- il bianco è sotto un'atroce minaccia ma per fortuna ha la mossa.

Muove il bianco e vince.



B- il bianco sembra soccombere ma il pedone d7 fa la differenza.

Muove il bianco e vince.

CHE SCACCHISTA SEI? = 1.Axg6 hxg6 2.Th3 Cg7 3.Dh2 e vince

A- 1.Tc8+ Dxc8 2.Dxg7+
B- 1.Da8 e vince

CON LO SCUDO O SULLO SCUDO !! (di Adriano Giannetti)

Analizzavo frammenti dei lirici greci, tradotti per hobby, ed uno in particolare mi frullava sempre in testa: "...con lo scudo o sullo scudo!!".

Cosa mi importa, pensavo, se perderò lo scudo in battaglia, appena tornato a casa me ne farò foggare uno nuovo e più bello. Ma non era giusto, infatti scoprii da lì a poco che non si poteva tornare senza scudo.... Già "**...con lo scudo o sullo scudo!!**" ed il suo simbolismo: era la regina Gorgo a pronunciarlo, era il motto che le donne spartane rivolgevano ai figli e mariti alla vigilia di ogni guerra, era un invito perentorio a tornare vincitori, con lo scudo, o in alternativa, morti di morte eroica e quindi trasportati sul proprio hoplon, tornare vivi senza scudo non era concesso!!

L'hoplite era un grosso scudo rotondo che proteggeva i fanti della Grecia classica e dal quale deriva la definizione di "Oplita", per indicare quel particolare tipo di combattente. Aveva caratteristiche tali da potere essere utilizzato per il trasporto di un guerriero morto



Nell'arco temporale di riferimento che va dal 431 a.C. al 404 a.C. e cioè all'epoca della "Guerra del Peloponneso", periodo d'oro della falange oplitica, la tattica dell'antica falange prevedeva che lo scudo non solo concorreva a proteggere colui che lo portava, ma anche il compagno alla sua sinistra, sicché il suo possesso faceva sì che la protezione del fianco

destro di ciascun soldato dipendeva dall'uomo che si trovava alla sua destra tanto da rappresentare il simbolo perfetto dell'ideale di lealtà e di amicizia. L'hoplite non cercava tanto di vedere o udire gli amici che aveva a fianco, quanto di sentirli.

Così, traducendo ed analizzando, cominciai a pensare che era la tattica giusta da applicare agli scacchi. La tattica giusta per il mio gioco scacchistico!! Cominciai a parlare ai miei pedoni che non potevano restare isolati ma che dovevano formare una falange dove uno protegge l'altro,

cominciasti a parlare ai miei pezzi, ho cominciato ad incitarli a tornare vincitori, *con lo scudo*, o in alternativa, *morti di morte eroica*... ho cominciato a perdere ripetutamente!! ...ma quando vincevo: in alto gli scudi!!

”...con lo scudo o sullo scudo!!”.

GIANNETTI A. - GARGINI C.

Festival Montecatini 05.Agosto.2010

[E61]: Estindiana: 1.c4 Nf6 2.Nc3 g6 3.e3 Bg7 4.d4 0-0 Ultima mossa libro 5.g4 d5 6.g5 Ne4 7.Nxe4 dxe4 8.h4 [8.Bg2 e5 9.Bxe4 exd4 10.exd4 Re8] 8...c5µ 9.Ne2 [9.d5 Nd7µ] 9...Nc6 10.Bg2 cxd4 [10...Bf5 11.dxc5 Qa5+ 12.Bd2 Qxc5 13.Bc3 Qxc4 14.Qb3µ] 11.Bxe4 dxe3 12.Bxe3 Ne5 13.Qc2 [13.Qxd8 Rxd8 14.Rc1 Bg4³] 13...Qa5+µ 14.Bd2 Qc5 15.Rc1 [15.Bc3 Rd8µ] 15...Bg4 16.b4 Qc7 [16...Qd6 17.Bc3µ] 17.Bf4 Qb6 18.a3 Nf3+ [18...Rad8!µ] 19.Kf1 Rad8 [19...a5 20.Be3 Qe6=] 20.h5 [20.Kg2 Nd4 21.Nxd4 Qxd4=] 20...Nd4 [20...Qe6!? 21.Kg2 Nd2µ] 21.Nxd4= Qxd4 [21...Bxd4!? 22.Re1 Bxh5 23.Rxh5 gxh5 24.Bxh7+ Kh8 25.Rxe7 Rde8=] 22.Be3 Qd7 23.hxg6 fxe6 24.Kg2 Bf5 [24...Bd4 25.c5] 25.Rh4± [25.Bxa7?! Bd4 26.Bxd4 Qxd4=] 25...Bxe4+ 26.Qxe4 Qc6 [26...Rf7!±] 27.Qxc6+- bxc6 28.Rch1 [28.Bxa7 Ra8 29.Be3 Rxa3+-] 28...a6 29.Bc5 [29.Rxh7 Rf5+-] 29...Rf7 [29...Rd3!? è un'idea] 30.Rxh7± Rd3 [30...Rf5 31.Kf1±] 31.R7h3+- Rxh3 32.Rxh3 e6? [32...Rf4+-] 33.Rd3 Rf4 [33...Rf5 34.Rd8+ Kf7 35.Rd7+ Kg8 36.Ra7 Rxg5+ 37.Kf3 Rf5+ 38.Ke3+-] 34.Rd6 Rg4+ 35.Kf3 Rxg5 36.Rxe6 Rf5+ 37.Ke4 Rf6 38.Re8+ Kh7 39.Ra8 [39.Re7 Kh6 40.Be3+ g5 41.Rxg7 Kxg7+-] 39...Re6+ 40.Kd3 a5 41.Rxa5 [41.bxa5 rende la vita ancor più facile 41...Rf6 42.a6 Rf5+-] 41...Re8 42.Ra7 1-0

NUOVO INDIRIZZO WEB

Il sito del Circolo Scacchistico della Versilia ha un nuovo indirizzo web e di posta elettronica. Grazie all'interessamento e alla pazienza e alla passione del nostro web-master Alessandro Colosimo (che non smetteremo mai di ringraziare), abbiamo adesso un indirizzo più accessibile ai motori di ricerca per rintracciare la nostra attività scacchistica. Gli indirizzi sono:

<http://scachiversilia.altervista.org>

scachiversilia@altervista.org

IL MASOCHISTA (di Giovanni Fancelli)

Sembrava trasudare aria da “Asso”
E per non incrociare sguardo umano,
guardava in alto oppure in basso,
era davvero un tipo strano.
Mario cercò di rompere il ghiaccio
E timidamente accennò presentarsi,
ma questi si chinò ad annodare un laccio
per poi sordo e ratto allontanarsi.
Chissà se era solo maleducato
O volutamente atteggiamento astuto,
chiaramente così era abituato
‘ché da tutti veniva definito “Il Muto”.

Quando iniziarono le ostilità
Contro un cortese augurio di rito,
certo valutato vuota formalità,
oppose scontroso una sorta di grugnito.
A dispetto d'un avversario senza creanza
lo scontro divenne assai favorevole,
di un pezzo dopo l'altro patì mancanza
l'esercito di quell'essere sgradevole.
Nonostante la palese inferiorità
imperterrito non conosceva resa.
Mario pensò nella sua intimità... :
- Ah nt'arèndi ! ti garba soffrì !
S'ha lleccà 'n'altra toretta ?
Ti voi divertì, s'ha ffà 'n'altra donnetta ?
A le volte tornasse comodo.

Decise di vincere per manifesta superiorità,
lo ridusse senza “corte”, in totale povertà,
ma preso dalla voglia di strafare
promosse anche quel pedone...
quel Re non sapeva più dove andare !
Il “miracolato” cominciò a strillare :

- Stallo ! Stallo ! Stallo ! ...
Armà' corse a congratularsi con l'amico :
- O Mario ! Bravo, hai 'mpattato 'na partita.
Ma che ttu ridessi la voce a 'n muto

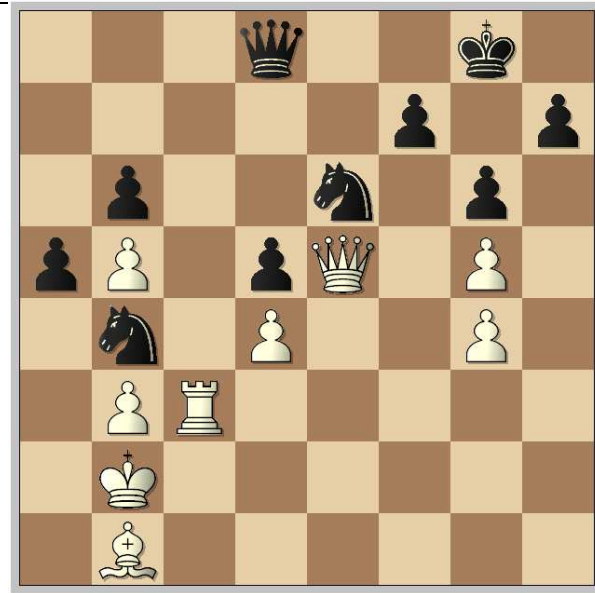
Chi ce l'avea missa !
Mario provò a ringraziare l'amico
per i complimenti...
ma un improvviso nodo nella gola
gli impedì di profferir parola.

La piccola morale : Occorre "chiudere" le partite senza tergiversare.

Considerazione : Una partita patta può essere dolce come una vittoria... o
...viceversa !

IL PEDONE PASSATO

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.

Come ha giocato
Korchnoj contro
Petrosjan a Mosca nel
1975?

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. 5

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

Questa volta è la Poesia la protagonista del nostro *Scacco al...libro!*: "Le occasioni" (1939) di Eugenio Montale (ed. Einaudi, Nuova raccolta di classici annotati - 1996, pp. XVII - 248, € 28,41).

In particolare vorrei proporvi una bellissima poesia a tema scacchistico:

NUOVE STANZE

*Poi che gli ultimi fili di tabacco
al tuo gesto si spengono nel piatto
di cristallo, al soffitto lenta sale
la spirale del fumo
che gli alfieri e i cavalli degli scacchi
guardano stupefatti; e nuovi anelli
la seguono, più mobili di quelli
delle tua dita.*

*La morgana che in cielo liberava
torri e ponti è sparita
al primo soffio; s'apre la finestra
non vista e il fumo s'agita. Là in fondo,
altro stormo si muove: una tregenda
d'uomini che non sa questo tuo incenso,
nella scacchiera di cui puoi tu sola
comporre il senso.*

*Il mio dubbio d'un tempo era se forse
tu stessa ignori il giuoco che si svolge
sul quadrato e ora è nembo alle tue porte:
follia di morte non si placa a poco
prezzo, se poco è il lampo del tuo sguardo
ma domanda altri fuochi, oltre le fitte
cortine che per te fomenta il dio
del caso, quando assiste.*

*Oggi so ciò che vuoi; batte il suo fioco
tocco la Martinella ed impaura
le sagome d'avorio in una luce
spettrale di nevaio. Ma resiste*

*e vince il premio della solitaria
veglia chi può con te allo specchio ustorio
che acceca le pedine opporre i tuoi
occhi d'acciaio.*

Naturalmente in questa splendida poesia gli scacchi vengono utilizzati come segno di presagio. I pezzi, dopo aver guardato le spire di fumo alzarsi allorquando la giocatrice ha spento la sigaretta, dopo aver osservato il vento spalancare le finestre della stanza e agitare il fumo, si impauriscono al suono funebre della campana (Martinella) di Palazzo Vecchio a Firenze e la chiarezza della tragedia emerge. Siamo vicini all'inizio della Seconda Guerra Mondiale e la sensibilità del poeta non poteva non intercettare l'angoscia e il dramma cosmico che stava per materializzarsi agli occhi dei popoli della Terra. Ma l'artista è in grado di subire la tragedia senza venir meno alla propria vocazione e la musa ispiratrice (la letteratura), la donna che spegne la sigaretta, rimane all'interno della propria stanza in attesa dei funerei eventi.

Ma questa poesia ha un altro collegamento con gli scacchi, perché sembra che quella donna, che giocando a scacchi spegne la sigaretta, potrebbe essere la campionessa di scacchi Clarice Benini (nata a Firenze il 08.01.1905 e uccisa da un vicino di casa a Rufina (FI) il 06.09.1976 – Maestro Internazionale nel 1950), conosciuta da Montale a Firenze, presso il Caffè delle Giubbe Rosse, dov'era il circolo scacchistico fiorentino, frequentato, tra gli altri, da Stefano Rosselli del Turco, fondatore della F.S.I. e a sua volta giocatore. La Benini è figlia di Giuseppe, un discreto giocatore di livello nazionale, deceduto a Viareggio nel 1920 nel corso di un torneo organizzato proprio dall' Accademia Scacchistica Viareggina.

LA VIGNETTA



PICCOLI CAMPIONI... CRESCONO (di Adriano Giannetti)

Quando si parla di piccoli campioni di sacchi il pensiero corre subito ai giovani maestri o candidati che vincono tornei e partite anche con giocatori molto esperti, che ci possono insegnare aperture e finali sebbene giovanissimi. Solo per citarne alcuni si pensa a vari: De Filomeno, Codenotti, Bonafede, Fiducioso, Stella, Valsecchi; giocatori che se pur in età scolare hanno già ottenuto allori e successi in ogni dove.

Ma c'è un'altra schiera di *cuccioli* amanti degli scacchi, che se pur meno vincenti almeno nei tornei ufficiali, possono meritarsi l'appellativo di *piccoli campioni*: sono quei giovani giocatori, per lo più neofiti, che sono affascinati dal gioco, si impegnano al massimo compatibilmente con i loro doveri scolastici, che non conoscono solo gli scacchi ma gli fanno spazio tra altri hobby, che seguono le regole e cercano di migliorare la propria arte scacchistica, ma soprattutto trasmettono tanta allegria e voglia di continuare a giocare a tutti...





Nell'ordine: (1) Francesco Belli, 13 anni; (2) Luca Matta, 10 anni; (3) Tancredi Thay Aliboni, 12 anni; (4) Marco Calandro, 14 anni; (5) Chiara Platania, 10 anni; (6) Matteo Tornaboni, 11 anni; (7) Andrea Giannetti, 0 anni...; (8) Riccardo Ruberti, 2 anni... SONO alcuni dei *piccoli scacchisti* che nell'estate 2010 hanno dato "spettacolo" nel centro di Massa con il loro gioco genuino e leale!!

Appuntamento che ormai si ripete da qualche stagione...

Sono i *piccoli campioni* che se continueranno a giocare... si iscriveranno al Circolo della Versilia: il futuro!!

...e la sfida continua... o è appena cominciata?!!

STRATEGIA

Il gioco d'attacco : i Gambetti

L'evoluzione del gioco degli scacchi presenta un certo parallelismo con quella della cultura della società in cui si sviluppa. Anche nella storia degli scacchi si può dire che esistano un'epoca classica, una romantica, una moderna. Il gioco degli scacchi è anch'esso una battaglia fra avanguardia e conservatorismo e la lotta scacchistica rispecchia, nelle linee generali, gli ideali estetici e le trasformazioni sociali di un'epoca e di una determinata società.

Nel secolo XVII gli scacchi tendono a trasformarsi in una costruzione razionale, sottoposta alla pura logica. Mentre nel secolo XIX, quando irrompe il Romanticismo, anche negli scacchi si evidenziano fatti emotivi e soggettivi: un veicolo per esprimere ideali estetici.

Questa teoria, in base alla quale il gioco degli scacchi ha subito un'evoluzione parallela a quella della società di ciascuna epoca, è valida anche ai giorni nostri.

Secondo queste considerazioni, IL GAMBETTO (sacrificio iniziale di pedone), potrebbe integrarsi nel periodo del romanticismo. Il genio romantico disprezzava le costruzioni logiche e propugnava l'impulso personale, l'ispirazione e la ricerca della bellezza. Questo si realizzava mediante l'attacco a tutti i costi, culminando con il sacrificio di materiale, simbolo del trionfo dello spirito sulla materia. Louis-Charles Mahè de La Bourdonnais, il leggendario giocatore francese, diceva con convinzione e intransigenza romantiche: "chi attacca è in vantaggio".

Negli scacchi, l'attacco è intimamente legato alla combinazione, e la combinazione è la parte del gioco che risulta più direttamente legata all'estetica.

La gabbia del Re

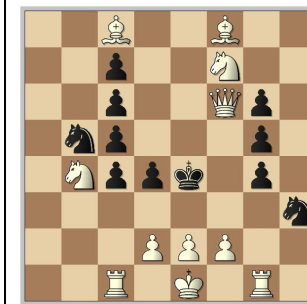


Diagramma 1

1.f3+ gxf3 2.De6+ Rf4
3.e3+ dxe3 4.Df6+ Re4
5.d3+ cxd3 6.Tc4+ Cd4
7.Txd4+ cxd4 8.De6+ Rf4
9.Cd5+ cxd5 10.Ad6+ cxd6
11.Df6+ Re4 12.Tg4+ Cf4
13.Txf4+ gxf4 14.Af5+
gxf5 15.De5+ dxe5 16.Cd6
scacco matto.

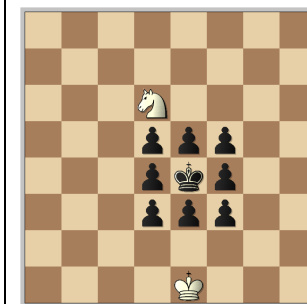


Diagramma 2

La posizione del Diagramma 1 (di pura fantasia), che si conclude nel Diagramma 2, è uno splendido esempio dell'arte combinatoria che i giocatori del romanticismo usavano, ossessionati dall'idea di bellezza, per fare della combinazione la ragione d'essere della lotta scacchistica.

Ma la combinazione è anche il frutto razionale del giocare bene che anche i giocatori del XVII secolo conoscevano, come il nostro Gioacchino Greco "Il Calabrese" (1600-1634) reso celebre dalla combinazione del Diagramma 3.

La combinazione, intesa come obiettivo estetico, permise la scoperta e lo sviluppo di alcuni principi strategici fondamentali; il rapido sviluppo dei pezzi, la loro coordinazione, la convergenza dell'azione delle proprie forze in un punto determinato, l'attacco con i pedoni per aprire linee contro l'arrocco, ecc. sono alcuni degli aspetti che i grandi giocatori del Romanticismo scoprirono mentre cercavano nuovi modi di gioco e inedite espressioni di bellezza su una scacchiera.

Fra tutti, forse il più romantico, fu il tedesco Adolf Anderssen: il poeta della scacchiera.

La partita che segue, fu giocata nel 1862 tra Rosanes e Anderssen ed è un Gambetto di Re:

1.e4 e5 2.f4 (Gambetto di re) **d5** (controgambetto di Falkbeer) (cessione di materiale per lo sviluppo) **3.exd5 e4** (i due obiettivi del gambetto di re: aprire la colonna f e formare un centro di pedoni con d4, sono falliti; ma il nero ha un pedone in meno) **4.Ab5+** (Rosanes gioca secondo principi considerati antichi e superati; conservare il materiale ottenuto e possibilmente guadagnarne dell'altro. Questo metodo fa trascurare lo sviluppo) **c6 5.dxc6 Cxc6 6.Cc3 Cf6 7.De2 Ac5! 8.Axc6+ bxc6 9. Cxe4 00** (Diagramma 4)



Diagramma 3

1.Txe8+ Rxe8 2.Te1+ Rf8
3.Ah6+ Rg8 4.Te5 e il
matto è inevitabile.
Se 4... Ce4 5.Te8#



Diagramma 4

Il bianco ha due pedoni di vantaggio; in compenso, il nero ha arroccato e ha un migliore sviluppo. Un giocatore dei giorni nostri considererebbe elementare la valutazione della posizione; il nero sta molto meglio e forse ha partita vinta. Ma, all'epoca in cui l'incontro fu disputato, questo modo di giocare era rivoluzionario. Anderssen cercherà di mettere in gioco i suoi pezzi con la massima rapidità e di conservare l'iniziativa per attaccare il re a tutti i costi, dando con ciò un'alta lezione di scacchistica romantica.

10.d3 Cxe4 11.dxe4 Af5 12.e5 Te8 13.Ad2 (il bianco prepara l'arrocco lungo ma il nero è pronto per aggredire la nuova posizione del re) **Db6** (minaccia b2 e il Cg1) **14.000 Ad4!** (una finissima mossa d'attacco: provoca c3, dopo di che l' Af5 diventa un'arma mortale) **15.c3 Tab8 16.b3 Ted8!!** (Diagramma 5) Anderssen è rimasto famoso per le sue profonde mosse di torre (chi vuole può andare a vedersi la "sempreverde"); in questo caso, approfitta del fatto che l'Ad4 non può essere preso per via di Dxd4 e lo scacco in a1 decide la partita. Quindi fa una mossa di torre (Te-d8) di grandissimo peso che dà il via ad una combinazione di alto livello estetico: **17.Cf3 Dxb3! 18.axb3 Txb3 19.Ae1 Ae3+ 20.Dxe3 Tb1#** con azione determinante della Td8.

Questa concezione romantica del gioco dava risultati ad Anderssen grazie alle sue straordinarie doti combinatorie e alla relativa debolezza degli avversari, chiamati ad affrontare una nuova prospettiva del gioco che non giungevano a comprendere completamente. Ma falliva contro giocatori più giovani come Morphy o Steinitz, che padroneggiavano, e inoltre sviluppavano in notevole misura, i principi posizionali che il GM tedesco aveva scoperto. Ma Anderssen era abbastanza intelligente da imparare dai suoi allievi e diventò un eccellente giocatore posizionale, il che gli permise di mantenersi in primo piano per tutta la vita.

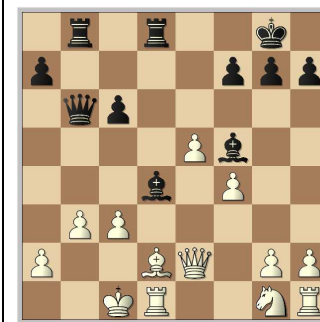


Diagramma 5

1) La combinazione possiede elevati valori estetici, ma non deve diventare un obiettivo; deve essere piuttosto una risorsa che permette di concretizzare i vantaggi posizionali raggiunti precedentemente.

2) La combinazione si presenta sempre quando si siano ottenuti vantaggi posizionali: maggior sviluppo, pezzi attivi e ben disposti e l'iniziativa, cioè la possibilità di attaccare.

I Gambetti

La parola gambetto (o gambitto) significa letteralmente sgambetto, nel senso di trappola o imboscata tesa all'avversario.

Consiste nel sacrificio di un pedone in fase di apertura, allo scopo di ottenere vantaggi nello sviluppo e in altri aspetti della partita.

Esistono gambetti reali e apparenti: questi ultimi sono quelli in cui il pedone offerto in sacrificio viene facilmente recuperato, o non può essere preso perché la cattura porterebbe alla sconfitta. I gambetti reali sono quelli che comportano un vero sacrificio, cioè quelli in cui il sacrificio non può essere immediatamente recuperato, e in cui è necessario provare, con un gioco preciso, che la compensazione è sufficiente.

Apparenti: gambetto di donna (1.d4 d5 2.c4 dxc4)

Reali: gambetto di re 1.e4 e5 2.f4 exf4)

Gambetto Evans (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4).

Quando il gambetto è giocato dal nero si chiama controgambetto come il Falkbeer (1.e4 e5 2.f4 d5) o il controgambetto centrale (1.e4 e5 2.Cf3 d5).

L'età d'oro del gambetto è il Romanticismo ma il gambetto era già conosciuto da Gioacchino Greco ed infatti porta il suo nome la sequenza: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3 Cxe4** (gambetto Greco) il bianco sacrifica il pedone e4 per lo sviluppo e per attaccare **8.00 Cxc3 9.bxc3 Axc3 10.Db3 Axa1** (la mossa perdente: il nero può solo resistere se restituisce il materiale) **11.Axf7+ Rf8 12.Ag5 Ce7 13.Ce5 Axd4 14.Ah5 d5 15.Df3+** con grande attacco. (Diagramma 6) Si noti la mobilità dei pezzi bianchi che possono cambiare di fianco con grande rapidità). Greco vinse la partita.

3) Si può sviluppare la capacità combinatoria studiando attentamente esempi tratti da partite di maestri; in questo senso, le partite dei maestri del Romanticismo debbono essere analizzate in modo approfondito, nonostante sia superata la concezione del gioco che le anima.



Diagramma 6

MEZZASALMA

*Cent'anni di Mezzasalma
(terza e ultima puntata)*

Il mio nome è Mezzasalma. E questa è la mia stor...

Non ne posso più. Basta, basta.

Il narratore aveva le mani nei capelli e gli occhi schizzati fuori dalle orbite.

L'autore rimase interdetto e i pochi neuroni fecero cilecca. Le sinapsi presenti non ricordavano a cosa servivano e si misero a cantare un coro gregoriano sull'assurdità del destino.



Avatar Mezzasalma

Mezzasalma perse (era ora) la flemmatica calma e proruppe in uno sfogo iracondo: "Io sono un "signor" personaggio. Un esimio personaggio che merita una considerazione migliore e una narrazione all'altezza. Non voglio più star qui tutta la vita a cercarmi l'autore; non ho bisogno di lui ne delle sue cazzate. Io ti ucciderò malefico autore, ti ammazzerò con i miei gesti e le tue stesse parole."

S'incamminò, il Mezzasalma, con passo lesto e furibondo verso il parco centrale del paese pieno zeppo di mamme col passeggino, di anziani signori seduti su sgraziate panchine e... si calò le brache mostrando agli increduli spettatori le proprie vergogne. Trionfante, si picchiava sulle natiche e paonazzo nel volto come un peperone rosso saltellava con i pantaloni calati alle caviglie come una gheiscia col kimono.

La polizia intervenne presto e...

Buio pesto.

Sembrava l'immagine conclusiva della "Storia Infinita" quando "Il Nulla" ebbe il sopravvento sul Regno di Fantasia. Il bambino che leggeva il libro, Bastian, non aveva capito che poteva salvare il regno pronunciando ad alta voce il nome di sua madre.

Mezzasalma non era più un bambino e Fantasia l'aveva persa nelle pagine dell'oblio quando Il Nulla prese il sopravvento anche sul mondo reale. Ma lui provò lo stesso e gridò: "Avataaarrrrr"

Nel regno di Avatar tutto era grigio e fermo. Il villaggio minerario era uno dei luoghi più tristi di tutta la campagna scozzese. La dura vita di miniera non faceva certo cantare l'inno alla gioia e gli stenti erano maggiori delle

poche godurie. Solo quando giocava a scacchi, Avatar si innalzava letteralmente dal grigiore circostante e pareva sollevarsi dalla cappa di nebbia in ricerca della luce solare; lo vedevi con le gambe incrociate già vagare per altri lidi in fase di apertura, sollevarsi un metro da terra nel medio gioco e schizzare in avanti nella fase finale dell'attacco imparabile. Poi un giorno tutto questo finì. Colto nell'angolo, come un re impaurito, da un implacabile tumore polmonare, gettò ben presto la spugna. Tutti i suoi pezzi difensivi lo avevano abbandonato, uno alla volta, adagiati nella scatola a fianco della scacchiera per il micidiale abbandono dalla partita e dalla vita. Coricato in un putrido letto di ospedale da campo, faticavano a tenerlo completamente disteso e rilassato: ogni tanto, in qualche momento di lucidità, quando gli scacchi gli frullavano nella testa e il ricordo di qualche bella conclusione con scacchi matti altisonanti, Avatar tendeva a sollevarsi come a raggiungere con tutto se stesso l'apoteosi divina. Il congiungimento tra il corpo e l'anima, tra la fatica materiale del lavoro in miniera e la trascendenza del lavoro celebrato di una soddisfacente partita a scacchi.

Ma Avatar, in questo momento della storia dei Mezzasalma, aveva anche un altro compito: ricostruire il mondo crollato della propria famiglia, ridare un volto e una coscienza. Bisognava riconfigurare l'integrità morale di un personaggio attraverso la storia e l'integrità della propria famiglia e dei suoi avi. Bisognava ricostruirla, da dove era stata abbandonata: dalla risoluzione del giallo. Dal nome del colpevole o dall'enigma che porta alla risposta, alla logica soluzione.

E Avatar, con il primogenito Primo accanto al letto di ospedale, non fallì. Lì fuori, in un bivacco provvisorio, seduti davanti ad un fuoco ristorante, un capannello di persone sostavano da giorni e giorni, e ogni giorno si ingrossavano. La domanda era sempre la stessa; non avevano dimenticato: ma se il Signore Sovrano della Contea, non avesse capito quale pezzo della scacchiera muovere, che dedusse dalla corsa di Avatar che saltava ora una tavolo, ora una sedia e così via e dall'indicazione successiva che suonava così, "lo avrei indicato. Si avrei indicato lui stesso, il Signore Sovrano". Ma il popolo non aveva capito e ora, in punto di morte, quando non c'era più tempo, si aspettava la nuova indicazione che non tardò a venire. Primo si affacciò dall'ospedale e pronunciò le parole dettate dal padre: "Se il Signore non avesse ancora capito quale pezzo muovere, lo avrei portato qui, in questo luogo". E rientrò.

Si guardarono tutti di nuovo in faccia dubbiosi e interrogativi ma nessuno proferì parola, solo uno in fondo alla folto gruppo si fece forza e disse: "Sì. E che vuol dire?"

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	TORNEO D' AUTUNNO 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	TORNEO TEMATICO 4 TURNI - 55' + 15" X 60M + QPF	PREMI PER FASCE ELO
25 NOVEMBRE		
2 DICEMBRE		
9 DICEMBRE		
16 DICEMBRE	TORNEO DI NATALE SEMILAMPO 12' + 2" - 8 TURNI	PREMI NATALIZI
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.