

CIRCOLO SCACCHISTICO DELLA VERSILIA

ANNO 2009 - NUMERO 3 (42-9°) (Mag-Giu)

Gli Escursionisti Scacchisti

In vetta al Monte Corchia (mt. 1622)

(31 maggio 2009)



In questo numero :

TORNEO DI PRIMAVERA 2009
TORNEO TEMATICO – CONTROGAMBETTO GRECO
TORNEO LA CAPINERA 2009 A CARRARA

Strage di Stato

È doveroso, anche per la nostra Associazione e per questo giornalino, rendere omaggio alle vittime dell'incidente ferroviario alla stazione di Viareggio del 29 giugno 2009 delle ore 23,50. È assodato che ogni associazione, circolo o movimento culturale e sportivo sia portavoce di un'istanza politica e attraverso il suo "darsi da fare" esprima concetti e valori. E il valore che esprime la nostra associazione e il nostro gioco in generale, è la chiarezza delle regole e il loro rispetto. E rispettare le regole significa in primis rispettare la persona che hai davanti e tutto il suo bagaglio che è fatto di cultura, personalità, carattere. È fatto di VITA!! Bisogna rispettare la vita di tutte le persone e la dignità di poterla vivere completamente, senza abusi e miserie, senza schiavitù e aberrazioni. Respingere i migranti dalle nostre coste è una barbaria millenaria che si perpetua sempre a scapito dei più reietti oscurando il concetto di accoglienza che è scritto a caratteri cubitali nella carta internazionale dei diritti dell'uomo e che paesi come il nostro, ultimamente, rifiutano di riconoscere. Così come, tentare di far quadrare bilanci economici di società in perenne perdita, come le ferrovie dello stato, a scapito della manutenzione ordinaria e straordinaria dei vagoni passeggeri e dei treni merci, significa andare incontro a tragedie come quella della stazione di Viareggio, che diventa, con il beneplacito consenso di tutti: strage di stato. Mi si accappona la pelle se penso che quella bomba a orologeria che correva sui binari italiani e che è deflagrata a Viareggio, poteva scoppiare a Pietrasanta, o a Massa, o a Carrara, o in mille altre località e far saltare l'intera linea ferroviaria perché tanti sono i treni come quello e tanta è la goffaggine amministrativa con tagli su tagli che deperiscono i materiali e la professionalità di tante persone che operano nel settore. Questa pagina rimanga a cordoglio perenne per le vittime e i loro familiari e che sia da monito per tutte quelle, probabili tragedie, che non devono più accadere. Alessandro Colosimo ha vissuto in prima persona il dramma di quella sera, abitando a soli 300/400 metri da Via Ponchielli e a lui e a tutti i viareggini va il nostro pensiero più caro. Proprio io, Alessandro e Luca Onesti eravamo reduci dal torneo di Livorno dove Ale ha fatto 3 punti su 5 incontrando avversari con Elo medio vicino ai 2100 e che gli faranno fare un gran balzo in avanti verso il titolo di CM. Un po' più fiacca la prestazione di Luca (2/5) e la mia (1,5/5). Da sottolineare, in questo numero del giornalino, la prima mezza-immagine del commissario Mezzasalma che stufo di non essere capito e tantomeno letto, si vendica del famigerato lettore trascinandolo in prima persona nel nuovo racconto. Alla prossima.

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 nostra macchina del tempo oggi fa sosta nel settecento, quando gli scacchi diventano il passatempo della nuova borghesia europea, il cosiddetto “terzo stato”. Proprio all’epoca questa nuova classe ebbe come punti di riferimento i Caffè. Questo accadeva soprattutto in Francia. Luogo dove i borghesi erano soliti riunirsi, parlare di affari, di cultura ma anche per divertirsi e giocare a scacchi. Questa moda francese si allargò a tutta l’Europa, anche se – a dire il vero – in Italia si diversificò e i punti di ritrovo per gli intellettuali borghesi erano le cosiddette Accademie: sia di sapore puramente scientifico (l’Accademia dei Lincei, per esempio) sia culturale (l’Accademia dell’Arcadia). Resta il fatto che anche in questo consessi il gioco degli scacchi aveva il suo posto di rilievo. Il ‘700 ci consegnò anche la notazione algebrica, quella che utilizziamo ancora oggi per trascrivere le partite, grazie al tratto del siriano Filippo Stamma “Essai sur le jeu des Échecs” (saggio sul gioco degli scacchi), pubblicato a Parigi nel 1737.

Parlando di Francia, dei suoi Café e scacchisti del ‘700, la mente dell’appassionato si rivolge inevitabilmente alla figura di François André Danican Philidor, musicista francese, considerato il Campione del Mondo dell’epoca, bambino prodigio, che sbaragliò i suoi contemporanei e considerato uno dei primi teorici, grazie al suo trattato “Analyse de jeu des Échecs” (Analisi del gioco degli scacchi). Fu il primo a cimentarsi in partite simultanee alla cieca, per l’esattezza su tre scacchiere, destando grande meraviglia sui contemporanei.

All’epoca gli uomini erano forse più umili e ammettevano senza troppe difficoltà i loro limiti, soprattutto di fronte a chi era universalmente riconosciuto superiore. Questo valeva soprattutto per gli scacchi. Spesso il debole avversario accettava di giocare le partite con un pezzo di vantaggio rispetto al campione (un cavallo, un alfiere, una torre o, addirittura, la regina). Oggi non troveremmo nessuno disposto a giocare contro Anand o Topalov, ma neanche contro Caruana, nemmeno con il vantaggio di un pedone! L’uomo moderno preferisce giocare 5 minuti alla pari (si fa per dire...) piuttosto che 20 cercando di imparare (il risultato finale infatti sarà sempre lo stesso...). Vi propongo quindi la partita storica di questo appuntamento tra Philidor (bianco) e Kotter (nero), dove quest’ultimo aveva il vantaggio della torre “a1”. Buon divertimento!

Philidor – Kotter (Londra, 1789)

1. e4, e5 2. f4, d5 3.(controgambetto Falkbeer nel gambetto di Re) Cf3, exf4 (oggi meglio 3...dxe4; 4. Cxe5, Cc6) 4. exd5, Dxd5 5. Cc3, De6 (?) 6. Rf2, Ae7 7. d4, Cf6 8. Axf4, Ce4+ 9. Cxe4, Dxe4 10. Axc7, Cc6 11. Ad3, De6 12. The1, Dxa2 ? (una regola che vale anche oggi, non andare a caccia di materiale se il Re non è al sicuro!) 13. Ab5, Ad7 14. d5, Dxb2 15. dxc6, bxc6 16. Axc6, Axc6 17. Txe7+!, Rxe7 18.Dd6+, Re8 19. Dxc6+, Re7 20. Ad6+, Rd8 21. Dc7+, Re8 22. De7 matto.

SCACCO AL LIBRO! (di Alessandro Colosimo)

Dopo gli ultimi due numeri di questa rubrica in cui abbiamo sofferto di vertigini letterarie, ritorniamo con i piedi per terra. Il libro che vi propongo è strettamente legato agli scacchi ma è scritto da chi – almeno professionalmente – scacchista non è: “*Il gioco Immortale – Storia degli Scacchi*” di David Shenk (Ed. Oscar Storia Mondadori, 2008, pagg. 348, € 12,00).

L’autore è un medico americano appassionato di scacchi. Sia per questo motivo sia perché questo libro è inserito in una collana di classici di una casa editrice che non pubblica trattati di scacchi, ho deciso di proporvelo. In quest’opera, infatti, gli scacchi sono analizzati come gioco, ma anche valutati dal punto di vista storico, scientifico e sociologico.

Non mancano alcuni capitoli che ci fanno ricordare che l’autore è un medico, per esempio il capitolo che riguarda gli scacchi ed i disturbi mentali (sic!), quello sugli scacchi e i processi della mente.

In meno di quattrocento pagine l’autore ripercorre lo scibile scacchistico, dalla storia del nostro gioco, che viene letta anche dal punto di vista sociologico (interessante è il capitolo sui costumi morali degli uomini e i doveri di nobili e popolani), fino alle tematiche più recenti come quelle dei giocatori artificiali. Anche il più sprovveduto dei lettori in materia di scacchi, si appassiona alla lettura perché condotto per mano lungo i capitoli e anche verso il gioco vivo, con passaggi intermedi che spiegano la cosiddetta Partita Immortale e utilizzando le utili appendici su regole e posizioni tipiche del nostro gioco, nonché commenti e spiegazioni su partite storiche (la Karpov-Kasparov di Linares 1993, nonché quelle del genio di Paul Morphy).

Non perdetevi, infine, il capitolo 9: “Una sintesi vittoriosa: gli scacchi e i totalitarismi del novecento”!

Un’opera completa, interessante e divertente da leggere tutta d’un fiato, anche per chi scacchista non è. Buona lettura!

GLI ULTIMI TORNEI

TORNEO di PRIMAVERA 2009

Classifica Finale (sei turni)

CLASS.	NOME	PUNTI	FASCIA	VAR. ELO	ELO FINALE
1°	MENCHETTI CARLO	6.0	A	+36	1810
2°	TARTARELLI FRANCO	4.0	B	+51	1477
3°	CAVIRANI GIUSEPPE	4.0	A	+12	1594
4°	FONZO AGOSTINO	3.5	B	+6	1455
5°	ANGELINI PIERLUIGI	3.5	B	+42	1368
6°	COSCI MASSIMO	3.0	B	-9	1410
7°	MANDORLI GIULIO	3.0	C	+30	1176
8°	NERI ALVARO	3.0	B	+30	1420
9°	ONESTI LUCA	2.5	A	-42	1719
10°	ROSI ROSSANA	2.5	B	-21	1475
11°	BALDI SIRIO	2.5	C	+12	1248
12°	IACOMINI MAURO	2.0	B	-12	1305
13°	NAVARI LORENZO	2.0	C	-30	1188
14°	TRACY MARVIN	1.0R	A	-24	1910
15°	MARTINELLI SERGIO	0.5R	B	-3	1403
16°	ZARRI ALDO	0.0	B	-60	1242
17°	BARTELLETTI MASSIMO	0.0R	A	-21	1488

TORNEO TEMATICO – CONTROGAMBITTO GRECO

1.e4 e5 2.Cf3 f5 ...

Classifica Finale (quattro turni)

CLASS.	NOME	PUNTI	FASCIA	VAR. ELO	ELO FINALE
1°	MENCHETTI CARLO	3.0	A	-	-
2°	MANDORLI GIULIO	3.0	C	-	-
3°	ONESTI LUCA	3.0	A	-	-
4°	ANGELINI PIERLUIGI	2.5	B	-	-
5°	FONZO AGOSTINO	2.5	B	-	-
6°	ROSI ROSSANA	1.5	B	-	-
7°	ZARRI ALDO	1.5	C	-	-
8°	TARTARELLI FRANCO	1.5	B	-	-
9°	CAVIRANI GIUSEPPE	1.0	A	-	-
10°	IACOMINI MAURO	1.0	B	-	-
11°	NERI ALVARO	1.0	B	-	-
12°	TRACY MARVIN	0.5	A	-	-
13°	NAVARI LORENZO	0.0	C	-	-

LA PARTITA COMMENTATA (di Massimo Cosci)

Fabiano, Caruana (2640) – Alessio, Valsecchi (2342) [B01]

Campionato Italiano 2008 Martina Franca, 08.12.2008

Si è svolto a Martina Franca In Puglia a fine 2008 il 68° Campionato Italiano assoluto. 12 giocatori, tutti i migliori che L'Italia oggi possa avere. Sono presenti 3 Grandi Maestri, 7 Maestri Internazionali, 2 Maestri Fide il punteggio ELO va dai 2640 di Fabiano Caruana al 2318 di Daniel Contin. Sesto turno e il GM Fabiano Caruana, Elo 2640, gioca con il bianco contro il MF Alessio Valsecchi Elo 2342 . Ma vediamo insieme come è andata: **1.e4 d5** sorpresa senza nessun timore reverenziale Alessio imposta una difesa Scandinava. **2.exd5 ♞xd5 3.♘c3 ♞a5** ed entra nella variante classica. **4.♙c4** Fabiano cerca di uscire dalle vie battute, sicuramente si sente più forte di Alessio e dentro di se sa di dover vincere. **4...♗f6 5.d3 c6 6.♙d2 ♞d8** Decisamente uscendo dalla teoria, sembra una perdita di tempo, si poteva fare 6...Ag4. **7.♗f3 e6** Così si accesa l'Alfiere in c8; strano modo di giocare l'apertura. **8.♞e2 ♙e7 9.d4 0-0 10.0-0** Arrocchi eterogenei: chi arriverà prima. **10...b5** Alessio non per tempo e la lotta è iniziata (un consiglio solo per me: Massimo, impara). **11.♙d3 b4 12.♗e4 ♞d5!?** Sicuramente non la migliore ma Alessio tiene sotto pressione il Bianco non lasciandogli tempo di replicare. **13.♗xf6+ ♙xf6 14.♙xb4 ♞xa2** coraggiosa, il nero sacrifica la qualità pur di continuare nel suo attacco all'arma bianca. **15.♙xf8 ♗xf8 16.c3 ♗d7 17.♙b1 ♞a5 18.♞c4 ♙a6 19.♞a2** Fabiano guadagnata la qualità cerca il cambio delle Donne perchè nel finale sa di aver vinto. **19...♞b6 20.♙d3 ♙b7** Alessio rifiuta il cambio di Alfiere **21.♙e4 a5** Avanti anche con l'ultimo pedone: la priorità di Alessio e aprire le linee verso il Re Bianco. **22.♙c2 ♞b8 23.♞b3** Fabiano ci riprova **23...♞c7** Alessio declina ancora l'offerta. **24.♞c4 c5!!** Semplicemente pazzesco, penso che il GM sia frastornato dal gioco aggressivo di Alessio. **25.♗d2 ♙g5!?** Una piccola imprecisione 25... Db6 era senz'altro migliore. **26.dxc5 ♗e5!?** Ecco cosa aveva in mente Alessio: anche un sacrificio di Pedone. **27.♞a4 ♙a6 27... Dxc5** ora non si può giocare 28 Axb7 – Txb7 29 Ce4 e il doppio è servito. **28.♗b3 ♗c4!!** Che bella mossa!! fino ad ora Alessio ha giocato solo mosse di attacco e Fabiano sentendosi aggredito perde il controllo e sbaglia. **29.♙d3?** la mossa giusta era 29 h4. **29...♞f4!!** Semplicemente efficace, la migliore in questa posizione. **30.♞a2 a4!!** Fantastica!! La situazione si fa critica per Fabiano. **31.♗d2 ♞xb2+!!** Tanta tenacia viene premiata, ora Fabiano deve cedere la Donna. **32.♞xb2 ♗xb2 33.♙xa6 ♗xd1 34.♞xd1 ♞f5+ 35.♙d3 ♞xc5** Anche se il Bianco ha Torre e Cavallo per la Donna la partita è persa. Qui Fabiano poteva anche abbandonare. **36.♗e4 ♞e5 37.♗xg5 ♞xg5** Fabiano cambia l'ultimo pezzo leggero del nero pensando di mettere in difficoltà Alessio. **38.g3 ♞d5 39.♞b1 ♞g2 40.♞f1 e5 41.♙e2 ♞e4+ 42.♙d3 ♞d5 43.♞b1 ♞g2 44.♞f1** Ora Fabiano si accontenterebbe anche della patta, ma Alessio tiene duro: sa di aver vinto. **44...e4** I pedoni in questa partita sono stati fondamentali. **45.♙e2 e3 46.♙d3 exf2 47.c4 ♗e7** Alessio gioca perfetto e che tristezza per Fabiano. **48.♙d4 ♞xh2 49.g4 a3** E finalmente Fabiano abbandona. Bellissima partita di Alessio. La lezione per noi di questa partita è: giocare con tutti senza timori reverenziali, poi se non va si può anche perdere ma con dignità.

HAPPY LIFE !?! (di Adriano Giannetti)

Ad un certo punto il nostro paese iniziò a cambiare. Allo struscio serale, agli incontri nella piazzetta del paese o al bar sottocasa con gli amici; si preferì la televisione, la partita alla console o la navigazione multimediale.

La tecnologia iniziò a fornire strumenti sempre più brillanti e raffinati: giochi sparattutto che spappolavano cervelli; chat e surrogati di realtà che consentivano di vivere da soli avventure assolutamente iperboliche che spalancavano l'inconscio e chiudevano ognuno sempre più dentro di sé. E poi ancora la televisione. La metamorfosi concise con una scintillante trasmissione televisiva: "Drive in"; dove tutto era eccessivo, si rideva e si applaudiva a comando come negli show d'oltreoceano. Era l'ottobre 1983. E così via dagli anni ottanta ad oggi passando per le più svariate fiction, per i reality, le isole, le fattorie, le veline, i milioni che escono dalle scatole. Ad un certo punto un tarlo si insinuò nelle nostre menti e ci fece perdere la ragione: molti persero il senno e a molti parve che il mondo fosse proprio quello, un mondo a fumetti, dai colori forti. Quella divenne la realtà. E tu diventi quello che deve avere le griffe, le scarpe rosse di vernice, l'avvenenza fisica, la coca, i piercing e i tatuaggi. Solo così sei tra i vincenti; solo così si può andare in parlamento e anche più in su. In questo modo, vivendo al massimo la propria gioventù: l'aperitivo, la festa, l'happy hour, gli incontri al buio, il sesso sperperato con quattro amici raccattati in chat; sono spariti i valori e i sentimenti.

Ad un certo punto il nostro paese iniziò a cambiare: uscire di casa, affrontare una vita da pendolare, da precari, da frustrati divenne troppo faticoso. Allo stesso modo pensare che tutto sia dovuto, vincere ad ogni costo, offendere chi ci può insegnare, denigrare il prossimo diventa la regola da cui non si può derogare... Ma chi se frega questa è l'**happy life!!** Purtroppo così va l'Italia nel nostro tempo: dove le lotte degli anni '60 e '70 sono solo storia; i buoni sentimenti e gli entusiasmi degli anni '80 sono solo un ricordo; dove il buongusto, il rispetto e l'educazione sono cose rare; dove si diventa governatori solo perché siamo giovani e belli... questa è la nostra Italia in questo momento che piaccia o meno, che si accetti o meno, che ci deluda o ci faccia imbufalire... è comunque questa in nome dell'**happy life!!**

E noi?? Noi giochiamo a scacchi come negli anni '80, come negli anni '90: senza migliorare, sempre uguale, cercando di vincere anche quando abbiamo perso, senza abbandonare mai alla faccia del buongusto e la lealtà sportiva... ma stiamo insieme!! Insieme come negli anni '80, come negli

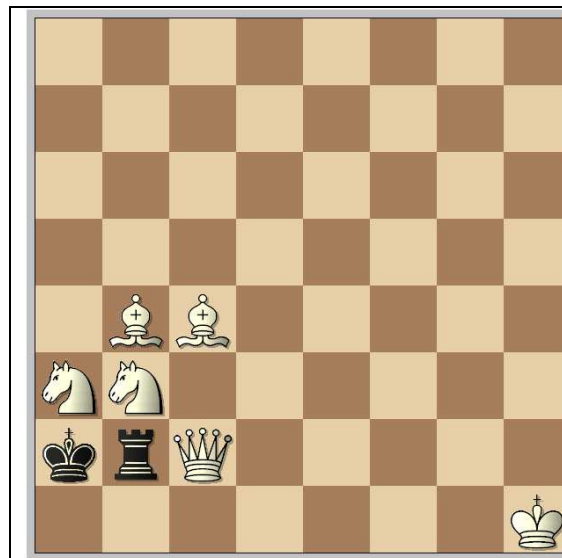
anni '90, tutti amici: ci prendiamo in giro, ci facciamo i complimenti, usiamo l'ironia in maniera indiscriminata e selvaggia; ma si sorride sempre, perché che piaccia o meno, che si accetti o meno, che ci deluda o ci faccia imbufalire ... siamo tutti amici! Questa è la nostra **happy life!!**

Giusti M. - Giannetti A. [B30] Amichevole Massa, 29.05.2009

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 Nf6 4.d3 Qa5+ 5.Nc3 Nd4 6.Bc4 d5 7.Bxd5 Nxd5 8.exd5 Bg4 9.Bd2 Bxf3 10.gxf3 Qb6 11.Na4 Qf6 12.Nxc5 Nxf3+ 13.Ke2 Nd4+ 14.Kf1 Qf5 15.Ne4 Qh3+ 16.Ke1 Qg2 17.Ng3 Qxd5 18.c3 Nf3+ 19.Ke2 0-0-0 20.Be3 b6 21.a4 Ne5 22.Bd4 Qf3+ 23.Kd2 Qxd3+ 24.Kc1 Qxd1+ 25.Rxd1 Nc6 26.Kc2 Nxd4+ 27.cxd4 e6 28.Kb3 Kb7 29.a5 Rd5 30.axb6 Kxb6 31.Rac1 Be7 32.Rc4 Rhd8 33.f4 Bf6 34.Kc3 a5 35.Ne4 Rh5 36.Nxf6 gxf6 37.Rd2 Rh3+ 38.Kc2 Rd5 39.Rc3 Rh4 40.Rf3 Rf5 41.Rg2 Rhxf4 42.Rxf4 Rxf4 43.Rg7 Rf2+ 44.Kc3 Rxh2 45.Rxf7 Rh6 46.Re7 f5 47.Rf7 Kc6 48.Kc4 Rh4 49.Ra7 e5 50.Rxa5 Rxd4+ 51.Kc3 Kd6 52.b4 Ke6 53.b5 Rd7 54.b6 Rb7 55.Ra7 Rxb6 56.Rxh7 Kd5 57.Kd3 Rb3+ 58.Kd2 f4 59.Rf7 Ke4 60.Re7 Rb2+ 61.Kd1 f3 0-1

Questa è **happy life...** sicuramente!!

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 DUE MOSSE

Il bianco muove e matta in due mosse. Ricorda che la prima mossa è la mossa chiave e non è mai scacco.

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

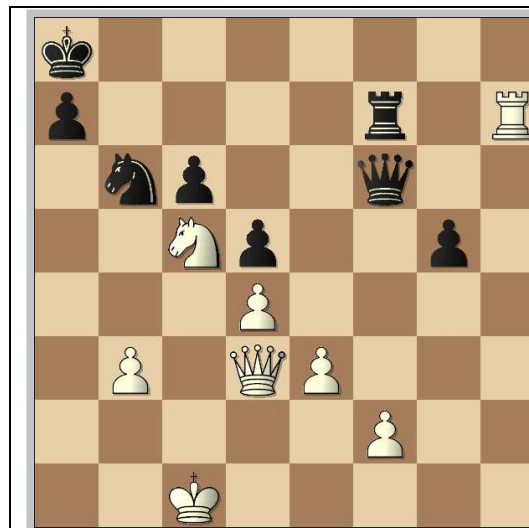
3° torneo "La Capinera"

12° Città di Carrara (22/06/2009)

Standing at round 5

Pos	Pts	ID	Ctg	Nome	Rtg	Fed	BucI	BucT	BucM
1	4.5	24	CM	Lasio Millo	2087	SP	12.0	14.0	8.5
2	4.0	6	-M	Sericano Claudio	2260	MS	13.5	14.5	10.0
3	4.0	22	CM	Tizzoni Lionello	2034	SP	12.5	14.5	9.0
4	3.5	2	2N	Giannetti Adriano	1673	MS	15.0	18.0	11.0
5	3.5	30	-M	Nelli Luca	2206	MS	15.0	17.5	10.5
6	3.5	12	1N	Onesti Luca	1970	LU	13.0	15.5	9.0
7	3.5	29	1N	Menchetti Carlo	1944	LU	11.0	12.0	6.5
8	3.5	17	CM	Mazzini Mauro	2087	SP	10.5	12.0	7.0
9	3.0	1	1N	Frizzi Luca	1799	LU	11.5	13.5	7.5
10	3.0	3	2N	Gnetti Pietro	1680	SP	11.5	12.5	8.0
11	3.0	23	2N	Rubini Silvano	1550	SP	11.5	12.5	7.5
12	3.0	11	NC	Moisè Antonio	0	MS	11.0	12.0	7.5
13	3.0	5	1N	Ceccatelli Claudio	1835	LU	10.5	12.0	7.0
14	3.0	27	2N	Belli Michela	1733	MS	10.5	10.5	6.5
15	2.5	4	2N	Gnetti Paolo	1745	SP	14.5	16.5	10.0
16	2.5	9	NC	Giusti Massimo	0	MS	12.5	14.0	8.0
17	2.5	15	2N	Cunsolo Gianfranco	1551	SP	10.5	12.0	7.0
18	2.5	26	2N	Zignego Marino	1783	SP	10.0	11.0	6.5
19	2.0	16	CM	Caleffi Cesare	2003	SP	12.0	13.0	8.5
20	2.0	7	NC	Sgorbini Tommaso	0	SP	11.0	12.0	7.0
21	2.0	19	NC	Giovanelli C.	0	MS	10.0	10.0	5.5
22	2.0	8	NC	Calugaro	0	SP	9.5	9.5	6.5
23	2.0	20	2N	Spinetta Gianni	1589	SP	9.0	10.0	6.0
24	1.5	28	NC	Pieraccini Nicola	0	MS	12.0	13.0	8.5
25	1.5	10	2N	Peparini Paolo	1629	SP	11.5	11.5	8.0
26	1.0	14	NC	Cavellini S.	0	SP	11.0	13.0	7.5
27	1.0	18	NC	Sgorbini Franco	0	SP	10.0	11.0	7.0
28	1.0	21	NC	Gabbanini Mauro	0	MS	9.5	9.5	5.5
29	1.0	13	NC	Angelotti U.	0	MS	7.5	8.5	4.5
30	0.0	25	NC	Lucchesini G.	0	SP	8.5	9.5	5.5

Le soluzioni a pag. 17

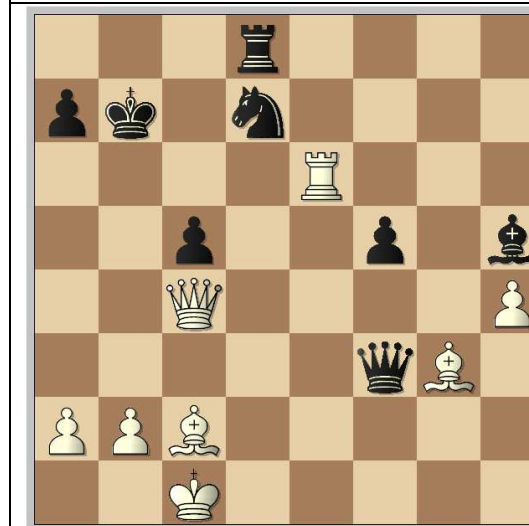


A

DIFFICOLTA' 1

Muove il bianco e vince.

Il bianco sfrutta abilmente la posizione scomoda del re nero per un attacco con deviazione.



B

DIFFICOLTA' 2

Muove il bianco e vince.

Il bianco interferisce sulle possibilità di difesa del nero e matta l'avversario in poche mosse.

STRATEGIA

Il pedone isolato

Il tema del pedone isolato può risultare importante in molte partite e quindi conviene conoscerne i vantaggi e gli svantaggi strategici.

Nella posizione del Diagramma 1 (dove tocca muovere al nero), le possibilità di entrambi i colori sono relativamente equilibrate: il nero, con ogni probabilità, arrocccherà e lo sviluppo resterà bilanciato; il nero non ha pezzi rinchiusi o con difficoltà di movimento e le sue prospettive non sono cattive.

Tuttavia, esiste un particolare della posizione che dobbiamo considerare con attenzione: il pedone nero d5 è isolato, ossia non ha pedoni adiacenti che possono appoggiarlo o accompagnarlo. Questo è un fattore che, in linea di principio, si deve considerare sfavorevole per il nero benché, come vedremo, l'argomento abbia molte sfumature.

Il pedone isolato è potenzialmente debole, per la semplice ragione che non esistono nelle vicinanze suoi simili in grado di sostenerlo; tuttavia, se la posizione è di sviluppo equilibrato, la parte che ha quel pedone può difenderlo con tanti pezzi quanti quelli impiegati dall'avversario per attaccarlo.

La vera debolezza del pedone isolato sta nella casa che ha davanti.

In quella casa l'avversario può collocare un pezzo impossibile da sloggiare, in quanto, appunto non esistono pedoni in grado di farlo. Nel diagramma 1 è proprio il Cd4 che è dominante e anche se il nero può cambiarlo con il suo cavallo c6, il suo posto sarà preso dalla donna (e non dal pedone e3) che occuperà a sua volta una posizione ancor più dominante.

Se la debolezza di un pedone isolato sta nella casa che si trova davanti ad esso, la forza del pedone (o meglio detto, la compensazione per la sua debolezza) sta nelle colonne laterali.



Diagramma 1

Nella posizione del diagramma, pertanto, i due contendenti hanno una parte della loro strategia ben delineata; il bianco cercherà di mantenere un pezzo forte in d4 (detta anche casa di Blocco) (possibilmente con un cavallo, che come abbiamo visto è il miglior bloccatore), e il nero si preoccuperà di dominare con le torri e con la regina le colonne c ed e.

Quando il pedone isolato è al centro.

Esistono molte varianti di apertura in cui una delle parti rimane con un pedone isolato centrale e abbiamo visto quali siano le linee strategiche basilari dell'uno e dell'altro giocatore: quello che gioca contro il pedone isolato, dovrà impossessarsi della casa che sta davanti a quel pedone e collocarvi un pezzo e con questo otterrà due risultati, quali

- 1- impedirà l'avanzata del pedone isolato, che potrebbe scambiarsi con uno avversario o convertirsi in un forte pedone passato;
- 2- si assicurerà un'eccellente base di operazioni per i propri mezzi.

Da parte sua, quello che gioca con il pedone isolato deve cercare:

- 1- di avanzarlo, se possibile, allo scopo di cambiarlo
- 2- di eliminare il pezzo che si è collocato nella casa antistante o cercare che quel pezzo non sia un cavallo
- 3- di occupare con i suoi pezzi maggiori (regina e torri) le colonne ai lati del pedone isolato.

Vediamo come il grande Capablanca gioca contro il pedone isolato in una partita del 1938 :
dalla posizione del Diagramma 2

1. Ca4 ... in nero ha adeguatamente protetto il punto d4, e quindi non è possibile collocare immediatamente un cavallo capace di bloccare il pedone; è direttamente minacciata la mossa 1... d4, e tutti i problemi del nero sarebbero eliminati. La strategia del bianco mira appunto a impedire questa eventualità e comincia scacciando l'Ac5 che controlla la casa chiave.



Diagramma 2

1... Ae7 2.Ae3 se qualcosa dava allo stile di Capablanca la sua brillante personalità, era proprio la chiarezza delle idee. L' Ae3 contribuisce al blocco di d4. **2... Ce4** il nero affronta la situazione con abilità: la strategia del bianco lascia senza controllo la casa e4 e il nero vi colloca un poderoso pezzo. La differenza tra i due forti pezzi (quello del bianco che collegherà in d4 e quello del nero in e4) è quella che ad un certo punto il pezzo nero può essere cacciato con f3. **3.Cd4 ...** si è creata una situazione classica: il pedone isolato è bloccato e sottoposto alla pressione dell' Ag2 e dei pezzi che agiscono sulla colonna di regina (Diagramma 3).

3... Ce5 Anche se il nero riesce a difendere il Ce4 accumulando pezzi, nulla potrà compensare la potenza del Cd4. forse era meglio cambiare il cavallo con 3... Cxd4. Seguono ora alcune mosse di sviluppo: **4.Tc1 Da5 5.Af4 Cg6 6.Ac7 ...** e la Donna è in difficoltà. **6... Da6 7.a3 ...** minacciando semplicemente b4-b5 e la Donna non ha case.

7... Ad7 8.Cc3 Cxc3 9.Txc3 ... la cattiva posizione della Donna ha costretto il nero a cambiare in Ce4 e la posizione si è chiarita con il bianco che conserva tutti i suoi vantaggi. Per Capablanca il resto è solo questione di tecnica: **9... Ae6 10.b4 b6 11.e4! ...** Capablanca sapeva come nessun altro cambiare un vantaggio con un altro; mentre la grande maggioranza dei maestri avrebbe continuato con l'intento di sfruttare i vantaggi acquisiti, giocando qualcosa come Dc2 e Tfc1 o Tfd1, il GM cubano permette che il nero si liberi del pedone isolato, ma per ottenere una posizione vincente per altri fattori. Forse nessuno, in tutta la storia degli scacchi, ha posseduto una tale flessibilità intellettuale.

11... dxe4 12.Axe4 Tae8 13.Cxe6 fxe6 il pedone isolato è tornato e nelle peggiori circostanze; il bianco ha la coppia degli alfiere e la sua posizione è dominante. Il resto della partita fu: **14.Ac6 Af6 15.b5 Dc8 16.Tc2 Te7 17.Ad6 Td8 18.f4 Rh8 19.Tf1f2 Tf7 20.Tf2d2 Tg8 21.Dh5 Dd8 22.Ae4 Cf8 23.Dxf7** e il nero è costretto ad abbandonare.



Diagramma 3

Contrariamente il pedone isolato se non adeguatamente bloccato, può essere usato come controllore di avamposti e come questo utilizzato. Nella posizione del Diagramma 4 il bianco (che è maggiormente sviluppato) può giocare al meglio per sfruttare il suo maggior spazio. **1.Ab3 Ad7** cercando di sviluppare altri pezzi **2. Dd3 ...** classica manovra (che viene fuori dal gambetto di donna) dove il bianco cerca di creare un batteria di pezzi o "locomotiva" per attaccare il punto h7 (Ac2+Dd3). **3... Cb6d5 4.Ce5...** mossa fortissima. **4... Ac6 5.Tad1 Cb4 6.Dh3** attaccando sempre h7. **6... Ad5 7. Cxd5 Cbxd5 8.f4...** altra manovra tematica che qualcuno chiama "monumento al cavallo". La mossa appoggia il forte cavallo e5 e lascia libera la casa f3 per la torre f1. **8... Tc8 9.f5..** per aprire la colonna. **9... exf5 10.Txf5 Dd6** il vantaggio di spazio e di sviluppo permette ora al bianco di chiudere con un tatticismo. **11.Cxf7 Txf7 12.Axf6 Axf6 13.Txd5...** il bianco ha recuperato il pezzo e ha un pedone in più. **13... Dc6** e il nero sembra salvo, ma il pedone d4, ora libero da blocchi, esercita un forte vantaggio. **14.Td6 De8 15.Td7** e il nero abbandona.

Quando il pedone isolato non è al centro.

La strategia per combattere un pedone isolato non centrale è essenzialmente la stessa adatta alla lotta contro un pedone isolato centrale; soltanto che, in generale, questi pedoni (situati sulle colonne c, f, b, g) presentano gli svantaggi del pedone isolato, ma molto poco dei suoi vantaggi. Diventano oggetto di attacchi, sono passibili di blocco mediante un pezzo (benché questo pezzo per la sua posizione in un settore laterale della scacchiera sia molto meno efficace dei pezzi piazzati davanti a un pedone isolato centrale) e impacciano i pezzi della parte che si incarica della loro difesa.

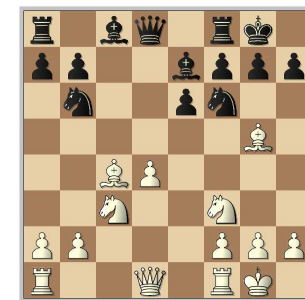


Diagramma 4

Il pedone isolato centrale (case d4 ed e4 se si gioca con il bianco, o e5 e d5 se si gioca con il nero) è un elemento molto importante della posizione, ma non cessa di rimanere un elemento strategico fine a se stesso, ma nel valutare una posizione deve essere continuamente rapportato agli altri elementi strategici e posizionali di una posizione (sviluppo, attività dei pezzi, sicurezza del re, ecc.)

BALBETTII (di Carlo Menchetti)

Catturare la luce dell'equatore. Una partita ben giocata gli dava quest'illusione, di catturare la luce dell'equatore. È come quando sali su un valico, e sotto c'è una campagna coltivata, e intorno un bosco... ci sei passato tante volte di là, in ogni stagione, ma hai sempre trovato nebbia, e un tempo nuvoloso, o un diluvio in corso... ma può capitarti che un pomeriggio sali, e alla prima curva, sorprendentemente, ci trovi il sole, ma non un sole come quello che siamo abituati ad avere, un altro sole, un sole che capisci perché gli astronomi dicono sia una stella, un sole che irradia una luce assoluta dappertutto, da qualsiasi parte ti giri ogni cosa è illuminata, ed è come se lo fosse per la prima volta, come se mai prima d'allora lo fosse stata, i pini, e il mare in fondo, e i boschi di palme, e le case, le chiese diroccate lungo la strada, i cartelloni pubblicitari, ma non è soltanto opera del sole, è anche per via del vento, di un poderoso vento che ha spazzato via ogni polvere nell'aria, e non c'è più distanza con quello che si guarda, che sia foglia o corteccia, anche l'ombra è diversa, è più densa, ha un corpo, un volume, la puoi toccare insieme al resto... Ecco, un gioco ben condotto produce la stessa luce, da consistenza alle cose, le redime dal loro torpore, mostra quello che non si è più in grado di vedere o che, in alcuni casi, non si è visto mai... è quando i miei pensieri raggiungono questa limpidezza matematica che so di avere in pugno la partita: ogni volta provo la stessa emozione e lo stesso stupore. Mi muovo in una pianura piena di insidie riconoscibili. Ma l'insidia più grande, in quei momenti, è quella di vedere con troppa nettezza anche i contorni della mia vita...

Una sensazione impalpabile. Quante volte ho cercato di descrivere l'aspetto emozionale di una partita di scacchi insieme alla logica matematica che ne governa l'essenza, ma la descrizione mi fuggiva dalla mente in un pensiero confuso, senza contorni, labile, indescrivibile, impensabile. Poi ho letto questo libro da cui ho estrapolato la frase in corsivo su letta e che Alessandro ci ha consigliato di leggere alcuni mesi fa (La rivincita di Capablanca di Fabio Stassi) e ho pensato che quello descritto si avvicina molto al pensiero vero di uno scacchista che gioca con tutto se stesso una normale partita di scacchi. Forse non è tutto preciso, non è tutto esatto ed è assai balbettante, ma una vera emozione è fatta di mille balbettii e di mille frasi mozze. Poi ho trovato anche questa frase di Daniele Vocaturo (neo GM) che commentando una sua partita vinta dice: *Durante la partita era come se potessi sentire la forza dei miei pezzi e vedere la loro aura. Dovunque guardassi vedevo le mie minacce ed era come se fossero i pezzi a chiedermi di portarli in gioco! ... avevo ancora un po' di paura, ma una specie di atmosfera mistica mi portava ad andare avanti con sempre più convinzione. Spero che il lettore capisca cosa intendo e che possa provare le stesse emozioni che ho provato io durante la partita. È questa una delle cose che rende il nostro gioco magnifico.*

E se arrivi a questo puoi pensare anche di vedere i contorni della tua vita.

IL GRANDE IMPOSTORE (di Adriano Giannetti)

Ferdinand **Waldo Demara Jr.** nacque a Lawrence, Massachusetts, nel 1921. In gioventù provò, senza successo, ad entrare in un monastero trappista nel 1935. Successivamente, nel 1941, si arruolò nell'esercito. L'anno seguente disertò e **assunse l'identità** di Anthony Ignolia, un compagno d'armi. Dopo altri due tentativi di diventare frate, entrò in Marina. Insoddisfatto **simulò il suicidio** e divenne Robert Linton French, uno psicologo ad orientamento religioso. Fu smascherato e trascorse diciotto mesi in prigione.

Uscito dal carcere intraprese numerose "carriere" fingendosi, tra le altre cose: ingegnere civile; vice sceriffo; carceriere; psicologo; infermiere; avvocato; puericultrice; monaco benedettino; monaco trappista; editore; ricercatore sul cancro; insegnante.

Il suo capolavoro fu quando **impersonò** il chirurgo Joseph Cyr su una nave della marina canadese, durante la Guerra di Corea. Si trovò ad operare d'urgenza sedici coreani, feriti gravemente. Si chiuse nella sua cabina con un libro di chirurgia generale e studiò gli interventi che avrebbe dovuto fare, tra cui un difficile intervento a cuore aperto. Tutti i feriti da lui operati si salvarono. Fu smascherato dalla madre del vero Dottor Cyr che lesse un articolo su di lui.

Demara possedeva una memoria fotografica ed un quoziente di intelligenza elevatissimo; non ha mai agito per lucro ma solo per acquisire "rispettabilità". Molti dei suoi ignari datori di lavoro si dichiararono soddisfatti di averlo avuto come dipendente; e quando gli sono stati chiesti i motivi del suo agire ha risposto: "**Furfanteria, pura furfanteria.**" Morì l'8 giugno 1982 a causa di insufficienza cardiaca dopo che gli erano state amputate entrambe le gambe per le gravi complicazioni del diabete. Durante gli ultimi anni della sua vita aveva lavorato come consigliere spirituale al Buon Samaritano Hospital ad Anaheim. Per molti Demara è stato un criminale. Ma in questa epoca di "incompetenza specializzata" mi piace invece pensare a lui come un uomo che ha realizzato il suo sogno: **essere cento persone in una e a vivere cento vite in una.** Facendolo bene.

Ora voi vi chiederete perché vi racconto questa vicenda?!? Questa storia lo già sentita se pur con altri nomi, diciamo che è una vicenda familiare!! (... ma niente dichiarazioni scandalistiche oggi!!)

Tuttavia soprattutto, ve la racconto, perché Demand durante la sua vita si improvvisò anche giocatore di scacchi. Se non vi sono tracce di lui nei

tornei storici internazionali, si riesce a trovare facilmente delle sue partite giocate per corrispondenza contro forti giocatori statunitensi. In una di questa, nel 1978, contro un GM americano, elo 2600 punti oggi ma già a 2580 in quel periodo, Gulko Boris; riuscì a pareggiare brillantemente... ma quelle mosse erano veramente sue?!? **Cento vite in una... facendolo bene!!**

Gulko B. (2580) - Demara W. [B00]
Corrispondenza 1974

B00: Difesa Nimzowitsch **1.e4 Cc6 2.Cf3 f5 3.exf5 d5 4.Ab5 Axf5 5.d4 e6 6.Ce5 Ad6 7.Cxc6** [7.Axc6+?! bxc6 8.Dh5+ g6] **7...Dd7 8.Cxa7 c6 9.Cxc6 bxc6 10.Ad3 Axd3 11.Dxd3 Cf6 12.0-0 0-0 13.Cd2 c5 14.c3 Dc7 15.Cf3 Ce4 16.b3 Df7 17.Cd2** [17.c4 Dh5 18.h3 Tf5 19.cxd5 exd5±] **17...Cxf2 18.De2 cxd4 19.cxd4** [19.Txf2 Dxf2+ 20.Dxf2 Txf2 21.Rxf2 dxc3±; 19.Dxf2? sembrerebbe ottima ma porterebbe guai 19...Axb2+ 20.Rxb2 Dh5+ 21.Rg1 Txf2 22.Txf2 dxc3+] **19...Axb2+ 20.Rxb2 Df4+ 21.Rg1 Dxd4 22.Cf3** [22.Dxe6+?! Rh8 23.Ab2 Dh4 24.Axg7+ Rg7 25.De5+ Rg6] **22...Ch3+** [22...Dxa1?! 23.Ab2 Dxa2 24.Dxe6+ Rh8 25.Txf2 Dxb3±] **23.Rh2 Dxa1 24.Dxe6+** [24.gxh3? Txa2 (24...Dxa2?! 25.Ab2 d4 26.Dxe6+ Rh8 27.De2=) 25.Ad2 Df6+] **24...Rh8 25.Rxh3** [25.Dxh3?! Dxa2 26.Cg5 Dc2±] **25...Dxa2 26.Dxd5 Tab8 27.Te1 Dxb3 28.Dxb3 Txb3 29.Te7 Tbx3+ 30.gxf3 Txf3+ 31.Rg4 Tf8 32.Ab2 h5+ 33.Rg5 Tf1 34.Axg7+ Rg8 35.Af6** [35.Rxh5?! Tf7=] **35...Tg1+ 36.Rxh5 Rf8 37.Tb7 Re8 38.Ag5 Tf1 39.Rg6 Te1** ½-½

... facendolo bene!!

SOLUZIONI

CHE SCACCHISTA SEI? (di pag. 8) : **1.Dh7** e vince.

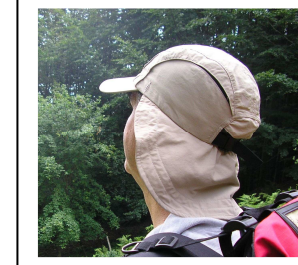
TEST PER L'ESTATE (di pag. 10) : **A= 1.Dg6** e vince. **B= 1.Ae4+** e vince.

IL COMMISSARIO MEZZASALMA (giornalino 2-2009) = **LHOOQ**

La ladra Regina nell'andare a trovare i subdoli personaggi delle case a4, d7 e g4 e lasciare il quadro al miglior offerente, compie un percorso a quadrato partendo da d1 e tornando a d1. La somma aritmetica del numero di traversa delle case percorse è 49 (1+2+3+4+5+6+7+6+5+4+3+2+1 = 49) ma essendo un quadrato la soluzione è la sua radice e cioè 7. Il complice quindi è il signor Lorè che occupa proprio la casa distinta dal 7 e cioè d7.

MEZZASALMA

Il lettore è il colpevole



La storia era ben raccontata. Il narratore snocciolava frasi ben fatte e il filo logico non faceva una piega. L'autore in un continuo dialogo con il suo personaggio preferito, molte volte rasentava il grottesco, diventando in prima persona il soggetto comico della storia. Il commissario Mezzasalma, come personaggio cardine del racconto si muoveva con garbo negli intrighi più assurdi. Ma c'era una pecca: il lettore continuava a non capirci nulla. Fu un attimo e venne fuori l'idea più azzardata: perché non dare voce anche al lettore? Anzi perché non farlo addirittura protagonista della storia stessa? Presto detto e il lettore non si rese neanche conto che aveva appena finito di leggere il titolo di questa nuova storia, che la polizia lo stava arrestando come presunto colpevole dell'infame delitto.

Non ho fatto niente. Non ho fatto niente.

Gridava il poveretto mentre veniva trascinato via tra la folla inferocita e lo spauracchio mediatico delle televisioni. Il commissario Mezzasalma corse a calmare gli animi bollenti e l'autore inciampò nel nastro bianco e rosso della scena del crimine svenendo. Il narratore non sapeva come andare avanti e balbettò frasi incomprensibili. Mezzasalma mise a fuoco gli elementi del gioco che si fecero un po' più chiari e il lettore fu rinchiuso in una cella a quattro mandate. Il commissario si fece aprire la porta e strum, strum, strum, strum, strum, strum...

Avevo detto solo quattro mandate...

e rivolto al lettore disse:

Continui a gridare che non hai fatto niente ma... come, non hai fatto niente!! Noi ti mettiamo sempre davanti la storia incalzante, i presunti colpevoli, le prove più schiaccianti... e te continui a dire che non ci capisci nulla!! Vediamo, quindi, questa volta, visto che sei l'autore materiale del delitto, se riuscirai a capire qualcosa del fattaccio e delle prove evidenti che ti porteranno diritto all'ergastolo.

Il lettore piagnucolò frasi singhiozzanti...

Non volevo essere qui in questo momento, non volevo leggere questo racconto. Perché proprio io? Perché non ho fatto un'altra cosa? Che colpa ho se sono solo un socio di un circolo di scacchi, tra l'altro anche modesto, modestino...

Troppo tardi, caro lettore, assumiti le tue colpe, le tue incombenze o soccomberai nella tua ignoranza. Guarda la scena del crimine.

Ma non vedo niente.

Immagina la scena del crimine.

Ma io sono solo un lettore...

Va be! Leggi la scena del crimine!!

La sala del torneo internazionale di scacchi era ben illuminata e mille bandiere colorate scendevano dal soffitto a simboleggiare un obsoleto patriottismo. I Grandi Maestri giocavano nel più assoluto silenzio e dei grandi video trasmettevano in diretta le mosse giocate sulle scacchiere. In fondo alla sala una piccola tribuna a gradinata era strapiena con tutte le poltrone numerate occupate.

Tu, lettore, sei comodamente seduto su una di queste e segui con interesse le varie partite anche se il tuo obiettivo è un altro. Ad un certo punto anche il GM, trovato successivamente morto ammazzato nel suo camerino, ti vede e ti riconosce e le sue mani incominciano a sudare. E quando poco dopo vede la poltrona numero 100 vuota capisce che è venuto il suo momento. Fa un'ultima mossa sulla scacchiera e lascia la sala. La storia successiva dovresti raccontarla tu, come protagonista principale, perché dopo che ti sei alzato, hai raggiunto di soppiatto il retro della sala e hai aspettato la vittima. Perché odiavi tanto quel GM: non giocava come doveva i suoi famosi gambetti? O cos'altro? La realtà dei fatti è che hai commesso un omicidio e come giustificazione hai un alibi di ferro: stavi per cambiar lettura. Chi ti avrebbe mai colpevolizzato con un altro libro in mano o sul comodino!! Un omicidio perfetto!! E bravo il nostro lettore!! Sempre innocenti i lettori... sempre innocenti.. soggetti passivi di romanzi o gialli o saggi. Ma non questa volta. Questa volta sei colpevole e pagherai per tue colpe. Io so che sei tu a colpire il malcapitato ma è stata la sua ultima mossa a condannarti. Voglio lasciare a te il gusto di inchiodarti al tuo destino: leggi...

A te la mossa!?

Scegli tra le tre mosse di seguito elencate quella che ti condanna:

1.Td3 1.Af5 1.h6

Il lettore scelse. Con gran pena ma scelse la mossa giusta. La condanna: inflitta. L'autore finalmente si riprese dallo svenimento e il narratore ricredò frasi di senso compiuto. Ma oramai era troppo tardi. Il racconto era finito.

Bastava prendere un taxi e scappare lontano... anzi, no.

Bastava girar pagina.

PROGRAMMA DEL CIRCOLO ANNO 2009

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

12 MARZO	SEMILAMPO DI SAN GIUSEPPE 15'	PREMI VARI		
19 MARZO	8 TURNI			
26 MARZO	TORNEO ACTIVE CHESS 30'	PREMI PASQUALI		
2 APRILE	TORNEO DI PASQUA			
9 APRILE	6 TURNI			
16 APRILE	TORNEO LAMPO 5'	PREMI VARI		
23 APRILE	TORNEO DI PRIMAVERA	55'x 60+15''+qpf		
30 APRILE			6 TURNI	
7 MAGGIO				PREMI VARI
14 MAGGIO				
21 MAGGIO				
28 MAGGIO				
4 GIUGNO	SEMILAMPO PRE-ESTIVO 15'	PREMI VARI		
11 GIUGNO	8 TURNI			
18 GIUGNO	TORNEO TEMATICO	PREMI VARI		
25 GIUGNO			4 TURNI	
2 LUGLIO				
9 LUGLIO				
16 LUGLIO	SEMILAMPO FERIALE 15'	PREMI VARI		
23 LUGLIO	8 TURNI			
30 LUGLIO	TORNEO LAMPO 5'	PREMI VARI		
AGOSTO	FERIE			
3 SETTEMBRE	TORNEO LAMPO 5'	PREMI VARI		
10 SETTEMBRE	SEMILAMPO SETTEMBRINO 15'	PREMI VARI		
17 SETTEMBRE	8 TURNI			
24 SETTEMBRE	TORNEO D'AUTUNNO	55'x 60+15''+qpf		
1 OTTOBRE			6 TURNI	
8 OTTOBRE				PREMI VARI
15 OTTOBRE				
22 OTTOBRE				
29 OTTOBRE				
5 NOVEMBRE	TORNEO LAMPO 5'	PREMI VARI		
12 NOVEMBRE	TORNEO TEMATICO	PREMI VARI		
19 NOVEMBRE			4 TURNI	
26 NOVEMBRE				
3 DICEMBRE				
10 DICEMBRE	SEMILAMPO DI NATALE 15'	PREMI NATALIZI		
17 DICEMBRE	8 TURNI			

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