

CIRCOLO SCACCHISTICO DELLA VERSILIA

ANNO 2009 - NUMERO 4 (43-9°)(lug-ago-set-ott)

ESTATE 2009



**UN NUOVO GIALLO
SCACCHISTICO**

Lector Jac

di Mauro Iacomini

EDITORIALE (di Carlo Menchetti)

Sono passati i lunghi mesi estivi (o sono stati corti?) e la nuova stagione autunnale scacchistica (ma anche di vita), è alle porte. La sento bussare lungamente. Ogni anno sempre più a lungo. Meno male che sono un po' sordo e tante cose non le sento. Forse perché gioco a scacchi, e giocare mi fa sentire un po' bambino con il tempo che sembra non passi mai, anzi non passa mai, perché il gioco e il giocare ci sospende a mezz'aria in una bolla atemporale dove conta soltanto il tuo divertimento e la tua rabbia. Poi ogni tanto la bolla scoppia e ti accorgi che devi pagare anche le bollette della luce, dell'affitto e così via... porca miseria.

Ci siamo lasciati con l'ultimo editoriale dove parlavo della strage della stazione ferroviaria di Viareggio, e il pezzo ha suscitato qualche malumore perché era colorato politicamente. La nostra associazione è apolitica ma il suo operare è un fatto politico, così come lo è il pensiero del suo presidente che, sì, rappresenta tutti in un globale contesto apolitico ma ogni volta che parla e esprime un pensiero, questo si colloca in un fatto politico. Non si può prescindere. Al limite si cambia presidente. E sentiremo altri fatti politici.

La novità di questo numero del giornalino è il nuovo racconto giallo-scacchistico di Mauro Iacomini, che stanco della saga del commissario Mezzasalma e dei suoi irrisolvibili quiz, si vendica inventando un nuovo personaggio (Lector Jac che non è altro che il famigerato lettore oppresso e vituperato dei racconti del commissario) che si muove sempre in ambiente scacchistico (non poteva esimersi) e soprattutto in una nuova veste letteraria. In bocca al lupo.

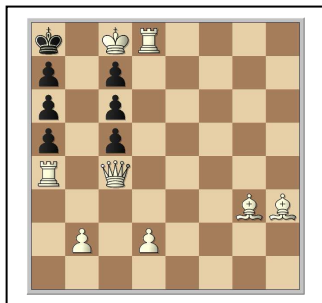
L'estate scacchistica giocata è stata ricca di siccità (come la stagione atmosferica) con l'unica eccezione dei tornei Gran Slam organizzati da Adriano Giannetti nella provincia Spezzina-Massese con numero di partecipanti notevole. Si è giocato da La Spezia ad Antona su per la linea che va al Passo del Vestito in un esperimento gradito alla maggioranza degli iscritti.

Ultimamente si è disputato il torneo FSI di Pescia dove i nostri rappresentanti, Colosimo e Onesti hanno fatto discreta figura (3 punti su 5 partite) e ora i due si apprestano anche a fare il torneo di Lucca e quello di Pieve a Nievole. L'obiettivo è sempre il solito; riuscire ad ottenere il benedetto titolo di Candidato Maestro lassù alla soglia dei 2000 punti Elo. A proposito di Luca Onesti devo annunciare il suo ritorno in terra Apuo-Versiliese in quanto ora impiegato presso il comune di Carrara. Bentornato. 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)

Questo nuovo viaggio nella storia ci porta nella Torino della fine del cinquecento; in quel periodo in cui la cultura scacchistica italiana parlava piemontese e si protrasse fino alla prima metà del settecento quando la scuola scacchistica modenese prese il sopravvento. Proprio alla fine del cinquecento vede la luce il primo trattato di scacchi pubblicato in Italia: “Libro nel quale si tratta della Maniera di Giuocar’a scacchi. Con alcuni sottilissimi partiti (...)", conosciuto brevemente come “Il Libro” di Horatio Gianutio. Dato alle stampe nel 1597 proprio a Torino. Sembra evidente che Gianutio conoscesse gli altri autori di notevoli trattati scacchistici nell’Europa di quel periodo, Ruy Lopez e Damiani, il primo spagnolo (ma tradotto in Italiano nel 1584) e il secondo portoghese. Di quest’ultimo infatti vengono riportati ne “Il Libro” alcuni partiti. L’Italia, come già ricordato in un precedente articolo di questa rubrica, risentirà, con il passare dei secoli, delle conseguenze dovute a un modo di giocare diverso dal resto dei Paesi europei; questo trattato riprende e riassume le regole in voga nel Nord Italia in quel periodo e le usa per la risoluzione di alcuni partiti: il salto del Re di 3 case, sia con il movimento della Donna che del Cavallo (!); il salto della Torre nella mossa che oggi chiamiamo arrocco e il suo posizionamento e la stessa posizione del Re nella medesima manovra, che può scegliere in quale casa può stazionare a fianco della Torre; l’esclusione della “pesa al varco” (en passant), che in quel periodo si chiamava “passar battaglia”. Il trattato faceva poi una differenziazione delle aperture: quelle di “pedina di donna” e quelle di “pedina di Re”. Si tratta quindi di un

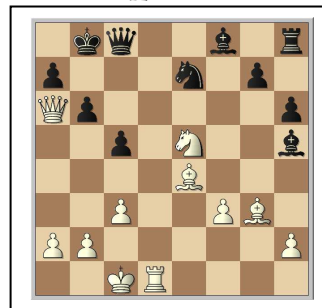


trattato piuttosto completo e raffinato anche se resta come dato evidente che Gianutio non aveva maestria ed esperienza nel gioco vivo, pertanto, come rilevato dal Ponziani, i partiti riportati ne “Il Libro” non sono utili nel gioco a tavolino e pertanto rivestono poco interesse dal punto di vista pratico. Vi propongo uno dei partiti di Gianutio, forse il più famoso. Si tratta di un matto in 10 mosse che deve essere dato da un pedone.

(Si ricorda che la parte debole non muove i pezzi ma attende le mosse dell’avversario che sono condizionate, visto che il matto deve essere dato in 10 mosse da un pezzo specifico. Come è chiaro la posizione è chiaramente illegale).

GLI SCACCHI TELEMATICI (di Massimo Cosci)

Oggi, nei tempi moderni, gli scacchisti spopolano su internet. Numerose le sale virtuali dove si gioca a scacchi; affollate all’inverosimile. La cosa interessante è che non sai chi è il tuo avversario e gli scacchisti usano dei nickname più fantasiosi per non farsi riconoscere. La partita che vi voglio presentare è giocata da **TEXACOLORI - BOBBYBOY** e come si può notare la fantasia porta a darsi riferimenti veramente bizzarri. Ma chi saranno i due fantomatici scacchisti ? **1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.♙f4 b6 4.♘bd2 ♙b7 5.c3 c5 6.e3** Bobbyboy decide che è ora di abbandonare la teoria. **6...♘e4 7.♙d3 f5 8.♞c2** La lotta per la conquista della casa e4 è senza quartiere, mi pare di capire che i due fantomatici giocatori sanno di cosa si parla. **8...♘xd2 9.♘xd2 ♙xg2** Mangia mangia l’ingordigia delle volte fa male alla salute. **10.♞g1 ♙h3?** Penso che Ab7 sarebbe stata senz’altro meglio **11.0-0-0?** Ma che dire di Th3 e per BOBBYBOY si fa già buio. **11...♙g4?** BOBBYBOY trascura lo sviluppo e in seguito potrebbe pagarlo a caro prezzo. **12.f3 ♙h5** Questo Alfiere non ha pace. **13.e4** TEXACOLORI completato lo sviluppo apre il centro: preludio di un attacco al Re nero ancora centralizzato. **13...fxe4 14.♙xe4 ♘c6??** Non proprio la migliore; c’è di meglio anche se la fine si avvicina. **15.d5** TEXACOLORI nelle posizioni dove si può attaccare è nel suo elemento, in questo mi ricorda qualcuno al circolo della Versilia che ora frequenta assiduamente la città di Firenze. **15...♘e7 16.♙g5** TEXACOLORI trascura 16dxe6 che è sicuramente fortissima: ha visto più in avanti??. **16...♞c7 17.dxe6 0-0-0** BOBBYBOY arrocca sperando... senza speranza. **18.♞a4!** I pezzi bianchi sono tutti puntati sul Re nero TEXACOLORI sa come coordinare i suoi pezzi **18...dxe6 19.♞a6+ ♘b8 20.♘c4 ♞xd1+ 21.♞xd1 h6 22.♙h4 e5 23.♘xe5 ♞c8** BOBBYBOY cosa deve aver pensato dopo questa mossa?? Sicuramente: sono salvo, cambio le Donne e addio attacco. **24.♙g3!!** (Diagramma)



TEXACOLORI sacrifica la Donna!!! BOBBYBOY davanti al monitor non crede hai suoi occhi, sarà una svista: deve aver pensato, oppure c’è qualcosa sotto. Difficile resistere. Io la prendo. Così ha firmato la sua condanna a morte. **24...♞xa6?? 25.♘c6+!** La posizione del nero è talmente persa che anche se questa mossa non è la migliore si perde ugualmente. TEXACOLORI vinceva subito con **25Cf7-Rc8 26 Td8** matto. **25...♘c8** Si perde anche con **25...Ra8 26 Cxe7+ - Db7 27 Td8** matto **26.♞d8+ ♘b7 27.♘b4+ ♘c6 28.♙xc6#** Finita senza appello. Ma chi è TEXACOLORI? Per scoprirlo non resta che collegarsi ad internet sul sito internazionale ICC oppure su l’italianissimo SCACCHISTI.IT Ricordarsi che il Nickname su scacchisti.it è ANDREA_BYE. O uomo che

oramai vivi a Firenze, fatti trovare su internet, TEXACOLORI o ANDREA_BYE ti aspetta e non vede l'ora di giocare con te. Penso che il vostro modo di giocare sia molto simile e ne nascerebbero delle epiche partite, magari non teoricamente perfette ma belle di sicuro. 1-0

“Come se fosse antani”... a scacchi?? (di Adriano Giannetti)

“Lei ha clacsonato?”

“No, mi permetta, noi siamo in quattro, *come se fosse antani* anche per lei soltanto in due, oppure in quattro anche scribari, con antifurto per esempio... io potrei dire anche con il rispetto dell'autorità che anche le due cose come vice sindaco... a forza di *supercazzole*...!”. Così rispose il Conte Mascetti, con l'aiuto del Perozzi, al vigile Paolini in via dei Renai davanti al bar del Necchi.

Che disse il Mascetti? Nulla. *Ma entrò nella storia.*

Firenze e i vigili, Firenze e le divise. La beffa all'autorità, il dispetto e l'irriverenza: tutto questo non è sfuggito allo sguardo acuto di Mario Monicelli al tempo di “Amici miei”!! Era la fine degli anni settanta, quando i vigili avevano divisa e cappello bianco e “sembravano tutti gelatai”!!

Anni ottanta, novanta e poi il nuovo secolo, altri tempi e le cose cambiano. Il comune di Firenze assume Luca Onesti e lui resiste per un po' alle “supercazzole” dei vari Mascetti o Perozzi... e poi si trasferisce. Nuovo lavoro, nuova città: dirigente, in Carrara. E allora anche la storia cambia, perché i *conti* diventano capi *cava*, i Mascetti diventano Musetti e... “*quand tu sen sott chi non tel diz pu vai!!... ne cocon!!*”.

Carrara e le cave, Carrara e Massa. Storia di rivalità e dispetti, derby e paventate superiorità: tutto questo non sfuggirà a Luca che non resisterà molto e le cose cambieranno ancora... *perché io sono di Massa!!*

Che c'è tra Massa e Carrara? Nulla. *Ma questa è un'altra storia!!*

Anni ottanta, novanta e poi il nuovo secolo, altri tempi e le cose cambiano; ma nella vita di Luca Onesti ci sarà sempre e solo una costante: gli scacchi!! L'amore per le 64 caselle del circolo della Versilia, per i tornei semilampo in Toscana, a Livorno e poi a Lucca, Prato e per il torneo di Pescia, e a muovere di corsa a Montecatini... Si vince, si perde, premio bellezza, una passione aumenta e poi il titolo di **campione sociale 2008**. Luca Onesti “*come se fosse antani*” a scacchi?? ...*anche per lei soltanto in due, oppure in quattro...!!*

Che disse il Giannetti? Nulla. *Ma questa è sempre la solita storia!!*

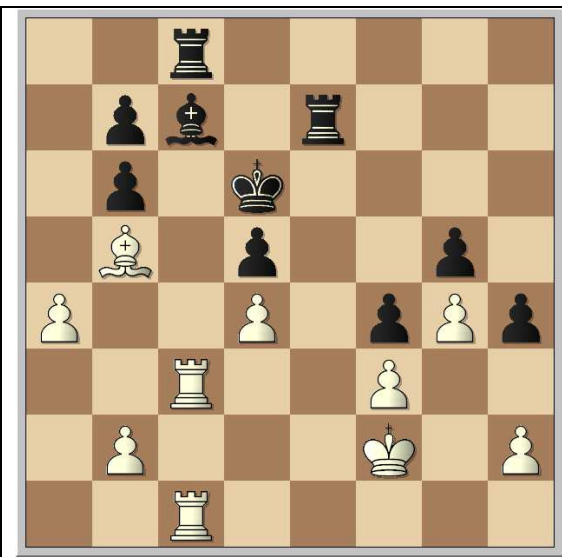
Onesti L. - Martinez R. [B59]

Premio bellezza. Festival di Livorno 2009

B59: Siciliana Classica: 6 Ae2 e5 7 Cb3 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ae2 e5 7.Cb3 Ae7 8.Ae3 0-0 9.Dd2 Ae6 10.0-0 a5 11.a4 Cb4 12.f3 d5 13.exd5 Cfxd5 14.Af2? [14.Cxd5 Cxd5 15.Ab5+] 14...Ag5+ 15.Dd1 Cxc3 [15...Ce3!? 16.Axe3 Axe3+ 17.Rh1 Dh4+] 16.bxc3µ Cd5 17.De1 [17.Cc5!? Cxc3 18.Dd3 Dxd3 19.Axd3+ (19.cxd3?? Cxe2+ 20.Rh1 Tfd8+)] 17...Ce3+ 18.Axe3 Axe3+ 19.Rh1 Dg5 20.Ad3 f5 21.Td1 [21.De2 Dh6+] 21...Tf6 22.Cd2 [22.De2 Th6 23.h3 Tg6+] 22...Th6 23.g3 Tc8 24.f4 Ad5+ 25.Cf3 Dh5 26.De2 e4 27.Dxe3 [27.Axe4 non aiuta molto 27...Axe4 28.Td3 Ab6+] 27...exf3 [27...exd3?! è facilmente confutata 28.Td2 Te6 29.Dxd3µ] 28.Tf2 Dxb2+!! [28...Txc3 29.De5 Tc5 30.Axf5+] 29.Txb2 f2+ 30.Ae4 Axe4+ 31.Dxe4 Txb2+ 32.Rxb2 fxe4 33.Rg2 e3 34.Rf1 Txc3 35.Re2 h5 36.Tb1 Rh7 37.Td1 Rg6 38.Rf3 Rf5 39.Td5+ Re6 40.Td1 Txc2 [40...g5!? ed il Nero non ha più preoccupazioni 41.fxg5 Rf5 42.Tb1+] 41.Rxe3 Ta2 42.Tb1 g6 43.Rf3 f1D+ 44.Txf1 Ta3+ 45.Rg2 Txa4 46.Te1+ Rf6 47.Te5 b6 48.Tb5 Tb4 [48...Tb4 49.Td5 a4 50.Td6+ Rf5 51.Td5+ Re4 52.Te5+ Rd4+]]

“Come se fosse antani”...!! 0-1

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.

Il bianco sfrutta la posizione del re nero per una sequenza vincente.

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. 20

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

Bentornati! Vorrei proporvi in questo breve incontro un noto romanzo giallo o meglio un thriller che ha come elemento dominante il gioco degli scacchi: “*La Tavola Fiamminga*” di Arturo Pérez-Reverte (ed. 1990, attualmente Editore Net – pagg. 344, € 7,80). Si tratta forse del romanzo che più di ogni altro (forse è proprio il primo) utilizza il nostro gioco appieno e ci conduce in un intrigo notevolissimo fatto di enigmi e dell’uccisione di coloro che hanno avuto a che fare con il quadro. La storia vede come protagonisti una restauratrice e il dipinto del 1471 “La partita a scacchi”, di un autore olandese, il fiammingo Van Huys. La restauratrice nel corso del suo studio rileva nella parte posteriore della tela una frase in latino apparentemente incomprensibile “*Quis necavit equitem?*” (Chi ha ucciso il cavaliere?). Ma la traduzione giusta era un’altra “*Chi ha mangiato il cavallo?*”. Inizia così una partita a scacchi, iniziata 500 anni prima, tra la restauratrice e l’assassino. Scoprire chi ha ucciso il cavaliere nel 1471 è forse la chiave per arrivare all’assassino di oggi. Un *plot* avvincente, davvero un ottimo libro che richiede, da parte del lettore di una continua attenzione e un minimo di conoscenze scacchistiche, anche perché i più esperti riconosceranno il tipico ragionamento da “analisi retrograda”. Dal romanzo è stato



tratto l’omonimo film del 1994. Visto che si tratta di un tema scacchistico voglio riportare la posizione riportata nel dipinto fiammingo.

Buona lettura!

LA MOSSA DELL’ALFIERE (di Adriano Giannetti)

“*La mossa dell’alfiere*”, romanzo di Diane A.S. Stuckart ambientato nella Milano, del 1483; pubblicato in Italia nel Luglio 2009.

La trama: il duca Ludovico Sforza, detto il Moro, e il suo ospite, l’ambasciatore di Francia, hanno entrambi messo gli occhi su un dipinto che Leonardo da Vinci, da poco nominato ingegnere di corte, ha portato con sé da Firenze. Per stabilire chi di loro si aggiudicherà quel capolavoro, i due nobili si sfidano a una partita a scacchi viventi. Durante il gioco, però, accade l’irreparabile: il conte di Ferrara, che impersonava l’alfiere bianco, viene trovato morto nel cortile del castello. L’omicidio getta l’ombra del sospetto sulla corte e il Moro, temendo che si tratti di una congiura ordita da uno dei suoi consiglieri, chiede l’aiuto di Leonardo, l’unico uomo la cui integrità non potrebbe mai essere messa in dubbio. Il maestro accetta d’indagare sull’assassinio, ma, per poter raccogliere tutti gli indizi, ha bisogno di osservare il personale del castello senza dare nell’occhio, cosa che, data la sua fama, gli è impossibile. Perciò si affida all’abilità e alla scaltrezza del suo nuovo apprendista, Dino, e lo incarica di essere i suoi occhi e le sue orecchie. Compito non facile per il giovane, che cela a sua volta un segreto, dovrà sia aiutare Leonardo a smascherare il colpevole sia riuscire a tenere celato il proprio segreto. Un segreto che, se scoperto, potrebbe mettere a repentaglio non solo la vita di Dino, ma anche quella del maestro. Leonardo da Vinci è il protagonista di questo thriller storico, un ritratto dell’epoca d’oro dell’arte segnata anche da intrighi di corte, gelosie e omicidi. Quando si parla di scacchi l’indagine deve essere affidata a un genio... nel libro si parla molto di Leonardo da Vinci ma non c’è nessun accenno del commissario Mezzasalma!! Se c’è un morto ammazzato e si parla di scacchi non si può non parlare di Mezzasalma: brillante e geniale investigatore senza tempo!!

Quindi quel libro non compratelo! Mezzasalma forever!!

Leonardo da Vinci - Ponticino [C30] Amichevole 1475

C30: Gambetto di Re rifiutato **1.e4 e5 2.f4 d6 3.Bc4 c6 4.Nf3 Bg4** [4...exf4 5.0-0=] **5.fxe5 dx5?** [5...d5 e la partita si riequilibrava 6.Bd3 Nd7 7.exd5 Nxe5] **6.Bxf7+!** +- **6...Kxf7?** [6...Ke7 7.Bc4 Kd6+-] **7.Nxe5+ Ke8** [7...Ke6 non risolve niente 8.Nxg4 Kd7 9.0-0+-] **8.Qxg4 Nf6** [8...Nd7 per disperazione 9.Qh5+ g6 10.Nxg6 Nxf6+-] **9.Qe6+ Qe7 10.Qc8+ Qd8 11.Qxd8+ Kxd8 12.Nf7+ [12.Nf7+ Ke7 13.Nxh8+-] 12...Ke8 13.Nxh8 Nxe4 14.Nc3 Nxc3 15.bxc3 Nd7 16.d4 Bd6 17.0-0 Nf6 18.Bh6 Bxh2+** [“La mossa dell’alfiere!” 18...Bf8 19.Rae1+] **19.Kxh2 Ng4+ 20.Kh3 Nxh6 21.Rae1+ Kd7 22.Nf7 b5 23.Nxh6 gxh6 24.Rf7+ Kd6 25.Rxh7 [1-0]**

STRATEGIA

L'impedonatura

Spesso nel corso della partita, un pezzo protetto da un pedone viene cambiato, operazione che porta a un raddoppio di pedoni. Questa situazione, nota come impeditura (o pedoni doppiati), è conosciuta anche dai giocatori meno esperti, i quali, erroneamente, pensano che si tratti di qualcosa, da evitare ad ogni costo. Certamente, l'impedonatura costituisce di per se una debolezza, ma il suo sfruttamento non è sempre facile, e in qualche caso non costituisce nemmeno uno svantaggio.

L'impedonatura nei finali di partita

Si può dire che il finale di partita metta in risalto in massimo grado l'impedonatura. Nel finale di re e pedoni del diagramma 1 il vantaggio della posizione è tutta del nero perché è come se avesse un pedone in più, infatti per il bianco sarà impossibile farsi un pedone passato sul lato di donna, contrariamente il nero se lo farà sul lato di re. Sarebbe invece molto diverso se si aggiungesse al bianco un pedone sull'ala di re e al nero uno sul lato di regina come da diagramma 2. In questo caso, la posizione torna ad essere equilibrata; vediamo infatti che il bianco mantiene l'uguaglianza sul lato di re, mentre nemmeno sul lato di regina il nero potrà farsi un pedone libero, dato che i pedoni dell'impedonatura si dimostrano così efficienti nel contenere gli avversari come se non fossero impediti.

Da questa analisi logica si può trarre la seguente conclusione: **la debolezza dell'impedonatura si manifesta con maggiore evidenza nell'offensiva, nell'ideale proposito di restare con un pedone libero; invece nella difesa, quando si tratta di impedire l'avanzata dei pedoni avversari, i due pedoni doppiati si possono paragonare a due pedoni in formazione semplice.**

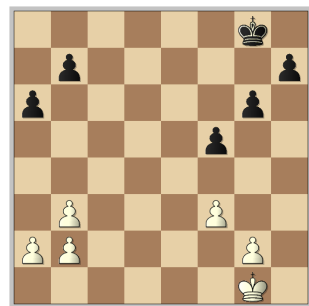


Diagramma 1

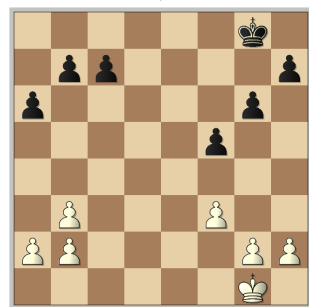


Diagramma 2

L'impedonatura nel mediogioco

Vantaggi e inconvenienti

Il caso più sfavorevole dell'impedonatura si verifica quando manca l'appoggio di pedoni nelle colonne adiacenti, cioè i pedoni doppiati sono isolati, peggio ancora se l'impedonatura si trova su una colonna aperta. Un pedone singolo isolato è di per se stesso un inconveniente, ma se è impedito la sua debolezza aumenta, poiché non può essere sostenuto da una torre a tergo.

Contrariamente l'impedonatura viene compensata da diversi fattori :

- comporta maggiori vantaggi quando è vicina al centro perché controlla più case centrali.
- nel momento del cambio di pezzi che produce l'impedonatura si apre una colonna che può essere sfruttata per attaccare la posizione nemica.
- generalmente per ottenere un'impedonatura si deve cambiare un alfiere per un cavallo cedendo quindi la coppia degli alfieri che in una posizione aperta come quella del diagramma 3 con i pedoni su ambedue i lati della scacchiera può essere un inconveniente.

Commentiamo una partita:

Il diagramma 4 rispecchia la posizione dopo la mossa 12 del bianco che ha mosso la donna in e1 per impedire alla regina nera di andare in h4 e attaccare la parte bianca che sarebbe stata costretta a muovere in h3 e dato importanti possibilità di sacrificio dell'alfiere c8 su quel punto.

12... Axc3 13.bxc3 (per non lasciare il controllo di h4 il bianco si procura un'impedonatura) **exf4!**

14.Axf4 Ce5 molto ben giocata: il cavallo occupa una buona casa. Il bianco non farà il cambio del suo alfiere con il Ce5 perché la sua struttura pedonale è inferiore a quella del nero e inoltre vuol giocare con la coppia degli alfieri. **15.Dg3 c5! 16.Ae2 De7**

17.Tad1 Ab7 18.Td2 Tad8 il gioco del bianco si concentra lungo la colonna d ma mentre il pedone arretrato del nero si difende agevolmente, le debolezze permanenti del bianco sono molto più compromettenti.



Diagramma 3



Diagramma 4

19.Tfd1 f6 20.De3 Tfe8 21.h3 Cf7! 22.Af3 De6 23.De2 Axe4 24.Axe4 Dxe4 25.Dxe4 Txe4 26.Axd6 Txc4 la prima vittima. Ora il bianco non ha imponente, ha un pedone in meno (diagramma 5). Il finale è vinto tecnicamente dal nero ma bisogna comunque procedere con cautela.

27.Td5 Tc8 28.T1d3 Cg5 29.Ah2 Ta4! 30.Ag1 Ce4 31.Td7 Te8 il bianco minacciava Te7, Cg5, Tdd7 con pericoloso attacco.

32.Tb7 Txa2 33.Tdd7 Cg3+ 34.Rh2 Cf5 giusto in tempo. Il nero difende la settima traversa e prepara l'irruzione in seconda. Il nero, comunque, ha dovuto calcolare bene gli eventi in quanto il bianco adesso recupera materiale.

35.Txa7 Tc2 36.Axc5 h5! 37.h4 Tee2 38.Rg1 Txc2+ 39.Rf1 Cg3+ 40.Re1 Tc1+ 41.Td1 Te2#

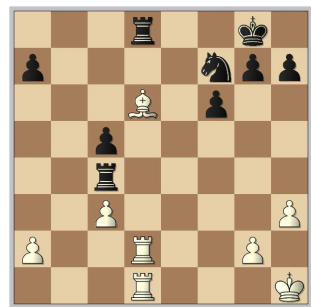


Diagramma 5

Strutture tipiche con l'imponatura

È frequente, nel corso della partita, che si abbiano degli scambi di pezzi sulla terza casa d'alfiere (c3, f3 o c6, f6) e la struttura pedonale che ne viene fuori non è in realtà molto debole.

Come si devono affrontare queste strutture?

Una risorsa, conoscendo la debolezza di due pedoni doppiati isolati, è quella di attaccare il pedone che accompagna i pedoni doppiati per obbligarlo ad un cambio o a un avanzamento, con il risultato di una struttura molto più debole per un finale più favorevole.

Sfruttamento della colonna aperta

Il raddoppio di un pedone comporta, per la parte che lo subisce, l'apertura di una colonna. Questa linea, opportunamente sfruttata, può trasformarsi in una importante compensazione. Vediamo un esempio: nel diagramma 6 la colonna g aperta, combinata con la forza degli alfieri, consente al nero di attivare un gioco aggressivo e fruttuoso.

18... Tg8 19.Ce1 Dd5 20.f3 Ad6 21.Rh1 Dh5

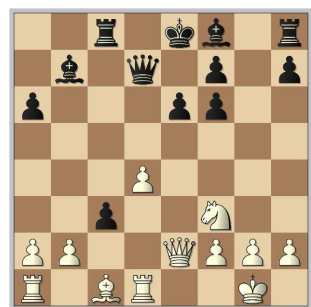


Diagramma 6

22.h3 Tg3 la posizione è cambiata radicalmente in poche mosse. Tutti i pezzi neri stanno attaccando e la posizione bianca presenta diverse debolezze, in conseguenza soprattutto della pressione esercitata lungo la colonna aperta.

23.Ae3 Re7 24.Df1 Tcg8 25.bxc3 Txc2 26.Dxc2 ... se **26.Cxc2 Dxh3+ 27.Rg1 e Axf3** decide. **26...Txc2** il nero dà le due torri per la regina ma il suo attacco sarà irresistibile. **27.Rxc2 Dg6+ 28.Rf2 Ag3+ 29.Re2 Axe1 30.Txe1 Dg2+ 31.Rd3 Axf3 32.a4 Ae4+ 33.Rc4 Dc2** e dopo lunga caccia in campo aperto, il bianco si arrese.

Pedone non doppiato più avanzato. Il blocco.

Quando il pedone adiacente ai pedoni doppiati è avanzato, la casa subito davanti ad essi è molto debole e può costituire un'eccellente base di operazioni per un pezzo avversario. Infatti il piano strategico fondamentale per la parte che lotta contro l'imponatura consiste nel cercare di bloccarla installando un pezzo nella casa debole.

Posizione tipica: diagramma 7

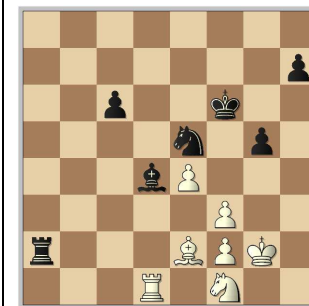


Diagramma 7

Il materiale è pari anche se il nero dispone di un candidato importante alla promozione nel pedone c6, ma ancora più importante è la casa di blocco f4 dove il nero cercherà di installare un pezzo. Il bianco gioca **1.Td1** per complicare il gioco e anche il nero gioca con fare energico **1... Cg6 2.Txd4 Cf4+ 3.Rh1 Cxe2 4.Td1 Tc2 5.Rh2 Cf4 6.Rg3 h5 7.Ce3 Tc1 8.Td6+ Re5 9.Td8 Th1 10.Cc4+ Re6** e il bianco abbandona. La minaccia di Th3# non può essere parata.

Epilogo.

Vantaggi: maggiore controllo delle case centrali. Sfruttamento della colonna aperta.

Svantaggi: i pedoni doppiati isolati sono molto deboli. Debolezza della casa di blocco davanti ad essi.

ESERCIZI SUL TEMA DELL'IMPEDONATURA

Le soluzioni a pag. 20



A- Il nero ha un cavallo attaccato. Esso dispone di tre possibili ritirate:

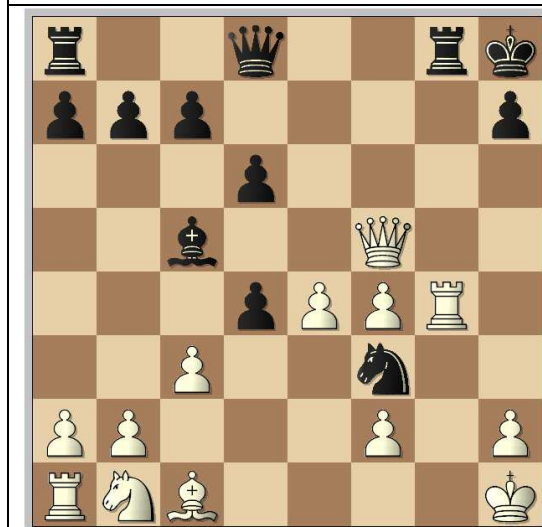
1... Cd8

1... Ca5

1... Cb8

Quale è la mossa migliore e per quale motivo?

Muove il nero.



B- La posizione corrisponde ad una partita giocata nel 1860 tra Reiner e Steinitz a Vienna. Il futuro campione del mondo, che aveva i pezzi neri, vinse la partita in modo brillante.

Muove il nero.

LECTOR JAC (di Mauro Iacomini)

La condanna

LECTOR *Jac* è in carcere, deve scontare la pena inflittagli dal giudice *Karl ATTREZYEV* per le accuse mosse dal solerte "Commissario" di polizia MEZZASALMA.

La pena di per se potrebbe essere sopportabile, se non fosse per quella maledetta clausola, introdotta dal commissario, a cui il giudice non ha potuto, o meglio, voluto, rinunciare al proclamo della sentenza; la clausola prevede l'obbligo della lettura di tutta l'enciclopedia delle aperture del gioco degli scacchi da parte di *Jac* con esame finale di apprendimento.

La pena ed il carcere duro a cui *Jac* è sottoposto non miglioreranno certo il suo modo di giocare a scacchi! Ma inevitabilmente qualche effetto lo produrrà.

Il carcere è un luogo, come altri (monasteri, eremi, alta montagna ecc.), nel quale la riflessione, l'introspezione e la meditazione sono agevolati dalla solitudine, dal non avere compiti o responsabilità quasi di nessun genere, se non fosse per le guardie che scandiscono la quotidianità del tempo si potrebbe anche trascendere da esso.

Jac ha due compagni di cella BOMBU e AXIM, i quali sono di nazionalità rispettivamente romena e libica, nessuno dei tre conosce la lingua degli altri, quindi fra loro la conversazione è ridotta ai minimi termini se non inesistente.

BOMBU è in carcere per avere rapinato e violentato una coppia di signori del veneto intenti a godersi la loro villa con piscina immersa nel verde nella periferia di Verona, invece AXIM, guida spirituale della comunità mussulmana Veronese, è stato accusato di terrorismo internazionale e detenzione di armi da guerra all'interno della propria moschea.

Le giornate di *Jac* trascorrevano tutte uguali, colazione, pranzo, cena un'ora d'aria e sei di sonno; con in mezzo solo silenzio e studio delle aperture, unica distrazione quotidiana sono le litanie ortodosse di BOMBU recitate alla sera (i vespri) e le preghiere di AXIM rivolto verso la Mecca al mattino, il tutto recitato in due lingue per *Jac* incomprensibili.

Jac non riesce a capacitarsi di come possano essere così devoti e credenti due delinquenti e malfattori di quella risma; comunque una cosa era certa, se non avesse voluto impazzire sarebbe dovuto uscire di prigione al più presto.

Il direttore del carcere, un certo WRITEN *Pen*, anch'esso ottimo giocatore di scacchi, come tutti coloro facenti parte la combriccola del commissario (che perseguitavano *Jac* con assurde accuse), decise di accogliere la richiesta di *Jac* di sottoporsi alla verifica della clausola imposta dal commissario.

Se la verifica avesse dato esito positivo avrebbe consentito a *Jac* di uscire sulla parola e di scontare il rimanente periodo di detenzione agli arresti domiciliari.

Il direttore *Pen* fa accomodare *Jac* di fronte ad una scacchiera apparecchiata e gli propone una partita a scacchi contro di lui offrendo a *Jac* di giocare con il bianco.

Dopo la settima mossa del nero il direttore si rivolse a *Jac* dicendogli: "ora è il momento di verificare la tua conoscenza delle aperture, se la tua prossima mossa sarà corretta, la prova sarà considerata superata, altrimenti tornerai in carcere".

Lector, *Jac* (1283) – *Writen, Pen* (2200)

Carcere Siberiano – 03.09.2009

1.Cf3 Cf6 2.d4 g6 3.Cc3 d5 4.Af4 Ag7 5.e3 0-0 6.Ae2 b6 7.Ce5 Ab7
(Diagramma)



Jac osservò accuratamente la posizione, forte dei suoi studi sapeva che si poteva considerare chiusa la fase di gioco dell'apertura quando i due Re avevano arroccato ed erano al sicuro da attacchi avversari, NON EBBE DUBBI! Assaporando già una parziale libertà, eseguì la mossa dell'ARROCCO!!!

WRITEN, lo guardò con sguardo consolatorio, con voce calma e suadente, gli fece i complimenti per i notevoli progressi fatti, ma purtroppo si vedeva costretto a RIMANDARLO IN CARCERE!!!

QUALE È, SECONDO VOI, LA MOSSA MIGLIORE PER USCIRE DI CARCERE?

P.S.: Chi vuole aiutare *Jac* ad uscire di carcere gli mandi una copia del libro intitolato: "La mia vita per la libertà" di I. GHANDI; oppure gli consigli di guardarsi il film "Le ali della libertà". Arrivederci al prossimo numero *Jac*!!!

IL MISTERO CLAUDE BLOODGOOD (di Adriano Giannetti)

"*Claude Bloodgood* rimane un mistero che cresce man mano che si investiga su di lui. Egli fu capace di raccontare delle frottole stravaganti ogni volta che ne ebbe voglia".

Corrispondence Chess News

I giocatori di scacchi sono immaginati come persone tranquille, miti e riflessive. *Claude Frizzel Bloodgood* è stato l'eccezione: collerico, crudele, impulsivo... durante il suo processo sputò al proprio avvocato. Passò 32 anni in prigione.

Figlio di cittadini tedeschi, imparò a giocare a scacchi da suo padre in giovane età. La sua carriera scacchistica ebbe inizio nel 1957 e fino al 1961 vinse più della metà dei tornei che la Federazione Scacchistica degli Stati Uniti (USCF) organizzò in Virginia.

Purtroppo la sua carriera scacchistica non poté mai svilupparsi a causa dei suoi numerosi problemi con la legge. Dal 1962 al 1964 e poi dal 1965 al 1967 fu in carcere per scontare due condanne per furto con scasso. Venne incarcerato nuovamente dal 1968 al 1969 per falsificazione. Nel 1969, appena nove giorni dopo essere stato rilasciato dal carcere, uccise sua madre fracassandole la testa con un cacciavite e poi strangolandola con le sue stesse mani, per essere sicuro che fosse morta. Nel 1970 venne condannato per omicidio e rimase in cella in Virginia per due anni in attesa dell'esecuzione sulla sedia elettrica.

Finché era nel braccio della morte, per la quasi totalità del tempo, riprese la sua vecchia passione per gli scacchi giocando una serie enorme di partite per corrispondenza, fino a 2.000 nello stesso tempo (*un record!!*); diventando uno dei primi 30 giocatori USA.

Quando nel 1972 lo stato della Virginia commutò in ergastolo tutte le pene capitali, *Claude* divenne l'ergastolano 99432 e cominciò a scontare la sua pena nel penitenziario di Richmond. All'interno del carcere fondò un circolo di scacchi dove insegnò a giocare a molti detenuti che iscrisse tutti alla federazione; data la sua profonda conoscenza del sistema di rating organizzò parecchi tornei fra detenuti in carcere riuscendo a mettere in crisi il sistema di rating. Venne accusato di giocare parecchi tornei al giorno con detenuti che avrebbero deliberatamente perso contro di lui e questo per vari

anni e per migliaia di partite, cosicché il suo ELO crebbe a dismisura e nel 1996 salì a 2702 punti, facendolo diventare il secondo giocatore del suo paese dopo Gata Kamsky.

Nessuno seppe mai dire quale fosse la sua vera forza, ma si stimò che potesse essere un buon Maestro tra i 2000 - 2200 punti Elo con una punta di 2400 punti nel periodo di maggior forza nei primi anni '60.

Durante la sua permanenza in carcere, Bloodgood finanziò la sua passione per gli scacchi scrivendo articoli e libri, che ancor oggi sono apprezzati ("La Tattica Grob", "Nimzovich attacco: il gambetto Norfolk 1.Cf3 d5 2.b3 c5 3.e4 ", "Il Blackburne-Hartlaub Gambit: 1.d4 e5 2.dxe5 d6!").

Il 4 agosto 2001 morì per un cancro ai polmoni. Fu un criminale, gran giocatore e gran bugiardo

Il repertorio di Bloodgood è molto simile al mio, almeno nel gioco blitz, ma io non sono ne criminale, ne gran giocatore, ne bugiardo... o no?!? Mia madre è ancora viva!!

Un mistero: il mistero Bloodgood!!

Giannetti A. - Pieraccini N. [A05]

Blitz Massa, 19.05.2009

1.Nf3 Nf6 2.e4 Nxe4 3.Nc3 Nf6 4.d4 d5 5.Ne5 Bf5 6.g4 Bg6 7.h4 h6 8.Nxg6 fxe6 9.Qd3 Kf7 10.Rh3 [10.g5 hxg5 11.Bxg5] **10...Qe8** [10...Na6 11.g5 Nb4 12.Qe2 Nc6 13.gxf6; 10...Nxg4 11.Rg3 h5 12.f3] **11.g5 hxg5 12.hxg5 Nh5** [12...Rxh3 13.Bxh3 Ne4] **13.Nxd5** [13.Nxd5 Qd7 14.Qf3+ Ke8; 13.Qf3+ Kg8 14.Qxd5+ e6 15.Qxb7 Nd7 16.Bc4 Nb6 17.Bxe6+] **13...Na6 14.Qf3+ Kg8 15.Bxa6 Qf7 16.Bc4 Qe6+ 17.Ne3 Qxc4 18.Nxc4 Rh7 19.Ne5 Rd8 20.Qf7+ Kh8 21.Nxg6# 1-0**

GIOCA E FAI GIOCARE A SCACCHI

Circolo Scacchistico della Versilia

L'Associazione non patologica !!

MEZZASALMA

La realtà sognata

Al palazzo di vetro dell'ONU, nella sala plenaria, tutti i paesi presenti, un premier capo di stato sale sul palco per le dichiarazioni di rito e stupisce: "Sono colpevole. Ho commesso atroci crimini contro l'umanità. Vorrei essere processato". Ci fu un attimo di silenzio e subito dopo il panico generò il caos. Il fuggi-fuggi generale desertificò la sala e il palazzo crollò come le torri gemelle restando in piedi. Mai bomba ebbe tale effetto. La telecamera rimase fissa a inquadrare il palco vuoto e l'immagine rimbalzò sui teleschermi di milioni di televisori sparsi sul globo terrestre.

Il commissario Mezzasalma, davanti ad uno di essi, si grattò la testa e bevve un sorso di camomilla.

Molte volte la realtà è superiore ai sogni e mille altri fatti succedono ai confini delle comunicazioni di massa.

Alle Olimpiadi degli Scacchi del 2006 a Torino, i media riportarono nelle loro cronache solo le delusioni e i trionfi della competizione agonistica, ma Mezzasalma ricorda perfettamente ciò che è successo e che nessuno ha mai raccontato.

La volante della polizia, con le sirene spiegate, attraversò di corsa il centro di Torino avvolto nella notte. I lampeggianti dipingevano le facciate delle case, nei lunghi viali alberati, e i volti dei curiosi, di un evanescente colore bluastro.

Mezzasalma, aveva sempre usato poco le sirene della macchina del suo piccolo commissariato di provincia, proprio per non dar l'impressione della foga circense con la palla sul naso: tutti a rimirar e ad applaudir o a fischiare. Era stato prelevato all'aeroporto di Caselle e le sirene giustificavano l'urgenza con cui la procura della Mole Antonelliana tenesse alla sua opinione. All'Oval, vicino al Lingotto, sede delle Olimpiadi degli scacchi, i mille lampeggianti dei pompieri, delle ambulanze e delle volanti illuminavano a giorno i volti tesi delle persone deputate a risolvere un intricato caso di sequestro e ricatto scacchistico.

Un commando di terroristi aveva fatto irruzione nella sala di gioco e sequestrato tre squadre di giocatori di scacchi appartenenti alle nazioni Russia, Germania e Stati Uniti. Il capo dei terroristi, il famigerato Lector Jac, aveva fatto sapere quali erano le sue richieste: la liberazione del gioco degli scacchi in tutto il mondo accompagnato dalla modica cifra di un miliardo di euro per adempiere al compito stesso. Alla conferenza di mezzanotte, dove avrebbe indicato la prima squadra a saltare in aria, se non

fossero state accolte le sue richieste, erano state invitate solo due persone che il magistrato, appunto, indicò nel sindaco della città Chiamparino e il commissario Mezzasalma quale esperto di eventuali indicazioni scacchistiche, che il terrorista usava normalmente nel suo bacato linguaggio. A mezzanotte, Mezzasalma entrò tremolante nella grande sala di gioco piena di tavoli con le scacchiere apparecchiate per un nuovo turno di gioco, e un disinvolto sindaco abituato, forse, ai terroristici congressi di alcuni anni prima con i vecchi compagni di partito. Il terrorista, con la sua bella stazza e un passamontagna calato in testa, fece la sua teatrale comparsa sulla scena davanti ad un accecante faretto che ne faceva intravedere confusi lineamenti. Con fare deciso e autoritario replicò i motivi del sequestro e della richiesta in denaro e infine esclamò: “Se la richiesta non sarà evasa nei termini previsti farò saltare in aria una squadra alla volta. La prima sarà questa...” e avvicinandosi ad una scacchiera mosse il pedone da b2 in b4 e sparì dietro il fascio di luce.

Il commissario e il sindaco, tornati indietro dalla messinscena, si dispersero nei rispettivi gruppi di potere: Chiamparino tra segretari e assessori convocò una giunta comunale straordinaria per fronteggiare l'emergenza e chiedere la calamità naturale, mentre Mezzasalma fu circondato dalle forze dell'ordine. E mentre la città di Torino si domandava del significato della mossa b4, il commissario Mezzasalma ordinò a tutte le forze in campo un controllo minuzioso e tenace verso il luogo dove era rinchiusa la squadra americana:

“Guardate ogni angolo e controllate ogni persona sospetta. La prima squadra a saltare in aria sarà quella degli Stati Uniti. Occhio e in bocca al lupo”.

Il controllo ebbe il suo risvolto positivo e il kamikaze imbottito di tritolo venne smascherato e reso impotente prima che potesse far brillare

l'autobomba. Il triste Lector Jac riportato nelle patrie galere e Mezzasalma riaccompagnato all'aeroporto per il viaggio di ritorno.

Chiamparino lo rincorse con la macchina blu fino a Caselle e gridando da lontano chiedeva: “Come hai fatto a capire che si trattava della squadra americana?”

Ma l'aereo era già lontano.

Davanti al televisore fisso sempre sulla

stessa immagine Mezzasalma pensò: ah! Se ogni tanto quello che vediamo alla televisione fosse vero.



Lector Jac

SOLUZIONI

APPUNTI DI VIAGGIO (di Ale Colosimo): **1.** Td4 cxd4 **2.** Ag2 d3 **3.** Ad6 cxd6 **4.** Rc7 d5 **5.** Dc5 d4 **6.** Ta3 a4 **7.** b4 a5 **8.** b5 a6 **9.** Dxc6 Ra7 **10.** b6 matto.

CHE SCACCHISTA SEI?: 1.Tc6+ bxc6 2.Txc6+ Rd7 3.Th6+ Rd8 4.Th8+ Te8 5.Txe8#

TEST IMPEDONATURA: A = il punto più vulnerabile del bianco è il pedone c4. Per tale motivo conviene sottoporlo subito a pressione. La mossa giusta è: 1... Ca5, per poi proseguire con b6 e Aa6.

B = il nero vince con 1... Dh4 sfruttando il sovraccarico di funzioni della torre g4. 2.Tg2 Dxh2+ 3.Txh2 Tg1#

MEZZASALMA (Giornalino 3-2009): *Il lettore è il colpevole.*

La mossa che condanna il lettore è **1.h6** in quanto il GM avendo riconosciuto il suo assassino tra il pubblico, nota, successivamente, che l'unica poltrona vuota è la numero 100 e quindi fa la mossa h6 indicando sostanzialmente con h l'unità di misura 100 (in metrologia h indica l'etto e cioè ettogrammo, ettolitro, ettometro...) e quindi il GM è come se gridasse a tutto il mondo chi lo ucciderà: h6 (100 sei).

PROGRAMMA DEL CIRCOLO ANNO 2009

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

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		
8 OTTOBRE		
15 OTTOBRE		
22 OTTOBRE	6 TURNI	PREMI VARI
29 OTTOBRE		Val. Variaz. Elo
5 NOVEMBRE	TORNEO LAMPO 5'	PREMI VARI
12 NOVEMBRE	TORNEO TEMATICO	PREMI VARI
19 NOVEMBRE		
26 NOVEMBRE		
3 DICEMBRE	4 TURNI	
10 DICEMBRE	SEMILAMPO DI NATALE 15'	PREMI
17 DICEMBRE	8 TURNI	NATALIZI

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.