

CIRCOLO SCACCHISTICO DELLA VERSILIA

ANNO 2009 - NUMERO 5 (44-9°) (Nov-Dic)



Disegno realizzato da Samuele dell'Associazione "Semplice...mente genitori" onlus che si occupa delle problematiche legate all'autismo.

www.semplicenteonlus.it

22° TORNEO SOCIALE 2010

Palazzo Mediceo Seravezza

otto turni di gioco

dal 14 gennaio al 4 marzo 2010

gioca e fai giocare

Un attento lettore (che nel nostro caso dovrebbe essere sinonimo anche di attento scacchista) (ma lo scacchista, in quanto tale, dovrebbe essere attento di natura!), assocerà il numero 32 ai nostri amati (e odiati) pezzi di una scacchiera!! Ma anche al numero di pagine di questo nuovo giornalino. Un bel numero. Probabilmente un record!! 32 pagine sono un dato importante che però nasconde dentro di sé una profonda contraddizione. Se da una parte ci rallegriamo perché abbiamo tante cose da dire (dalle partite commentate ai test scacchistici, da spietate classifiche di torneo a presunti racconti letterari), dall'altra c'è la cruda verità che i tanti pezzi raccolti sono solo il frutto dell'impegno dei soliti noti che, da anni ormai, si cimentano nella particolare arte di *scrivere (scarabocchiare) di scacchi e non*. Per noi che lo facciamo, lo scrivere è un piccolo vanto, che nel profondo ci rallegra e ci premia, ma anche che ci mette a nudo e che ci espone al ludibrio delle genti; siamo più vulnerabili perché un pezzo, una frase può essere valutata e criticata. Ma non è questo che dobbiamo temere dal metterci in piazza sul giornalino perché lo scacchista sa benissimo che tutte le volte che siede davanti ad una scacchiera è come se mettesse su una bancarella di mercato tutto il suo carattere e il più profondo dell'animo. Ci mettiamo a nudo e non bastano le mani per coprire le oscenità. Siamo lì alla mercé di tutti. Quindi non dobbiamo aver timore di scrivere, possiamo farlo su qualsiasi cosa e usare qualunque mezzo come una classica Olivetti Lettera 32 e rileggendo il pezzo appena scritto potremmo sorridere a 32 denti.

In questo numero del giornalino poi, abbiamo l'esplosione del racconto giallo, con la saga del commissario Mezzasalma che ci tormenta le notti, la seconda puntata di Lector Jac di Mauro Iacomini, e il ritorno dopo due anni del sostituto procuratore Della Rocchia scritto dal grande assente Andrea Conaldi in un racconto giallo-noir di arzigogolata soluzione.

In prima pagina due notizie importanti. La prima è la pubblicità al 22° Torneo Sociale anno 2010, l'evento più significativo della nostra vita associativa. La seconda è l'espressione massima di un'altra vita associativa: dare forma e colore e opportunità a bambini affetti da autismo grazie all'impegno e alla costanza di genitori che associandosi hanno creato i presupposti di un mondo e di un futuro un po' meno buio.

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)*

Il nostro viaggio di oggi ci porta a ripercorrere una breve strada nel passato e, suppongo, una lunga nel futuro: la storia dei computer negli scacchi. Il primo computer scacchistico fu MacHack VI, che risale al 1966 e che nel 1967 partecipò ad un torneo con giocatori umani dilettanti raccogliendo solo mezzo punto su cinque incontri. Il primo campionato del Mondo di computer scacchistici risale al 1974, vinto dal programma *Kaissa*. Si tratta, ricordiamolo, di computer di notevoli dimensioni. I primi *home computer* (prima ancora dei *personal computer*) risalgono a metà degli anni '80 (Commodore 64, Apple II ecc.) sono stati i primi software con cui gli umani potevano giocare a scacchi, anche se non potevano impensierire buoni giocatori di scacchi, anche a causa della lentezza dei processori. Ma lo studio dei software scacchistici continuò, anche perché utile alla crescita degli stessi computer. Già nel 1989 il mondo scacchistico rimase scosso dalla sconfitta del Maestro Internazionale David Levy da parte del supercomputer della IBM chiamato “Deep Thought”. Gli anni '90 segnarono il miglioramento decisivo dei programmi scacchistici, soprattutto nel gioco veloce, dove il calcolo a “forza bruta” (cioè calcolando tutte le possibili mosse) del programma *Fritz 3* ebbe la meglio in un torneo lampo del 1994, di Anand e Short, arrivando primo a pari merito con Kasparov (!). Erano gli anni del grande sviluppo informatico globale. I processori diventavano sempre più veloci e iniziarono a vedersi negli uffici e in qualche casa i personal computer. Fritz 3 che “girava” su un personal computer sconfisse di lì a breve Kasparov in una partita lampo, che suscitò anche qualche dubbio e polemica. Nel 1996 la IBM sfidò il Campione del Mondo Kasparov in un match di sei partite contro il loro computer scacchistico “*Deep Blue*”, con la cadenza di gioco “lento” della FIDE. Proprio nel corso di una di quelle partite Kasparov fu sconfitto e fu la prima vittoria di un computer contro un campione mondiale. Da quel momento gli studiosi iniziarono a studiare particolari algoritmi che permisero ai programmi di scacchi di non calcolare sempre con la forza bruta ma utilizzando conoscenze pregresse (auto apprendimento) e, finalmente, valutando la posizione. Nella rivincita del 1997 Kasparov fu battuto dalla nuova versione di *Deep Blue*. Da allora i programmi di scacchi sono ulteriormente migliorati, anche se ancora non sono all'altezza dei migliori giocatori del Mondo. L'utilizzo però di tali software – collegati anche a

relativi database – sono diventati ormai parte integrale del bagaglio di ogni giocatore, non solo di livello internazionale, tanto che si organizzano ormai anche tornei di scacchi c.d. *avanzati*, cioè i giocatori “umani” gareggiano utilizzando i propri programmi e database scacchistici. Non solo, i computer scacchistici hanno costretto organizzatori e la FIDE far disputare tornei con cadenze tali da non prevedere le cosiddette “sospensioni” nel corso delle quali il lavoro dei computer metterebbe in serio pericolo la correttezza dei match. Malgrado la presenza dei computer non credo, personalmente, che il silicio possa soppiantare il cervello dell'uomo, soprattutto nel nostro meraviglioso uomo che viene chiamato, in ogni partita “viva”, a creare opere memorabili.

SCACCO AL LIBRO (di Alessandro Colosimo)

In questo appuntamento vorrei proporvi un libro che è una cronaca del Match del Secolo: “*Bobby Fischer va alla guerra*” di Edmonds David e Eidinow John (ed. 2006, Editore Garzanti – pagg. 419, € 22,00). E' un interessantissimo saggio che riassume quanto accaduto nel corso dell'incontro, per il Campionato del Mondo, tra Fischer-Spasskj che si è svolto a Reykjavik (Islanda) nel 1972. Gli autori ci chiariscono molti aspetti anche non conosciuti - almeno a me - di quel mese di grandi scacchi nel nord Europa che ha segnato un vero spartiacque per il nostro gioco. I capricci del solitario campione americano, Fischer, e l'infinita ed incomprensibile, anche per i suoi concittadini, pazienza del russo Spasskj nei confronti dell'amico Bobby, sono raccontati in maniera avvincente, collegandoli alla guerra fredda che, in quel periodo, teneva il Mondo con il fiato sospeso. A mio parere è necessario leggere questo saggio prima o dopo aver letto “*Fischer contro i Russi*”, un ottimo libro della casa editrice Caissa scritto da due giornalisti di scacchi russi. Bobby Fischer va alla guerra è il racconto visto dalla parte occidentale, Fischer contro tutti fornisce i documenti necessari per leggere l'incontro con l'ottica sovietica. Unica pecca del libro che oggi vi propongo, sono alcuni passaggi che richiedevano nella traduzione un più appropriato utilizzo di termini tecnici del nostro gioco.

Vi lascio ora con una frase emblematica di Spasskj “*Quando giochi con Bobby, il problema non è vincere o perdere. Il problema è sopravvivere.*”

Buona lettura!

L'ULTIMO TORNEO

Per il quarto anno consecutivo il presidente del circolo, Carlo Menchetti, rivince il torneo d'autunno. Ripetere per l'ennesima volta il discorso delle foglie morte, delle giornate crepuscolari, delle castagne fatte a ballotti ma anche a mondine... ci sembra superfluo e noioso... ma tant'è... Sconfigge all'ultimo turno un coriaceo Luca Onesti (3°) (forse influenzato A/H1N1) in una combattuta partita all'insegna degli arroccchi eterogenei e degli attacchi a spada tratta. 2° classificato assoluto Massimo Bartelletti con 4,5. Per le altre fasce di gioco, sono premiati: Agostino Fonzo (5°) con 4 punti per la fascia B, e per la fascia C Aldo Zarri (11°) con 2,5 punti.

TORNEO d'AUTUNNO 2009

Classifica Finale (sei turni)

CLASS.	NOME	PUNTI	FASCIA	VAR. ELO	ELO FINALE
1°	MENCHETTI CARLO	5.0	A	+12	1822
2°	BARTELLETTI MASSIMO	4.5	B	+69	1557
3°	ONESTI LUCA	4.5	A	+9	1728
4°	FEDERICO GIANCARLO	4.0	A	-21	1770
5°	FONZO AGOSTINO	4.0	B	+21	1476
6°	NERI ALVARO	3.5	B	+21	1441
7°	CAVIRANI GIUSEPPE	3.5	A	-21	1573
8°	COSCI MASSIMO	3.0	B	0	1410
9°	TARTARELLI FRANCO	2.5	B	+12	1489
10°	ANGELINI PIERLUIGI	2.5	B	-6	1362
11°	ZARRI ALDO	2.5	C	+12	1254
12°	NAVARI LORENZO	2.5	C	+45	1233
13°	BALDI SIRIO	2.0	C	+9	1257
14°	IACOMINI MAURO	2.0	B	-36	1269
15°	ROSI ROSSANA	1.5	B	-33	1442
16°	MANDORLI GIULIO	1.0	C	+6	1182
17°	COLOSIMO ALESSANDR	1.0R	A	+6	1558
18°	TRACY MARVIN	0.5	A	-84	1826
19°	MARTINELLI SERGIO	0.0R	B	-21	1382

ONESTI LUCA - MENCHETTI CARLO

Palazzo Mediceo - Seravezza (29.10.2009) Torneo Autunno (ultimo turno)

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7 8.Df3 Dc7 9.0-0-0 Ad7 10.Ae2 Cc6 11.Cb3 0-0 12.Ad3 b5 13.g4 b4 14.Ce2 a5 15.Dh3 e5 16.Axf6 Axf6 17.Dh5 g6 18.Dh3 a4 19.Cd2 Tfb8 20.f5 b3 21.fxg6 fxg6 22.Ac4+ Rh8 23.Df3 Ag7 24.axb3 axb3 25.Cxb3 Cb4 26.Ad3 Ae6 27.Rd2 Cxd3 28.Dxd3 Ah6+ 29.Re1 Td8 30.h3 De7 31.Dg3 Ta2 32.h4 Txb2 33.Ca5 Txc2 34.g5 Ag7 35.h5 Df7 36.Tf1 Da7 37.Da3 Ag4 38.Tf2 Axh5 39.Rf1 De7 40.Db3 Txe2 41.Txe2 Axe2+ 42.Rxe2 Dxdg5 43.De6 Df6 44.Dh3 Tf8 45.Dg2 Tb8 46.Cc4 De6 47.Cxd6 Tb2+ 48.Td2 Txd2+ 49.Rxd2 Dxd6+ (0-1)

I GRANDI GIOCATORI DI SCACCHI ITALIANI (di Massimo Cosci)

VINCENZO CASTALDI

Vicenzo Castaldi nasce a Marradi il 15 maggio 1916, un paese in provincia di Firenze e muore a Firenze il giorno della befana nel 1970. Un altro Toscano come il GM Sergio Mariotti anche lui nato a Firenze. Mi sono detto: ma gli scacchi italiani prima dell'avvento di Fabiano Caruana, di Michele Godena, di Daniele Vocaturo, erano proprio preistoria? Io penso di no. In Italia c'erano dei grandi giocatori con un solo handicap rispetto ai grandi giocatori del Est europeo e dei paesi occidentali così detti scacchisticamente evoluti: erano dei dilettanti nel vero senso della parola. durante la loro vita normale lavoravano. **Ma come diceva il grande Lasker gli scacchi sono stati inventati per chi non ha voglia di lavorare.**

Conseguì i titoli di Maestro della FSI nel 1936 e di Maestro Internazionale della FIDE nel 1950. Vinse sette campionati italiani negli anni 1936, 1937, 1947 (ex aequo con Cherubino Staldi), 1948, 1952 (ex aequo con Alberto Giustolisi e Federico Norcia), 1953 e 1959. Campione italiano per corrispondenza ASIGC nel 1956.

Partecipò con la squadra italiana a numerosi Tornei internazionali. Alle Olimpiadi scacchistiche di Stoccolma del 1937 ottenne una brillante vittoria, in sole 16 mosse, contro il celebre giocatore russo, naturalizzato francese, Tartakover. Da ricordare, anche, una vittoria nel 1948 a Venezia, giocando con il Nero, contro l'ex campione del mondo Max Euwe.

Giocatore ancora valido, interruppe bruscamente l'attività agonistica.

Due prestigiose vittorie di Castaldi trascritte in notazione algebrica italiana

Vincenzo Castaldi - Savielly Tartakower (Olimpiadi di Stoccolma 1937)

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.Ae2 Ae7 6.0-0 h6 7.b3 c6 8.Ab2 Dc7 9.Dd2 g5 10.Tfd1 Cf8 11.dxe5 dxe5 12.Cxe5 Ae6 13.Cb5 Db8 14.Da5 Ad8? 15.Txd8+ Qxd8 16.Cc7+ 1-0

Max Euwe - Vincenzo Castaldi (Venezia, 1948)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ab4 5.e5 h6 6.Ad2 Axc3 7.bxc3 Ce4 8.Dg4 g6 9.h4 c5 10.Ad3 Cxd2 11.Rxd2 Cc6 12.Th3 cxd4 13.cxd4 Db6 14.Cf3 Ad7 15.Thh1 O-O-O 16.Thb1 Da5+ 17.Re2 f5 18.Df4 Dc3 19.Th1 g5 20.hxg5 hxg5 21.Dxg5 Thg8 22.De3 f4 23.Dd2 Cxd4+ 24. Cxd4 Dxd4 25.Tab1 Txd2 26.Rf3 Tdg8 27.Tb4 Txf2+ 28.Dxf2 Dxb4 29. Dxa7 Tg3+ 30.Re2 Te3+ 31.Rd1 Rc7 32.Ae2 Db1+ 33.Rd2 Txe2+ 34.Rxe2 Dxh1 35.Da5+ b6 36.Da7+ Rd8 37.Dxb6+ Re8 38.Db8+ Rf7 39.Dc7 De4+ 40.Rd1 Da4 41.Dd8 Rg6 42.Df6+ Rh5 43.Df7+ Rg4 44.Dg6+ Rh4 45.Dh6+ Rg3 46.Dg5+ Rf2 47.Dh4+ Re3 48.De1+ Rd4 0-1

F.C. SHAH (di Adriano Giannetti)

“E’ ora di dire basta, serrare i ranghi e chiudere le porte. Perché questa gente con noi non c’entra niente: venera un dio diverso dal nostro, parla una lingua diversa dalla nostra, veste in maniera diverso. Spesso sono veri e propri selvaggi. Quando non sono criminali; o addirittura terroristi. Occorre fermarli alle frontiere; anzi, meglio nei porti di partenza. Occorre estradare gli indesiderabili, rispeditarli a casa loro; mentre quelli che rimangono devono integrarsi: non possono venire qui e pensare di mantenere usi e costumi di un modo che non ci appartiene. Sono voluti venire qui da noi?? Allora devono adeguarsi.”

Pontida 2009??

Forse, ma anche New York 1909. Esattamente un secolo fa, nella metropoli americana al centro del dibattito pubblico c’era la questione degli immigrati. Italiani. Il capo della polizia di New York ci definiva nel 1906: “Farabutti ed ex detenuti”.

Le reazioni di oggi alle “invasioni” degli “incivili” extracomunitari e quelle americane nei nostri confronti, un secolo fa. **Stessa storia.**

Qualsiasi altro mio commento sarebbe superfluo... *lascio parlare i fatti, lascio parlare gli scacchi.* Infatti ospito con immenso piacere anche quest’anno, per il secondo anno consecutivo, al torneo semilampo a squadre che organizzo, la squadra albanese F.C.Shah.

Alla fine un buon torneo, dodici squadre, grande agonismo, vince la squadra di Prato, come nel 2008; ma la mia più **grande soddisfazione**, sopra ogni altro risultato tecnico ed organizzativo, è accogliere ragazzi che mettono impegno e dedizione, passione e professionalità sulla scacchiera come nella vita di tutti i giorni: lavorano e giocano, sorridono sempre... anche se venerano un dio diverso dal nostro, parlano una lingua diversa dalla nostra, vestono in maniera diversa da noi. Anche se sono immigrati... spesso “indesiderati”. Ho avuto l’impressione che poi alla fine questi ragazzi che si sono trasferiti dall’Albania non siano ne selvaggi, ne criminali, ne tantomeno terroristi... *lascio parlare i fatti, lascio parlare gli scacchi.*

Bici Boujar Yari - Mazzini M.

Torneo a squadre 2009

D48: Semislava: Variante di Merano: **1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.c4 e6 4.Cc3 c6 5.e3 Cbd7 6.Ad3 dxc4 7.Axc4 b5 8.Ad3 a6 9.Cg5 Ab7 10.Df3 b4 11.Cce4 h6 12.Ch3 [12.Dh3 Cxe4 13.Cxe4 c5=] 12...Dc7 13.Cxf6+ Cxf6 14.e4 Td8 15.Af4 Db6 16.De2 Dxd4 17.Td1 Db6 18.0-0 Ac5 19.e5 Cd5 20.Dg4 g5**

[20...Cxf4 21.Cxf4 g5 22.Cxe6+-] **21.Ac1 Ad4 22.Tde1 c5 23.Dh5 Re7 24.Rh1 Tdg8 25.f4 gxf4 26.Te2 f5 27.Ac4 [27.Cxf4 Cxf4 28.Axf4 Ad5] 27...f3 28.Txf3 Rd8 29.Tg3 [29.Axh6?? Quel pedone è avvelenato 29...Ce3 30.Ab3 Rc8-+] 29...Txg3 30.Dh4+ Rc7 31.Dxg3 Rb8 32.Cg1 Dd8 33.Db3 [33.Cf3 Tg8 34.De1 f4+] 33...Tg8 34.Cf3? [34.a3 bxa3 35.bxa3-+] 34...Cb6-+ 35.Cxd4? [35.Axe6 c4! 36.Axc4 Axf3 37.Dxf3 Cxc4 38.Af4-+] 35...cxd4 36.Ad3 Dh4 37.Rg1 Dh3 38.Dc2 Cd5 39.Ad2 [39.Ac4 f4 40.Dh7 Tg4-+] 39...Ce3 40.Axe3 dxe3 41.b3 [41.Rh1 per disperazione 41...Dh4 42.Db1-+] 41...f4 42.Ae4 f3 43.Axb7 fxe2 44.Dxe2 Rxb7 [44...Rxb7 45.g3 Td8 46.Dg2+ Dxg2+ 47.Rxg2 Tf8 48.Rh3 e2 49.a3 Tf2 50.Rg4 e1D 51.Rh5 Dxe5+ 52.Rxh6 Dh8+ 53.Rg5 Dg7+ 54.Rh5 Txb2#] **0-1****

Una sconfitta nonostante una bella partita. Accolta come sempre con un sorriso sincero.

Alla fine un buon torneo... alla fine è **F.C. Shah!!**

TORNEO SEMILAMPO SQUADRE – MARINA DI MASSA 15.11.2009

1°	Prato squalo 5	6.5	29.0 p. individuali
2°	Sarzana unvs	5.0	24.5 p. individuali
3°	Pisa – vita semilampo	5.0	23.0 p. individuali
4°	Parma senior	4.5	20.5 p. individuali
5°	Massa unvs	4.0	21.0 p. individuali
6°	Lucca	4.0	19.5 p. individuali
7°	Sarzana intoccabili	4.0	19.5 p. individuali
8°	Versilia	3.0	16.5 p. individuali
9°	Parma junior	3.0	15.0 p. individuali
10°	Sarzana predestinati	1.5	11.0 p. individuali
11°	F.C. Shah	1.5	9.5 p. individuali
12°	Massa Mandragola	0.0	1.0 p. individuali



Prato squalo 5



Massa Unvs

“Io vado oltre!!” è una delle frasi preferite di Luca Onesti, pronunciate spessissimo quando gioca partite lampo con il nostro Doc Cavarani. È una frase che mi piace tantissimo e che in qualche modo mi fa riflettere. “Io vado oltre!!” si, ma, oltre che cosa? O meglio: oltre dove? E per cercare cosa? Se da un punto di vista scacchistico la frase è abbastanza intuibile e spiegabile, ci rimane sempre il dubbio di cosa

L'infinito di Leopardi
Sempre caro mi fu quest'ermo colle,
e questa siepe, che da tanta parte
dell'ultimo orizzonte il guardo esclude.
Ma sedendo e mirando, interminati
spazi di là da quella, e sovrumani
silenzii, e profondissima quiete
io nel pensier mi fingo, ove per poco
il cor non si spaura. E come il vento
odo stormir tra queste piante, io quello
infinito silenzio a questa voce
vo comparando: e mi sovvien l'eterno,
e le morte stagioni, e la presente
e viva, e il suon di lei. Così tra questa
immensità s'annega il pensier mio:
e il naufragar m'è dolce in questo mare»

effettivamente voglia significare. La parola “oltre” significa un qualcosa che va al di là, che sicuramente noi non vediamo e che non è a portata di vista come una siepe di leopardiana memoria ci esclude l'ultimo orizzonte. E il concetto dell'Oltre ha impensierito molti scrittori e filosofi che nel corso dei secoli si sono scervellati per darne giusta interpretazione. E visto che è roba da filosofi ho chiesto a mia figlia Sara (filosofa) di fare una piccola indagine sul web sul concetto che stiamo trattando. Partendo proprio dalla poesia del Leopardi, capiamo che l'immaginazione è l'arma da utilizzare per “concepire le cose che non sono” e credere di porre fine alla nostra sete di felicità e trasportarla dove regnano gli incommensurabili spazi e le eterne profondità. Oltrepassare la mera visione del circostante, dirigersi nel luogo governato dalla pura immaginazione è l'esperienza suprema cui il genere umano aspira accostandosi a quell'universo dei sensi sconosciuto al creato. La vicenda interiore e i sussulti dell'anima sono originati dalla natura, contemplata con la curiosità di chi si figura ciò che gli è occultato, trasportandoci in un orizzonte artificiale nel quale la mente supera ogni proprietà percettiva per dare libero sfogo alla forza evocativa della propria immaginazione.

E chi è che può andare oltre se non la persona più indicata: l'oltreuomo!! Questa è la famosa definizione, coniata dal filosofo Friedrich Nietzsche, e che nel secolo scorso è stata abusata per ben altri scopi razziali a favore di

un nascente nazismo. Tale definizione permette infatti di chiarire l'equivoco comune secondo cui l'übermensch (in tedesco oltreuomo) sia un uomo potenziato, laddove egli invece rappresenta l'uomo che va oltre i propri limiti. È una figura ideale, capace di riconoscere i propri limiti, e che, attraverso l'uso della conoscenza e del pensiero filosofico, li trascende superando in questo modo se stesso. Esistono alcune concezioni diffuse, ma ritenute inesatte, su questa figura: in particolare che corrisponda all'ideale di razza pura del nazismo, oppure che sia affine ai supereroi dei fumetti. In realtà l'oltreuomo di Nietzsche è un ideale traguardo evolutivo della specie umana, senza particolari connotazioni biologiche, né tantomeno soprannaturali. Il pensiero di Nietzsche mira alla creazione di valori liberamente scelti dall'uomo e non a un potere legato alla discriminazione razziale.

Nietzsche propugna l'avvento di un nuovo tipo di uomo, capace di liberarsi dai pregiudizi e dai vecchi schemi, di smascherare con il metodo genealogico l'origine umana troppo umana dei valori, nonché di farsi consapevole creatore di valori nuovi. Non sarebbe corretto definire un uomo del genere superuomo: super indica sopra, quindi "super-uomo" vuol dire "colui che è sopra gli uomini" e li schiaccia. Nietzsche in realtà parla di un "oltre-uomo", l'Oltreuomo non schiaccia gli altri ma procede al di là delle convenzioni e dei pregiudizi che attanagliano l'uomo. Esso ha dei valori differenti da quelli della massa degli uomini, quella massa che ha aderito alla filosofia dei sacerdoti e degli imbonitori per farsi schiava di essi. Il vero Oltreuomo è, in conclusione, colui che danza in catene liberamente e con leggiadria; è lo spirito libero tout court.

Ma senza spingerci nella alte sfere filosofiche, per noi comuni mortali l'andare oltre significa solamente superare i nostri problemi.

Problemi che ognuno di noi si crea e supera attraverso il carattere che arriva dall'educazione ricevuta dai genitori e che nel corso degli anni si perfeziona nei cosiddetti “comportamenti”: mappe interne istintive o razionali a cui noi facciamo scrupolosamente riferimento. Queste mappe possono essere funzionali per la nostra persona, ma anche patologicamente disfunzionali e contemporaneamente distruttive per noi stessi per la loro rigidità. E molte volte superare un problema o andare verso il nuovo, lasciare le nostre certezze e le nostre rassicuranti abitudini, ci fa paura. Ed è a questo punto che bisogna andare oltre. Andare OLTRE e conoscere ALTRO vuol dire capire chi siamo! quali sono le nostre MAPPE, conoscere i nostri limiti, i nostri dolori le nostre gioie, difetti e pregi e perchè no anche le nostre paure, conoscerci veramente a fondo, cullare la nostra storia e prenderla per

mano, solo così si può ANDARE OLTRE...e si può saltare il fosso. Trasformare la parola problema in ostacolo da superare. Ma se andare oltre è un concetto positivo che ti dà la spinta per ricominciare qualcosa, ti permette di rimetterti in gioco e per questo ti permette di vivere, (molte persone sono andate oltre storie dolorose e riescono a vivere una vita felice perché sono riuscite ad aprire una nuova pagina); Andare oltre, però, è diventata anche una scusa. Molte volte ci appelliamo a questa sequenza di parole per non dover pensare. Si è arrivati al punto che non appena le cose non vanno come abbiamo immaginato, voltiamo pagina e andiamo oltre. Non c'è più tempo per le persone di sbagliare o avere dei tentennamenti. Devi essere sempre pronto per non essere quella pagina voltata. Devi correre e affrettarti per essere sempre la pagina successiva. L'oltre ammalia quando non si ha la forza di lottare un minimo per quello che si ha nel presente. La voglia di provare a capire quello che si è conquistato non è più importante; l'oltre ti chiama e non ti puoi fermare: saresti perduto. A volte si sottovaluta quello che si ha intorno e si cerca altrove, nell'oltre. L'oltre è ammaliante proprio per questo, perché ti dà la sensazione che qualcosa di diverso e più affascinante si può trovare. E' più facile girare pagina che approfondire quella appena letta. E nessuno ci dice mai che la fatica e la pazienza è la chiave per costruire qualcosa di importante.

E questa ultima considerazione mi riporta a parlare di scacchi e finalmente dare un significato alla frase di Luca Onesti. In una partita a scacchi, quando sei davanti ad un PROBLEMA di lettura di una posizione statica, che hai costruito tenendo fede alla MAPPE codificate della teoria scacchistica; puoi andare OLTRE (negli *incommensurabili spazi e le eterne profondità*) usando tutta la tua IMMAGINAZIONE che ti disincaglia da

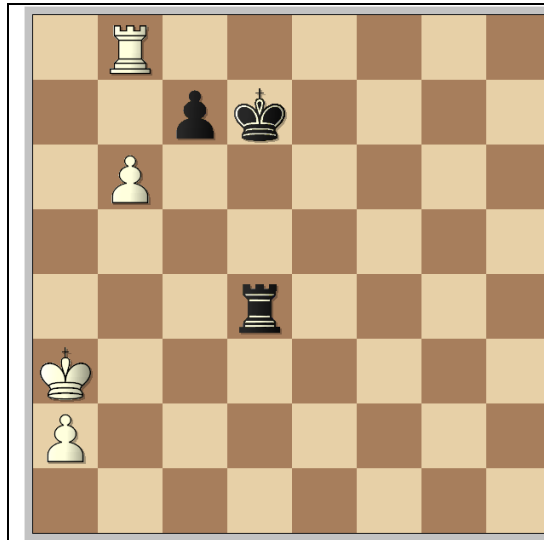


Io vado oltre !!

una SIEPE di varianti oscure solo se hai costruito con pazienza la tua cultura scacchistica che non è fatta di mirabolanti artifici ma di studio paziente e costante, perché non c'è niente da VEDERE se non sai cosa cercare!! E forse potrai lasciare a casa L'OLTREUOMO e fargli rimboccare le coperte dai filosofi utopici che noi proprio, non sappiamo cosa farci. Ora,

rimarrebbe da chiarire anche il mistero dell'oltre tomba... ma forse questo lo può spiegare meglio il commissario Mezzasalma.

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.

Attenti alla trappola del nero!!

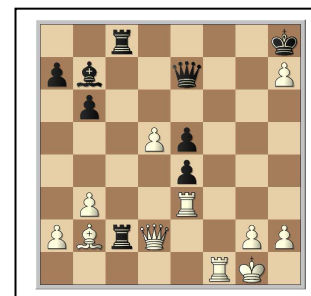
Se risolvi il test in : 30 secondi hai il titolo di Maestro; in 1 minuto sei Candidato Maestro; 2 minuti sei Prima Nazionale; 3 minuti Seconda Nazionale; 4 minuti Terza Nazionale; oltre sei Non Classificato.

La soluzione la trovi a pag. 32

L'IMMORTALE DI ZUKERTORT (di Massimo Cosci)

Zukertort - Blackburne - Londra 1883 (Che bello gli scacchi nel 1800)

Quando gli scacchi erano un attacco all'arma bianca, quando gli scacchi erano cuore e passione, quando ad una mossa di attacco si rispondeva con un'altra mossa di attacco, dove giocare in difesa era considerato codardia.

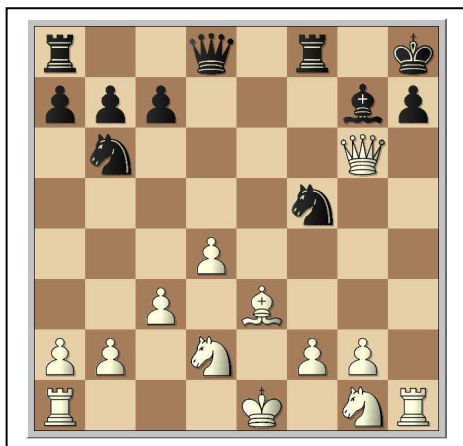


La partita in oggetto è stata giocata a Londra nel 1883 e nella posizione del diagramma Zukertort in apparenza ha perso a causa del doppio attacco alla Donna e all'Alfiere. Ma Zukertort che aveva manovrato a lungo per raggiungere questa posizione, Zukertort gioca una serie di mosse capolavoro. Diagramma: **28. ♖b4!!** Offrendo la Donna all'avversario ...**♞8c5** Rifiutata ma le sorprese non sono finite **29. ♜f8+ ♘xh7 30. ♞xe4+ ♔g7 31. ♙xe5+ ♘xf8**

32. ♙g7+ ♔g8 33. ♞xe7 Nel caso di cattura della Donna il seguito sarebbe stato: 28... Dxb4 30 Axe5+ Rxh7 31 Th3+ Rg6 32 Tg3+ Rh6 33 T1f6+ Rh5 34 T6f5+ Rh6 35 Af4+ Rh7 36 Th5 # 1-0

Cosci Massimo – Federico John [B06]

Nella galassia scacchistica brillano due stelle luminosissime: sono due partite giocate nell'era romantica degli scacchi. Queste partite sono passate alla storia come **IMMORTALE** e **SEMPREVERDE**. Ma da oggi nel firmamento scacchistico esiste anche un'altra stella sicuramente meno luminosa, si chiama **INCOMPIUTA**. Poteva essere giocata solo al Circolo Scacchistico della Versilia in una fredda serata d'autunno del 2009, precisamente un giovedì sera, dove un manipolo di scacchisti o presunti tali si arrangiano come possono a muovere pezzi sulla scacchiera in modo parecchio incomprensibile ai più. L'importante è passare alla storia e al Circolo di Scacchi della Versilia non si poteva che passare alla storia. I protagonisti sono Cosci Massimo da Forte dei Marmi e per darci un pò di internazionalità John Federico oriundo scacchista passato dalla federazione Inglese a quella Italiana per amor patrio dato dalle origini Italiane del Padre. TO DIE TO SLEEP TO PEHAPS DREAM. **1.e4 g6** John decide di giocare la partita moderna, mi pare di capire; mai vista nel suo repertorio, ma John non sa che Max (Cosci. Ndr) ha deciso ultimamente di cambiare modo di giocare e questa partita nè è un classico esempio. **2.d4 ♘g7 3.♙c4 d6 4.♗f3!!** Penso che in questa posizione la mossa sia una novità teorica: la variante Cosci nella difesa moderna classica. Ma che: sono impazzito? **4...e6 5.♙e3 ♘e7 6.c3 ♘d7 7.♘d2 0-0!?** Sicuramente una mossa difficile: il cavallo di re sviluppato in **e7** è un invito a iniziare un attacco all'arrocco. **8.h4 ♘b6 9.♙b3 d5 10.h5** senza preoccuparsi della reazione al centro di



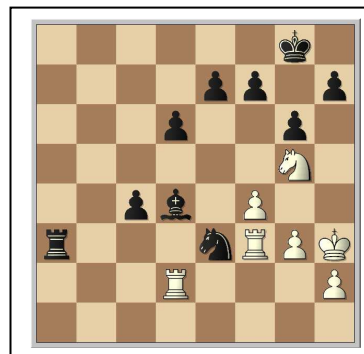
John. 10...dxe4 11.♗xe4!! Incredibile!! siamo solo alla undicesima mossa e la Donna è già in azione in posizione avanzata. **11...♘f5 12.hxg6 fxc6!?** A mio avviso era meglio **12...hxc6. 13.♙xe6+ ♙xe6 14.♗xe6+ ♖h8??** Errore grave. John sotto pressione non si accorge di **14... Tf7** che è sicuramente meglio. **15.♗xc6!!** (diagramma)

E qui secondo me il nero può anche abbandonare, ma questa partita è una **INCOMPIUTA**. **15...h6 16.♙xh6??** Ed ora è il Bianco che può abbandonare. 15 mosse fantastiche per il Bianco portano il Nero sull'orlo del precipizio che si salva con un colpo di coda: (0-1). (Ndr: **16...De8+ 17.Dxe8 Txe8+** ecc.)

Zarri – Cosci [A58] – Tematico 19.11.2009

Giovedì sera, torneo tematico al Circolo Scacchistico della Versilia. Va di scena il **Gambetto Benko/Volga e** ho deciso di commentare questa partita dopo averla vivisezionata con Fritz11 accorgendomi che anche la mente al silicio non ci ha capito niente dando giudizi a vanvera.

1.d4 ♗f6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 ♙xa6 6.♘c3 g6 7.♘f3 ♙g7 8.♘d2 d6 9.e4 ♙xf1 10.♘xf1 0-0 11.♘e3 ♘a6 Per Fritz 11 tutto corretto, fino ad ora tutto come scritto nei sacri testi sia il Bianco che il Nero, penso inconsapevolmente da parte di tutti e due. **12.a3** Il Bianco ritarda l'arrocco, che strano dopo aver manovrato perfettamente e lungamente per cambiare l'Alfiere delle case bianche senza perdere l'arrocco. **12...♗a5 13.0-0** Ma allora **12 a3** è una perdita di tempo **13...♗fb8 14.♙d2** E qui ho deciso di scatenare l'inferno nello stilo del miglior TAL: ma che mi passa ultimamente per la testa? **14...♗xb2** E Fritz 11 mi appioppa subito un bel punto interrogativo. **15.♘c4** Fritz 11, sempre lui, vantaggio decisivo per il Bianco; ma che scemo deve essere il conduttore dei pezzi Neri. **15...♗xd2 16.♗xd2** La migliore a mio avviso per il Bianco; prende la qualità e lascia il Nero con la Donna sotto attacco. **16...♘xe4** All'attacco all'arma bianca!! Il TAL della Versilia oggi e in vena di pazzie. **17.♘xa5** Troppo forte la tentazione di prendere la Donna che il Bianco si scorda che poteva tranquillamente prendere il Cavallo. **17...♘xd2 18.♗fc1 ♘c7 19.♗a2 ♗xa5 20.♗xd2 ♗xa3** Ancora Fritz11 mi bacchetta con due bei punti interrogativi, perchè coglione non hai giocato **20...Ah6** che riequilibri il materiale? ma **3 +2** non fa **5!** **21.♘e2 ♙h6 22.f4** Che bravo il Bianco, ho preso un pedone e lui prende un



tempo difendendosi con ordine. **22...♗a4 23.♗f1 ♘a6 24.g3 ♘b4 25.♘c3 ♗a3 26.♘e4 ♙g7** E ora che torni a casa questo Alfiere. **27.♖g2 ♙d4 28.♘g5 ♘xd5** Ed ora i pedoni di vantaggio sono **3**, un bel compenso per la qualità. **29.♖h3 ♘e3 30.♗f3 c4** (Diagramma)

Fritz11 non crede hai propri occhi: ma che fa sto scemo? E giù maledizioni. **31.♗xd4** Il Bianco non ci pensa neanche un attimo: qualità ed un pezzo di vantaggio. **31...c3 32.♗xe3** e il secondo pezzo se ne va: Tal è un dilettante **32...c2** pazzia pura. **33.♗c4** Come diceva TAL le mosse migliori sono quelle che spaventano l'avversario **33 Tc1** ed il nero può andare a letto. **33...♗xe3 34.♗xc2 h6 35.♘xf7 ♖xf7** Ma chi l'avrebbe detto! Che belli gli scacchi!! Dopo un sacrificio di qualità, dopo il sacrificio di un Alfiere e di un Cavallo ci si ritrova in un normale finale di Torre. Notte a tutti e lunga vita al gambetto Benko o Volga che dir si voglia. **0-1**

Il piccolo centro e il controllo del centro mediante il fianchetto

Il centro mobile di pedoni

La teoria ci insegna che un cavallo in f3 o c3 fa più gioco di uno in h3 o in a3, o che una torre in una colonna centrale aperta è più efficiente che nella sua casa originale, salvo eccezioni. A partire da questa constatazione elementare, gli antichi scacchisti scoprirono che collocare i propri pezzi nelle case centrali della scacchiera ne assicurava la massima efficienza; proseguendo nell'analisi, conclusero che per proibire all'avversario di collocarvi i suoi pezzi era conveniente disporre i pedoni nelle case centrali ottenendo due risultati:

- a) che l'avversario non potesse collocare pezzi propri né nelle case occupate dai pedoni, né in quelle antistanti;
- b) che, avanzando, i pedoni sloggiassero i pezzi dell'avversario dalle loro posizioni centrali.

Nasce così l'idea di costituire un centro mobile di pedoni come mezzo per assicurarsi il predominio centrale; ancora oggi, gran parte delle impostazioni accettate perseguono questo obiettivo strategico.

Tuttavia, la teoria moderna ha reso relativa l'importanza del centro mobile di pedoni. Vediamo l'esempio del diagramma 1:

dopo le mosse: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 si giunge alla posizione del diagramma. Il B. ha un centro mobile di pedoni impressionante e se toccasse a lui avanzerebbe i suoi pedoni e allontanerebbe i cavalli neri, ottenendo un vantaggio decisivo. Ma la mossa tocca al nero, e ciò determina un cambiamento fondamentale della situazione, 8... d5 9.exd5 Cxd5 la situazione è cambiata radicalmente; il B. invece del suo centro di pedoni ha un pedone isolato in d4 e correttamente bloccato da un cavallo.



Diagramma 1

La lotta per il controllo del centro non è definita, il B. non è in pericolo, ha vantaggio di spazio e può attaccare, però non ha raggiunto il suo obiettivo.

Questo significa che formare un centro di pedoni non è conveniente? Per nulla!! Quello che deve essere chiaro è che la mera formazione del centro non assicura il vantaggio. Ciò si ottiene solo se il centro non viene immediatamente smantellato dal controgio avversario. Un esempio è dato dal diagramma 2: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 (il gambetto Evans) Axb4 5.c3 Ac5 6.00 d6 7.d4 exd4 8.cxd4 Ab6 In questa posizione, il B. ha stabilito un potente centro di pedoni, il nero non può aggredirlo subito con d5 e i pedoni bianchi esercitano il controllo delle case centrali. Ma per ottenere questo il B. ha sacrificato un pedone e non ha la possibilità immediata di recuperarlo. Non può limitarsi solo a sviluppare i pezzi e fare bella figura, ma deve cercare compensazioni concrete, come un attacco al re, il guadagno di materiale o almeno il recupero del pedone sacrificato ottenendo un vantaggio. La posizione del diagramma 2, considerata normale per il gambetto Evans nel secolo scorso, è giudicata oggi come leggermente favorevole al bianco.



Diagramma 2

Il piccolo centro

Nell'esempio del diagramma 2, il N. non può avanzare il suo pedone in d5 e perciò si è limitato a giocare d6, che restringe la mobilità dei pedoni avversari. Da d6 il pedone impedisce la mossa e5 che sloggerebbe il cavallo f6, e la spinta del B. in d5 è discutibile, poiché annulla l'alfiere c4 e lascia la casa e5 al cavallo nero. Quando si verifica questa posizione centrale, con un pedone bianco in e4 e uno nero in d6, essendo scomparso il pedone nero e5, si dice che il bianco ha il **piccolo centro**.

Dopo 1.e4 e5 2.Cf3 d6 (difesa Philidor) 3.d4 exd4 4.Cxd4 possiamo dire che il B. ha il piccolo centro e questo fatto è considerato favorevole perché offre un maggior spazio di manovra.

Se al nero riesce di giocare d5 in buone condizioni, può equilibrare la posizione centrale; in caso contrario, il B. avrà un gioco migliore, poiché potrà passare con i suoi pezzi da un fianco all'altro, attaccando diversi obiettivi, mentre i pezzi neri, limitati nei movimenti, avranno grandi difficoltà a difendersi. Inoltre il B. dispone della casa d5 dove collocare un pezzo e se il N. allontana il pezzo tramite c6, resterà con una debolezza permanente in d6. Per lottare contro il piccolo centro, il N. deve semplificare la posizione e, se gli è possibile giocare d5.

Controllo del centro mediante pezzi: il fianchetto

I maestri della cosiddetta scuola ipermoderna, attiva nel primo quarto del secolo scorso, furono i primi a sviluppare una teoria sul dominio del centro tramite pezzi. Secondo Breyer, Reti e Nimzowitsch, per citarne alcuni, per dominare il centro non è necessario occuparlo con i pedoni; l'azione sul settore centrale della scacchiera da parte di pezzi opportunamente dislocati è sufficiente ad assicurare la supremazia. L'arma fondamentale per convalidare questa teoria fu lo sviluppo degli alfieri di fianco, ossia i fianchetti.

Il diagramma 3 dimostra che il nero ha abbandonato (fisicamente) il centro, ma in compenso esercita una forte pressione con i suoi pezzi, specialmente con l'Ag7. La forza di un alfiere in fianchetto sta nel controllo di una serie di case centrali della maggiore importanza e tutto questo esercitato da una posizione estremamente sicura. E affinché si realizzi la massima efficacia la diagonale deve essere aperta. In generale conviene sviluppare in fianchetto l'alfiere del settore opposto a quello del pedone che si ha nella casa centrale della terza traversa e cioè se si ha un pedone in e3 (e6) conviene sviluppare l'alfiere di regina, mentre se si ha d3 (d6) l'alfiere di re. Naturalmente esistono molte eccezioni e esistono



Diagramma 3

molte varianti in cui l'alfiere del fianchetto si trova su diagonali chiuse. Nella posizione del diagramma 4 ci troviamo nell'Indiana di re e sia l'Ag2 che l'Ag7 sono su diagonali chiuse da propri pedoni e la loro azione è molto limitata. Tuttavia la linea di gioco per entrambi le parti è soddisfacente perché si gioca su concetti profondi: il B. che dispone di un molesto cuneo di pedoni in campo avversario, deve reagire contro i pedoni centrali del N. che operano le rotture f5 e c6; quando ciò avverrà, l'Ag2 svilupperà la sua massima potenza. In effetti, il fianchetto in g2 ha precisamente lo scopo di ostacolare le rotture del nero, valorizzando così la propria posizione centrale. In quanto all'alfiere del nero, la sua importanza è in linea di principio difensiva; ma se si apre la diagonale, la sua influenza sulla lotta centrale può essere decisiva. Se dopo la mossa tematica f5 il bianco cambia il proprio pedone e, l'Ag7 è pronto a esercitare la sua massima attività dopo aver avanzato il proprio pedone di re.

Valore difensivo dell'alfiere in fianchetto

Nella posizione del diagramma 5, il B. ha, apparentemente, un attacco molto forte; minaccia di aprire la colonna h e dare matto in h7. La sua offensiva sembra aver progredito più rapidamente di quella del rivale. Tuttavia il N. gioca tranquillamente 1... Tfe8 2.hxg6 hxg6 e, improvvisamente, tutte le minacce del B. si sono ridotte a un innocuo scacco in h7. L'Ag7 difende tutte le entrate, e il N. ha le mani libere per continuare il proprio attacco. Ad esempio, dopo 3.Th2 Ca4 4.Tdh1 (minacciando 5.Dh8#) Rf8, l'attacco B. non fa progressi e il N. può esercitare una forte pressione in modo da ottenere la vittoria.

Per apprezzare il reale valore del fianchetto come arma difensiva, basta collocare nella posizione del diagramma 5, il pedone bianco g5 in g4, così che l'alfiere d2 possa attaccare quello g7; la posizione del nero cade immediatamente. Dopo 1... Te8 2.hxg6 hxg6 3.Ah6 e il bianco si impone.

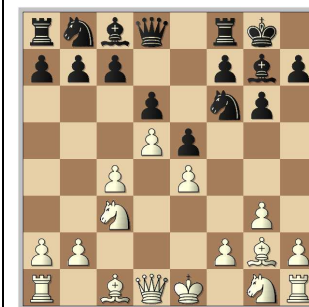


Diagramma 4

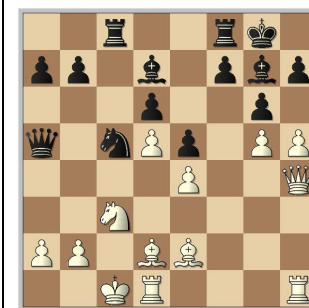


Diagramma 5

(Nota Bene): il fianchetto è difficilmente applicabile con successo nei giochi aperti, che richiedono un rapido sviluppo dei pezzi. È, invece, un metodo indicato nelle aperture semiaperte o chiuse.

ESERCIZI SUL TEMA DEL CONTROLLO DEL CENTRO

Le soluzioni a pag. 32



A- Questa posizione corrisponde a una classica partita di Capablanca, con una serie di mosse precise, il Bianco sfrutta il vantaggio del piccolo centro, determinando una debolezza in d6 e concentrando su di essa i suoi pezzi.

Muove il bianco e *vinse !!*



B- L'alfiere g2 dimostra un insospettabile potenziale offensivo nel corso di questa sequenza di matto. Anche questo tema è stato applicato per la prima volta da Capablanca.

Muove il bianco e *rivinse !!*

STORIA DI UN'IDEA (di Adriano Giannetti)

Verso la metà dell'800 in tutti gli ospedali europei la mortalità tra le partorienti era elevatissima. Il sintomo caratteristico era una febbre altissima e per questo la patologia venne chiamata **febbre delle puerpere**. I medici dell'epoca brancolavano nel buio e non riuscivano a determinarne le cause.

Nel 1847 il dottor **Ignác Semmelweis**, un giovane medico ungherese, fu assunto nel reparto maternità del Policlinico di Vienna. Egli notò che nella prima divisione, dove operavano medici e studenti, la mortalità era dieci volte superiore rispetto alla seconda divisione, affidata a ostetriche e infermiere.

Semmelweis ebbe l'intuizione giusta quando un collega, il professor Jakob Kolletschka, morì di febbre puerperale dopo che uno studente lo aveva ferito accidentalmente con un bisturi durante un'autopsia. Medici e studenti visitavano le degenti dopo aver toccato i cadaveri delle donne morte di febbre puerperale, così dedusse che l'infezione si trasmetteva attraverso le mani sporche. E propose la soluzione ovvia: **lavarsi le mani prima di visitare le degenti**. La sua idea venne respinta: il lavaggio delle mani fu considerato una novità offensiva e l'incarico non gli viene rinnovato.

Semmelweis tornò a lavorare in Ungheria ma anche qui la sua teoria incontrò forti resistenze e nel 1857 gli venne revocata la cattedra di ostetricia che gli era stata assegnata nell'Università di Pest.

Nel 1865 Semmelweis iniziò a mostrare segni di squilibrio mentale e fu ricoverato in una casa di cura per alienati dove morì il 13 agosto.

La verità scientifica della sua teoria verrà confermata più avanti, grazie alla scoperta dei batteri da parte di Pasteur. La febbre puerperale era causata da uno streptococco e l'infezione si poteva evitare con normali procedure antisettiche: **lavandosi le mani**.

Oggi basta **Topo Gigio** che compare in televisione perché la cosa sia accettata!!

Tanti concetti che oggi ci appaiono scontati hanno faticato parecchio per affermarsi e molte persone hanno pagato un duro prezzo perché la verità venisse a galla. E così molti concetti che domani saranno ovvi **ancora oggi**

sono incompresi o osteggiati, perché le verità per affermarsi deve combattere contro gruppi di potere, di interesse o semplicemente contro la stupidità dilagante.

*“Quella che fai te non è un’apertura, non è un gambetto... è uno scherzo!!!
Quando la fai perdi!!!”*

“Ma almeno nel gioco semilampo mi sembra una buona idea!!!”

“E’ pietosa. Perderai sempre!!”

Giannetti A. - Zignego M. [A06]

Castelnuovo Magra, 19.06.2009

A06: **1.Cf3 d5 2.e4 dxe4 3.Cg5 Cf6 4.d3** [4.Ac4 e6 5.Cc3 Cc6=] **4...Af5**
[4...Ag4 5.Dd2 exd3 6.Axd3] **5.Cc3 exd3 6.Df3 e6 7.Dxb7 Cbd7 8.Axd3**
Axd3 9.cxd3 Ad6 10.h4 [10.0-0!?= dovrebbe essere investigata] **10...Tb8**
11.Df3 Tb4 12.h5 h6 13.Cge4 Cxe4 14.Cxe4 [14.dxe4 0-0] **14...0-0**
15.Rf1 Ce5 16.Dg3 Cc4 17.f4 [17.Cxd6 Cxd6 18.b3 Cf5] **17...Cxb2+**
18.Tb1 Axf4?? [18...Cc4 19.Txb4 Axb4] **19.Axf4± Cxd3 20.Txb4 Cxb4**
21.Th4 [21.Cf2!? Dd4 22.Rg1±] **21...Dd1+= 22.De1 Dd3+ 23.De2** [23.Rf2
Cxa2 24.Th3 Dd4+ 25.De3 Td8 26.Axc7 Db2+ 27.Rg1 Tc8] **23...Db1+**
[23...g5!? 24.Ad2 Db1+ 25.De1 Dxe1+ 26.Axe1 gxh4 27.Cf6+ Rg7
28.Axb4 Tb8] **24.Rf2= Cd3+** [24...e5 25.Ae3 Cd5 26.Cd2 26...Dxa2
27.Dc4=] **25.Rg3 c5 26.Tg4** [26.Cc3 Cxf4 27.Txf4 Db8] **26...f5= 27.Cc3**
Db6 28.Txg7+ Rxg7 29.Dxd3 Td8 30.Ae5+ Rh7 31.Df3 Db4 32.Dc6
Dg4+ 33.Rf2 Td2+ 34.Rg1 c4?? [34...Dg5 ed il Nero è ancora in partita
35.Rf1 Td3 36.Dc7+ Rg8 37.Dc8+ Rf7 38.Dxc5 Dc1+ 39.Rf2 Td2+
40.Rg3 De1+ 41.Rh2 Dh4+ 42.Rg1 De1+ 43.Rh2 Dh4+ 44.Rg1 De1+
45.Rh2=] **35.g3+- f4 36.De4+ Rg8 37.Da8+ Rf7 38.Dxa7+ Rf8?** [38...Re8
39.Da8+ Re7 40.Axf4 Td3±] **39.Axf4 Td3 40.Dc7 Txc3??** anche una
mossa migliore non avrebbe salvato la partita [40...Re8 41.De5 Rf7±]
41.Ad6+ Rg8 42.Dd8+ Rh7 43.De7+ Dg7 44.Dxg7+ Rxg7 45.Ae5+ Rf7
46.Axc3 e5 47.a4 Re6 48.g4 Rd5 49.g5 hxg5 50.h6 Re4 51.h7 1-0

Questo è il difficile cammino che un’idea nuova deve percorrere per essere accettata!!

Anche se serve solo a pareggiare i conti!!

L’inglese

“Attenzione: treno in transito sul binario 4, allontanarsi dalla linea gialla.”

Della Roccia stava camminando lungo il marciapiede del binario 4 della stazione, fumando una delle poche sigarette giornaliere che ormai si concedeva, quando la voce dell’altoparlante lo spinse istintivamente ad accostarsi il più possibile al limite del marciapiede. Avvicinarsi ad un treno in corsa era una di quelle stupide cose che tanto gli piacevano. La sensazione di vedersi arrivare addosso decine di tonnellate di metallo, il vortice d’aria che si creava subito dopo, la consapevolezza che la differenza tra la vita e la morte consisteva soltanto in un passo...

“Dottore, che fa? Non ha sentito l’annuncio?”, lo riprese l’agente della Polfer che lo accompagnava, “venga via di lì”.

Della Roccia a malincuore dovette allontanarsi, non voleva né poteva lasciar trapelare questa sua debolezza. Era pur sempre un sostituto procuratore, incaricato di indagare urgentemente su una minaccia all’apparenza molto seria, scritta su un foglio trovato attaccato col nastro adesivo ad un telefono pubblico della stazione. Doveva darsi un contegno...

Si allontanò quindi dalla linea gialla, ligio al comando verbale dell’altoparlante ed al richiamo dell’agente, proprio mentre il treno stava arrivando. “Porca miseria”, sibilò tra i denti, “era un bellissimo e lunghissimo treno merci...”.

Spense la sigaretta e raggiunse il foglio incriminato. Di nuovo quel certo brivido lungo la schiena che aveva provato solo una volta, qualche mese fa...

“Ciao Della Roccia”, iniziò a leggere il magistrato, “ti ricordi di me? Ma certo che sì! È passato un po’ di tempo dall’apertura della nostra partita, è il momento di fare la seconda mossa. Stavolta ho pensato ad un bell’incidente ferroviario. Sai, sul treno delle 15.00 proveniente da Roma viaggia il ministro Crapula, la cui scomparsa gioverebbe molto al popolo italiano. Certo, anche qualche innocente rimarrebbe coinvolto, ma si sa... casualties of war! Ho nascosto un ordigno sul treno, collegato ad un cellulare che gli fa da detonatore. L’unico modo di disinnescarlo è quello di riuscire a far squillare il cellulare – e solo da questo telefono pubblico – entro le 14.30. Se vuoi salvare qualche vita, dunque, dovrai trovare il numero del cellulare. E per farlo dovrai risolvere l’enigma che trovi qui sotto. Poiché in fondo sono buono, ti dico che il prefisso è 555, tu dovrai trovare solo gli altri sette numeri! A proposito: non tentare di far fermare il treno, o la bomba la faccio scoppiare io a distanza. Un’ultima cosa: hai un solo tentativo, perché se componi il numero sbagliato l’ordigno esploderà comunque... Ciao magistrato. L’Inglese”.

L’Inglese. Così era stato soprannominato sui giornali quest’emulo di Unabomber, visto il messaggio che aveva lasciato sul luogo del suo primo attentato, quello avvenuto alla sede del Consiglio comunale.

E così l'Inglese era tornato e stava continuando a giocare la sua partita. Della Roccia consultò l'orologio della stazione: le 14.00 in punto. "Questa volta, almeno, non è una corsa contro il tempo", pensò, "ma forse non è una buona notizia. Forse stavolta si sente talmente sicuro che non ha bisogno di mettermi fretta... Vediamo questo cavolo di enigma".

« A 39 anni ho deciso di partire, 2 passi in Inghilterra ho già fatto, dal 3^a riparte il viaggio, e allor i primi 6 sai già quali sono. Manca ora solo il 7^a, che sarebbe 1/3 di 10, se la metà di 5 fosse 3. »

"Ma che diavolo", sbottò Della Roccia. "Cosa significa 'sta roba? Che rappresentano questi numeri?". Stramaledicendo i genitori dell'Inglese, il sostituto procuratore cominciò a riflettere sul messaggio.

Passarono parecchi minuti senza che nella mente di Della Roccia apparisse il barlume di una soluzione. Aveva un solo tentativo a disposizione, e con esso il destino della vita di molte, molte persone. La differenza tra la vita e la morte, stavolta, consisteva solo in sette numeri. E doveva essere lui a trovarli. "Io volevo fare solo il sostituto procuratore, solo quello. Non sono un eroe e non ci tengo ad esserlo. Non sono neppure un vero scacchista, porca miseria".

Pur essendo una persona abituata a gestire la pressione e lo stress, detestava trovarsi in una situazione così, nella quale sarebbero stati altri a pagare – e molto caro – per un suo errore.

Poi gli capitò di pensare che il male, in fondo, è spesso molto banale e che ciò che a prima vista può apparire come un diabolico disegno, spesso si rivela nulla più che un modesto rompicapo. Ed infatti...

Il telefonino cellulare squillò immediatamente dopo che il magistrato finì di comporre il numero. Partì un messaggio registrato: "ancora una volta hai vinto tu, ma la partita è molto lunga... Studia bene la tua strategia Della Roccia, che presto dovrai muovere un altro pezzo".

"Ti credi molto in gamba, Inglese, ma sei solo un farabutto. Folle e molto pericoloso, è vero, ma solo un farabutto".

Della Roccia stava già andando via quando l'altoparlante gracchiò: "attenzione, treno in transito dal binario 4, allontanarsi dalla linea gialla".

Si fermò sul bordo del marciapiede, giusto un passo prima delle rotaie.

L'eurostar sfilò velocissimo, fischando per far scostare quel pazzo che stava troppo vicino al suo passaggio. Ma il tipo non si scostò di un millimetro, troppo preso dall'adrenalina che gli scorreva nelle vene.

Anche il ministro Crapula, che viaggiava su quel treno in una carrozza riservata insieme al suo sottosegretario Smaneggione, notò quel tale troppo vicino al treno. "Ma guarda tu questo folle. È proprio vero che il mondo è pieno di gente che non usa il cervello. Va beh, che stavamo dicendo? Ah sì, parlavamo degli appalti per il ponte sullo stretto di Messina...".

Quali sono i sette numeri che Della Roccia ha individuato? (Soluz. Pag 32)

OMAR

La guardia carceraria aprì la porta, sconsolato, ma non rinunciario, *Jac* entra nell'angusta cella di sei metri per quattro, la finestra con le inferiate dà sul cortile interno al carcere utilizzato per l'ora d'aria che ogni giorno, tempo permettendo, veniva concessa ai detenuti, il resto della giornata trascorreva all'interno dell'edificio carcerario. Il silenzio che regnava nella stanza sembrava irreale, *Jac* non sentiva più le voci di AXIM e BOMBU, si rese subito conto che i due erano seduti al tavolo, uno di fronte all'altro, con in mezzo una scacchiera e 32 pezzi bianchi e neri; i due stavano giocando al più vecchio dei giochi per sordo muti, gli scacchi!!!

Jac avvicinandosi alla sua branda si accorge che hanno aggiunto un posto letto sopra al suo, riesce a scorgere, tutto appallottolato tra le coperte, un volto scuro, no anzi *Nero*, cerca di incrociare lo sguardo con l'uomo che sembrava dormire; si sveglia e vedendo *Jac*, bianco e lindo, gli dice: "SGUSA GAPO, ... L'À VOLÙ LE POLICE"; *Jac* non capisce subito e non risponde, si sdraia nella sua branda e pensa: *non ci si può assentare nemmeno per un'ora, che anche qui accadono cose da pazzi, due sconosciuti giocano insieme a scacchi, il silenzio regna nella stanza e dal nulla appare un Nero d'Africa che dorme sopra di me.*

Il tempo passa scandito dalla regolarità della reclusione, nel frattempo il nuovo arrivato, OMAR, il Nigeriano alto, magro, capelli neri e ricci, con occhi scurissimi, aveva intrecciato un *felling* comunicativo con *Jac*; i due non parlavano la stessa lingua, ma, il francese di OMAR, mischiato all'italiano di *Jac*, avevano creato una sorta di lingua mista con la quale i due si capivano perfettamente. OMAR era un trafficante di droghe a volte leggere a volte pesanti, per lui non faceva poi tanta differenza, ... anzi sì, la faceva eccome se la faceva; infatti aveva raccontato a *Jac* la sua ultima disavventura ... Era appena arrivato con il volo intercontinentale 747 sul DC 9 dell'ALITALIA all'aeroporto, passato tutti i controlli di rito, documenti, perquisizione personale, apertura del grande borsone con cui viaggiava, all'interno del quale erano stati rinvenuti: 20 paia di calzini, 10 ombrelli, 1000 confezioni di fazzolettini "*tempo*", 10 T-Short, 100 collanine colorate, 3 statuette di elefantini neri, 2 maschere africane ed un pezzo di legno quadrato a scacchi bianchi e neri e 32 pezzi sagomati di sette centimetri di altezza rappresentanti varie figure aborigene africane; insomma la polizia della dogana avrebbe voluto rimpatriarlo sul primo volo disponibile, ma dopo due ore di domande, controlli e perquisizioni non erano riusciti a trovare nulla d'irregolare.

Finalmente fuori dal posto di polizia aeroportuale, OMAR aveva deciso di prendere quelle pastiglie “*toccasana*” che gli sarebbero servite molto, si diresse al bar dell’aeroporto, si avvicinò al bancone e chiese un bicchiere d’acqua del rubinetto, il barista, da buon *Cristiano*, lo guardò storto e gli diede il bicchiere d’acqua (il Vangelo recita “... *dare da bere agli assetati* ...”). Entrarono nel bar due Vigili urbani, un uomo ed una donna, ad OMAR, quando vede un’uniforme, gli scatta un riflesso incondizionato, di repulsione ed immediato allontanamento da quelle figure, si alzò ed uscì immediatamente dal bar, fatti i primi passi sentì subito le fitte alla pancia, le pastiglie stavano facendo effetto, sul marciapiedi fuori dal bar posò la borsa per terra, e si appoggiò al muro con la schiena, voleva capire quando sarebbe arrivata la droga?

Un passante si ferma e da buon *Cristiano*, vedendo la maschera di sofferenza sulla faccia, gli allunga un Euro, OMAR non capisce ma pur di allontanare il passante prende la moneta e ringrazia (il Vangelo recita “... *dare da mangiare agli affamati* ...”). Nel frattempo i due Vigili urbani stanno parlando con il barista, che guardando fuori indica con l’indice della mano OMAR fuori dal bar, i due Vigili escono dal bar, mentre OMAR cerca di allontanarsi in fretta, ma ad ogni passo una fitta atroce all’addome gli impedisce di correre, i Vigili lo raggiungono e ricomincia la tiri tera: documenti, permesso di soggiorno, aprì la borsa ecc. ecc., ma OMAR non ce la fa più, si piega, si contorce, ormai il dolore è atroce, si trattiene a stento dal chiedere aiuto. I due Vigili, intenti a redigere il verbale di fermo per il reato di commercio abusivo su suolo pubblico, sembrano neanche accorgersi del dramma di OMAR, tanto che il poliziotto si rivolge ad OMAR dicendogli: “*è inutile piagnucolare ora ... così imparerai a fare meno lo scroccone*”. La donna, mossa a compassione vedendo che il malessere di OMAR era veritiero, propone di accompagnare OMAR all’infermeria della Stazione di Polizia dell’aeroporto, OMAR cercò in tutti i modi di non farsi portare in quel luogo, ostentando un’espressione di benessere in volto, ma le sue inevitabili contorsioni non rendevano la cosa credibile agli occhi dei Vigili.

Nell’infermeria si sentiva un certo odore di “*peto*”, i colleghi della PS guardavano i Vigili urbani con sguardo aleatorio, la donna guardò il collega Vigile con occhi severi e disse: “*GUGLIELMO ... INSOMMA TI SEMBRA QUESTO IL LUOGO !!!*” Il povero Guglielmo duro di naso rimase basito, non capiva il motivo del rimprovero, pensò: *questa volta il verbale l’ho compilato correttamente ed in tutte le sue parti, ho evitato di prendere a calci il malcapitato nero, ... cosa ho fatto di sbagliato questa volta?* Per fortuna ci pensò il Dottore dell’infermeria a fugare tutti i sospetti e disse:

“SE LÈ FATTA ADDOSSO!!!”

I pantaloni di Omar si inumidirono sul posteriore e si potevano notare alcune protuberanze, il medico appurò che si trattava di sette “*ovuli*” in plastica bianca appena evacuati, i quali contenevano 100 dosi ciascuno di cocaina pura. I poliziotti sbigottiti pronunciarono la fatidica frase (che piaceva tanto al commissario Mezzasalma): “**LEI È IN ARRESTO!!!**”. Forse fu l’unica volta che un reo, colto in flagranza di reato, sorrisse soave al poliziotto che lo arrestava, finalmente libero nella mente, ma soprattutto nell’intestino, dal peso incombente.

AXIM e BOMBU giocano quotidianamente a scacchi, ormai era diventato un rito, alla fine della loro silenziosa partita si stringevano la mano e con inequivocabili cenni di complimenti vicendevoli sulla partita terminata, quasi sempre finiva “*patta*”, tornavano alle loro brande. *Jac* volle provare a sottoporre il test ai due, i quali da quello che aveva potuto vedere erano sicuramente più ferrati di lui riguardo al gioco degli scacchi; dopo qualche minuto di scrupoloso esame della posizione di apertura, fu AXIM a dare una risposta plausibile, diversa da quella data da *Jac*, al test.

Per meglio spiegare la particolare posizione di quella apertura, tirò fuori un tomo di libro alto almeno venti centimetri, terzo volume di una enciclopedica sequenza di partite di scacchi, tutte scritte in un alfabeto a *Jac* quasi sconosciuto quello scacchistico, partite giocate dai più grandi campioni di scacchi che AXIM teneva gelosamente nascosto in un baule sotto alla branda, insieme ad un altro libro anch’esso scritto modo incomprensibile per un occidentale, era il “*Corano*”. Axim prese il libro e con incredibile immediatezza, senza usare un indice o altri segni di riconoscimento della pagina, andò alla partita recentemente giocata da:

La migliore è di A. TRISIC

Trisic, Alexandar (2283) – Fjodorow, Peter [D00]
Hamburg – (2), 03.06.2001

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

8.h4 Cbd7 9.h5 Cxe5 10.Axe5 Ce4 11.hxg6 hxg6 12.Cxe4
(Diagramma 1)

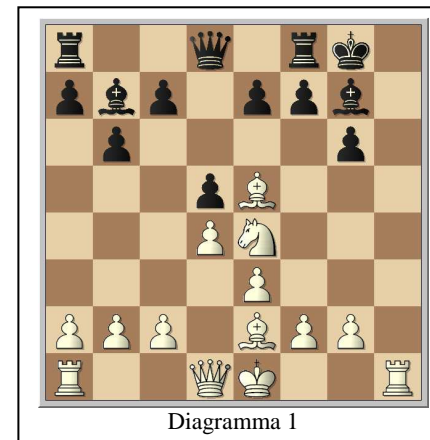


Diagramma 1

12...Axe5 [12...dxe4 13.Ac4 Ad5 14.Aa6 f5 15.f4 exf3 16.gxf3 Axe5 17.dxe5 Dd7 18.De2 Rg7 19.0-0-0 (Diagramma 2)

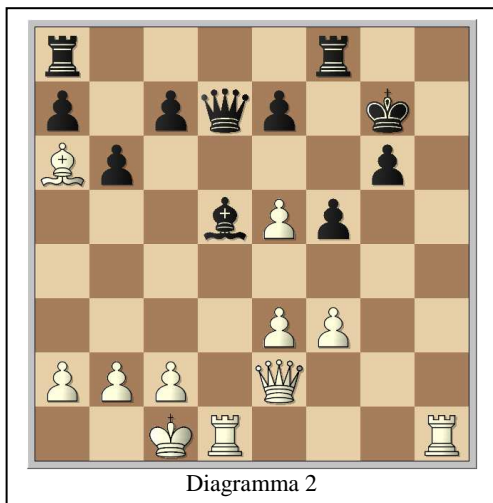


Diagramma 2

19...Dc6 20.e4 fxe4 21.fxe4 Axa2 22.De3 Th8 23.Da3 De6 24.Txh8 Txh8 25.b3 Axb3 26.Dxb3] 13.Cg5 Ag7 14.f4 e5 15.Dd2 exf4 16.exf4 c5 17.Cf3 Te8 18.0-0-0 Tc8 19.c3 cxd4 20.Cxd4 Te4 21.Rb1 Dd6 22.g3 Axd4 23.cxd4 Tce8 24.Ab5 Ac6 25.Dh2 Rf8 26.Ad3 Te3 27.Dh4 De6 28.Ac2 Te2 29.Dg5 Rg8 30.f5 De3 31.Df6 1-0

Solo una mente allenata alla memorizzazione come quella di un arabo poteva

ricordarsi immediatamente la pagina che illustrava la partita di TRISIC; Jac si ricordò però che quasi tutti gli arabi fin da bambini devono imparare l'altro tomo di libro il "Corano" a memoria e che quindi doveva essere per lui cosa relativamente facile.

Naturalmente sulla questione non era affatto d'accordo BOMBU, il quale sosteneva un'altra tesi, di lì a poco cominciarono a muovere partenza del test, mossa, contromossa, attacco, difesa, contro attacco e contro difesa; passarono così l'intero pomeriggio, a sera inoltrata non c'erano ne vinti ne vincitori ma solo due uomini stanchi dallo sguardo allampanato ubriachi dei propri ragionamenti, in silenzio si strinsero la mano e si coricarono in branda esausti, anche per quel giorno il mattatore era stato solo lui il, ... "gioco" ...

TESSERAMENTO ANNO 2010

Tessera annua :	SOCIO ORDINARIO	€ 30,00
	SOCIO SOSTENITORE	€ 50,00
Tessera FSI (facoltativa)		€ 40,00
Tessera Colombo (per la frequenza del martedì)		€ 5,00 facoltativo

MEZZASALMA

Il corsaro

Quando il commissario Mezzasalma arrestò la banda Bassotti...

"Come la banda Bassotti? Non sono mica il commissario Basettoni!"

Il narratore alzò le spalle e fece capire di non avere voce in capitolo.

L'autore aveva la febbre alta e l'influenza suina stava facendo vedere tutti i suoi nefasti effetti collaterali.

"Muovi H1N1" disse l'autore, alzandosi a sedere sul letto con fare risoluto e il narratore arrocò corto il cavallo.

"Mossa illegale, mossa illegale." Gridò di nuovo l'autore, addormentandosi di colpo in una pozza di sudore. La febbre era salita repentinamente: 37,7 - 38,8 - 39,9 - 40,2 quasi en-plain. Quasi amen.

Mezzasalma passeggiava nervosamente intorno alla sua scrivania pensando che *quello* era a letto malato e lui era lì senza far niente. Nemmeno una piccola indagine da condurre, niente di niente; passeggiare e passeggiare.

Mi basterebbe agire anche come il grande Nero Wolfe che conduceva indagini stando comodamente seduto, con la sua patetica mole da obeso, nella serra a coltivare le amate orchidee. Anch'io, anch'io potrei stare seduto alla mia scrivania, davanti ad una scacchiera apparecchiata con i tutti i suoi pezzi perfettamente allineati sulla linea di partenza come a governare il mondo, da est a ovest; ogni pezzo simboleggia uno stato o un capo di stato e ad ogni mossa corrisponde un'azione politica importante e decisiva per la salvezza della Terra, per la salvaguardia dell'ambiente, per la fame del mondo, per la sicurezza e per il benessere sociale di tutti. Per esempio prendo il pedone h2 e lo sposto in h4 e il premier di quello stato africano decide di non comprare più armi per le guerriglie tribali ma investire tutti quei soldi per la costruzione di mille pozzi d'acqua contro la sete e la siccità dei campi coltivati. Sì, sarebbe proprio bello!! Perché non provare? Io provo: muovo h2 in h4. Fatto!! Ho salvato uno stato africano!!

In quel mentre uno stridore di gomme sull'asfalto e un botto. Mezzasalma s'affaccia alla finestra del suo ufficio e nella strada sottostante, davanti al commissariato, sulle strisce pedonali è avvenuto un incidente: una macchina aveva appena investito un pedone. Sembrava morto.

Altro che salvare le sorti del mondo, faccio una semplice mossa e mi muore una persona davanti casa. Una coincidenza, una coincidenza. Non ci può essere un nesso tra la mossa giocata e l'incidente stradale. Potrei riprovare. Dovrei riprovare. Sì, ma con che coraggio? Magari muovo un cavallo e invece che abbattere tutti i muri nella Cisgiordania, crolla il palazzo accanto

che, guarda caso è l'ambasciata israeliana. No, no, per oggi lasciamo stare. Niente mosse, niente partita.

Un rumore, un piccolo bussio alla porta.

“Chi è? Avanti. Avanti”

Entrò una signora anziana, dall'aspetto sbarazzino: sembrava Miss Marple. E disse: “Scusci. Lei è il commissario Mesciascialma?”

“Eh?” rimanendo interdetto. E la signora, sistemandosi la dentiera, con pazienza ridisse: “È lei è il commissario Mesciascialma?” non era la dentiera: era proprio scialinguata; difetto dovuto probabilmente all'età avanzata.

“Sci...Ehm... si sono io. Cosa posso fare per lei?”

“Il mi' povevo defunto mavito, Avtemiscio...”

“Come? Avtemiscio? Ah... Artemisio?”

“Gia, gia, Avtemiscio, mi aveva vegalato un cane, pvima di dipavtissime pev gli ascietvemi lidi, e ova è spavito. È scappato. Sono dispevata. Me lo vitvovi commissario, la pvego!!”

Ecco l'indagine alla Nero Wolfe: ritrovare un cane sparito!! Quel disgraziato ha sempre la febbre alta? Eh?

L'anziana signora si alzò in piedi e non potè non vedere la scacchiera sulla scrivania del commissario e disse: “Anche lei gioscia a scianchi come il mi' povevo defunto mavito Avtemiscio?”

E sollevò dalla scacchiera il Re. In quel mentre una piccolissima scossa di terremoto fece leggermente barcollare il lampadario dell'ufficio.

“Lo rimetta giu. Lo rimetta giu. La prego. Lo faccia piano!!”

La vecchietta continuò: “il mi' povevo mavito (da questo punto in avanti il testo è tradotto per i non capenti) faceva il marittimo e una volta venne rapito da certi corsari sotto l'isola di Giava capitanati da un certo Niacin, astuti e feroci, che barattarono la sua libertà con la risoluzione di un problema di scacchi. Guardi glielo faccio vedere...”

E con un agilità incredibile, sparcchiò tutta la scacchiera e compose il quiz. Il commissario Mezzasalma era impegnato a guardare fuori dalla finestra lo svolgimento dei soccorsi al povero pedone e girandosi:

“Nooo!! Lei non sa che cosa ha combinato. Chissà quale catastrofe catastrofica può essere successa in questo momento in chissà quale parte del mondo”.

E accese il piccolo televisore. Per il momento nessuna edizione straordinaria del telegiornale. Per il momento. Ma la vecchietta disse:

“Cosa? Non capisco? Che catastrofe?”

“Non può capire, non può capire!!”

“Guardi. Questo è il problema. Sulla scacchiera figuravano solo una serie di pedoni messi in maniera disordinata e il corsaro disse che se avesse mosso il pedone giusto, e cioè quello che lo raffigurava, avrebbe potuto tornarsene a casa. Artemisio guardò il capo corsaro con un ghigno e prese in mano un pedone. Il corsaro rise un riso amaro e disse che poteva andare; era libero!!”

“Adesso rimetta a posto la scacchiera. Va bene? La rimetta a posto”

“Anche il pedone h4 lo rimetto in h2?”

“Si, si. Tutto a posto. Tutto a posto”

Il commissario Mezzasalma si affacciò di nuovo alla finestra per vedere andar via la vecchietta e rimase sorpreso quando passando vicino al pedone investito, questi si alzò dalla lettiga dell'ambulanza mostrandosi completamente guarito.

Il pedone h4, ha rimesso a posto il pedone h4 in h2. Ha miracolato il morto. La vecchietta si fermò, girò la testa, guardò in alto verso la finestra del commissario e sorrise. Ma facendolo le cadde di nuovo la dentiera.

L'ULTIMO TEMATICO

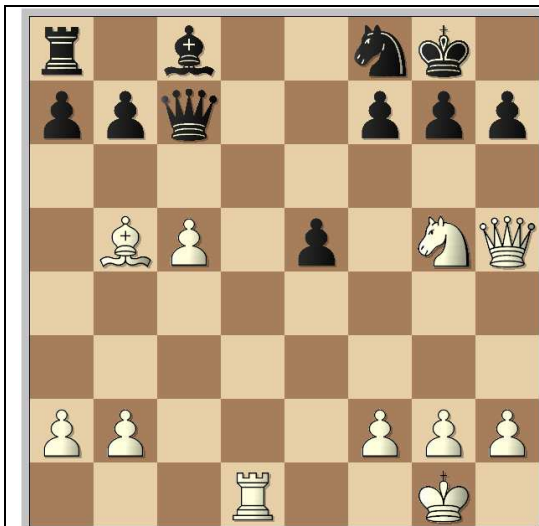
TORNEO TEMATICO – GAMBETTO BENKO 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 ...

Classifica Finale (quattro turni)

CLASS.	NOME	PUNTI	FASCIA	VAR. ELO	ELO FINALE
1°	ONESTI LUCA	3.5	A	-	-
2°	IACOMINI MAURO	3.0	C	-	-
3°	MENCHETTI CARLO	3.0	A	-	-
4°	CAVIRANI GIUSEPPE	3.0	A	-	-
5°	ROSI ROSSANA	3.0	B	-	-
6°	FONZO AGOSTINO	2.5	B	-	-
7°	BARTELLETTI MASSIMO	2.0	A	-	-
8°	BALDI SIRIO	2.0	C	-	-
9°	TARTARELLI FRANCO	2.0	B	-	-
10°	TRACY MARVIN	1.5	A	-	-
11°	MANDORLI GIULIO	1.5	C	-	-
12°	COSCI MASSIMO	1.5	B	-	-
13°	ANGELINI PIERLUIGI	1.5	B	-	-
14°	FANCELLI GIOVANNI	1.5	C	-	-
15°	NERI ALVARO	1.5	B	-	-
16°	COLOSIMO ALESSANDRO	1.0R	A	-	-
17°	NAVARI LORENZO	1.0	C	-	-
18°	ZARRI ALDO	0.5	C	-	-
19°	MASTROMEI ROBERTO	0.0	C	-	-

TEST DI MEDIA DIFFICOLTA'

Le soluzioni a pag. 32



1- Interferenza seguita dal più classico dei matti affogati .

Muove il bianco e vince.



2- Stessa solfa ma più spettacolare.

Muove il bianco e vince.

SOLUZIONI

CHE SCACCHISTA SEI?: (di pag. 12) 1.Td8+ Rxd8 2.b7 Tb4!! 3.Rxd4 c5+ 4.Rb5! (se Rxc5; Rc7 e patta) Rc7 5.Ra6 Rb8 6.Rb6 c4 7.a4 c3 8.a5 c2 9.a6 c1=D 10.a7#

TEST SUL CENTRO: (di pag. 19) A = Capablanca diede un'autentica lezione di sfruttamento del piccolo centro: 1.Dc3 c6 2.Cd4 Cd7 3.Dg3 Ce5 4.Cf5 Af6 5.Af4 Dc7 6.Tad1 Tad8. il B. ha disposto tutti i suoi pezzi puntando sulla debolezza d6; il N. ha cercato con successo di difendere tale punto, ma la grande attività delle forze del B. permette a questi di concludere con una brillante combinazione: 7.Txd6 Txd6 8.Axe5 Td1 (se 8... Axe5 9.Dxe5 minacciando il matto in g7 e la Td6) 9.Txd1 Axe5 10.Ch6+ Rh8 11.Dxe5 Dxe5 12.Cxf7+ e vinse.

B = una sequenza invidiabile: 1.Cfg5 ffg5 2.Cf6+ Axf6 3.Ae4 e rivinse.

DELLA ROCCIA (di Andrea Conaldi) (di pag. 22) *l'Inglese*. La soluzione è: 2232264 La spiegazione è questa: "A 39", ossia l'inizio dell'enigma, rappresenta la partita giocata (il codice della partita inglese). Avendo già fatto i primi due passi, ossia c4 e c5, si riparte dal terzo passo che è Cc3, al quale il nero risponde con Cc6. Poiché la lettera "c" corrisponde al tasto 2 del telefono, la sequenza delle due mosse su una tastiera corrisponde alla sequenza 223226. L'ultimo numero, invece, esce fuori da un giochino matematico. Se la metà di 5 fosse 3, vorrebbe dire che 5 rappresenta quel numero che normalmente è 6. Per cui il doppio di 5, ossia 10, corrisponderebbe al numero che normalmente è 12. Il cui terzo, per l'appunto, è 4, ossia l'ultimo numero della soluzione.

TEST : (di pag. 31) **1** – 1.Td7 Axd7 2.Dxf7+ Rh8 3.Ac4 Cg6 4.Dg8+ Txxg8 5.Cf7#
2 – 1.Txe6 Dxe6 2.Cg5 Dg6 3.Txx7+ Dxx7 4.Cf7#

MEZZASALMA : (giornalino 4-2009) *La realtà sognata*

Il famigerato Lector Jac per portare a termine il suo patologico progetto, ha sequestrato tre squadre: Russia, Germania e Stati Uniti. La mossa b4, fatta per indicare la prima squadra a saltare in aria, significa semplicemente il settore della scacchiera dove intende giocare la prima mossa della sua terroristica partita, e che fa riferimento alla squadra americana in relazione al fatto che si trova nel settore OVEST della scacchiera. Infatti, abbinando ad ogni nazione la loro ubicazione geografica in relazione al globo terrestre e anche alla scacchiera (ma anche alla città di Torino), abbiamo la nazione Stati Uniti (settore Ovest), la Germania (centro), la Russia (settore Est).

PROGRAMMA DEL CIRCOLO ANNO 2010

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

7 gennaio	Torneo Blitz - Primo dell'anno	8 turni – Premi a 1A+1B+1C
14 GENNAIO	TORNEO SOCIALE 2010	8 Turni di gioco
21 GENNAIO		Tempo: 55' + 15"x 60 + qpf
28 GENNAIO		Fasce: A + B + C
4 FEBBRAIO		Premi: Primi 3 di A e B e C
11 FEBBRAIO		Campione Sociale 2010
18 FEBBRAIO		Quota sociale 2010: € 30,00
25 FEBBRAIO		
4 MARZO		

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.