

il giornale degli

n. 5 — Lire 450



luglio 1973

scacchi

con una rubrica

bridge

MASSIMO
GIANNI
LUCIANI

numero 5
luglio 1973

il giornale degli scacchi

sommario

rivista mensile di scacchi e bridge

spedizione in abbonamento postale gruppo III

direttore responsabile

dario cecaro

direttore amministrativo

raffaele riccardi

redattore

agostino orabona

autorizzazione tribunale di napoli

n. 2357 del 25 novembre 1972

redazione: libreria internazionale treves

80132 napoli - via roma, 249-250 - tel. 39.02.11

direzione e amministrazione:

80127 napoli - via belisario corenzio, 10

c.c.p. 6/5844

il materiale inviato non verrà restituito

per le recensioni inviare i volumi in duplice copia

Tariffe abbonamenti: Lire 3.000 per 12 numeri da versarsi sul C.C.P. n. 6/5844 intestato a: « Il giornale degli scacchi » Via Belisario Corenzio, 10 - 80127 Napoli — Arretrato L. 500

tipografia apagraf di a. pastore

via s. giovanni maggiore pignatelli, 15

tel.: 31.03.92 - 31.48.14

distribuzione nazionale

interdipress s.n.c.

via g. ferraris, 132 - napoli

in copertina: carpaccio - ritratto di cavaliere 1510

agostino orabona	Psicanalisi dello scacco matto	pag. 37
	Lettere al Direttore	pag. 38
	34° Campionato italiano	pag. 39
bob leri	Torneo dei Grandi	pag. 41
hans kramer	Torneo di Leningrado	pag. 42
bob leri	Finestra sul mondo	pag. 44
antunac goran	Coppa del Maresciallo Tito	pag. 45
	Coppa Clare Benedicte	pag. 46
letterio rota	Secondo torneo internazionale tedesco	pag. 47
dario cecaro	Iniziando da zero	pag. 48
luigi de marino	Creare e valutare il moderno studio del finale	pag. 50
arturo gianni	Giochiamo a bridge (corso completo per principianti)	pag. 53
arturo gianni	Il festival di Montecarlo	pag. 54
arturo gianni	Giocate con me	pag. 55
dario cecaro	Problemi e studi	pag. 56

Psicanalisi dello "scacco matto,"

di AGOSTINO ORABONA

« Scacco matto » è una espressione nata da uno strano sdruciolamento fonetico dall'espressione originaria: « scia 'mat », il re è morto ».

Il passaggio dalla filologia alla politica sarebbe breve, specie in questo periodo che vede in ribasso le monarchie. Ma forse è meglio lasciare questi problemi ai colonnelli e ai dragoni. A noi interessa scoprire perché una partita a scacchi si debba risolvere con un funerale al re. Non tutti poi sono dei Macbeth, ci sono anche i Ludwig di Baviera.

Se pensiamo che l'espressione « scia 'mat » è di origine persiana, forse ce lo possiamo anche spiegare: gli antichi giocatori di schacchi prevedevano di non liberarsi facilmente del loro Scià e si sfogavano sulla scacchiera.

Anche a voler prescindere dall'analisi di questa storia in chiave profetica, resta da valutare un fatto che si ripete con feroce costanza e in ogni tempo: il desiderio di battere chi è a capo, chi è arrivato in alto, chi è il primo.

L'uomo, e la storia ce ne offre abbondante documentazione, tende a costruire il « mito », il leader, colui che può e deve incarnare le attese, le speranze, la volontà della massa, ma dopo aver lottato lungamente e duramente per porre qualcuno sul piedistallo, si cerca poi di buttarlo giù.

Certo è strano questo voltafaccia che giunge a dire « scia 'mat » con ritmi e procedimenti vari.

Talvolta si innesca una lenta, ma efficace azione corrosiva che finirà per ridurre in polvere quel piedistallo che era stato elevato con tanto sforzo.

Altre volte si dà vita ad un gesto violento che drasticamente sbatte l'idolo nel fango della periferia.

Ma qual è il motivo di questa reazione un po' coccodrillesca ?

Perché ci mangiamo « i figli » partoriti con tanta fatica ?

I motivi sono svariati.

Allorché si designa un uomo come eventuale leader (stavo per dire capro espiatorio) si agisce un po' in stato di « trance »: si ignorano volutamente i limiti, i difetti, la sua storia passata e lo si gratifica di fiducia e rispetto oltre ogni limite.

Poi il periodo onirico si dissolve e scatta il congegno malvagio che trasforma l'innocente camera da

letto in una disonesta bisca clandestina, come nei vecchi film sul proibizionismo.

Ogni neo diventa così un orribile tumore, ogni limite umano viene definito delittuoso e allora bisogna far giustizia: l'Olimpo non è posto per questi uomini.

Sì, non vogliamo altri dei al disopra di noi.

Siamo costituzionalmente anarchici, ed empi, ma ci serve ogni tanto una parentesi « religiosa » che ci procuri l'alibi per una autodefinizione di « uomini pii ». Bisogna pur salvare la faccia perlomeno con se stessi.

E così al ritmo di questo strano « tic-tac » i pupazzetti che costruiamo salgono e scendono in questa grottesca sagra del potere.

Comunque, chi non avesse potuto ancora avere parte attiva in questo gioco allegretto, ma non troppo, è bene che impari a giocare a scacchi per poter gridare anch'egli col piede sul petto del vinto: scia 'mat.

Segnaliamo all'attenzione dei nostri lettori il volume di Agostino Orabona:

QUEST'UOMO IN FRANTUMI

La documentazione fotografica, spesso scioccante, lo stile particolarmente incisivo, fluido e ricco di immagini sferzanti, avvincente il lettore che lascia con rimpianto queste pagine nelle quali ha trovato se stesso, i suoi drammi, i suoi problemi, non certo per rimanervi invischiato, ma per liberarsene e ritrovare il gusto della vita.

34° Campionato Italiano

Sottomarino Lido

Comunicato finale del Comitato Organizzatore e dell'addetto Stampa Gino Renzato

Organizzato dalla Federazione Scacchistica Italiana, sotto gli auspici della Presidenza Nazionale dell'ENAL e in collaborazione dell'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo di Chioggia e Sottomarina Lido e del Circolo Scacchistico Clodiense, ha avuto luogo in Chioggia-Sottomarina Lido, presso l'Hotel « Palace Vittoria », nei giorni 5-17 giugno 1973.

Sono stati ammessi al Campionato, dopo varie e severe selezioni, i seguenti 14 giocatori:

1) MICHELI Carlo di Brunico - anni 27 - Campione Italiano 1972.

2) COSULICH Roberto di Milano - anni 26.

3) ZICHICHI Alvise di Roma - anni 35.

4) CAPPELLO Guido di Milano - anni 40.

5) CONTEDINI Ennio di Milano - anni 39.

6) PRIMAVERA Roberto di Roma - anni 32.

7) CAPECE Adolivio di Milano - anni 27.

8) CAPPELLO Renato di Bologna - anni 20.

9) NESTLER Vincenzo di Roma - anni 61

10) PRIMAVERA Giuseppe di Roma - anni 56.

11) MASERA Umberto di Trento - anni 44.

12) LUPPI Sergio di Milano - anni 31.

13) MAGRINI Renato di Milano - anni 32.

14) MAMMOLA Dino di Torino - anni 21.

i quali si sono dati amichevole battaglia con strategia e grande abilità nell'attaccare oppure adeguatamente difendersi durante le loro brillanti ed avvincenti partite.

Ogni giorno sono state giocate 7 partite e così per tutti i giorni della durata della competizione.

CLASSIFICA FINALE

MICHELI	punti 11 su 13
COSULICH	» 10 ¹ / ₂
CAPPELLO R.	» 8 ¹ / ₂
ZICHICHI	» 8 ¹ / ₂
PRIMAVERA R.	» 8
CONTEDINI	» 7 ¹ / ₂
CAPPELLO G.	» 7
PRIMAVERA G.	» 6 ¹ / ₂
NESTLER	» 5 ¹ / ₂
CAPECE	» 5 ¹ / ₂
MASERA	» 4
MAGRINI	» 4
MAMMOLA	» 3 ¹ / ₂
LUPPI	» 1

MICHELI si è aggiudicato il titolo di campione d'Italia 1973, bissando il successo dello scorso anno e uguagliando così il record di CASTALDI. La vittoria è ampiamente meritata; MICHELI è l'unico imbattuto ed ha concesso soltanto quattro patte agli avversari su tredici incontri; ha vinto due partite da manuale con ZICHICHI e con Renato CAPPELLO ed ha dissipato i residui dubbi sul suo valore.

COSULICH ha giocato un campionato sullo stesso piano del vincitore e gli ha conteso il successo fino alle ultime ore di gioco, ma è incappato in una sconfitta con ZICHICHI, rivelatasi determinante agli effetti del risultato finale.

Completano la rosa dei sei ammessi al 35° Campionato Italiano: ZICHICHI, Renato CAPPELLO, Roberto PRIMAVERA e CONTEDINI.



Il Campione d'Italia 1973 Carlo Micheli (a sinistra nella foto)

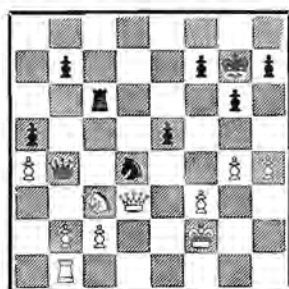
VERA G. - LUPPI

1. d4, Cf6; c4, e6; 3. Cf3, Ab4+; 4. Ad2, De7; 5. a3, A:d2+; 6. Cb:d2, d6; 7. e4, e5; 8. d5, a5; 9. b4, a:b4; 10. a:b4, T:a1; 11. D:a1, Ca6; 12. Da3, 0-0; 13. Ad3, Ch5; 14. 0-0, Cf4; 15. Tb1, c5; 16. d:c6, b:c6; 17. Af1, c5; 18. b5, Cb4; 19. Ta1, Ab7; 20. Ce1, f5; 21. g3, Ce6; 22. Ag2, Cd4; 23. Db2, f4; 24. Ta7, Tf7; 25. Cb3, f:g3; 26. h:g3, De6; 27. Ca5, Ac8; 28. Ta8, Tf8; 29. Dd2, Dg4; 30. Rf1, De6; 31. Cd3, C:d3; 32. D:d3, Df7; 33. De3, Ae6; 34. T:f8+, R:f8; 35. Dc3, Dc7; 36. Af3, Re7; 37. Ae2, Rd8; 38. Ad1, Rc8; 39. Rg2, Rb8; 40. Dd2, Ra7; 41. Da2, Rb8; 42. Dd2, Db6; 43. Aa4, Rc7; 44. Ad1, Da7; 45. f4, Rb6; 46. Cc6, C:c6; 47. D:d6, Da2+; 48. Rg1, D:c4; 49. D:c6+, Ra5; 50. Da6+, Rb4; 51. Da4+, Rc3; 52. D:c4, R:c4; 53. b6, Ac8; 54. Aa4, il nero abbandona.

NESTLER - COSULICH

Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, g6; 5. Ae3, Cf6; 6. Cc3, Ag7; 7. Cb3, d6; 8. Ae2, 0-0; 9. 0-0, Ae6; 10. Dc1, a5; 11. a4, Dc8; 12. Td1, Cb4; 13. Cd4, Ac4; 14. f3, Td8; 15. A:c4, D:c4; 16. Cdb5, Ce8; 17. Dd2, e6; 18. Df2, d5; 19. e:d5, C:d5; 20. C:d5, T:d5; 21. T:d5, D:d5; 22. Ad4, Tc8; 23. A:g7, C:g7; 24. Cc3, Dc4; 25. Db6, Db4; 26. Db5, Tc5; 27. Dd3, Cf5; 28. Tb1, Rg7; 29. g4, Cd4; 30. Rf2, e5; 31. h4, Tc6; 32.



g5, Tc4; 33. De3, Cc6; 34. Rg3, T:h4; 35. Ce4, Cd4; 36. Dd3, Cf5+; 37. Rg2, De7; 38. Td1, h6; 39. Dd8, D:d8; 40. T:d8, h:g5; 41. Td7, g4; 42. Cg5, g:f3+; 43. Rf2, Rf6; 44. Cf3, Tf4; 45. Re2, e4; 46. Cd2, e3; 47. Cf3, Tb4; 48. b3, g5; 49. Ce1, Tb6; 50. Cd3, g4; 51. Td5, Tc6; 52. Ce1, Tc8; 53. Rd3, Re6; 54. c4, Th8; 55. Cg2, Th2; 56. Cf4+, Rf6; 57. Re4, Ce7; 58. Ch5+, Rg6; 59. Cf4+, Rg7; 60. Td3, e2; 61. Te3, f5+; 62. Re5, Cg6+; 63. R:f5, Tf2; 64. T:e2, T:f4+; 65. Rg5, g3; 66. Te3, g2; 67. Tg3, Tf2; 68. c5, Cf4; 69. Rf5+, Rf7; 70. Re4, Ch3; 71. Re3, Tb2; il bianco abbandona.

MICHELI - CONTEDINI

Difesa Russa

1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6; 3. C:e5, d6; 4. Cf3, C:e4; 5. d4, d5; 6. Ad3, Ae7; 7. 0-0, Cc6; 8. Te1, Ag4; 9. c3, 0-0; 10. A:e4, d:e4; 11. T:e4, f5; 12. Te1, Ad6; 13. Cbd2, Df6; 14. Db3+, Rh8; 15. De6, D:e6; 16. T:e6, Tae8; 17. T:e8, T:e8; 18. Rf1, h6; 19. h3, Ah5; 20. Cc4, Ae7; 21. Cfe5, C:e5; 22. C:e5, Td8; 23. g4, f:g4;



24. h:g4, Ae8; 25. Af4, c5; 26. Ae3, c:d4; 27. A:d4, Ad6; 28. Te1, a6; 29. f4, A:e5; 30. T:e5, Ab5+; 31. Rf2, Te8; 32. Tc5, Te2+; 33. Rf3, Te7; 34. Ae5, Ac6+; 35. Re3, Rg8; 36. b4, Rf7; 37. c4, g6; 38. b5, a:b5; 39. c:b5, Ad7; 40. Rf3, h5; 41. g:h5, g:h5; 42. a4, Ag4+; 43. Rg3, Td7; 44. Rh4, Rg6; 45. Tc3, Td2; 46. Rg3, Ta2; 47. Tc7, Ta3+; 48. Rf2, Rf5; 49. T:b7, h4; 50. Th7, h3; 51. b6, Ta2+; 52. Re3, Ta3+; 53. Rd2, Ta2+; 54. Rc3, T:a4; 55. b7, Ta7; 56. b8=D, T:h7; 57. Db1+, il nero abbandona.

MICHELI - CAPPELLO RENATO

Difesa Francese

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4; 4. Cge2, d:e4; 5. a3, Ae7; 6. C:e4, Cf6; 7. Ce2g3, Cc6; 8. c3, 0-0; 9. Ac4, e5; 10. C:f6+, A:f6; 11. d5, Ce7; 12. Ch5, Cg6; 13. 0-0, Ae7; 14. f4, e:f4; 15. C:f4, Ac5+; 16. Rh1, Ce5; 17. Ae2, a5; 18. Ad2, a4; 19. c4, Dh4; 20. g3, De7; 21. Dc2, b5; 22. c:b5, Ab7; 23. h4, Tfd8; 24. Tae1, T:d5; 25. Rh2, Td7; 26. Ac3, Tad8; 27. Df5, Ad4; 28. Ab4, Ac5; 29. Ad3, C:d3; 30. T:e7, T:e7; 31. A:c5, Te5; 32. D:d3; T:d3; 33. C:d3, Td5; 34. Te1, h6; 35. Te3, il nero abbandona.

PRIMAVERA G. - COSULICH

Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, g6; 5. Ae3, Cf6; 6. Cc3, Ag7; 7. Ae2, 0-0; 8. Dd2, d5; 9. e:d5, C:d5; 10. C:d5, C:d4; 11. A:d4, D:d5; 12. A:g7, D:g2; 13. 0-0-0, R:g7; 14. h4, Af5; 15. h5, Tac8; 16. c3, De4; 17. Ad3, D:d3;

18. D:d3, A:d3; 19. T:d3, Tfd8; 20. h6+, Rf8; 21. Te3, Tc5; 22. f4, Ta5; 23. a3, e6; 24. Rc2, Ta4; 25. Tf1, Re7; 26. Te5, Td5; 27. T:d5, e:d5; 28. Rd3, Te4; 29. b3, b5; 30. f5, g5; 31. Ta1, Rf6; 32. a4, b:a4; 33. b4, R:f5; 34. T:a4, Te7; 35. Rd4, Td7; 36. Ta5, Rf4; 37. Rc5, Re4; 38. b5, g4; 39. Rc6, Te7; 40. Ta4+, Rf3; 41. Rd6, Tb7; 42. Rc6, Tb6+; 43. Rc5, g3; 44. T:a7, T:h6; 45. T:f7+, Rg5; 46. Tf1, g2; 47. Tg1, Rf3; 48. R:d5, Th1; 49. T:g2, R:g2; 50. c4, Tb1; 51. Rc6, h5; 52. c5, h4; 53. b6, h3, il bianco abbandona.

CAPPELLO G. - MASERA

Difesa Francese

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. e5, c5; 4. c3, Cc6; 5. Cf3, Db6; 6. Ad3, Ad7; 7. 0-0, c:d4; 8. c:d4, C:d4; 9. C:d4, D:d4; 10. Cc3, Db6; 11. Dg4, g6; 12. Ag5, a6; 13. Tfc1, Db4; 14. Df3, Ah6; 15. a3, Db6; 16. A:h6, C:h6; 17. Df6, Cg4; 18. C:d5, C:f6; 19. C:b6, Cd5; 20. C:a8, Ac6; 21. Ae4, Re7; 22. A:d5, e:d5; 23. Cb6, Re6 e il nero Abbandona.

CAPPELLO R. - PRIMAVERA R.

1. e4, g6; 2. d4, Ag7; 3. c4, d6; 4. Cc3, Cd7; 5. Cf3, e5; 6. Ae2, e:d4; 7. C:d4, Cf6; 8. 0-0, 0-0; 9. Ag5, h6; 10. Ae3, Cc5; 11. f3, a5; 12. Dd2, Rh7; 13. Tad1, Ad7; 14. Rh1, De7; 15. Tfe1, Ce6; 16. C:e6, A:e6; 17. Af1, Cd7; 18. Ad4, Ce5; 19. b3, Dh4; 20. Af2, De7; 21. Ag3, h5; 22. Cd5, A:d5; 23. e:d5, Dd7; 24. h3, Dd8;



25. c5, g5; 26. f4, g:f4; 27. D:f4, Df6; 28. Ae2, D:f4; 29. A:f4, Rg6; 30. Tc1, Tac8; 31. Tc3, h4; 32. g4, C:g4; 33. Tc4, Ch6; 34. Ad3+, f5; 35. Te6+, Rh7; 36. A:h6, il nero abbandona.

NESTLER - MICHELI

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, a6; 6. Ag5, e6; 7. Ae2, Ae7; 8. Dd2, b5; 9. a3, Ab7; 10. f3,

Cbd7; 11. 0-0, 0-0; 12. Tfd1, Db8; 13. Rh1, Td8; 14. Cb3, Dc7; 15. Tac1, Ce5; 16. De1, h6; 17. Ae3, Ac6; 18. Cd4, Ae8; 19. Tb1, Af8; 20. h3, Tac8; 21. Df2, Cc4; 22. A:C, D:A; 23. Cb3, Cd7; 24. f4, Dc7; 25. Cd4, Cf6; 26. f5, e5; 27. Cde2, Db7; 28. Ab6, Td7; 29. De3, d5; 30. e:d5, C:d5; 31. C:C, T:C; 32. T:d5, D:T; 33. Cc3, Dc6; 34. Aa5, Df6; 35. Tf1, Ac6;



36. Dd3, Ab7; 37. Dd7, Dc6; 38. D:D, A:D; 39. Ab6, Ae7; 40. Td1, Rf8; 41. Rg1, Re8; 42. Rf2, Ad7; 43. g4, Tc4; 44. Td5,

f6; 45. Ae3, A:a3; 46. b:A, T:C; 47. Tc5, T:a3; 48. Tc7, Ta4; 49. Rf3, Tc4; 50. T:T, b:T; 51. Ac5, Rf7; 52. Ab4, h5; 53. Rg3, Aa4; 54. c3, Ad1; 55. Aa5, g6; 56. f:g, R:g; 57. Ab6, h:g; 58. h:g, a5; 59. A:a5, Rg5; 60. Ad8, A:g4; 61. Rf2, Rf5; 62. Re3, Re6, il bianco abbandona.

MICHELI - LUPPI Partita Spagnola

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. 0-0, Ae7; 6. Te1, b5; 7. Ab3, d6; 8. c3, 0-0; 9. d4, Ag4; 10. Ae3, e:d4; 11. c:d4, Ca5; 12. Ac2, Cc4; 13. Ac1, c5; 14. b3, Ca5; 15. Cd2, Cc6; 16. h3, Ah5; 17. Ab2, Cd7; 18. g4, Ag6; 19. Cf1, h5; 20. Cg3, h:g4; 21. h:g4, Dc7; 22. Tac1, Te8; 23. Ab1, Cb6; 24. Rg2, Tad8; 25. Teh1, f6; 26. Ch4, Ah7; 27. d5, Cb8; 28. Chf5, C8d7; 29. g5, Ag6; 30. e5, il nero abbandona.

MAGRINI - ZICHICHI Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, a6; 5. Cd2, Cf6; 6. e5, Cd5; 7. c4, Cf4; 8. Ce4, Da5+; 9. Cc3, D:e5+; 10. Ae3, Cc6; 11. Cf3, Dc7; 12. Dd2, Cg6; 13. Ae2, Cce5; 14. C:e5, C:e5; 15. Dd4, d6; 16. 0-0, f5; 17. Ah5+, g6; 18. Ae2, Ag7; 19. Dd2, 0-0; 20. Tac1, Ad7; 21. Tfd1, Cf7; 22. f4, Ac6; 23. Cd5, Dd8; 24. Cb6, Tb8; 25. b4, g5; 26. c5, d:c5; 27. A:c5, D:d2; 28. T:d2, Tfd8; 29. Tcd1, g:f4; 30. Ac4, Ac3; 31. Td3, Ae4; 32. Td7, T:d7; 33. T:d7, Te8; 34. Cc8, Ce5; 35. Te7, T:e7; 36. C:e7+, Rf7; 37. Ab3, Cd3; 38. Cc8, C:c5; 39. Cd6+, Re7; 40. b:c5, Ad4+; 41. Rf1, Ad3+; 42. Re1, A:c5; 43. C:b7, Ab4+; 44. Rf2, Ae4; 45. a3, Ac3, il bianco abbandona.

Torneo dei Grandi Maestri di Vrnjacka Banja - Jugoslavia e Torneo Femminile Tiblisi - Georgia

di **BOB LERI**

Il torneo è terminato con la vittoria del G. M. Jugoslavo Velimirovic con 11 punti; al 2° posto con 10½ si è classificato Forintos (Ungheria). Con tale risultato entrambi i giocatori hanno conseguito la seconda norma per il titolo di Grande Maestro e si attende la loro promozione ufficiale dalla FIDE.

Sia Velimirovic che Forintos hanno dimostrato le capacità dei Grandi Maestri. Velimirovic, nonostante il suo grande talento, non ha ancora un perfetto controllo dei propri nervi; infatti l'unica partita che ha perso è stata con Padevskij, il quale durante la partita gli ha fatto osservare che prima di proporre la patta doveva muovere. Questa osservazione ha irritato Velimirovic il quale ha forzato il finale e, come sempre succede in questi casi, ha finito col perdere una partita sicuramente patta.

Con il giovane Marianovic, suo allievo e compagno dello stesso circolo, è rimasto scioccato dalla domanda del ragazzo che, durante la partita, gli ha chiesto se giocava per vincere in una posizione per il giovane allievo quasi compromessa. Velimirovic ha perso la calma ed è riuscito appena a salvare la patta.

Notizie da Tiblisi capitale della Georgia.

Lo straordinario talento della dodicenne Ciburdanidze Maja.

La vittoria della dodicenne Maja contro la campionessa russa Mata Sub e l'ottimo piazzamento nel torneo delle migliori giocatrici sovietiche ha attirato l'attenzione del grande pubblico ed è naturale porsi la domanda se ci troviamo di fronte all'erede dell'incontrastata regina degli scacchi del dopo guerra Nona Gaprindasvili.

Si pone la questione di come questa dodicenne abbia avuto la possibilità di giocare questo importante torneo. Non è per caso che la ragazzina si è piazzata al III posto al Campionato Juniores a ½ punto dalla Campionessa Greta Lim.

Il gioco della dodicenne ha sorpreso per la sua strategia e possibilità creativa. Diamo uno sguardo sulla posizione raggiunta contro la forte giocatrice Zaic nella quale la dodicenne Maja giocava col nero.



La Zaic alla 33° mossa ha giocato Rh2 tentando di difendere il pedone e invece ha permesso al nero di realizzare un istruttivo sacrificio di Donna.

33. ..., d:e; 34. d:e, D:e4!; 35. Te2, D:e2!; 36. A:e2, Cd4; 37. Rh1, T:e2; 38. Df1, T:c2; 39. a3, T:b2; 40. a:b, Cf3!. Con matto inevitabile.

La bravissima Maja ha compiuto il 12° anno di età appena dopo questo torneo.

Torneo Interzonale di Leningrado

di HANS KRAMER

KARPOV, KORTCHNOY e BYRN

CLASSIFICANDOSI NEI PRIMI TRE POSTI HANNO ACQUISTATO IL DIRITTO A PARTECIPARE AL TORNEO DEI CANDIDATI AL TITOLO MONDIALE DAL QUALE USCIRA' LO SFIDANTE DEL CAMPIONE IN CARICA ROBERT FISCHER

La lotta per i primi tre posti in classifica è stata molto aspra anche se, dal punto di vista sportivo, è stata un po' falsata dal crollo, non facilmente prevedibile, del grande Tal.

La smagliante vittoria di Anatolj Karpov ci ha veramente entusiasmati ma non sorpresi. I nostri lettori ricorderanno che il nostro giornale fin dal primo numero ha messo in risalto il vivace e promettente talento del giovanissimo Grande Maestro russo. Questo ragazzo appena ventiduenne ha combattuto contro giocatori di grande esperienza come Kortchnoy, Larsen, Taimanov, Gligoric ecc., e non solo raggiunge il traguardo ex aequo con Kortchnoy, ma termina il lungo torneo (17 partite) senza subire sconfitte con 9 vittorie e 9 pareggi.

Kortchnoy (42 anni) non è nuovo a queste grandi competizioni e ha già partecipato a due Tornei dei Candidati al Titolo Mondiale. Al Torneo del 1968 superò la prima eliminazione vincendo Reshewsky per 5¹/₂ a 2¹/₂ poi Tal per 5¹/₂ a 4¹/₂ e in fine fu sconfitto da Spassky per 6¹/₂ a 3¹/₂.

Robert Byrn (45 anni) ha disputato un ottimo torneo

e ha veramente meritato il III posto combattendo contro Smeikal e Larsen che hanno tenacemente cercato di strapparglielo. Alla fine ha raggiunto il 17° turno di gioco, con una sola sconfitta, a 1¹/₂ da Smeikal e a 2¹/₂ da Larsen. Siamo sicuri che anche al Torneo dei Candidati potrà darci delle sorprese.

CLASSIFICA FINALE

1	KARPOV	Punti	13 ¹ / ₂	su	17	URSS
2	KORTCHNOY	»	13 ¹ / ₂	»	»	URSS
3	BYRN	»	12 ¹ / ₂	»	»	U.S.A.
4	SMEJKAL	»	11	»	»	CECOSLOVACCHIA
5	LARSEN	»	10	»	»	DANIMARCA
6	HUBNER	»	10	»	»	GERMANIA OVEST
7	KOUZMIN	»	9 ¹ / ₂	»	»	URSS
8	GLIGORIC	»	8 ¹ / ₂	»	»	YUGOSLAVIA
9	TAIMANOV	»	8 ¹ / ₂	»	»	URSS
10	TAL	»	8 ¹ / ₂	»	»	URSS
11	QUINTEROS	»	7 ¹ / ₂	»	»	ARGENTINA
12	RADOULOV	»	7 ¹ / ₂	»	»	BULGARIA
13	TORRE	»	7	»	»	FILIPPINE
14	UHLMANN	»	7	»	»	GERMANIA EST
15	RUKAVINA	»	6 ¹ / ₂	»	»	YUGOSLAVIA
16	TOUKMAKOV	»	6	»	»	CUBA
17	ESTEVAZ	»	4 ¹ / ₂	»	»	URSS
18	CUELLAR	»	1 ¹ / ₂	»	»	COLUMBIA



(KARPOV)

B.: KARPOV - N.: HÜBNER
Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d; 4. C:d4, a6; 5. Ad3, Cf6; 6. 0-0, Dc7; 7. De2, d6; 8. c4, g6; 9. Cc3, Ag7; 10. Ae3, 0-0; 11. Tac1, Cc6; 12. C:c6, b:c; 13. f4, c5; 14. Tfd1, Ab7; 15. a3, Ac6; 16.

b4, c:b; 17. a:b, Db7; 18. e5, d:e; 19. f:e, Cd7; 20. b5, a:b;



21. c:b, Ad5; 22. Ad4, Db8; 23. Te1, Ab7; 24. b6, Td8; 25. Ab5, Ta5; 26. De3, Da8; 27. Df2, Aa6; 28. Tb1, A:b5; 29. T:b5, T:b5; 30. C:b5, Da5; 31. Cd6, C:e5; 32. A:e5, T:d6; 33. A:g7, R:g7; 34. Tb1, Td8; 35. Db2+, Rg8; 36. b7, Tb8; 37. Dc2, Rg7; 38. Dc8, Da2; 39. Dc3+, Rg8; 40. Ta1, Dd5; 41. Dc8+. Patta.



(KORTCHNOY)

B.: KORTCHNOY - N.: CUELLAR
Difesa Ovest-Indiana

1.d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, d5; 4. Ag5, Ae7; 5. e3, 0-0; 6. Cf3, h6; 7. Ah4, b6; 8. Ae2, Ab7; 9. A:f6, A:f6; 10. c:d, e:d; 11. 0-0, De7; 12. Db3, c6; 13. Tfe1, Ac8; 14. Tac1, Ae6; 15. Da4, a5; 16.

Ad3, Tc8; 17. e4, Dd8;



18. e:d, c:d; 19. C:d5, Cd7; 20. Ac4, Cf8; 21. Cf6+, D:f6; 22. Ce5, Dg5; 23. Dd1, b5; 24. A:e6, C:e6; 25. Cc6, Cf4; 26. Df3, Te8; 27. h4, Df6; 28. Te5, Rf8; 29. g3, Ce6; 30. Tf5, Dg6; 31. h5, Dh7; 32. T:f7+, Rg8; 33. Ce7+. Il Nero Abbandona.



(BYRN)

B.: RADOULOV - N.: BYRN

Difesa Francese

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2, c5; 4. Cf3, Cc6; 5. Ab5, a6; 6. e:d, a:b; 7. d:c6, b:c; 8. d:c, A:c5; 9. 0-0, Cf6; 10. De2, Ae7; 11. Td1, Db6; 12. c4, 0-0; 13. Ce4, b:c; 14. Ag5, Aa6;



15. C:f6+, A:f6; 16. A:f6, g:f; 17. Cd4, Tfd8; 18. Dg4+, Rf8; 19. Dh4, c5; 20. Cf5, e:f; 21. D:h7, Ac8; 22. Te1, Ae6; 23. h4, Dc6; 24. Te2, Td4; 25. Tae1, Tg4; 26. g3, Te4; 27. T:e4, f:e; 28. h5, Re7; 29. T:e4, T:a2. Il Bianco Abbandona.

B. GLIGORIC - N. BYRN

Apertura Inglese

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. Cf3, 0-0; 5. e4, d6; 6. h3, e5; 7. d5, Ca6; 8. Ae3, Cc5; 9. Cd2, a5; 10. Ae2, Ce8; 11. 0-0, f5; 12. e:f, A:f5; 13. Cf3, De7; 14. Te1, b6; 15. Af1, Cf6; 16. Tc1, Ad7; 17. Ch2, Dd8; 18. Ae2, Tf7; 19. Tf1, De7; 20. Cg4. Patta.

B.: RUKAVINA - N.: LARSEN

Difesa Olandese

1. c4, g6; 2. d4, Ag7; 3. g3, c5; 4. d5, d6; 5. Ag2, Ca6; 6. Cf3, f5; 7. 0-0, Cf6; 8. Cc3, 0-0; 9. Ce1, Tb8; 10. Dd3, Ad7; 11. b3, Ce4; 12. A:e4, f:e; 13. Dc2, Ah3; 14. Cg2, Cb4;



15. Dd2, e3; 16. f:e, T:f1; 17. R:f1, e6; 18. Ab2, e:d; 19. c:d, Dg5; 20. Td1, Ae5; 21. e4, Dg4; 22. Rg1, Tf8; 23. Ce3, Dg5; 24. Cg2, Dh5; 25. Te1, A:g2; 26. R:g2, Tf2+; 27. R:f2, D:h2; 28. Rf1, Dh3+. Il Bianco Abbandona.

B.: SMEJKAL - N.: TAL

Apertura Inglese

1. c4, Cf6; 2. Cf3, g6; 3. g3, Ag7; 4. Ag2, 0-0; 5. 0-0, c6; 6. d4, d6; 7. Cc3, Da5; 8. h3, e5; 9. e4, e:d; 10. C:d4, Dc5; 11. Cb3, D:c4; 12. D:d6, a5; 13. Td1, Db4; 14. Tb1, Cbd7; 15. Ae3, D:d6; 16. T:d6, a4;



17. Cc5, a3; 18. b:a, T:a3; 19. Tb3, T:b3; 20. a:b, Te8; 21. C3a4, Af8; 22. Td1, b5; 23. C:d7, C:d7; 24. Cc3, Cc5; 25. e5, b4; 26. A:c5, b:c; 27. A:f8, R:f8; 28. Tc1, T:e5; 29. T:c3, Ae6; 30. A:c6, A:h3; 31. b4, Te1+; 32. Rh2, Ae6. Patta.

B.: TAIMANOV - N.: TOUKMAKOV

Apertura Inglese

1. c4, Cf6; 2. Cc3, c5; 3. g3, g6; 4. Ag2, Ag7; 5. e4, Cc6; 6. Cge2, 0-0; 7. 0-0, Ce8; 8. a3, Cc7; 9. Tb1, a5; 10. d3, Ce6; 11. h3, d6; 12. Rh2, Tb8; 13. f4, Ced4; 14. C:d4, C:d4; 15. b4, a:b; 16. a:b, c:b; 17. T:b4, Ad7; 18. Ae3, Da5; 19. Cd5, e6; 20. Cb6, D:b4; 21. C:d7, b5; 22. C:f8, T:f8; 23. c:b, D:b5; 24. Db1, Tc8; 25. D:b5. Patta.

B. HÜBNER - N. TAIMANOV

Sistema Reti

1. g3, d5; 2. Ag2, c6; 3. f4, g6; 4.

Cf3, Ag7; 5. d3, Ch6; 6. e4, d:e; 7. d:e, D:d1+; 8. R:d1, Ca6; 9. Re2, Ae6; 10. Ca3, 0-0-0; 11. Te1, Cc5; 2. Rf1, f6; 13. Ae3, b6; 14. Ad4, The8; 15. Tad1, Rc7; 16. b3, Ac8; 17. A:c5, b:c; 18. Rg1, Cf7; 19. Cb1, T:d1; 20. T:d1, e5; 21. f:e, C:e5. Patta.

B.: RUKAVINA - N.: UHLMANN

Apertura Inglese

1. g3, e5; 2. Ag2, Cc6; 3. c4, g6; 4. Cc3, Ag7; 5. d3, d6; 6. Tb1, f5; 7. e3, Cf6; 8. Cge2, 0-0; 9. 0-0, Ae6; 10. Cd5, Dd7; 11. b4, Ch5; 12. b5, Cd8; 13. f4, c6; 14. b:c, b:c; 15. Cdc3, Te8; 16. Da4, Tc8; 17. Ad2, Af7; 18. d4, e:d; 19. C:d4, Te7; 20. Tfc1, Cf6;



21. h3, c5; 22. Cf3, D:a4; 23. C:d4, Ce4; 24. Ae1, Ae8; 25. Cb2, Tb7; 26. Cd1, T:b1; 27. T:b1, Af7; 28. Af1, Cc6; 29. a3, Tb8; 30. T:b8+, C:b8; 31. Cd2, Cc3; 32. C:c3, A:c3; 33. Rf2, Cd7; 34. Cb1, Ag7; 35. Ac3, Cf6; 36. A:f6, A:f6; 37. Re1, g5; 38. Rd2, g:f; 39. g:f, Rg7; 40. Cc3, A:c3+; 41. R:c3. Patta.

B.: SMEJKAL - N.: LARSEN

Difesa Olandese

1. d4, f5; 2. g3, Cf6; 3. Ag2, e6; 4. Cf3, Ab4+; 5. c3, Ae7; 6. 0-0, 0-0; 7. c4, c6; 8. Cc3, d5; 9. Dc2, Ce4; 10. Ce5, Cd7; 11. C:e4, f:e; 12. Af4, Af6; 13. Tad1, A:e5; 14. A:e5, C:e5; 15. d:e, De7; 16. Dc3, Ad7; 17. f3, e:f; 18. e:f, Dc5+; 19. Td4, a5; 20. f4, Da7; 21. f5, Tae8; 22. c:d, c:d;



23. Rh1, Tc8; 24. Dd2, Tc2; 25. D:c2, D:d4; 26. Dc3, D:c3; 27. b:c, Tc8; 28. Td1, Tc5; 29. f:e, A:e6; 30. Rg1, Rf7; 31. Td3, Tb5; 32. Td2, a4; 33. a3, Tb3; 34. A:d5, T:a3; 35. c4, Tb3; 36. Rf2, a3; 37. Re2, Tb2; 38. T:b2, a:b; 39. Ae4, A:c4+; 40. Rd2, Aa2. Il Bianco Abbandona.

LA FEDERAZIONE AMERICANA SMENTISCE CHE FISCHER ABBANDONI GLI SCACCHI

Pochi giorni fa il New York Times che, senza dubbio, è uno dei più prestigiosi quotidiani del mondo, dava la notizia che forse Fischer avrebbe abbandonato gli scacchi. La Federazione Americana tramite il suo Presidente Ed Edmondson ha fatto sapere che la notizia è priva di fondamento. « Ho parlato all'inizio di quest'anno con Fischer — ha dichiarato il Presidente — ed egli si è mostrato molto interessato ad una rivincita con Spassky, facendo notare che tutto dipende dalle proposte economiche. Inoltre il sig. Edmondson ha detto che per il momento è impossibile prendere contatto con Fischer, perciò ritiene che i giornalisti del New York Times abbiano tratto delle conclusioni errate, se non arbitrarie.

Prima del grande match di Reykjavik il Presidente Edmondson era il grande amico di Fischer e rappresentante ufficiale di tutti i suoi affari. Dopo le note divergenze essi hanno mantenuto ottimi rapporti ma pare che egli non parli più ufficialmente per Fischer; la dichiarazione vale quindi per la Federazione, la quale è praticamente l'unica fonte attendibile, in quanto Fischer conserva tutti i contatti tramite essa.

Il New York Times inoltre dava alcuni giorni fa la notizia che i proprietari della grande catena di Alberghi Hilton avevano offerto a Fischer la rispettabile cifra di 1.400.000 dollari, comprensiva di tutte le spese, per un match con Spassky o un altro Grande Maestro da disputarsi a Las Vegas, ma pare che Fischer abbia declinato l'invito chiedendo appena 10.000.000 di dollari!

Il giornale giungeva alla conclusione che questa richiesta, da definire assolutamente pazzesca, non dimostrava sete di danaro ma costituiva piuttosto un pretesto per evitare incontri dinanzi al pubblico.

La notizia del grande quotidiano di New York ha suscitato un enorme interesse nel mondo degli scacchi e il corrispondente dell'agenzia Tass ha trasmesso la notizia per la stampa russa, aggiungendo che Fischer dopo Reykjavik ha soggiornato a Pasadena in California e che ora vive a Denver Colorado.

Il giornale insisteva nel sostenere che non è questione di danaro, ma di qualcosa che sfugge e cita anche il caso della grande Casa discografica Warner Brothers che aveva offerto 100.000 dollari per incidere un disco « Come giocare a scacchi ». Fischer in un primo momento aveva accettato e poi ha rifiutato con la scusa che la fotografia stampata sulla busta contenente il disco non gli piaceva.

Il Presidente Edmondson non ha smentito tutte queste cose, ma ha asserito che per Fischer gli scacchi erano tutto, e non è quindi pensabile che il campione abbia potuto trasformarsi così improvvisamente.

Nella Politika di Belgrado comparve un articolo del Grande Maestro Russo Alessandro Kotov Direttore del Torneo Interzonale di Leningrado il quale afferma che Tal è veramente malato. Il grande Maestro Kotov, che conosce molto bene Tal, assicura che le sue assenze per malattia sono da ritenersi assolutamente giustificate e che Tal, oltre ad amare molto gli scacchi e ad avere un alto senso sportivo, non potrebbe mai deludere i suoi numerosi sostenitori che in continuazione gli inviano telegrammi e lettere di incoraggiamento.

Il Grande Maestro riferisce, inoltre, di altri piccoli avvenimenti del grande Torneo Interzonale di Leningrado, come, per esempio, le lamentele dei giocatori per la temperatura nella sala. Racconta dell'argentino Quinteros che, nel mezzo della lotta, è andato al tavolo del Direttore a chiedere di far chiudere le finestre, perché era investito da una corrente d'aria e, avendo il Direttore accontentato l'argentino, altri partecipanti si lamentarono perché non si poteva più respirare.

« Sono già abituato — dice Kotov — alle lamentele dei giocatori dicono sempre: "non è possibile giocare con questo caos". Tenta di placare tutti e di farli giocare, ma non è facile: il miglior sistema è quello del bastone e della carota.

Questa esperienza, continua Kotov, l'ho già fatta alle Olimpiadi di Skopje; gli spettatori non fanno chiasso per indisciplina, ma per l'emozione che è spontanea in chi segue il gioco. In quei momenti faccio appello alla loro comprensione, sequestrando le scacchiere tascabili perché attorno ad esse si formano i gruppetti e ognuno espone le proprie idee su come dovrebbe continuare la partita.

Nonostante sia costretto a essere severo, sono felice che questa bella arte sia diventata così popolare. Gli amatori di scacchi di Leningrado fanno calorose accoglienze a tutti i partecipanti ai tornei e specialmente ai loro beniamini. E' ovvio che questi sono i loro concittadini: Anatoli Karpov e Victor Korchnoi. Molto popolari a Leningrado sono anche Bert Larsen, Robert Hubner e Svetosan Gligoric.

Particolarmente ha conquistato le simpatie degli abitanti di Leningrado il Filippino Eugenio Torre, che ha, con la fantasia, provocato una grande vittima: Tal. Nonostante il successo su di lui Torre è rimasto modesto e ha suscitato ancora più simpatia fra i suoi sostenitori, i quali gli portano fiori, gli spediscono lettere e lo acclamano per le strade. Un bel successo per il giovane debuttante ».

Coppa del Maresciallo Tito 1973

di ANTUNAC GORAN

Dal 18 al 25 maggio a Porec (Istria) si è svolto il torneo finale per la coppa del Maresciallo Tito.

Questa competizione interessante (per squadre su 4 scacchiere) è stata stabilita nel 1959 e suscita sempre il più grande interesse dei « tifosi » scacchisti in Jugoslavia.

Le qualificazioni cominciano con migliaia di squadre nelle città. Dopo seguono i tornei di qualificazione nelle repubbliche e solo le 16 squadre migliori partecipano alla finale (5 turni sistema svizzero).

I vincitori sino a quest'anno sono stati: Partizan (Belgrado) 5 volte, C. Zvezda (Belgrado) 3 volte, PTT-Zagreb e Mladost da Zagreb 2 volte ciascuno, SSK da Sarajevo a Maribor 1 volta.

Quest'anno Crvena Zvezda da Belgrado ha ottenuto la seconda vittoria consecutiva. Squadra composta da: GM Ivkov, GM Ljubopevic 3, con punti 5 su 5 GM Janosevic 3,5 (4) maestri Krnicl (2) e Cvetkovic 2,5 (4) era veramente molto forte e il suo successo non è una sorpresa. Malgrado le squadre forti di Partizan (3 GM Matanovic, Matulovic e Velimiroc e IM Ostojic) e PTT-Zagreb (3 IM Kurajica, Minic, Bertok) l'unico concorrente era la squadra Juvent. Questa squadra di una fabbrica per lavori di costruzione era composta da GM Damjanovic, IM Marangunic e due giovani speranze Hulak e Kosansi. Vincendo 3 a 1 in 4 turni Zvezda si staccò e passò il traguardo prima con 14 punti su 20.

Risultati finali: Zvezda 14, Juvent 13, Partizan 12,5 SSK (Sarajevo) 12, Radnicki (Kragujevac) e PTT-Zagreb 11, Mladost (Zgb) e Mladost (S. Palankka), Banjaluka e Domzale 10, Rad (Bgd) e Maribor 9,5, Zeljeznicar (Indjija) 9, Niksic 8,5 Trepca e M. Malinov 5.

LJUBOJEVIC - MARANGUNIC

1. e4, g6; 2. d4, Ag7; 3. Cf3, d6; 4. Ac4, Cc6?! (Mossa normale 4. ... Cf6 e migliore, la continuazione del testo sembra troppo artificiale). 5. Cg5!!, Ch6 (Il cavallo a h6 sarà fuori gioco ma su 5. ... e6; 6. d5 è molto forte. Per esempio 6. ... Cd4; 7. c3 e:d5; 8. A:d5, Ce6; 9. C:e6, f:e6; 10. Ab3, De2 etc.). 6. d5! Cb8 (Il cavallo non avrebbe un futuro a e5). 7. h3 (Limita le possibilità dei pezzi neri sull'ala del Re). 7. ... c6; 8. Cc3, 0-0; 9. 0-0, b5; 10. Ab3, b4; 11. Ce2, c5; 12. a3, b:a3; 13. T:a3, Cd7; 14. De1, Rh8; 15. Aa4, Tb8; 16. f4, Aa6; 17. A:d7, A:e2; 18. D:e2, D:d7; 19. f5.

(Il nero ha cambiato parecchi pezzi ma non ha migliorato troppo la sua posizione. Il bianco comincia l'attacco mentre il nero introduce il suo cavallo in gioco via g8).

19. ... Cg8; 20. Taf3, h6; 21. h4!, g:f5; 22. T:f5, Cf6; 23. Ch3? (Perde il vantaggio. Questa ritirata del cavallo non era necessaria perché il nero non poteva mai prendere il ca-

vallo per non essere esposto a un attacco mortale. La continuazione giusta era 23. c4! con minaccia posizionale 24. e5! e 25. Ce4!. Il nero usufruisce subito l'occasione e introduce i suoi pezzi nel gioco attraverso l'ala di Donna. Il gioco diventa uguale). 23. ... Tb4; 24. c4, Da4; 25. e5 d:e5; 26. D:e5, Cg8 (il pedone e7 e il punto più importante della posizione del re nero). 27. Dg3, T:c4; 28. b3 (Secondo i testimoni Ljubojevic aveva solo 30 secondi per le ultime 15 mosse. E' meraviglioso come lui conduce bene la partita in tali circostanze. Il gioco passa in un finale facile a giocare). 28. ... Tg4; 29. b:a4, T:g3; 30. T:f7, T:f7; 31. T:f7, Td3; 32. Cf4, Td1+; 33. Rh2, Ae5? (Il bianco ha proposto patta in vista di 33. ...T:c1; 34. Cg6+ e Cf8 scacco perpetuo. Il nero ha respinto la proposta e commette un errore decisivo).



Il Bianco avrebbe potuto vincere adesso con la fantastica mossa 34. Ab2!! vincendo immediatamente. Ma il tempo che sta scadendo salva il nero).

34. g3?, A:f4; 35. Ab2+ (Se 35. A:f4, T:d5 guadagnerebbe un pedone). 35. ... Cf6; 36. A:f6+, e:f6; 37. g:f4 patta.

MINIC - RAJKOVIC

Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, a6; 6. Ag5, e6; 7. f4, b5; 8. e5, d:e5; 9. f:e5, Dc7; 10. e:f6, De5+; 11. Ae2, D:g5; 12. Dd3, Ta7; 13. Ce4, De5; 14. Cf3!, D:b2; 15. 0-0, Td7; 16. De3, Ab7; 17. a4, b4; 18. c3, Dc2.



In una variante di Polugajevski il nero tenta di migliorare il gioco. Se 18. ... b:c3; 19. Tfb1, Dc2; 20. f:g7, A:g7; 21. T:b7

e 22. Cd6+. Se 18... b3; 19. Ad3 e la Donna nera si trova in difficoltà come nella partita Parma-Tatai, Athene 1968).

18. Cfg5, b3; 20. Tac1, Da2; 21. Ac4! (Confutazione dell'idea del Nero). 21... g6; 22. C:f7! (Il sacrificio che distrugge le muraglie attorno al re nero. Il bianco guadagna come minimo la qualità). 22... D:a; 23. C4d6+, T:d6; 24. C:d6+, Rd7; 25. D:e6-, Rc7; 26. C:b7, R:b7; 27. Tb1, Ac5+; 28. Rh1, Ra7; 29. T:b3, Td8; 30. Tfb1, Dc6; 31. D:c6, C:c6; 32. g3?! (Pressato dal tempo. 32. Tb7+ e 33. Tc7 vince subito). 32... Ca5; 33. Tb4? (Nervoso per l'errore precedente il bianco lascia sfuggire tutto il vantaggio. 33. T3b2, C:c4; 34. Tb7+, Ra8; 35. Tc7, Ca3; 36. Tb3, Af8; 37. T:h7 o 37. c4 bastava per vincere). 33... A:b4; 34. T:b4, Tf8; 35. Ad5, T:f6; 36. Rg2, Td6; 37. c4 patta.

BANCO DI NAPOLI

Istituto di credito di diritto pubblico

Fondato nel 1539

Fondi patrimoniali e riserve: L. 99.754.952.734

DIREZIONE GENERALE - NAPOLI

Tutte le operazioni ed i servizi di banca

Credito Agrario - Credito Fondiario - Credito Industriale e all'Artigianato - Monte di Credito su Pegno

Servizi di Ricevitoria, Esattoria e Tesoreria

498 FILIALI IN ITALIA

ORGANIZZAZIONE ALL'ESTERO

Filiali : Buenos Aires - New York

Rappresentanze: Bruxelles - Buenos Aires - Francoforte s/M - Londra - New York - Parigi - Zurigo

BANCA AFFILIATA

Banco di Napoli (Ethiopia) Share Co. - Asmara

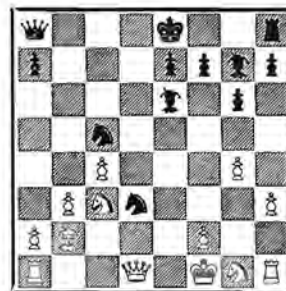
Ufficio cambio permanente a bordo della T/N « Raffaello »

Corrispondenti in tutto il mondo

MASTROVIC - KOVACEVIC

Difesa Alekhine

1. e4, Cf6; 2. e5, Cd5; 3. c4, Cb6; 4. b3?!, g6! 5. Ab2, Ag7; 6. Cc3, d6 (6... A:e5?; 7. d4 e 8. c5 perde un pezzo). 7. e:d6, c:d6; 8. g3, d5; 9. d3, Cc6; 10. Ag2, Af5; 11. g4, Ae6; 12. h3, d:c4; 13. d:c4, Cb4; 14. Ae4, Cd7; 15. A:b7, Cc5? (Sacrificio erroneo. 17... Tb8 mantiene un grande vantaggio per il nero). 16. A:a8, Cbd3+; 17. Rf1, D:a8 (Sembra che il nero ha ottenuto tanto e invece...



18. Cb5!! (Minaccia Cc7+ è troppo forte e annulla tutta la pressione nera guadagnando materiale). 18... 0-0; 19. A:g7, Rg7; 20. Df3, Db8; 21. Cd4, Ad7; 22. Td1, Ce5; 23. De3, f5; 24. Cgf3, Ce4; 25. C:e5, D:e5; 26. Cf3, Cg3+; 27. Rg2, D:e3; 28. f:e3, f:g4; 29. T:d7, T:f3; 30. h:g4, T:e3; 31. Th3. Il nero abbandona.

“Coppa Clare Benedict,, 23-30 Giugno 1973

E' terminato a Gstaad (Svizzera) il torneo a squadre e, purtroppo, dobbiamo registrare una netta sconfitta della nostra squadra.

CLASSIFICA FINALE

1	GERMANIA	punti 17½
2	INGHILTERRA	» 16½
3	DANIMARCA	» 16½
4	OLANDA	» 14½
5	SPAGNA	» 14
6	AUSTRIA	» 13½
7	SVIZZERA	» 11
8	ITALIA	» 8½

La squadra italiana era composta dai seguenti giocatori: TATAI, MICHELI, ZICHICHI, PRIMAVERA R. e PRIMAVERA G.

Secondo Torneo Internazionale Tedesco

a cura di LETTERIO ROTA

IL TEDESCO HECHT VITTORIOSO DAVANTI AD ANDERSSON E SPASSKY

Dal 17 maggio al 2 giugno 1973 ha avuto luogo a Dortmund il 2° grande torneo internazionale tedesco. Due anni orsono Gligoric aveva vinto, come è noto, il 1° torneo a Berlino.

I Grandi maestri internazionali partecipanti si presentavano ancora una volta nettamente favoriti; la grande attrazione è stato naturalmente l'ex Campione del mondo Boris Spassky, per la prima volta, dopo la sconfitta dell'anno scorso a Reykiavik, egli scendeva in un torneo internazionale.

Non Spassky tuttavia ma il maestro internazionale berlinese Thans Yoachinen Hecht a vinto inaspettatamente il torneo. Il presupposto di questa vittoria sia pure di misura, potè porlo Hecht già al secondo turno con la sua vittoria su Spassky; Hecht è stato quasi sempre in testa nei successivi turni e solo la inaspettata sconfitta ad opera di Kunsztowicz al sesto turno ha consentito ai suoi avversari di raggiungerlo. Con questo successo Hecht ha finalmente sfondato in maniera scintillante per cui è prevedibile che in un prossimo torneo potrà completare la norma per il titolo di Grande Maestro, norma che in questo torneo era di dieci punti e mezzo.

Il Grande Maestro Andersson si era prefisso di raggiungere la seconda posizione, ma dietro a Spassky; certo egli è stato sempre fra i primi ed all'ottavo turno aveva mezzo punto di vantaggio sugli inseguitori, ma non gli è riuscito di mantenere la posizione; il risultato raggiunto è tuttavia conforme all'aspettativa.

Ha deluso naturalmente il grande favorito Boris Spassky: solo a stento

si è ripreso dalla sconfitta subita nella partita contro Hecht; senza dubbio il simpatico campione del mondo non è riuscito a mandar giù la sconfitta di Reykiavik, per poter giocare all'altezza della sua forza: questo spiega anche la patta nel penultimo turno con l'ultimo classificato, il dr. Paolo, il quale non gli ha permesso di vincere il torneo con 10 punti. Il dr. Paolo ha anche sconfitto il 4° classificato, il Jugoslavo Marovic, che l'aveva alquanto sottovalutato ed il finlandese Werterinen. Keres ormai cinquantasettenne, 6° classificato con 8 punti e mezzo, ha dovuto cedere di fronte ai più giovani avversari. I Maestri Internazionali Marovic (Jugoslavia) Popov (Bulgaria) e Keene (Inghilterra) hanno ottenuto ottimi piazzamenti.

CLASSIFICA FINALE

1 Hecht (Berlino)	p. 9½
2 Andersson (Svezia)	» 9½
3 Spassky (URSS)	» 9½
4 Marovic (Jugoslavia)	» 9
5 Popoff (Bulgaria)	» 9
6 Keres (URSS)	» 8½
7 Keene (Inghilterra)	» 8½
8 Dueball (Berlino)	» 8
9 Parma (Jugoslavia)	» 8
10 Coicaltea (Romania)	» 7½
11 Kunsztowicz (Ger. Ovest)	» 7
12 Kestler (Germania)	» 6½
13 Westerinen (Finlandia)	» 5½
14 Sub (Germania)	» 5
15 Gerusel (Germania)	» 5
16 Dr. Paoli (Italia)	» 4

Vi presentiamo tre belle partite del Torneo.

B.: HECHT - N.: SPASSKY Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, g6; 4. 0-0, Ag7; 5. Te1, Cf6; 6. Cc3, 0-0; 7. A:c6, b:c6; 8. h3, d6; 9. e5 Cd7;

10. e:d, e:d; 11. d3, Tb8; 12. Ag5, f6; 13. Af4, Ce5; 14. Tb1, Tb7; 15. Ce4, Cf7; 16. Ad2, Te8; 17. Aa5!, Dd7; (se 17. ..., D:A; 18. C:f6+, A:f6; 19. T:T+) 18. Ac3, Te6; 19. Dd2, Dd8; 20. Aa5, Df8; 21. Ac3, d5



22. Cg3, Dd6; 23. b3, Ah6; 24. T:T, A:T; 25. De2, Ad7; 26. Te1, Af8; 27. Ab2, Ac8; 28. Dd2, Rg7; 29. Aa3, Dd8; 30. Dc3, Tb5; 31. d4!, Da5; 32. D:D, T:D; 33. A:c5, A:c5; 34. d:c5, Rf8; 35. Cd4, Cd8; (se 35. ..., T:c5?; 36. Te6!, A:e6; 37. C:e6+) 36. Cge2, T:c5; 37. Cf4, Ta5?; bisognava giocare 37. ..., Rf7! 38. a4, Ad7; 39. f3, c5; ancora 39. ..., Rf7! 40. Cde6+, C:C; 41. C:C+, Rg8; (ora 41. ..., Rf7? seguiva 42. Cd8+, Rf8; 43. Cb7!) 42. Cc7?, d4; 43. Ce6, c4; 44. C:d4, Rf7; 45. Rf2, h5; 46. h4, Td5; 47. Re3, g5; 48. g3, Te5+; 49. Rf2, c:b3; 50. c:b3, T:T?!; 51. R:T, Re7; 52. Rd2, Rd6; 53. Rd3, Re5; 54. a5, a6; 55. b4, Rd5; (se 55. ..., g:h4; 56. f4+, Rd5; 57. g:h4, Ah3; 58. Cb3, Af1+; 59. Re3!) 56. Rc3, g:h; 57. g:h, Re5; 58. Rc4, Rd6; 59. b5, a:b+; 60. C:b5+, Re5; 61. Rc5, Ac8; 62. Rb6, Ah3; 63. a6, Ag2; 64. f4+!, R:f4; 65. Cd6, f5; 66. Cb7, Rg3; 67. a7, f4; 68. a8=D, f3; 69. Db8+. Il nero abbandona.

B.: HECHT - N.: POPOFF Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. Cc3, a6; 4. d4, c:d; 5. C:d4, b5; 6. Ad3, Ce7; 7. 0-0, Cec6; 8. Cb3, d6; 9. Ae3, Cd7; 10. f4; Ae7; 11. Df3, Dc7; 12. Tae1, 0-0; 13.

(Segue a pagina 49)

Iniziando da zero

(Corso completo per principianti)

del Maestro **DARIO CECARO**

In questa puntata, prima di affrontare la parte più viva e difficile di una partita a scacchi, faremo un breve riepilogo dei concetti già esposti con l'aiuto di alcuni diagrammi.

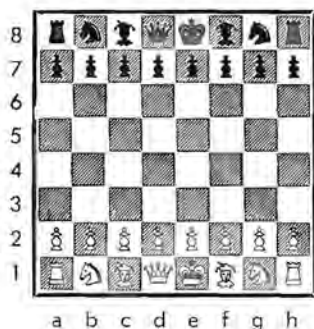
Quello che raccomandiamo ai nostri lettori è di cercare di familiarizzare il più presto possibile con il movimento dei pezzi e la scaccografia. Sarebbe bene che, fin da ora, coloro che seguono questo corso, inizino a seguire sulla scacchiera alcune partite, tralasciando i commenti e le varianti, al solo scopo di acquistare completa padronanza sia del movimento dei pezzi che della denominazione algebrica di ogni casella, ossia: la scaccografia.

Ogni giocatore all'inizio della partita avrà i seguenti pezzi:

BIANCO		NERO	
	(R) Un Re	(R)	
	(D) Una Regina	(D)	
	(T) Due Torri	(T)	
	(A) Due Alfieri	(A)	
	(C) Due Cavalli	(C)	
	e otto Pedoni		

All'inizio della Partita i due schieramenti occupano le seguenti caselle:

(Neri)



(Bianchi)

Lo schieramento dei pezzi bianchi da sinistra verso destra:

La Torre occupa la casella	a1
Il Cavallo » » »	b1
L'Alfiere » » »	c1
La Regina » » »	d1
Il Re » » »	e1
L'Alfiere » » »	f1
Il Cavallo » » »	g1
La Torre » » »	h1

Gli otto Pedoni occupano le seguenti caselle iniziando da sinistra verso destra: a2, a2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Lo schieramento dei pezzi neri da destra verso sinistra:

La Torre occupa la casella	a8
Il Cavallo » » »	b8
L'Alfiere » » »	c8
La Regina » » »	d8
Il Re » » »	e8
L'Alfiere » » »	f8
Il Cavallo » » »	g8
La Torre » » »	h8

Gli otto Pedoni occupano le seguenti caselle partendo da sinistra a destra: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

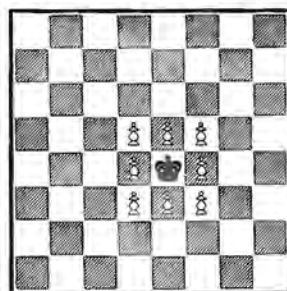
Avrete certamente notato che le lettere per indicare le caselle vanno scritte sempre con la minuscola mentre le lettere che servono per indicare i pezzi vanno scritte sempre con la maiuscola.

IL MOVIMENTO DEI PEZZI

Tutti i pezzi, tranne il pedone, possono andare sia in avanti che indietro. Il pedone andrà solo in avanti.

IL MOVIMENTO DEL RE

La regola è che il RE si può muovere di un solo passo alla volta e andrà solo nelle caselle confinanti con la propria casa di partenza. In questo diagramma il Re nero è stato collocato nella casella e4 e potrà andare solo nelle caselle indicate dai pedoni bianchi.



Diag. N. 1

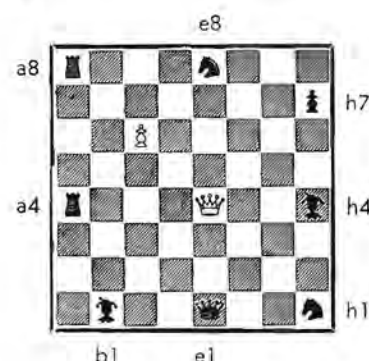
LA CATTURA DI UN PEZZO AVVERSARIO

Il Re, come tutti i pezzi, completa la cattura di un pezzo avversario eliminandolo dalla scacchiera e sostituendolo nella casella che il pezzo catturato occupava. Il Re, e questo vale solo per il Re, non potrà mai catturare un pezzo avversario se esso è difeso.

IL MOVIMENTO DELLA REGINA

La Regina, allo stesso modo del Re, si

può muovere sulla diagonale, sulla traversa orizzontale e sulla colonna verticale. A differenza del Re, che può fare un solo passo alla volta, la Regina può, con una sola mossa, sfruttare tutta intera o una diagonale o la traversa orizzontale oppure la colonna verticale.

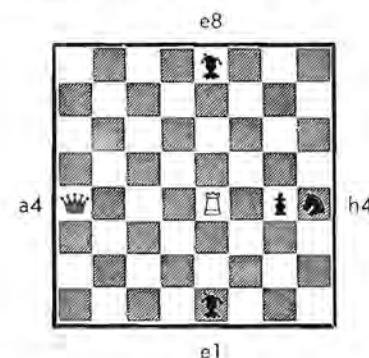


Diag. N. 2

La Regina Bianca è stata posta nella casella e4 e da questa casella potrà catturare a scelta uno dei pezzi neri posti nelle seguenti case come da diagramma N. 2: la Torre in a4, il Cavallo in e8, il pedone in h7, l'alfiere in b1, il Cavallo in h1 e la Regina in e1. Mentre non potrà catturare la Torre nera in a8 in quanto trova sulla diagonale l'ostacolo rappresentato dal pedone bianco in c6.

LA TORRE

La Torre potrà andare solo sulla traversa orizzontale e sulla colonna verticale.



Diag. N. 3

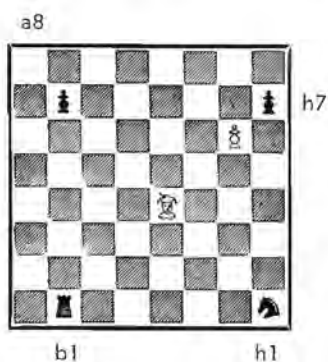
Non a caso abbiamo collocato la Torre nella stessa casella e4 come nei due diagrammi precedenti. Così facendo cerchiamo di mettere maggiormente in risalto i differenti movimenti fra i vari pezzi.

Dalla casa e4 la Torre potrà catturare, con una sola mossa, uno dei seguenti pez-

zi neri a scelta: l'Alfiere in e1, l'Alfiere in e8, la Regina in a4 oppure il pedone in g4. Il cavallo in h4 non può essere catturato in quanto c'è l'ostacolo rappresentato dal pedone in g4.

L'ALFIERE

L'Alfiere, a differenza della Torre che ha a disposizione la traversa orizzontale e la colonna verticale, ha a disposizione solo le diagonali.



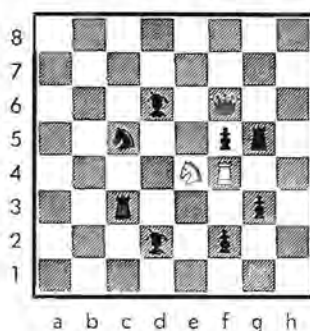
Diag. N. 4

Come potete facilmente notare l'Alfiere in questo diagramma posto nella casella e4 potrà usare per i suoi movimenti le due grandi diagonali: b1 - h7 e h1 - a8. L'Alfiere non potrà raggiungere la casella a8 in quanto vi è un pedone in b7. Questo in base alla regola che l'Alfiere, il Re, la Regina, la Torre e il pedone non possono saltare sui pezzi e i pedoni sia del proprio colore che del colore avversario. In base alla disposizione dei pezzi nel diagram-

ma numero 4, l'Alfiere potrà catturare a scelta uno dei seguenti pezzi: la Torre in b1, il Cavallo in h1, il pedone in b7 ma non potrà catturare il pedone in h7.

IL CAVALLO

Il cavallo è il pezzo più allegro per il suo originale movimento a salto. Molti lo definiscono il clow della scacchiera. Con il diagramma N. 5 potremo meglio spiegare lo strano movimento di questo pezzo.



Diag. N. 5

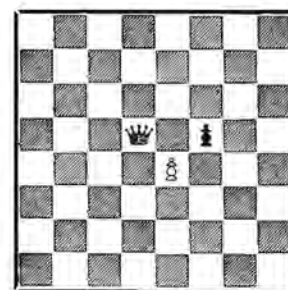
Il cavallo non può andare nelle caselle confinanti con la propria casa di partenza ma in quelle immediatamente dopo di colore opposto a quello della propria casa di partenza.

Nel diagramma il cavallo bianco si trova in e4 che è casella bianca quindi potrà andare solo in casella di colore nero saltando una sola casella. Il Cavallo bianco potrà quindi catturare i seguenti pezzi: l'Alfiere in d6, il Cavallo in c5, la Torre in c3, l'Alfiere in d2, il pedone in f2, il pe-

done in g3 e potrà anche catturare la Regina in f6 e la Torre vi siano due pezzi: la Torre bianca in f4 e il pedone nero in f5. Questo perché il Cavallo, contrariamente agli altri pezzi, può saltare sia sui propri pezzi e pedoni che su quelli dell'avversario.

IL PEDONE

Il pedone si muove di un passo alla volta sulla propria colonna e solo in avanti. Al suo primo tratto potrà fare uno o due passi ma poi ne potrà effettuare solo uno alla volta. Vediamo meglio nel diagramma N. 6



Diag. N. 6

Il pedone bianco è nella casella e4 potrà andare in e5 oppure potrà catturare o la Regina nera in d5 oppure il pedone in f5. E' chiaro, quindi, che per catturare un pezzo o un pedone dovrà spostarsi in diagonale, sempre una casella a mosca, e non può catturare alcun pezzo che trova sulla propria colonna ne può superarlo.

Secondo Torneo Tedesco

(Segue da pagina 47)

Dg3, Rh8; 14. a3, b4; 15. a:b, C:b; 16. Ad4, f6; 17. f5, Ce5; 18. Tf4, Cb:d3; 19. c:C, Tg8; 20. Dh3, g5



21. Tf2, Tb8; 22. Cc1, Tb4; 23. C1e2, Db7; 24. f:e6, g4; 25. De3, A:e6; 26. Cf4, g3; 27. h:g3, Cg4; 28. Df3, Af7; 29. Cce2, C:f2; 30. D:f2, T:b2; 31. A:b2, D:b2; 32. Da7, Te8; 33. D:a6, d5; 34. e:d5, Ac5+; 35. Rh2, De5;

36. d4, A:d4; 37. C:d4, D:d1; 38. D:f6+, Rg8; 39. Cf5. Il nero abbandona.

B.: SPASSKY - N.: KEENE

1. e4, Cf6; 2. Cc3, g6; 3. d4, Ag7; 4. e4, O-O; 5. Ae3, d6; 6. f3, Cc6; 7. Cge2, Tb8; 8. h4, h5; 9. Dd2, Te8;

10. O-O-O, a6; 11. De1, b5; 12. e5, Cd7; 13. g4, d:e5; 14. g:h5, e:d4; 15. C:d4, C:d4; 16. A:d4; A:d4; 17. T:d4, e5; 18. Td2, Df6; 19. h:g6, f:g6; 20. c:b5, Cf8; 21. h5, D:f3; 22. Tf2, Dg4; 23. Ce4! Il nero abbandona.

(Se 23. ..., Tb6; 24. Ac4+, Rg7; 25. Tf7+ e vince).

Partecipanti al prossimo Torneo Interzonale

PORTISCH, POLUGAIEVKY, HORT, KERES, SMYSLOV, STEIN, GELLER, PANNON, MECKING, LJUBOJEVIC, SAVON, RESHEWSKY, IVKOV, GHEORGHU, HUG, KAVON E BI-YASAS.

I primi tre classificati avranno diritto al Torneo dei Candidati al Titolo Mondiale.

Creare e valutare il moderno studio del finale

di PAL BENKO

a cura di LUIGI DE MARINO

Per gentile concessione della rivista americana
« CHEES LIFE & REVIEUW »

Nel mio articolo dell'Agosto 1972 ho esaminato la creazione e la valutazione dei problemi di scacchi di oggi. Inoltre vi esposi i principi fondamentali che devono ispirare il compositore e fornire un punto di riferimento agli esaminatori. Cercai di dimostrare questi principi attraverso esempi pratici, usando soprattutto posizioni inviateci per le nostre competizioni.

Ora cercherò di fare lo stesso per lo studio dei finali. Si tratta sostanzialmente di un ulteriore tipo di composizione, sicché si applicano gli stessi principi generali in entrambi i casi. Questi principi sono tre: Idea, Originalità, Armonia.

La composizione di un finale è considerata un compito di notevole difficoltà, e non senza ragione. In primo luogo è difficile trovare idee nuove, perciò il compositore deve perlomeno avere una certa conoscenza dei temi già sfruttati. Inoltre è più complicato rispettare la regola di armonia, poiché la posizione richiede uno studio più lungo. Ecco, quindi, che il compositore deve possedere appropriate capacità analitiche.

Stando così le cose, non s'incontrano poi tante difficoltà quanto potrebbe sembrare. Infatti, se si ha la possibilità di accedere alla letteratura, sia il compositore che il giocatore per corrispondenza hanno un tempo praticamente illimitato per lavorare. (Il giocatore per corrispondenza di forza appena modesta può ottenere successi contro altri più forti, anche se questi ultimi hanno esperienze e conoscenze più vaste). L'anno scorso ho ricevuto una piacevole lettera dalle Filippine, con il seguente finale: **Bianco: Rg4, f6; Nero: Rh1, Te5. Il Bianco muove e vince.**

Quando l'ho mostrato a vari giocatori, nessuno ha trattenuto un sorriso.

Tutti hanno riconosciuto un finale già ben studiato per molto tempo.

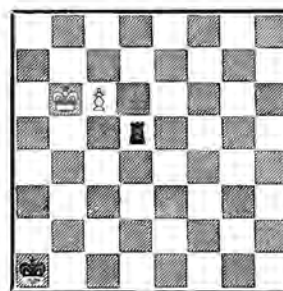
Un G.M. russo affermò di aver, egli pure, inventato la bicicletta! — un modo di dire russo per ribadire che non si può fare ciò che è già stato fatto.

Questo finale ha una storia interessante, che è bene far conoscere. Venne pubblicato la prima volta nel Weekly Citizen Gazette di Glasgow, nel numero del 4-5-1895, con la firma di G. E. Barbier:

Bianco: Rb6, c7; Nero: Ra1, Td5. Il Nero muove e patta.

Questo il testo pubblicato. Ma dopo appena quattordici giorni, sullo stesso giornale, lo stesso finale — ma con il pe-

done in c6 — veniva pubblicato da F. Saavedra, con la scoperta che il Bianco poteva vincere.



Il bianco gioca e vince.

Da allora questa è stata conosciuta come la « posizione di Saavedra », ed è considerata come una vera e propria perla.

La soluzione: 1. **c7, Td6** !. Questo scacco dà ancora fastidio al Bianco, poiché Rb7 non vince per 2. ..., Td7. E 2. Rc5 può essere seguita da 2. ..., Td1.

Inoltre il bianco deve prevenire ... Tc6, che fa cadere il pedone.

2. Rb5!, Td5+; 3. Rb4, Td4+; 4. Rc3, Td1!; 5. Rc2!, Td4!

Ora c'è un nuovo problema, poiché 6. c8=D?, Tc4+!; 7. D:c4, stallo.

Tuttavia c'è ancora un modo per vincere. (Fin qui era giunto anche Barbier) **6. c8=T!!!. Ta4**: forzata, per la minaccia 7. Ta8! matto.

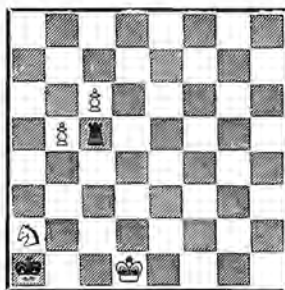
Ma adesso 7. **Rb3!**, e il Bianco vince per la minaccia contemporanea alla Torre e al Re (Tc1, matto).

Sicché, malgrado l'esiguità di materiale, si espongono tre idee: marcia del Re, combinazione di stallo per il Nero, confutazione per sottopromozione. Se si dovesse dire che questo è un caso eccezionale, e che il Bianco vince, solo per la pessima posizione del Re avversario, non si dovrebbe dimenticare che proprio la « cattiva » posizione del Re permette al Nero di tentare lo stallo, e perciò, di impedire una vittoria sicura e banale.

Molti compositori sono stati affascinati dall'ottima idea di questo studio, che è stato quindi imitato con maggiore o minore successo.

Naturalmente una buona composizione può ispirare compositori successivi, ma sono necessari un arricchimento ed uno

sviluppo ulteriori delle idee originali. Su queste basi diamo uno sguardo alla posizione seguente:



Il Bianco gioca e vince.

Si è aggiunto un pedone ed un cavallo, ma sorge un dubbio: il contenuto è stato cambiato o sviluppato?

La soluzione:

1. Cc1, Td5+

1. ..., T:b5; 2. c7, Td5+; Cd3!, e il Re bianco raggiunge la posizione vincente senza perdere tempo: 3. ..., T:d3+; 4. Rc2, Td4 sarebbe confutata dalla sottopromozione 5. c8=T!, Ta4; 6. Rb3 e vince come nello studio di Saavedra.

Sicché si può vedere come il compositore abbia arricchito l'idea originale attraverso un'altra sottopromozione.

Prima della prossima mossa del Bianco è necessario rendersi conto del fatto che 2. Re2 non è buona per 2. ..., T:b5; 3. c7, Te5+, e 4. ..., Te8 e 2. Cd3?! non è giocabile per 2. ..., T:d3+; 3. Re2 (3. Rc2 sarebbe seguita da 3. ..., Td5!) 3. ..., Tc3! seguita da 4. ..., Tc5! Allora c'è una sola soluzione:

2. Rc2, Tc5+

Questa interferenza è molto più sottile di quanto non sembri: non è facile accorgersi del fatto che 3. Rd2 avrebbe provocato 3. ..., T:b5; 4. c7, Tb2+!; 5. Rd1, Tc2!!, e il Nero avrebbe raggiunto lo stallo dopo 6. R:c2, o avrebbe guadagnato il pedone dopo una qualunque altra risposta. Perciò:

3. Rd3!!, T:b5

Non è meglio catturare il Cavallo, dato che dopo 3. ..., T:c1; 4. Rd4, Ra2; 5. Rd5, Ra3; 6. b6, i due pedoni passati hanno agevolmente la meglio, sulla povera Torre.

4. c7, Tb8

Un ultimo tentativo di stallo. Se il Bianco promuove a Donna o a Torre precipitosamente, si finisce con la patta. Ma un altro Cavallo non dà la vittoria.

Come succede spesso, c'è ancora una possibilità di prendere la Torre promuovendo:

5. c:b8=A!

E il Bianco vince.

Attraverso questi esempi abbiamo potuto osservare due diverse sottopromozioni, e due diverse varianti. Le scelte erano giustificate dal gioco del difendente.

Vediamo adesso un'altra miniatura che è stata oggetto di due modifiche.

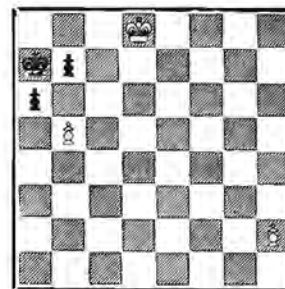
La forma originale, di D. Joseph — British Chess Magazine 1922 — è la seguente:

Bianco: Rd8, h7, b6; Nero: Rb8, a2, b7.

La soluzione:

1. h8=D, a1=D; 2. Dg8 (2. D:a1?, stallo; o 2. De8?, Dg7!, e patta) **2. ..., Da2; 3. De8, Da4; 4. De5+, Ra8; 5. Dh8!, e vince**, dato che il Nero non può riportare la Donna in a1 per D:a1+. La possibilità di stallo è assai evidente nella posizione originale. Il compositore, comunque, rivide il suo studio con

l'idea di nascondere questa possibilità, dato che il Nero non è apparentemente obbligato a portare il Re in b8.



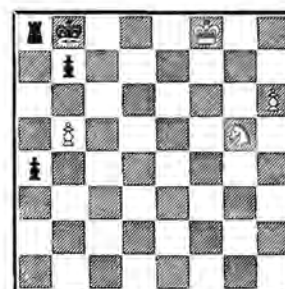
Il bianco gioca e vince.

Ora c'è il preludio all'idea originale: 1. b6+!, Rb8!!; 2. h4, a5; 3. h5, a4; 4. h6, a3; 5. h7, a2; 6. h8=D, etc.

Notate che 1. h4 non si può giocare per 1. ..., a:b5, e che 1. b:a6 è seguita da 1. ..., b5! Allora il preludio è artisticamente motivato, e non si tratta di estensione o di arricchimento, ma esso è divenuto parte integrante di un tutto. In effetti si tratta di una meravigliosa miniatura che realizza un'eccellente idea con non più di sei pezzi!

Il controgio del Nero è divenuto sostanzialmente più completo perché, anche se il suo Re va in b8, avrebbe, tuttavia, potuto prendere in b5 o andare in a8. Da un punto di vista artistico, il preludio è, di solito, ben motivato quando contribuisce al contenuto della composizione senza richiedere materiale oltre le proporzioni dell'idea.

Ora vediamo lo stesso tema elaborato in modo non altrettanto fortunato da un problemista sovietico.



Il bianco gioca e vince.

Soluzione:

1. b6!, Ta5; 2. h7, Tc5; 3. Re7, Tc8; 4. Cf7!, a3; 5. Cd8, T:d8; 6. R:d8, a2

Si può vedere che dopo un preludio di sei mosse la posizione precedente è stata ricostruita esattamente. Però, adesso, il preludio non è collegato con il tema originale; addirittura esso lo rende plausibile. Così, mentre possiamo approvare l'opera di Liburkin, questa volta il preludio può essere criticato come non necessario ed irrilevante.

Il compositore avrebbe dovuto rendere omaggio all'autore della idea originale aggiungendo la frase « dopo Joseph ».

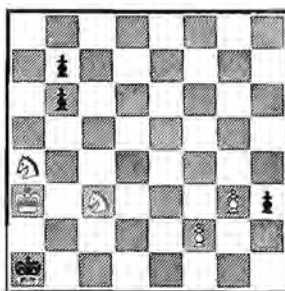
Ora mi piacerebbe mostrare una posizione imperfetta ricevuta da un problemista americano. Ammetto di aver atteso a lungo un miglioramento dell'autore, ma invano.



Il bianco muove e vince.

Qui la variante principale suggerita dall'autore è 1. Cc8!, g4; 2. Cc7!, T:e7!, 3. C:e7, g3; 4. Cc-d5!, g2; 5. Rb3!, g1=D; 6. Cc3+, Ra1; 7. Cc6, Dc1; 8. Cd4, Db2+; 9. Rc4, b5+; 10. Rd3, e vince.

Queste le intenzioni. Vengono aggiunte parecchie linee e sottolineee, ma non vale la pena di parlarne, dato che la vittoria voluta non si trova seguendo la variante principale. Con un'analisi più approfondita, si vede, invece, che al posto di 7. ..., Dc1, sarebbe più forte 7. ..., Dc5, e se c'è qualcuno che può vincere in questa posizione, certamente è solo il Nero. Comunque questo studio difettoso mi ha dato la spinta a cercare di ottenere un'idea vincente per ottenere la posizione finale. Dopo averla trovata, ho cercato di collegare lo studio con una seconda idea, per ottenere una composizione accettabile. Il lettore giudicherà se ci sono riuscito:



Naturalmente il Bianco potrebbe vincere con i suoi due pezzi in più, ma il pedone in h3 gli rende la vita difficile per la minaccia di promozione.

1. Cb5!!

Una chiave reale che, essendo sorprendente, richiede due punti esclamativi. Ed è tanto più sorprendente in quanto permette al re nero di sfuggire, allontanando ancora di più il cavallo dal minaccioso pedone. Ora cominciamo a vedere il seguito se il Nero promuove a Donna.

1. ..., h2; 2. Cc3, h1=D; 3. Cd4, Dc1+; 4. Rb3, Db2+; 5. Rc4, b5+; 6. Rd3, D:f2; 7. Cb3+, Rb2; 8. Cd1+.

E Vince. Ora si può vedere che la Donna nera è stata portata in una trappola. Catturi o meno il pedone, essa è perduta in ogni modo per gli scacchi doppi.

Ma la mossa chiave è necessaria? Non si sarebbe ottenuto lo stesso risultato se il Bianco avesse giocato 1. Ce2?. Dopo 1. Ce2, h2. 2. Ca4-c3, b5; 3. Cd4, b4+!; 4. R:b4, Rb2!, il Nero sfugge, dato che il Re è fuori dalla trappola, e il pedone va a Donna senza fastidi. Ora vediamo la linea nella quale il Nero, invece di accorrere verso il pedone passato, cerca di liberare il Re.

1. Cb5, Rb1; 2. Ca4-c3+, Rc2.

Se 2. ..., Rc1; 3. g4 e vince.

3. Cd4+!



Il Nero ha il problema di scegliere fra due continuazioni principali:

3. ..., R:c3; 4. Ce2+

Se 4. Cf3?, b5, e il Nero si salva.

4. ..., Rc4

Dopo 4. ..., Rd2; 5. Cg1, e 6. Cf3+, o 4. ..., Rd3; 5. Cf4+, vince.

5. g4, h2; 6. Cg3, Rc3; 7. Ra4, Rc4; 8. g5, b5+

Ed ora 9. Ra5 vince facilmente, perché il Bianco va a Donna con scacco.

Tornando all'ultimo diagramma, il Nero non è obbligato a prendere il Cavallo, ma può opporre una tenace resistenza, con 3. ..., Rd3!

3. ..., Rd3; 4. Cd1!!

Questo è l'unico modo per vincere, come è dimostrato dalle seguenti varianti.

II A

4. f4, R:Cc3; 5. Ce2+, Rd3

Il nero ora è in condizioni di vincere perché il bianco non ha più Cf4+.

Se il bianco cerca di fare una finezza con 4. f3 (invece di f4), allora 4. ... R:C; 5. Ce2+, Rd2! e il nero vince ancora 6. Cg1, h2 e il bianco non può giocare 7. Cf3. Questa è una continuazione peggiore in confronto alla linea precedente. Questa manovra, nella terminologia dei problemi, viene chiamata auto-blocco.

II B

4. Cf3

anche se il bianco guadagna un tempo, non è sufficiente per vincere.

4. ... R:Cc3; 5. Ra4, Rc4; 6. g4, b5+; 7. Ra5, b6+!; 8. Ra6, b4; 9. g5, Rd5; 10. g6, Re6; 11. Cg5+, Rf6; 12. C:h3, b3; 13. Cf4, b2; 14. Cd5+, R:g6; 15. Cc3, Rf5 e patta. Il nero riuscirà a catturare l'ultimo pedone bianco in cambio dei suoi pedoni.

Dopo 1. Cb5, Rb1; 2. Cc3+, Rc2; 3. Cd4+, Rd3; 4. Cd1 la soluzione continua:

4. ... h2; 5. f4, R:Cd4;

se 5. ... a1=C; 6. f5! e vince.

6. Cf2, Rc3

Se 6. ... Re3; 7. Cg4+! e vince.

7. f5, b5; 8. f6, b4+; 9. Ra2!, Rc2; 10. f7, b3+; 11. Ra3, b2; 12. f8=D, b1=D; 13. Df5+

Il bianco vince.

Spero di avere illustrato con successo le mie osservazioni iniziali e nello stesso tempo di aver dato un contributo all'intensità creativa dei compositori e degli aspiranti compositori in modo da metterli in grado di comporre studi artistici per il piacere di tutti gli amatori degli scacchi.

SCACCHI IN VILLEGGIATURA

A S. M. di Castellabbate, luogo di villeggiatura presso Agropoli, i villeggianti del lido S. Maria hanno organizzato un torneo di scacchi che ha avuto inizio il giorno 19 luglio. Promotore dell'iniziativa è stato il sig. Carlo Castrogiovanni coadiuvato dai signori Zarcone e Di Cristo. Pubblicheremo l'esito di tale torneo nel prossimo numero.

Giochiamo a bridge

Corso completo per principianti

di ARTURO GIANNI

Il bridge, pur essendo un gioco, richiede, a chi intende ricavarne soddisfazioni, il massimo sforzo cerebrale, in quanto gioco prettamente scientifico. E pertanto coloro che vogliono apprenderlo esclusivamente per diletto salottiero possono limitarsi alla conoscenza delle regolette che, di seguito, verranno esposte; ma coloro che vogliono apprenderlo a scopo agonistico debbono digerire le regolette dopo averle esaminate ben bene, una per una, tanto da formare una solida base dalla quale, dopo un congruo periodo di addestramento pratico, tentare il lancio. E per questi ultimi sono riservate molte amarezze ma, a lungo andare, anche molte gioie: e, dicendo gioie non si esagera perché il gaudio che si ricava da una vittoria di torneo supera di gran lunga ogni immaginazione. Ho conosciuto, infatti, uomini affermati nella vita, con posizioni economiche invidiabili che avrebbero coniato monete false pur di ottenere una monetina del valore venale di cinquemila lire e sol perché questa monetina rappresentava l'affermazione del loro valore bridgistico. Provare per credere: tutto sta nell'entrare nello spirito del giocatore di questo affascinante hobby.

E proviamo insieme!

Il bridge dicesi « contratto » in quanto presuppone una dichiarazione impegnativa: tale dichiarazione viene fatta dopo che la coppia dei partners si è scambiate tutte le possibili informazioni atte a conoscere forza e distribuzione delle carte in possesso di ciascuno dei due giocatori che, al momento, trovano ad essere compagni di partita.

Il gioco è per quattro giocatori: due coppie l'una contro l'altra armata. Si usa designare ciascun giocatore con uno dei punti cardinali, di tal che Nord gioca a compagno con Sud ed Est con Ovest. Di conseguenza le linee di gioco sono due: la Nord-Sud e la Est-Ovest.

Si distribuiscono le carte, che sono cinquantadue, di modo che ciascun giocatore entra in possesso di tredici carte. Le carte vengono distribuite in senso orario, una alla volta, ed il primo a dichiarare è il mazziere.

Nel rendere la propria dichiarazione ciascun giocatore deve cercare di chiarire, nel miglior modo possibile, la propria mano sia come forza che come distribuzione evitando ogni possibile equivoco. A seguito di tale scambio di informazioni ciascuna linea è in condizioni di dichiarare il proprio contratto: e poiché ogni dichiarazione deve essere, di almeno un gradino, maggiore di quella precedente, si aggiudicherà il contratto la linea che, per ultima, ha fatto una dichiarazione maggiore: ma poi, dovrà mantenere l'impegno altrimenti saranno guai.

Per aggiudicarsi un contratto, quindi, bisogna salire di almeno un gradino in rapporto a quella che è stata la dichiarazione della linea avversa e, pertanto, se Nord a dichiarato

a livello « uno » Est deve dichiarare a livello « due ».

Oppure! oppure allo stesso livello menzionando un colore di rango maggiore.

I colori o semi sono, infatti, cinque: 1) senza atouts; 2) Picche; 3) Cuori; 4) Quadri; 5) Fiori: questa è la scala di valori che attribuisce a ciascun seme un rango maggiore o minore dell'altro. Di conseguenza è possibile, nel corso della dichiarazione, menzionare un colore allo stesso livello di quello dichiarato dalla linea avversa sempre che questo colore sia di rango superiore.

Per esempio se Nord ha dichiarato « un cuori » Est può dichiarare « un picche » perché picché è di rango superiore a cuori, ma dovrà dichiarare « due fiori » superando il livello « uno » in quanto il seme di fiori è di rango inferiore a quello di cuori.

Successivamente se Est, dopo la dichiarazione di Nord di « un cuori » ha dichiarato « un picche » Sud, se intende intervenire nella dichiarazione, deve menzionare il proprio colore a livello due oppure deve dichiarare « un senza » perché come abbiamo visto, il seme « senza atouts » è di rango superiore a quello di picche.

E vediamo cosa significa dichiarare « un cuori » o « un picche » etc. etc.

Nel fare una dichiarazione il giocatore si impegna a mantenere un contratto cioè a fare un certo numero di prese: tali prese vanno da sette in poi in quanto le prese di base sono sei e, quindi, nel momento in cui si dichiara « un cuori » ci si impegna a fare sette prese (sei di base più quella dichiarata) usando il seme di cuori come atout cioè come briscola.

Il massimo delle prese che possono realizzarsi sono tredici essendo tredici le carte in possesso di ciascun giocatore e prevedendo ogni presa le carte dei quattro giocatori di volta in volta giocate. Tredici prese, quindi sette di impegno contrattuale (oltre le sei di base).

Per fare una presa il giocatore deve fornire sul tavolo la carta di maggior valore nel seme giocato oppure, non avendo carte in detto seme, deve fornire una carta del seme di atout sempre che si giochi a colore.

La scala dei valori per le carte vede in testa l'Asso seguito dal Re, dalla Donna, dal Fante, dal Dieci e così via. Di conseguenza se Ovest, per esempio, ha giocato il dieci di quadri e Nord ha fornito il nove ed Est il Due, Sud per poter fare la presa deve giocare o il fante o la donna o il Re o l'asso. In mancanza di tali carte deve, per necessità di cose, rinunciare alla presa in favore di Ovest. Ne consegue che una mano più forte sarà quando comprende un gran numero di carte alte (A.R.D.F. 10). Queste sono dette « onori » e sono il punto di partenza per la valutazione della mano e per una buona di-

chiarazione. Oggi, quasi universalmente, viene attribuito un punteggio convenzionale a tali carte onori: l'asso, infatti, vale quattro punti, il Re tre punti, la Donna due punti ed il Fante un punto. Nessun punteggio viene attribuito al Dieci ma, come vedremo in seguito, anche questa carta viene valutata in diversi casi per accrescere la forza della mano.

Dovremmo aver appreso

1) I quattro giocatori sono indicati con i punti cardinali e le due linee di gioco sono indicate con Nord-Sud ed Est-Ovest.

2) La prima dichiarazione vien fatta dal mazziere e segue il senso orario: prima Nord, poi Est, poi Sud ed infine Ovest per ricominciare da Nord.

3) Ogni dichiarazione deve superare di almeno un gradino la precedente; allo stesso livello si può dichiarare il seme di rango maggiore.

4) I semi sono cinque ed, in ordine di rango: senza, picche, cuori, quadri e fiori.

5) Le carte alte sono considerate onori ed ad esse viene attribuito un punteggio decrescente, a partire dall'asso per finire al fante, di quattro, tre, due ed un punto.

6) Le prese di base sono sei e, di conseguenza un contratto a livello uno prevede sette prese come un contratto a livello sette prevede tredici prese.

7) Il contratto dichiarativo viene attribuito alla linea che si è impegnata per il maggior numero di prese dopo che la dichiarazione è stata conclusa.

Il Festival di Montecarlo

di **ARTURO GIANNI**

Decisamente il Bridge è un hobby riservato alla gente facoltosa! Ne è prova lampante questo Festival che ha avuto luogo nella incantevole Montecarlo dove si è riversata tutta l'élite del bridge mondiale.

Il torneo open, che ha costretto i concorrenti ad una permanenza di ben quattro giorni, è costato a ciascuno di essi un occhio della fronte: basti pensare che la sola pensione, comprensiva di vitto ed alloggio, ha richiesto una spesa di oltre mille franchi, che, al ... favorevole cambio attuale, corrispondono a circa centosessantamila lire. Il colpo di grazia, poi, è venuto dagli organizzatori che, per poter bilanciare l'esborso dei vistosi premi riservati ai primi della classe, hanno preteso una quota d'iscrizione di trentamila lire pro-capite.

Fortunatamente les employés del Casinò hanno avuto pietà dei derelitti partecipanti e con un ben azzeccato sciopero hanno impedito che fosse versata benzina sul fuoco. Ciò non toglie che, la sera, molti dei più arrabbiati giocatori hanno pensato bene di arrangiarsi presso il casinò di Nizza o presso una delle tante case da gioco che pullulano lungo la « Côte d'azur ».

Al bar centrale, infine, vi era sempre la possibilità di vuotare le proprie tasche nelle capaci macchinette mangiasoldi gustando, di tanto in tanto, deliziosi caffè all'aroma di cicoria per la modica spesa di L. 750 (cinq francs).

E tutto questo perché per poter torneare, sine qua spe, con i vari Mitchel, Stajman, Belladonna, Garozzo, Slavenburg et similia. Un po' troppo, in verità anche e soprattutto in considerazione che, oggi, sono scomparse tutte le bellezze di Montecarlo in forza di una sconsiderata speculazione edilizia che ha coperto di cemento l'intero panorama.

A conforto di ogni amara delusione resta sempre da ammirare la bellezza delle fanciulle che, prive di ogni inibizione,

svettano i loro appetitosi attributi a malapena coperti da trasparenti camiciole.

Scontato, dalla vigilia, il primo premio come appannaggio della coppia Belladonna-Garozzo, i quali, infatti hanno vinto con il largo margine del 3 % sui secondi, la lotta si è ristretta agli altri premi che, per la maggior parte, sono andati agli Italiani nonostante la esigua rappresentanza degli stessi. I nomi? E chi non li conosce? Non cambiano mai! Forquet, Avarelli, D'Alenio, Pabis, Franco, Bellentani, Burgaj, sono sempre essi i protagonisti della rivista, quelli che, sempre per primi, sfilano sulla passerella e che lasciano agli altri le briciole riservate alle comparse.

Tra tanti nei un plauso all'organizzazione che è riuscita a superare tutti gli inevitabili ostacoli conseguenti al rilevante numero dei partecipanti. Non egualmente ai giudici di gara per alcune affrettate decisioni che hanno lasciato la bocca amara. Ma il bridge è un gioco e non bisogna mai prendersela!

Leggete, diffondete e abbonatevi a

il giornale degli scacchi

a NAPOLI gli abbonamenti si possono fare direttamente presso la libreria Treves - via Roma, 249, 250 - NAPOLI.

Giocate con me

di ARTURO GIANNI

PROBLEMA N. 1

NORD
♠ R 4 3
♥ R 6 5 4
♦ 9 7
♣ A D 7 4

SUD
♠ A 9 7
♥ D 10 8
♦ A Q 4
♣ R F 8 6

Si giocano tre senza. Ovest attacca con donna di picche. Quale è la linea migliore da seguire per perfezionare il contratto?

PROBLEMA N. 2

NORD
♠ A D F 9
♥ 6 5 4
♦ D 6 5 4
♣ A D

SUD
♠ 8 7
♥ A D 10
♦ K F 3 2
♣ K F 3 2

Sud gioca tre senza e riceve l'attacco di 7 di cuori sul quale Est passa il fante. Come deve giocare per mantenere l'impegno in assoluta sicurezza?

PROBLEMA N. 3

NORD
♠ A D
♥ F 10 9 8 7
♦ A D F
♣ A 10 7

SUD
♠ 7 5
♥ A D 5 4 3
♦ K 7 4
♣ D 6 2

Sud gioca 4 cuori e riceve l'attacco di 8 quadri. Resta al morto e tenta il sorpasso a cuori. Ovest prende di Re e ri-

torna a picche. Come deve continuare il dichiarante per mantenere l'impegno contro qualsiasi distribuzione?

SOLUZIONI

PROBLEMA N. 1

Si prende di mano e si giocano tre colpi di fiori avendo cura di lasciare l'asso di fiori al morto; poi si gioca Re di picche e picche. Se, infatti le picche sono cinque a due Ovest non potrà che incassarne tre per, poi, essere costretto a regalare la nona presa. Infatti dopo le otto battute (tre a fiori e cinque a picche) la situazione è la seguente

NORD
♠ —
♥ R 6 5
♦ 9
♣ A

SUD
♠ —
♥ D 10
♦ A D
♣ 6

Ovest è in presa e non può che giocare cuori o quadri: in entrambi i casi il dichiarante incasserà due picche, quattro fiori due cuori ed una quadri e due quadri ed una cuori. L'accorgimento di non battere la quarta fiori prima di operare la messa in mano a picche è indispensabile per evitare l'auto-compressione.

PROBLEMA N. 2

Sud prende di mano con la donna di cuori, batte Asso e donna di fiori del morto e gioca 4 di quadri. Se Est pren-

de di asso le nove levée sono sul tavolo: tre a quadri, quattro a fiori e due a cuori, con l'aggiunta della decima a picche. Se l'asso è in ovest e questi prende non potrà operare il ritorno dannoso a cuori: se invece non prende Sud abbandona il colore di quadri ed opera il sorpasso a picche in modo che, comunque vadano le cose farà quattro prese a fiori, due a cuori, due a picche ed una a quadri. Anticipando, invece il gioco di picche Sud rischia di perdere contratto qualora il Re di picche sia piazzato quarto, di dieci, in Est. Infatti il ritorno a cuori penalizza l'impegno con l'asos di quadri in Ovest e Sud non potrà che realizzare 4 fiori, due picche e due cuori.

PROBLEMA N. 3

Sud deve prendere di asso, rinunciando al sorpasso, eliminare l'ultima atout, eliminare le quadri e giocare la dama di picche. Sia che resti in presa Est, sia Ovest l'obbligato ritorno a fiori (o in scarto e taglio) garantisce Sud per una sola presa da perdere nel colore e per la realizzazione del contratto.

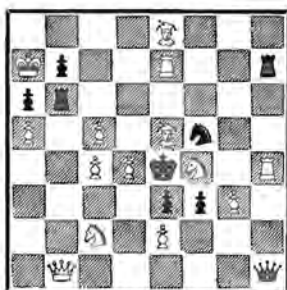
Ci scusiamo con i sig. lettori per l'aumento del prezzo di copertina dovuto al continuo aumento dei prezzi di costo.

Problemi e studi

di DARIO CECARO

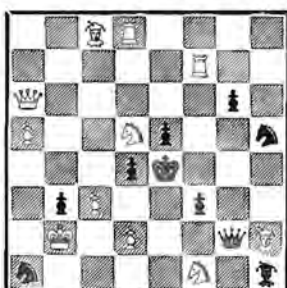
Problemi

di H. e E. Bettmann



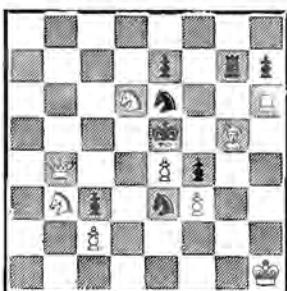
Il bianco matta in due mosse

di T. Taverner



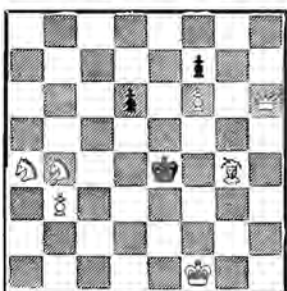
Il bianco matta in due mosse

di Ehrenstein



Il bianco matta in due mosse

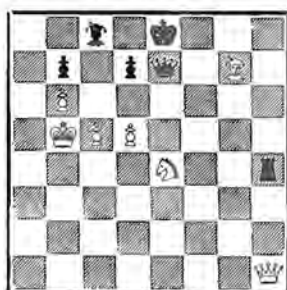
di Ehrenstein



Il bianco matta in due mosse

Studi

di Horwitz



Il bianco gioca e vince

di Horwitz



Il bianco gioca e vince

di Horwitz



Il bianco gioca e vince

di Horwitz



Il bianco gioca e vince

Soluzioni del numero precedente

PROBLEMI

F. Sorko

1. Da6 - Contro qualsiasi mossa dell'alfiere nero il bianco dà matto con C:g2+; se C:D seguirà Cd5 matto; se b7 seguirà Dh6 matto.

B. G. Laws

1. Dg3 - se T:D segue f:T matto - se f3 segue D:d6 matto - se d:C segue Td6 matto - se d5 segue f3 matto - se c3 segue Cb3 matto - se muove l'alfiere D:f4 matto contro Th4, Th2 o Th1 segue Dc3 matto.

B. G. Laws

1. Da5 - se b:D segue Ac5 matto - se a6 segue D:b6 matto - se Rf2 segue C:Ag4 matto - se Rd4 segue Dc3 matto - contro qualsiasi mossa dell'Ag4 segue De1 matto - se Ab2 o a3 Dd2 matto - se f2 segue Dc3 matto.

Fred Lagard

1. Dh6, Rd4; 2. Dh3, Rd5;
3. Dd7 matto

Sam Loyd

1. Cf5-g3+, Rg1; 2. Cg5, ...;
3. Ch3 o Cf3 matto.

STUDI

Centurini

1. Ac3, Aa3; 2. Ag7, Ab4;
3. Af8, Ad2; 4. Aa3, Ah6; 5. Ac1, Ag7; 6. Ad2, Rf6; 7. Ac3+ e vince.

Rabinovitch

1. Ac6, Aa6; 2. Ad7, Ab7;
3. Ah3, Aa6; 4. Rd7, Rc5!;
5. Rd8, Rd6 e patta.

Horwitz

1. Cf5+, Rh7; 2. Th2+, Rg6; 3. Tg2+, Rf7; 4. T:Cg8, R:T; 5. Ce7+, Rf7; 6. Cc6, Rf8; 7. Rf6, Re8; 8. Re6, Rf8; 9. Rd7 e vince.

Hortwitz

1. Cg3, Ae5; 2. Cf1, Re2;
3. Rg2, Af4; 4. Rh1, Rf3; 5. Cg3 patta.

Horwitz

1. Ae3+, Rd5; 2. Aa2+, Rd6; 3. Ac5+ e vince.

PARTITE GIOCATE

Matanovic - Scafarelli 1956

32. ... Cf3 e vince.

Scafarelli - Premejhubre 1954

17. e4, d:e4; 18. C:c6, C:c6;
19. T:d8, T:d8; 20. C:e4 etc.

Soluzione della «Gara di soluzione n. 1»

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. Tg2, Re5 | 2. Te2 matto |
| 1. Tg2, Rf3 | 2. Ab7 matto |
| 1. Tg2, Rd3 | 2. Af5 matto |

Il Primo premio è stato vinto dall'alpino **Boletti Alberto** Caserna De Cobelli C.C.S. (R) Sala Radio - 39031 Brunico (Bolzano) (Dizionario Enciclopedico degli Scacchi).

Il Secondo premio è stato vinto dal sig. **Marco Bonavoglia** C. V. Emanuele, 5 - 10125 Torino (Abbonamento per un anno a « Il giornale degli scacchi »)

L'autore del Problema è M. S. Loyd da « La Strategie 1867 »

ABBADIA S. SALVATORE (Siena), v.le Roma 39 - Club Scacchi Amiata - c/o Bar Moderno
ACQUI TERME (Alessandria), C.so Bagni 54 - c/o Bar Acqui
ALESSANDRIA, Lungotano San Martino 1 - Circ. Sc. Alessandrino - c/o Bar Nuovo Corona
ASTI, C.so Pietro Chiesa 20 - Cir. Az.le W. Assauto - sez. scacchi
BADIA POLESINE (Rovigo), P.za V. Emanuele - Circ. Scacchi Badiese - c/o Bar Campo
BAGNOLO PIEMONTE (Cuneo), Via Roma 7 - Circ. Sc. Bagnolese - c/o Bar Trattoria Nuova
BARI, Via Suppa 26 - Circ. Mediterraneo Inps - Sezione sc. « G. Greco »
BARI - Sezione Scacchi « L. da Cutro » - c/o Centro Sociale Educazione - Deleg. Comunale
BASSANO GRAPPA (Vicenza), P.za Libertà - Circ. Sc. Bassanese - c/o Caffè Nazionale
BERGAMO, Via T. Tasso 89 int. - Circolo Scacchi Bergamasco
BIELLA (Vercelli), P.za V. Veneto 15 - Circolo Sc. Biellese - c/o Bar Beni
BOLOGNA, Via Foscherari 2/2 - Circ. Sc. Bolognese - c/o Dop. Dipend. Comunali
ARSIERO (Vicenza) - Hotel Colonna d'Oro - Circolo Scacchi
BOLZANO, Via della Mostra - Società Sc. Richter - c/o Caffè Kuseth
CASALECCHIO DI RENO (Bologna) - Circolo Sc. « Autostrade » - Sez. di Bologna
BORGOSERIA (Vercelli), P.za Mazzini - Circ. Sc. Borgoseria - c/o Bar Silmo
BRESCIA, Via F. Crispi - Soc. Sc. Brixia - c/o Circ. Uff. di Presidio
BRINDISI, Via Raffaele Rubini 4 - Circolo Scacchi Inps
CAMPOBASSO, C.so Bucci 3/1 - « Così è se vi pare » - Sez. Scacchi
CARATE BRIANZA (Milano), Via Milano 33 - Circ. Scacchistico - c/o Ristorante « da Egisto »
CARPI (Modena), C.so M. Fanti 16 - Circolo Sc. Anderssen - c/o Circ. Mameli
CATANIA, P.za S. Domenico 11 - Gruppo Sport. Ente Naz. Sorlomotuti - Sez. Sc.
CATANZARO, C.so Mazzini - Palazzo Fazzari - Circ. Sc. « L. da Cutri » - c/o Circolo Unione
CAVA DEI TIRRENI (Salerno), Via M. Garzia - Social Tennis Club - Villa Comunale
CAVARZESE (Venezia), Via Martiri 7 - Circ. Cult. Ricr. - Sez. Sc. Capablanca
CHIAVARI (Genova), Via Raggio - Circ. Sc. Chiavarese - c/o Albergo Monterosa
CHIETI, P.za dei Martiri - Circ. Sc. di Chieti - c/o Circolo ACLI
CHIOGGIA (Venezia), P.ta Vigo - Circ. Sc. Clodiense - c/o Albergo Grande Italia
CIVIDALE FRIULI (Udine), Via Mazzini - Circ. Sc. Cividale - c/o Caffè Tamburino
COMO, Via Diaz 26 - Club Esperia 1919 - Sezione Scacchi Cremonese - c/o Bar Cremonese
COSSATO (Vercelli), Via Mazzini - Circ. Sc. Cossatese - c/o Albergo Centrale
CREMONA, P.za Roma - Circ. Sc. CUNEO, Via XXVIII Aprile 6 - Circ. Sc. Cuneo - c/o Bar David
DESENZANO GARDA (Brescia), Via Gramsci 28 - Circolo Scacchistico
DESIO (Milano), Via Matteotti 3 - Circ. Scacchi - c/o Hotel Selidt
FANANO (Modena), Viale Riforme 21 - Circolo Scacchi Fananese
FELTRE (Belluno), Via Beccherie 18 - Circ. Scacchi « Feltre-Belluno »
FERRARA, Viale Cavour - Dopolav. Poste e Telegrafi - Sez. Scacchi
FIRENZE, Circolo Scacchi « Autostrade » - Sezione di Firenze
FIRENZE, Via dell'Orlo 31 - Dopolav. Dipen. Comunali
FIRENZE, Via Martiri del Popolo 27 - Circ. Sc. Poligrafici « V. Castaldi »
FOGLIANO REDIPUGLIA (Go), Palazzo Comunale - Assc. « Pro Fogliano » - Sez. Sc. P. Russian
FOLIGNO (Perugia), C.so Cavour 14/D - Circ. Sc. Folignate - c/o Caffè Sassovivo
FOLLONICA (Grosseto), P.za Istria - Circ. Sc. Follonichese - c/o Bar Capri
GALLARATE, P.za Libertà - Club Scacchi - c/o Bar Ranzoni
GALUGNANO (Lecce), Largo V. Emanuele, Circolo Cittadino
GELA (Caltanissetta), Contrada Blemme Dopolavoro Aziendale ANIC
GENOVA SAMPIERDARENA - Circolo Scacchi « Autostrade »
GENOVA, Via S. Pio X - Athletic Club
GENOVA, P.za L. da Vinci 2 - Circ. Sc. « L. Centurini » - c/o Bar Parente
GENOVA, Via Roma 8/6 - « Casana Scacchi Club »
GENOVA-PEGLI, Via Lungomare 24 - 2° piano - Circ. Scacchi Pegliese
GORIZIA, Corso Italia - Circ. Sc. Goriziano - c/o Caffè Garibaldi
IMPERIA, V.le Matteotti - Circ. Sc. Imperiese - c/o Caffè Vittoria
ISPRA (Varese) - Circolo Scacchi Euratom - c/o C.C.R. Euratom
IVREA (Torino), Via Monte Navale 1 - Gruppo Sportivo Olivetti
LA SPEZIA, P.za d'Armi 13 - Dopolavoro Dipendenti Marina - Sezione Scacchi
LA SPEZIA, V.le Mazzini 47 - Enal Provinciale - Sezione Scacchi
LATINA, C.so Matteotti 1 - Circolo Scacchi Latina - c/o Enal
LECCE, V.le Oronzo Quarta 14 - Circ. Sc. « Lupiae » - c/o Dopolavoro Az.le FSE
LEGNANO (Milano), Via Cairoli 1 - Dopolav. Az.le « F. Tosi » - Sezione Scacchi
LISSONE (Milano), Via Loreto 29 - Famiglia Artistica Lissone
LIVORNO, Via Piave 29 - Acc. Sc. Labronica - c/o Dop. Postelegrafonici
LOZZO DI CADORE (Belluno), Via Roma - « Ladef Scach »
LUCCA, Via Fillungo 58 - Circ. Sc. Luchese - c/o Caffè Simo
MANTOVA, Via P. Amedeo 50 - Circolo Scacchi Mantovano - c/o Caffè Penna
MARIANO COMENSE (Como), P.za Roma 76 - Circ. Scacchi Marianese - c/o Ristorante Longoni
MAROSTICA (Vicenza), V.le Stazione - Circ. Sc. Marosticense - c/o Bar Cappello
MASSA, Via Bastione 33 - Circolo Scacchi Massese
MASSA LOMBARDA (Ravenna), P.za Matteotti 5 - Circ. Sc. Massese
MILANO, Via Procaccini 1 - Dopolavoro Aziendale Enel-Milano - Sez. Scacchi
MILANO - Via Jenner 53 - Club IBM-Italia - Sezione Scacchi
MILANO, Via S. Maurilio 14 - Società Scacchistica Milanese
MILANO, Via Caterina da Forlì 19 - Accademia Scacchi Orione
MILANO, V.le Sarca 202 - Centro Culturale Pirelli - Sez. Scacchi Centro Culturale Pirelli - Sezione
MILANO, Via Bonfadini 116 - Polisportiva Taliedo - Sez. Scacchi
MILANO, Via delle Erbe 2 - G. O.A.L. Cassa Risparmio - Sezione Scacchi
MILANO, Via Boscovich 38 - Società Sportiva Silenziosa - Sezione Scacchi
MODENA, Via Mazzoni 13 - Circ. Sc. Modenese « Ponziani » - c/o Bar Castello
MONFALCONE (Go), Via Duca d'Aosta 102 - Soc. Sc. Montalconese - c/o Gel. De Pellegrini
CONTEA DI MONTEBELLUNA (Tv) - canonica - Circolo Scacchi « S. Tatai » - c/o Don Mario
MONTEBELLUNA (Treviso), C.so Mazzini - Circ. Sc. « B. Vergani » - c/o Caffè Mazzini
MONZA (Milano), C.so Milano 44 - Circ. Sc. « Corona Ferrea » - c/o Bar Tabacchi
NAPOLI, P.za Trieste e Trento 48 - Acc. Napoletana degli Sc. - c/o Circ. Artistico
NAPOLI, Via G. Gigante 140 - Gruppo Scacchi « Schetia »
NOCERA INFERIORE (Sa), C.so V. Emanuele 25 - Circolo Cult. Ricr. « NOI » - Sez. Scacchi
NOVARA, P.za Martini 5 - Circ. Sc. Novarese - c/o Caffè Barlocchi
NOVI LIGURE (Al), P.za della Repubblica - Dopolavoro Ferroviario - Sez. Scacchi
PARMA, Via Garibaldi 42 - Circ. Sc. Parmense - c/o Bar Ambrosiano
PAVIA, C.so C. Alberto 78 - Circolo Scacchi « Cento Torri »
PERUGIA, Via del Sole 14 - Ass. Sc. Perugina - c/o Circ. Industr. e Commercio
PADOVA, P.za Insurrezione 4 - Circ. Sc. Padovano - c/o Gabinetto di Lettura
PESCARA, C.so V. Emanuele 306 - Circ. Sc. Pescara - c/o Bar Lucio
PIACENZA, Via Cavour 34 - Circ. Sc. Piacentino - c/o Bar Nazionale
PISA, C.so Italia 17 - Circolo Scacchi Pisano
PISTOIA, Via Buozzi 19 - Circ. Sc. Pistoiese - c/o Bar Piemontese
PONTEREDERA (Pisa), C.so Matteotti 42 - Circ. Sc. « V. Castaldi »
PORTOGRUARO (Ve), V. Martiri della Libertà - Circ. Sc. Portogruaro - c/o Caffè Sguerzi
PRATO (Firenze), Via Galcianese - Scuola Media « S. Paolo » - Sez. Scacchi
RAVENNA, Via Mazzini 78 - Ravenna-Scacchi
REGGIO EMILIA, Via Sessi 4 - Acc. Reggiana Scacchi - c/o Dop. Postelegraf.
REGGIO EMILIA, Via Toschi 25 - Circ. Sc. « Capablanca » Sez. di Roma
ROMA, Via Antonio Nibby 10 - Circ. Sc. « Autostrade » - Sez. di Roma
ROMA, Via Carlo Zucchi 21 - Circ. Scacchi Alchimine
ROMA, Via Britannia 50 - Circ. Sc. « Arienti » - Bar Pasticceria Conti
ROMA, Via del Corso 307 - Centro Sportivo Banco Roma - Sez. Scacchi
ROMA, Via Marsala 8 - Dopolavoro ACI - Sezione Scacchi
ROMA, P.za Lecce 9 - Circ. Sc. Cyrano - c/o Bar Cyrano
ROMA, Via del Corso 267 - Dopolavoro Dipendenti Comunali - Sez. Sc.
ROMA, V.le Terme di Caracalla - Circolo Scacchi della FAO
ROMA, Lungotevere in Augusta 27 - Scacchi INPS-Roma
ROMA, Via Donna Olimpia 110 - Circ. Scacchi « Del Vascello »
ROVIGO, P.za Garibaldi - Circ. Scacchi Rodigino - c/o Caffè Borsa
SALERNO, Via D. Moscati - Gr. Sc. Salernitano - c/o Centro Sociale S. MARIA C. VETERE (Ce), P.za Matteotti - Gr. Sc. Samaritano - c/o Circ. Nazionale
SASSARI, Via Corraduzza 2 - Torres-Tennis - Sezione Scacchi
SASSUOLO (Modena), V.le XX Settembre 7 - Circ. Sc. Sassuolo - c/o Caffè Teatro Carani
SEREGNO (Milano), Galleria Mazzini - Circ. Sc. Seregnesse - c/o Bar Principe
SIRACUSA, Via Malta 17 - Dopolavoro SINCAT - Sez. Scacchi
SPILIMBERTO (Mo), Via Zanichelli 3 - Circolo Scacchi Paradiso - Sez. Scacchi
STRADELLA (Pavia), Via Mazzini 2 - Circ. Sc. Stradellino - c/o Albergo Italia
TARANTO, Via Falanto 20 - Circ. Sc. Tarantino - c/o Dip. Comunali Enal
TERAMO, Via Carducci 27/1 - Gr. Sc. Teramano - c/o Ufficio Prov.le Enal
TERRANOVA DEI PASSERINI (Mi), P.za Giov. XXIII - Circolo Scacchi l'Alfiere
TIRANO (Sondrio), P.za Marinoni - Club Sc. Tirano - c/o Bar di P.za Marinoni
TIVOLI (Roma), Via del Trevio 28 - Circ. Sc. Tiburtino - c/o Enal
TORINO, Via XX Settembre 40 - Gruppo Scacchi Bancoper
TORINO, C.so Ferruccio 3 - Circ. Ricr. Ist. Bancario S. Paolo
TORINO, Via Alfieri 9 - Circolo Scacchi Banco Roma
TORINO, Via Carlo Alberto 59 - Centro Sportivo Fiar - Sez. Scacchi
TORINO, C.so S. Martino 3 - Soc. Sc. Torinese - c/o Bar Pino
TORTONA (Alessandria), Via Emilio 187 - Circ. Sc. Tortona - c/o Bar Milano
TRENTO, Via Oss Mazzurana 25 - Unione Sc. Trentina - c/o Circ. Cittadino
TREVISO, C.so del Popolo 29 - Associazione Scacchi Trevigiana
TRIESTE, Via Giulia 4 - Soc. Sc. Triestina - c/o Caffè Firenze
UDINE, Via Aquileia 111 - Circ. Sc. Udinese - c/o Bar Friuli
VENEZIA, S. Marco 105 - Circ. Ricr. Az.le « Assicurazioni Generali »
VENEZIA, Dorsoduro 3914/A - Scacchi Club Ca' Foscari
VENEZIA, S. Marco 5016 - Circ. Sc. S. Marco - c/o Circol « Il Gazzettino »
VENEZIA, S. Marco 5554 - Palazzo Poste C. - Dopolavoro Postelegrafonici
VENEZIA - Palazzo Prigioni Vecchie - Circ. Sc. « C. Salvioli »
VENEZIA-MESTRE, Via Palazzo 27 - Circolo Scacchi Mestrino
VERCELLI, C.so Libertà 49 - Circ. Sc. Vercellese - c/o Caffè Marchesi
VERONA, P.za Dante - Circ. Sc. « Battinelli » - c/o Caffè Dante
VERONA, Via Leoncino 16 - Circolo Cittadino
VIAREGGIO (Lucca), V. Foscolo - ang. Zanardelli - Acc. Sc. « Batori » - c/o Bar Sport
VIAREGGIO (Lucca) Via Dei Lecci 86 - Circolo Scacchi « Tennis Versilia »
VICENZA, Via Cavour - Circ. Sc. Vicentino - c/o Caffè Garibaldi
VIMERCATE (Mi), Via Cavour - Sc. Club « Vittorino » - c/o Bar Tenda Rossa
VITERBO, Via Piave - Circ. Sc. « Gambero Rifiutato »

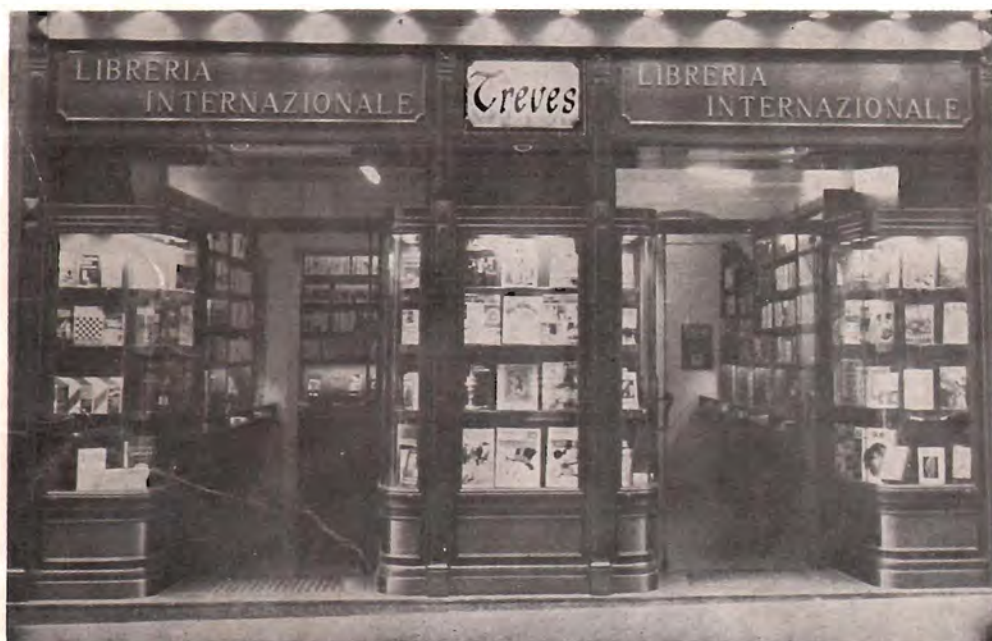
libreria internazionale treves

s.n.c. F.lli Riccardi
via Roma 249,250
80132 Napoli tel.390211

discofon



TUTTE
LE
PUBBLICAZIONI
E I DISCHI
ITALIANI
E
STRANIERI



ACCADEMIA NAPOLETANA DEGLI SCACCHI

P R E S S O

CIRCOLO ARTISTICO POLITECNICO

PIAZZA TRIESTE E TRENTO, 48

N A P O L I

TELEF. 39.23.90