

il giornale degli

n. 6 — Lire 450



agosto 1973

scacchi

con ampia rubrica

bridge

MILANO 1973
L'ESPRESSO
L'ESPRESSO

numero 6
agosto 1973

il giornale degli scacchi

sommario

rivista mensile di scacchi e bridge

spedizione in abbonamento postale gruppo II'

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 Co-
renzio, 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	Alla ricerca di un nobile « pedigree »	pag. 57
antunac goran	Torneo di Zagabria 1973	pag. 58
	Torneo Mondiale Open 1973	pag. 60
bob leri	Due partite commentate dal G. M. Trifunovic	pag. 61
dario cecaro	Torneo Europeo a squadre	pag. 62
attilio sacripante	Spigolando in biblioteca	pag. 63
giuseppe crispino	Teoria delle aperture: la partita Spagnola	pag. 65
antonio sica	Un amico non spontaneo	pag. 66
dario cecaro	Iniziando da zero	pag. 67
luigi de marino	Il finale pratico (di edmar mednis)	pag. 68
luigi amalfi	Tra una mossa e l'altra	pag. 69
arturo gianni	Giochiamo a bridge (corso completo per principianti)	pag. 70
arturo gianni	Giocate con me	pag. 71
hans kramer	Torneo di Petropolis	pag. 72
massimiliano romi	Reminiscenze scacchistiche	pag. 73
dario cecaro	Problemi e studi	pag. 76

Alla ricerca di un nobile "pedigree,,

di AGOSTINO ORABONA

« Il gioco degli scacchi preesisteva probabilmente all'apparizione dell'uomo sulla terra, e forse anche alla creazione del mondo; e se il mondo ripiomberà nel caos ed il caos si dissolverà nel nulla, il giuoco degli scacchi rimarrà, fuori dello spazio e del tempo, partecipe dell'eternità delle Idee ».

A leggere quest'**affondo** filosofico-poetico di Bontempelli (La donna del Nadir) esaltante la nobiltà e l'immortalità del gioco degli scacchi, lo storico, sebbene armato di buona volontà e di fiuto archeologico-archivistico, si sente scoraggiato e accenna a deporre le armi imbambolato da questo abbagliante riflesso dell'eternità delle idee.

Ma poi, ricordando che l'Accademia di Platone ha ormai chiuso da parecchio i battenti, e diradando con i moderni sistemi di areazione i fumi e le ombre della caverna del Libro VII della Repubblica, l'uomo si accorge che la ruggine ha finalmente eroso le catene che lo obbligavano a stare « faccia al muro » per lasciargli il piacere di vedere finalmente chi passa davanti all'ingresso della caverna.

In definitiva, se gli scacchi costituiscono una grossa tappa nella storia della evoluzione della cultura umana, sono un monumento all'intelligenza dell'uomo. Un monumento vivo, costruito un po' alla volta, frutto del lavoro di tante intelligenze che lungo i secoli hanno dato il loro contributo a portare questo gioco al livello attuale.

Fare la storia di questo gioco, come di ogni apprezzabile risultato conseguito dall'intelligenza dell'uomo, significa rendere omaggio a coloro che ci hanno spianato la strada perché potessimo sentirci più pienamente uomini. L'Editoriale di questo e dei prossimi numeri, come ci hanno chiesto da più parti i nostri lettori, sarà dedicata a tracciare un breve profilo delle tappe salienti della storia del gioco degli scacchi.

A questo punto qualcuno già sente nell'aria puzzo di muffa e di polvere d'archivio e prende le legittime precauzioni per non rendere più precarie le condizioni ecologiche. Ma non c'è da aver paura di polveri o di tarme grasse di cellulosa e « sazie » di cultura; quanto si dirà sarà soltanto una ricostruzione a grandi linee sulla base di ricerche fatte da altri più coraggiosi e solerti di noi.

Il dottor Marco Aurelio Severino, celebre medico e filosofo napoletano, in un suo volume: « **Dell'antica Pettia, ovvero che Palamede non è stato l'inventore degli Scacchi** » (1690) arrivò alla conclusione che l'espressione **lusus latruncolorum** adoperata dagli scrittori latini indicava un gioco diverso dagli scacchi, ma certamente un gioco molto ingegno-

so, tanto da indurre gli scrittori **umanisti** a designare il gioco dei dadi con quella espressione. Lo stesso Petrarca nel suo **De remediis utriusque fortunae**, deplorando la perdita di tempo da parte dei giocatori degli scacchi, lo indicava come **lusus latruncolorum**.

Nonostante le deplorazioni del Petrarca, molti hanno tentato di ricostruire la dinamica di questo gioco sulla base di brevi accenni desunti da alcune opere letterarie dell'antichità come l'**Ars amandi** e i **Tristia** di Ovidio, gli **Epigrammi** di Marziale, e soprattutto un'opera che potremmo definire l'elogio del giocatore: la cosiddetta **Laus Pisonis**, scritta da Saleio Basso in onore di Calpurnio Pisone.

Questo gioco, erroneamente scambiato per il gioco degli scacchi, tramonterà verso il 400 d.C. mentre in oriente nasceva il gioco degli scacchi. Il Davidson nel suo volume « **A Short History of Chess** » (New York, 1949) accetta l'ipotesi che fa risalire il gioco degli scacchi all'antico gioco dei dadi.

Il fondamento di questa tesi lo si deve ricercare nel fatto che i giocatori di dadi dell'antica India non disponevano di tabelle luminose, né di altre cineserie moderne per segnare i punti e allora tracciavano per terra una specie di casellario sul quale muovevano un « segnapunti », spostandolo in avanti allorché realizzavano punti. Accadeva che un giocatore, grazie a un colpo fortunato, raggiungesse la tacca che era già occupata dal « segnapunti » dell'avversario. Col tempo venne fuori la regola per cui il « segnapunti » raggiungendo la casella dove c'era già quello dell'avversario aveva facoltà di scacciarlo e in tal modo si concludeva la partita. Intanto si aumentavano le caselle in file parallele per poter rendere più lunga la partita e all'idea di scacciare il « segnapunti » dell'avversario si sostituì quella di cattura del « segnapunti »: veniva fuori così una delle linee fondamentali del gioco degli scacchi.

Queste notizie storiche, che continueremo a tracciare nei prossimi numeri della Rivista, ci danno già modo di accettare la tesi di Adriano Chicco (A. Chicco - G. Porreca - Il libro completo degli scacchi - Mursia, 1973) che vede il gioco degli scacchi come frutto di una lenta evoluzione alla quale hanno collaborato molte intelligenze, e questa tesi ci piace perché siamo convinti che la storia dell'uomo è fatta di tappe e di sforzi: i geni sono un po' come i piloni di un ponte, ma perché si possa passare da un pilone all'altro c'è bisogno di chi genio non è, e non ci dispiace essere fra questi.

Torneo Internazionale di Zagabria 1973

del Maestro Yugoslavo **ANTUNAC GORAN**

A Zagabria ha avuto luogo un piccolo torneo Internazionale. Organizzato in breve tempo e all'ombra di tanti grandi avvenimenti sulla scena scacchistica internazionale, come per esempio: Dortmund, Nathania, Tornei Interzonal, Campionato europeo a squadre e il torneo IBM ad Amsterdam, il torneo non ha goduto della partecipazione di tutti gli ottimi giocatori invitati. Inoltre, essendo partiti gli inviti all'ultimo momento, i partecipanti non hanno avuto il tempo necessario per una solida preparazione e quindi si sono avute molte partite patte e un gioco piuttosto mediocre.

Il G. M. Matulovic, il giocatore più qualificato, ha vinto il torneo secondo le previsioni, ma non senza grosse difficoltà. Il vincitore è stato molto incisivo con i bianchi realizzando $5\frac{1}{2}$ su 6 e 7 patte su 7 con i neri raggiungendo il traguardo con 9 punti. Dopo aver vinto il torneo a Oslo in aprile, il M. I. Kovacevic (uno dei pochi che hanno battuto Fischer nel 1970 al «Torneo della Pace» a Zagabria) si è classificato al secondo posto con $8\frac{1}{2}$. Hulak 8 e Nikolac $7\frac{1}{2}$ hanno ottenuto la prima norma per il titolo di Maestro Internazionale. Il primo con un po' di fortuna all'inizio del torneo e l'altro con gioco solido e spirito combattivo.

Impresa lodevole quella del M. I. Marangunic che chiude la lista dei vincitori. Io ho giocato abbastanza bene ma non riuscivo ad essere efficace nella realizzazione. Mi è sfuggita la vittoria in due partite con posizioni vinte e quindi ho realizzato solo il 50% dei punti. Popov (M. I. Bulgaro) era stanco dopo l'impegnativo torneo di Dortmund, mentre il M. I. Bertok non riusciva ad avere una buona concentrazione. Devo sottolineare, con ammirazione, le grandi doti sportive del G. M. Barcza che si batteva come un giovanotto all'inizio della sua carriera, dimostrando la sua già famosa abilità in difesa salvando parecchie posizioni cattive. Il G. M. Lengyel si è scoraggiato dopo la prima sconfitta e l'olandese Hartoch era fuori forma.

CLASSIFICA FINALE

	punti
1) MATULOVIC	9
2) KOVACEVIC	8 $\frac{1}{2}$
3) HULAK	8
4) NICOLAC	7 $\frac{1}{2}$
5) MARANGUNIC	7
6) POPOV	6 $\frac{1}{2}$
6) BERTOK	6 $\frac{1}{2}$
6) ANTUNAC	6 $\frac{1}{2}$
9) BARCZA	6
10) CEBALO	5 $\frac{1}{2}$
10) LENGYEL	5 $\frac{1}{2}$
12) HARTTOCH	5
12) BUKAL	5
14) SIAPERAS	4 $\frac{1}{2}$

MATULOVIC - POPOV

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, a6; 5. Ad3, Cc6
E possibile 5. ... Ac5 ed anche la inversione nella variante di Scheveningen.

6. C:c6, d:c6; 7. f4, e5; 8. f5, b5.

Immediatamente il nero fa posto per il suo alfiere di Donna sperando di realizzare prima o poi la spinta c5.

9. a4, Ab7; 10. Ae3, Cf6; 11. Cd2, Dc7; 12. De2.

Se 12. Cb3 il nero dispone di una risposta molto forte
12. ... c5!

12. ... Cd7; 13. Df2.

Per impedire 13. ... Cc5.

13. ... Ae7; 14. 0-0, 0-0; 15. Tfd1, Tac8; 16. h3, Tfd8; 17. Af1?!

Perdita del tempo dato che il bianco piazzerà l'alfiere a f3. Più esatto era dunque 17. Ae2 e 18. Af3.

17. ... Db8, 18. g4, Cf6.

Il nero si è preparato per incontrare 19. g5 con 19. ... Ch5; 20. Ag2, Cf4! con gioco eccellente.

19. Ag2, c5.

Il nero è riuscito nella sua idea principale - spinta c5. Il gioco è uguale.

20. a:b5, a:b5; 21. Af3, c4; 22. g5, Cd7; 23. Cf1, Dc7.

23. ... Ac5 non è ancora possibile. 23. ... Ac5?; 24. T:d7, A:e3; 25. T:d8+, vincendo.

24. Cg3, Ac5; 25. f6, g6.

Necessario. Se 25. ... g:f6 segue 26. Ch5 e il bianco ottiene un attacco promettente.

26. Ag4, A:e3; 27. D:e3, Tb8; 28. b4.

Aprè la colonna tentando di realizzare un leggerissimo vantaggio di sviluppo. Il nero è costretto a prendere in b3, perché altrimenti si troverebbe in un finale molto inferiore.

28. ... c:b; 29. c:b3, Dc5; 30. Rf2, D:e3+; 31. R:e3, Cc5; 32. b4, T:d1; 33. T:d1.

Se 33. A:d1 il nero ottiene il vantaggio con 33. ... Ce6; 34. h4, h6; 35. g:h6, Rh7.

33. ... Ca6; 34. Td6.

Il bianco non protegge il pedone per non permettere ai pezzi neri di attivarsi.

34. ... C:b4; 35. Tb6, Cc2+?!

Complica le cose. Il gioco uguale si ottiene subito con 35. ... Cc6; 36. T:b5, Aa8; 37. T:b8, C:b8; 38. Ce2, Ac6. Se il bianco tenta 36. Ad7, Aa8! 37. T:c6? si troverà nei guai dopo 37. ... A:c6; 38. A:c6, b4; 39. Rd2, b3; 40. Rc1, b2+; 41. Rb1, Tb3.

36. Rf2, Cd4; 37. Ad7, h6; 38. h4, h:g; 39. h:g5, Cb3; 40. A:b5, Cc5; 41. Ac6, Tc8?

Credendosi ancora nel zeitnot il nero commette l'errore decisivo. Forzava la patta la continuazione 41. ..., Ce6! 42. A:b7, C:g5; 43. Re3, Ch7; 44. Ce2, C:f6! 45. T:f6, T:b7; seguito da Rg7 e f5.

42. A:b7, Tb8; 43. Tb5, Ce6.

Siccome dopo 43. ..., C:b7 il cavallo nero sarebbe rimasto inchiodato « per l'eternità » il nero perde un pezzo senza nessun compenso.

44. Ce2, C:g5, 45. Cc3, Rh7; 46. Tb1, Ch3+; 47. Rg3, Cf4; 48. Rg4, Rh6; 49. Cd5, Ch5; 50. Tb6, Td8; 51. Tc6, Td7; 52. Tb6, Td8; 53. Aa6, Ta8; 54. Tc6, Tb8; 55. Cb6, Td8; 56. Cd5, Tb8; 57. Tc8. Il nero abbandona.

LENGYEL - ANTUNAC

1. c4, Cf6; 2. Cc3, g6; 3. e4, d6; 4. d4, Ag7; 5. Ae2, 0-0 6. Ag5, c5.

Il nero può anche reagire con la realizzazione di un'altra spinta dal fianco cioè b5. Dopo 6. ..., c6; 7. Dd2, a6; 8. Cf3, b5; 9. a3, Ae6. 10. c:b5, a:b5; 11. 0-0 (11. e5, b4) d5 il bianco non ha ottenuto tanto (Hartoch-Antunac, Zagreb 1973).

7. d5, h6; 8. Af4, e5!

Sacrificio del pedone introdotto in pratica dai maestri ungheresi. Per il pedone il nero ottiene gioco attivo nel centro e qualche tempo per lo sviluppo.

9. d:e6, A:e6; 10. A:d6, Te8; 11. Cf3, Cc6; 12. 0-0, Cd4.

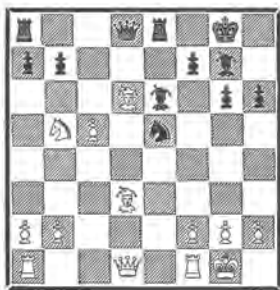
Qualche turno dopo — a Zagreb — Cebalo ha dimostrato contro Popov che anche 12. ..., Da5 è possibile. 13. e5, Cd7; 14. Cd5, A:d5; 15. D:d5, Tac8! etc.

13. e5, Cd7; 14. C:d4.

Dopo 14. Te1, Cc6 i bianchi non avevano ottenuto niente nelle partite Polugajevski - Bilek, Bussum 1969 e Uhlmann - Adorjan, Amsterdam 1971 - ideatori di questa variante.

La continuazione del testo è l'invenzione di Uhlmann applicata contro Damjanovic a Cienfuegos - Havana 1973.

14. ..., c:d4; 15. Cb5, C:e5; 16. c5, d3; 17. A:d3,



17. ..., Tc8!

Damjanovic aveva continuato 17. ..., C:d3? e si è trovato nei guai in poche mosse dopo 18. D:d3, Tc8; 19. Tad1, Da5; 20. Ac7!

La minaccia 18. ..., C:d3; 19. D:d3, T:c5 dà al nero un tempo importante per parare la minaccia Cc7 e consolidare la posizione.

18. Ae2?

Non funziona 18. C:a7, C:d3; 19. C:c8, (19. d3, T:c5; e il cavallo rimane fuori gioco) C:b2, 20.Ce7+De7!

Il bianco sopravvaluta la sua posizione mentre doveva

semplificare immediatamente - 18. A:e5, A:e5; 19. Cd6, A:d6; 20. c:d6 D:d6; 21. Ae4 etc. **18...Cc4!**

I pezzi neri diventano estremamente attivi e la posizione bianca può essere considerata perduta. La migliore difesa consisteva nel 19. b3 dopo di che, invece, il nero non prende la qualità ma continua 19. ..., Cb2 con motivi simili a quelli della partita.

19. Da4?!, C:b2; 20. Db4

Se 20. D:a7, Ad7! vincendo due pezzi per la torre.

20. ..., a5 21. Df4 Ad7 22. Dd2 Af5!

Minaccia T:e2, e Ad3. Se il bianco dovesse continuare 23. Tfel il nero continuerebbe semplicemente con 23. ..., T:c5; guadagnando un pedone e mantenendo tutte le minacce.

23. Tfc1 T:e2; 24. D:e2 Ad3; 25. Df3 A:b5; 26. D:b7 Cd3!

La più semplice, il nero guadagna un pezzo.

27. D:b5, C:c1; 28. T:c1, D:d6;! Il bianco abbandona.

MATULOVIC - BARCZA

Partita Spagnola

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Aa4 Cf6 5. 0-0 Ae7 6. Tel b5 7. Ab3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Cb8 10.a4.

Giocato per evitare le solite strade conosciute dopo 10. d4 o 10. d3.

10. ..., Ab7; 11. d3, Cbd7; 12. a:b5, a:b5; 13. T:a8, A:a8.

Si è arrivato presto, nelle posizioni conosciute. Dato che il pedone e4 è protetto la Donna è più utile a d8.

14. Ca3, Db8?!

La Donna si sposta sull'ala di Donna senza necessità. Nella partita Matanovic - Hecht, Skopje 1972, il nero dimostrò il piano di difesa efficace 14. ..., Ac6; 15. Cc2, Cc5; 16. Cb4, Ab7; 17. Aa2 e adesso non 17. ..., Ce6?! ma 17. ..., Ccd7!

15. Cc2, Cc5; 16. Aa2, Ac6; 17. Ce3.

Il cavallo si dirige verso la casa f5. Forse il nero doveva impedirlo continuando 17. ..., g6.

17. ..., Ad7; 18. Cf5, A:f5; 19. e:f5, Da8; 20. Ab1, Te8; 21. d4, e:d4; 22. C:d4.

22. e:d4 è inferiore. 22. ..., Ca4; 23. Db3, c6; 24. Cg5, Cd5; 25. Ce4, Cab6 con parità.

22. ..., Db7?

Lascia la torre a e8 senza difesa e perde il pedone. 22. ..., c6 era indispensabile.

23. g4!, Af8.

Non c'è ormai più tempo per 23. ..., c6. Dopo 24. g5, C6d7; 25. f6, g:f6; 26. Dh5 il bianco avrebbe un attacco decisivo.

24. T:e8, C:e8; 25. De2, Da8; 26. C:b5, d5.

Se 26. ..., Da1 27. Ca3 la Donna resterebbe intrappolata.

27. Af4, c6.

Di nuovo 27. ..., Da1 non aiuta. 28. D:e8, D:b1+; 29. Rg2, D:b2; 30. C:c7, Ce4; 31. Ae3, Dc3; 32. C:d5 e la minaccia Ce7+ è decisiva.

28. Cd4, Cf6; 29. g5, Da1; 30. Dc2, Cfd7; 31. f6, g6; 32. C:c6, Ce6; 33. Ae3, Ce5?

Errore per mancanza di tempo in una posizione ormai senza alcuna speranza.

34. C:e5. Il nero abbandona.

Torneo Mondiale Open 1973 di New York

IL GRANDE MAESTRO WALTER BROWNE VINCE IL TORNEO OPEN MONDIALE DI NEW YORK 1973

Dal 30 giugno al 4 luglio si è svolto, presso il McAlpin Hotel di New York, una imponente manifestazione scacchistica alla quale hanno, complessivamente, partecipato 725 giocatori.

Oltre a numerosi scacchisti degli Stati Uniti, venuti da 33 stati, erano rappresentati le seguenti nazioni: Argentina, Canada (26 giocatori) Inghilterra (tre giovani Maestri) Germania, Islanda, Messico, Singapore, Sud Africa, Turchia e Venezuela.

I premi in danaro ammontavano complessivamente a 15 mila dollari (record mondiale per un Open).

Il torneo principale al quale hanno preso parte ben 44 Maestri e 86 Candidati Maestri, è stato vinto dal fortissimo Grande Maestro Walter Browne di 24 anni con 8 vittorie e 2 patte con un premio di 2.000 dollari.

Il secondo posto è stato vinto da Julio Kaplan (Maestro

Internazionale di Porto Rico di 23 anni). Il terzo posto da Robert Bellin (21 anni Maestro inglese), al 4 posto Simon Webb (Inghilterra) e al quinto posto Lian Ann Tan (di Singapore il quale sta partecipando al Torneo Interzonale in Brasile).

Vi presentiamo tre partite del Torneo.

B.: BROWNE - N.: BELLIN

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, Cc6; 6. Ag5, e6; 7. Dd2, a6; 8. 0-0-0, Ad7; 9. f4, Ae7; 10. Cf3, b5; 11. A:f6, g:f; 12. f5, h5; 13. Ad3, Db6; 14. Ce2, 0-0-0; 15. Cf4, Tdg8; 16. g3, Ce5; 17. Thf1, Rb8; 18. Rb1, Th7; 19. c3, Te8; 20. Cd4, Ad8; 21. h4, Db7; 22. f:e, f:e; 23. Tde1, Ac8; 24. Ae2, Cc4; 25. A:c4, b:c; 26. Cc2, Dc6; 27. De2, Dc5; 28. Ce3, Tg8; 29. Tg1, e5; 30. Cfd5, Thg7; 31. D:h5, T:g3; 32. T:g3, T:g3; 33. Dh8, Aa5; 34. h5, Th3; 35. h6, Th2; 36. Ra1, Db5; 37. Tb1, f5; 38. e:f, Rb7; 39. Dg7+, Ra8; 40. h7, De8; 41. Dg8. Il nero abbandona.

B.: BENKO - N.: KAPLAN

1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. d5, g6; 4. Cc3, d6; 5. e4, Ag7; 6. Ae2, 0-0; 7. Cf3, e6; 8. 0-0, e:d; 9. c:d, Ag4; 10. Af4, De7; 11. Dc2, Cbd7; 12. h3, A:f3; 13. A:f3, a6; 14. Tae1, b5; 15. a4, Tab8; 16. a:b, a:b; 17. b3, Ce8; 18. b4, c:b; 19. Ca2, b3; 20. D:b3, Cc5; 21. Db1, b4; 22. C:b4, Df6; 23. Ad2, Dd4; 24. Dc2, T:b4; 25. A:b4, D:b4; 26. Tb1, Dd4; 27. Tfd1, De5; 28. g3, Cf6; 29. Tb4, Te8; 30. Ag2, Cf:e4; 31. A:e4, C:e4; 32. Te1, f5; 33. Tb7, Dc3; 34. D:c3, A:c3; 35. Te2, Tf8; 36. Rg2, Tf7; 37. T:f7, R:f7; 38. Tc2, Aa5; 39. Ta2, Ab6; 40. f3, Cc3; 41. Td2, Rf6; 42. Td3, Aa5; 43. f4, Ce4; 44. Rf3, h5; 45. g4, Cd2+; 46. Rg3, Ce4+; 47. Rf3, Cd2+; 48. Rg3, h4+; 49. Rg2, f:g; 50. h:g, g5; 51. f5, Cc4; 52. Rh3, Ab6; 53. Tb3, Ac5; 54. Tb8, Ce3; 55. Tg8, C:d5; 56. Tg6+, Rf7; 57. T:g5, Cf4+; 58. Rh2, Af2; 59. Rh1, Ag3; 60. f6, h3. Il bianco abbandona.

B.: GREFE - N.: BELLIN

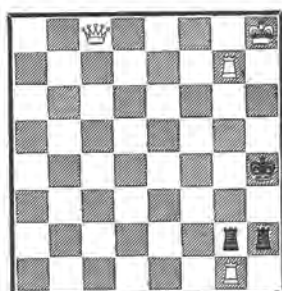
1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d; 4. Cd4, Cf6; 5. Cc3, Cc6; 6. Ac4, Db6; 7. Cb3, e6; 8. Ae3, Dc7; 9. Ad3, a6; 10. f4, b5; 11. 0-0, Ab7; 12. Df3, Ae7; 13. a4, b4; 14. Ce2, Ca5; 15. C:a5, D:a5; 16. Cd4, g6; 17. g4, h5; 18. g5, Cd7; 19. Df2, 0-0; 20. Cb3, Dc7; 21. Tac1, d5; 22. e5, d4; 23. Cd4, Cc5; 24. Ae2, C:a4; 25. Tb1, Tac8; 26. Af3, A:f3; 27. D:f3, Ac5; 28. Tf2, Db6; 29. De4, Tfd8; 30. c3, b:c; 31. b:c, C:c3. Il bianco abbandona.

GARA DI SOLUZIONE n. 3

Fra tutti coloro che ci avranno fatto pervenire la soluzione esatta entro il 18 settembre, verranno sorteggiati i seguenti due premi:

1° Sorteggio: « Il Dizionario Enciclopedico degli Scacchi - di Chicco e Porreca ».

2° Sorteggio: « Un abbonamento per 12 mesi a « Il giornale degli scacchi ».



Il bianco
matta
in 2 mosse

Nel prossimo numero daremo il nome dell'Autore, la soluzione e i nomi dei vincitori.

A pagina 76 la soluzione del numero precedente e altre notizie relative.

Due partite commentate dal G.M. Trifunovic

da Politika di Belgrado

a cura di BOB LERI

TORNEO DI VZNJACKA BANJA

Il Grande Maestro Bulgaro Padevski ha giocato una solida partita spagnola contro lo Jugoslavo Mesing. Non conoscendo il valore del jugoslavo ha sbagliato valutazione e perso in 21 mosse.

PADEVSKI - MESING

Partita Spagnola

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, Ac5

La variante di Cordel nella quale il bianco raggiunge il vantaggio quasi sempre.

4. c3, f5; 5. d4, f:e; 6. Cfd2?!, ...; una mossa dubbia il bianco vorrebbe guadagnare subito un forte vantaggio in apertura. Nella partita Gligoric - Spasskj ad Amsterdam è stata giocata la seguente variante: 6. d:c, e:f; 7. D:f3, De7; 8. Dh5+, g6; 9. De2, d6; 10. O-O, Cf6; 11. Ag5 con netto vantaggio del bianco.

6. ... , Ae7

Alekhin qui raccomandava 6. ... , Ab6!; 7. d5, Cf6; 8. d:c, b:c; considerando che il sacrificio del pezzo è ben compensato dalla posizione.

7. d5, ...

si direbbe che il bianco è quasi vinto.

7. ... , Cf6!

Ma Mesing non sarebbe Mesing se non riservasse una forte sorpresa. Infatti lui segue l'idea di Alekhin con una piccola differenza.

8. d:c, b:c; 9. Ae2, ...

Qui si gioca normalmente 9. Aa4 per impedire al nero la mossa d5.

9. ... , d5

La posizione non è semplice nonostante che il nero ha solo due pedoni per il pezzo

10. Cb3, c5

E' costretto a fare questa mossa perché il bianco con Ae3 controllerebbe la casa c5.

11. Ag5, O-O; 12. Cd2, a5; 13. a4, De8; 14. Cf1?, ...;

Il bianco gioca senza preoccupazioni meglio sarebbe 14. A:f6, T:f6;; 15. Cf1, c6; 16. Cg3 con una posizione nella quale viene spontaneo l'antico proverbio del principiante: un pezzo è un pezzo.

14. ... , Dg6; 15. h4, ...

Adesso è già tardi per 15. A:f6, D:f6; 16. D:d5+, Ae6 oppure 16. f3, d4 con una non piacevole pressione al centro.

15. ... , h6; 16. Ah5, C:h5; 17. A:e7, Cf4!

Il nero sacrifica una qualità e rimane con una torre in meno ma in cambio ha un attacco travolgente.

18. A:f8, Ag4!; 19. Dc2, ... oppure 19. f3, C:g2+; 20. Rd2, A:f3; con 21. ... , T:A.

19. ... , C:g2+; 20. Rd2, T:f8; 21. Rc1, ...

Il bianco non ha una buona difesa per il pedone f.

21. ... , Ce1!

Il bianco abbandona. Se 22. Dd2 è determinante 22. ... Cd3+; 23. Rb1, T:f2 e il bianco perde la regina a causa della minaccia di matto in b2.

TORNEO MEMORIALE Dott. WIDMAR

Il Grande Maestro Matanovic ha incontrato il rappresentante russo Razuvojev ed è arrivato nella posizione vincente nella quale spesso la Dea Caisa ci pone di fronte a un bivio con la possibilità di scelta fra due strade che sembrano entrambe buone mentre invece una porta alla sconfitta.

RAZUVOJEV - MATANOVIC

Partita Spagnola

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. O-O, Ae7; 6. Te1, b5; 7. Ab3, d6; 8. c3, O-O; 9. h3, Cb8

Quando il M. ungherese Breyer circa 50 anni fa per la prima volta fece

questa mossa la gente rideva e prendevano in giro questo « avanzare indietreggiando ». Oggi questo è uno dei più popolari sistemi di difesa contro la spagnola.

10. d4, Cbd7; 11. Cbd2, Ab7; 12. Ac2, c5

Prima il nero temeva di spingere in c5 in quanto si riteneva che il pedone c dovesse controllare la casa d5 contro la spinta del bianco. La prassi però ha dimostrato che il nero può ancora continuare nello spirito della variante Cigorin.

13. b3, Te8; 14. d5, ...

questo blocco non promette molto perché il nero può trasferire i suoi pezzi e continuare l'attacco di pedoni con g6 e f5

14. ... , g6; 15. a4

Migliore 15. c4 per assicurare un maggiore sostegno a d5

15. ... , Tb8; 16. Ad3, Ac8; 17. b4, c4; 18. Ac2, Ch5; 19. Cf1, Cg7; 20. Ah6, Cf6

prepara Rh8 e cavallo g8 per snidare il non gradito alfiere dalla casa h6

21. Dd2, Rh8; 22. a:b, ab; 23. C3h2, Cg8; 24. Ae3, f5; 25. f4

mossa forzata per impedire al nero la spinta f5-f4 realizzando un pericoloso attacco sul lato di re.

25. ... , Cf6; 26. Cg3, f:e; 27. f:e, d:e; 28. A:e4, ...

Il bianco è riuscito a isolare il pedone nero ma non ha buone possibilità di sfruttarlo.

28. ... , Cf5!; 29. Af2, Cd6; 30. Af3, Af8; 31. Cg4, ...

Sarebbe meglio occupare la casa e4 con 31. Ce4 per impedire l'avanzata del pedone e

31. ... , A:g4; 32. h:g, e4; 33. g5?!, ...

Sarebbe preferibile Ad1 ma il bianco ha ideato una combinazione fantastica ma purtroppo con una imprecisione.

(Segue a pagina 62)

Torneo Europeo a squadre

a cura del Maestro **DARIO CECARO**

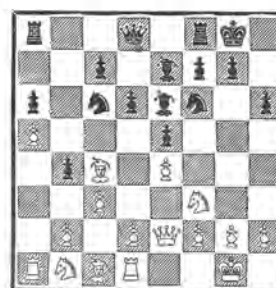
La finale del Torneo Europeo a squadre si è svolta a Bath in Inghilterra dal 6 al 13 luglio 1973.

L'importanza di questa manifestazione è forse seconda solo alla finale del girone « A » delle Olimpiadi. La squadra Sovietica, capitanata dall'ex campio-

ne del mondo Spassky, con altri nove Grandi Maestri, Petrosian, Tal, Korchnoi, Karpov, Smislov, Polugaievsky, Stein, Tukmakov e Balashov ha vinto con uno scarto di punti $6\frac{1}{2}$ dalla valoroso squadra Iugoslava, seconda classificata.

B.: ADORMAN - N.: TUKMAKOV
(Ungheria) (U.R.S.S.)

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. 0-0, Ae7; 6. De2, b5; 7. Ab3, 0-0; 8. c3, d6; 9. a4, b4; 10. a5, h6; 11. Td1, Ae6; 12. Ac4, ...;



12. ..., d5; 13. e:d, A:d5; 14. d4, e:d; 15. c:d, A:f3; 16. D:f3, C:d4; 17. Db7, Tb8. Il bianco abbandona.

SQUADRA	1	2	3	4	5	6	7	8	P.	C.
1. U.R.S.S.	●	5½	5	5½	5½	6½	5½	7	40½	1
2. IUGOSLAVIA	2½	●	4½	6	6½	4½	4½	5½	34	2
3. UNGHERIA	3	3½	●	6½	5½	5½	5½	3½	33	3
4. POLONIA	2½	2	1½	●	5	4	5½	4½	25	4
5. GERMANIA OVEST	2½	1½	2½	3	●	4½	4½	5½	24	5
6. INGHILTERRA	1½	3½	2½	4	3½	●	4½	4½	24	6
7. ROMANIA	2½	3½	2½	2½	3½	3½	●	5	23	7
8. SVIZZERA	1	2½	4½	3½	2½	3½	3	●	20½	8

B.: GIUESKY - N.: LIUBOJEVIC
(Romania) (Iugoslavia)

1. c4, g6; 2. e4, Ag7; 3. d4, d6; 4. Cc3, Cd7; 5. Cf3, e5; 6. Ae2, c6; 7. d5, De7; 8. Ae3, Cgf6; 9. Cd2, 0-0; 10. g4, a6; 11. a3, c:d; 12. c:d, Cc5; 13. f3, Ad7; 14. Tc1, Tfc8; 15. 0-0, Dd8; 16. Cc4, Ab5; 17. C:b5, a:b; 18. Cd2, h5; 19. b4, T:a3; 20. Ag5, Ca4; 21. T:c8, D:c8; 22. A:b5, Cc3; 23. Dc1, Da8; 24. Cb1, C:b1; 25. D:b1, h:g; 26. f:g, C:g4; 27. Ae2, Da7+; 28. Rh1, Cf2+; 29. Rg2, Ch3; 30. Ac1, Cf4+; 31. A:f4, e:f; 32. T:f4, De3. Il bianco abbandona.

B.: HUG - N.: SPASSKY
(Svizzera) (U.R.S.S.)

1. Cf3, d5; 2. g3, c6; 3. Ag2, Af5; 4. 0-0, Cf6; 5. d3, e6; 6. Cbd2, Ae7; 7. De1, h6; 8. e4, Ah7; 9. De2, 0-0; 10. b3, a5; 11. a3, c5; 12. a4, Cc6; 13. Ab2, Te8; 14. Ce5, Cd4; 15. Dd1,

Dc7; 16. Cef3, d:e; 17. d:e, Ted8; 18. Te1, C:f3+; 19. A:f3, c4; 20. b:c, Ab4; 21. c3, Ae7; 22. De2, Cd7; 23. Cb3, Ce5; 24. c5, A:c5; 25. C:c5, Td2; 26. Cd3, T:e2; 27. A:e2, Cc4; 28. Af1, Dc6; 29. Ac1, A:e4; 30. Cc5, Ad5. Il bianco abbandona.

B.: KARPOV - N.: WEITH
(U.R.S.S.) (Inghilterra)

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. Cc3, g6; 4. d4, c:d, 5. C:d4, Cf6; 6. Ae3, Ag7; 7. Ac4, Cc6; 8. f3, 0-0; 9. Dd2, Ad7; 10. 0-0-0, Da5; 11. Ab3, Tfc8; 12. Rb1, Ce5; 13. h4, Cc4; 14. A:c4, T:c4; 15. Cb3, Dd8; 16. Ah6, Df8; 17. A:g7, D:g7; 18. g4, Ae6; 19. Cd4, Cd7; 20. h5, Tac8; 21. h:g, h:g; 22. Cce2, T4c5; 23. c3, Cf8; 24. Tdg1, De5; 25. Cg3, g5; 26. Cgf5, A:f5; 27. g:f, f6; 28. f4, D:e4+; 29. Ra1, Rf7; 30. f:g, f:g; 31. D:g5, Te5; 32. Dh5+. Il nero abbandona.

Due partite

(Segue da pagina 61)

33. ..., e:f; 34. g:f6, f:g; 35. Ta7, Rg8; 36. Ce4?, ...

L'inizio della combinazione che dovrebbe dare la sconfitta al bianco, ma è accaduto il contrario.

36. ..., T:e4

(se 36. ..., C:e4?; 37. f7+)

37. T:e4, C:e4; 38. f7+, ...

Qui il nero ha la scelta fra due mosse, una lo porta alla vittoria mentre l'altra alla sconfitta. Ha scelto la sconfitta.

38. ..., Rh8?

Dopo 38. ..., Rg7; 39. Ad4+, Cf6; 40. Df4, Tb6!; e il bianco non ha più nulla da sperare.

39. Dd4+, Cf6; 40. Td7!! , ...

Il fulmine che ha bruciato tutte le speranze del nero a 40. ..., D:d7; 41. D:f6+, Ag7; 32. Ad4!, Tg8; 43. D:g7+, T:g7; 44. f8=D matto

40. ..., Db6; 41. De5, Da6; 42. D:b8, Da1+; 43. R:g2, Rg7; 44. D:f8+!

Il nero Abbandona. A 44. ..., R:f8; 45. Ac5+, Rg7; 46. f8=D+ matto.

Spigolando in Biblioteca

Storia dei Grandi Match e dei Grandi Tornei

a cura di ATTILIO SACRIPANTI

TORNEO DI NOTTINGHAM

Dobbiamo alla munificenza del sig. J. N. Derbyshire che donò metà della cifra per la realizzazione di quello, che i giornali dell'epoca chiamarono: il più grande torneo del secolo e che forse lo rimarrà davvero; se ebbero occasione di incontrarsi, insieme ad Euwe Campione del mondo, titolò conquistato contro Alekhine nel 1935, le tre stelle indiscusse di quegli anni Alekhine, Capablanca e Lasker che dal lontano torneo di New York del 1924 non partecipavano più ad una stessa competizione ed i futuri possibili partecipanti al titolo Botvinnik, Flohr, Fine, Reshevsky con Tartakover, Vidmar, Bogoljuboff e quattro inglesi Thomas, Winter, Alexander e Taylor. Questo gruppo di così titolati campioni diede luogo ad una delle più grandi agoni scacchistiche della storia, il cui ritmo fu davvero massacrante: riprendiamo da un giornale dell'epoca il programma giornaliero. Ore 9,30 inizio delle partite, il torneo ha luogo nella hall principale dell'università di Nottingham. il grande salone si affaccia su di una terrazza da cui si gode la piacevole vista del vicino laghetto, ore 12,30 prima sospensione della partita, ore 13 colazione offerta ai giocatori ed ai visitatori nel refettorio dell'università. Alle 14 controllo ufficiale delle mosse e continuazione della partita, alle 18 seconda sospensione, ore 19 cena e dalle 20 alle 22 proseguimento della partita fino all'aggiornamento. E poi? Mi domanderete cari lettori; stando alle cronache « i Maestri giocavano a scacchi o a bridge nella sala dell'hotel » « Per distrarsi un pò! » secondo l'autorevole parere di Capablanca. La sfida fu aspra ma in fin dei conti equilibrata con i migliori otto giocatori nell'arco di un punto e mezzo!

1° ex aequo Botvinnik e Capablanca con punti 10, 3° ex aequo Dr. Euwe, Fi-

ne, Reshevsky con 9½, 6° Dr. Alekhine punti 9, 7° ex aequo Flohr, Dr. Lasker punti 8½.

Alla legittima domanda: « tutti giocarono all'altezza della loro fama? » potrei rispondere « forse no » ma ci donarono lo stesso delle splendide partite; una selezione delle quali presentiamo a voi, cari lettori, affinché possiate gustare la profondità delle idee strategiche e la brillantezza dell'esecuzione tattica!

BOTVINNIK - TARTAKOVER

1° premio di bellezza

Reti

1. Cf3, Cf6; 2. c4, d6; 3. d4

sembra più attiva di (d3) giocata da Reti contro Hromadka nel 1923.

3. ... Cbd7; 4. g3, e5; 5. Ag2, Ae7; 6. 0-0, 0-0; 7. Cc3, c6; 8. e4, Dc7; 9. h3, Te8; 10. Ae3, Cf8; 11. Tc1, h6; 12. d5, Ad7

il vantaggio di spazio del bianco è notevole ora Botvinnik inizia una manovra di sfondamento sull'ala di Re

13. Cd2! g5?

Mossa azzardata perché invece di impedire favorisce...

14. f4!, g:f

15. g:f, Rg7

Non 15. ... e:f; 16. A:f, Rg7; 17. c5! con vantaggio

16. f:e!

Botvinnik non si lascia attrarre dall'attacco sul lato di Re e chiarifica saggiamente, prima la situazione al centro!

16. ... d:e; 17. c5, c:d; 18. C:d!, Dc6; 19. Cc4!, Cg6; 20. Cd6!

Il cavallo è intoccabile! se A:C, 21. c:A, D:d; 22. Ac5! se De6 o a6, Cc7; se Db8, C:C se Dc6, Af8+

20. ... Ae6; 21. C:Ae7, C:C; 22. T:C!, R:T; 23. Dh5, Cg6; 24. Cf5!

Il cavallo è di nuovo Tabù se A:C e:A guadagna un pezzo! La manovra di questo cavallo g1, f3, d2, c4, d6, f5 è degna di un grande campione.

24. ... Tg8

se Th8 25. h4!, A:a2; 26. Td1, Ta-d8; 27. Dg5!+, h:D; 28. A:g5+, Re6; 29. Cg7 matto!

25. D:h6!

se 25. Tf1? A:C!; 26. e:A??, D:A!+; 27. R:D, Cf4+; 28. Rh1, C:D e vince con una torre in più

25. ... A:a2; 26. Td1, Ta-d8; 28. Dg5+, Re6; 28. T:T, f6; 29. T:T!

l'ultimo tocco! se f:D, 30. T:C+

29. ... Cf4; 30. Dg7, abbandona.

CAPABLANCA - ALEKHINE

Difesa Olandese

1. d4, e6; 2. Cf3, f5; 3. g3, Cf6; 4. Ag2, Ae7; 5. 0-0, 0-0; 6. c4, Ce4!

sembra prematura, ma il cavallo in e4 è molto forte e lega il gioco bianco

7. Db3, Af6; 8. Td1, De8; 9. Cc3, Cc6!; 10. Cb5, Ad8; 11. Dc2, d6 migliore era 11. d5, Ca5; 12. Dc2, c6 (Capablanca)

12. d5, Cb4

migliore era 12. a3 seguito da b4 prendendo spazio (Alekhine).

13. Db3, Ca6; 14. d:e, Ca-c5; 15. Dc2, C:e6; 16. Cf-d4, C:C; 17. C:C, Af6; 18. Cb5, De7

Capablanca confessò che il bianco avendo perso 4 tempi era in inferiorità

19. Ae3, d6; 20. Cd4, Ad7; 21. Ta-c1, Ta-c8; 22. b4, b6; 23. Cf3?!, mossa molto debole ora il nero acquisterà un vantaggio incolmabile con **23. ... Cc3; 24. Td3, Aa4; 25. Dd2, Ce4; 26. De1, g5! (Alekhine).**

23. ... Cc3; 24. Td3, f4?

24. ... f4?

grosso errore di calcolo

25. g:f, Af5; 26. Dd2!, A:T; 27. e:A, c5?

ad abundantiam!

28. T:C!, A:T; 29. D:A, Df6; 30. D:D, g:D; 31. Cd2!, f5; 32. b5!, a5; 33. Cf1, Rf7; 34. Cg3, Rg6; 35. Af3, Tc7; 36. Rf1, Rf6; 37. Ad2, Rg6; 38. a4

qui la partita fu sospesa ed Alekhine abbandonò senza riprendere il gioco una

manovra vincente sarebbe stata h4-h5; Ce2-c3-d5, Ac3, Rg2-h3-h4.

CAPABLANCA - RESHEVSKY

Gambetto di Donna accettato

1. d4, d5; 2. Cf3, Cf6; 3. c4, d:c; 4. Da4+, Cb-d7; 5. D:c, e6; 6. g3, a6; 7. Ag2, b5!?

continuazione rischiosa ma intraprendente

8. Dc6!, Ta7

se Tb8, 9. Af4, Ab4+; 10. Ca-d2, Cd5; 11. e4, Ab7; 12. Dc2 con vantaggio.

9. Af4, Ab7; 10. Dc1, c5

se D:c7??-D:D; A:D-A:C ed il nero guadagna un pezzo

11. d:c, A:c; 12. 0-0, 0-0; 13. Cb-d2, De7; 14. Cb3, Ab6; 15. Ae3, Tc8; 16. Dd2, Ce4; 17. Dd3, Cd-c5; 18. C:C, C:C; 19. Dd1, Aa8; 20. Tc1, Ta-c7; 21. b3, Cd7; 22. T:T, T:T; 23. A:A, C:A; 24. Dd4, Cd5; 25. Td1, f6

il bianco minacciava ovviamente e4 seguito da Dd8+

26. Ce1, Ab7; 27. A:C, e:A?

Dopo questa mossa il finale di Alfiere e Cavallo è vinto; ora basta solo scambiare Donna e Torre! (Capablanca).

28. e3, De5; 29. h4, a5; 30. f3, D:D;

31. T:D, Tc1

Capablanca dimostrerà subito che questa mossa è molto meno forte di quel che sembra

32. Rf2, Ta1; 33. Td2, a4; 34. Cd3!, Tb1?!

il bianco minaccia di guadagnare un pedone fra qualche mossa ma Tb1 permette il cambio di Torre

35. Tb2, T:T; 36. C:T, Ac6; 37. Cd3, g5; 38. h:g, f:g; 39. Cb4, a:b; 40. a:b, Ab7; 41. g4! Rg7

g4 impedisce di far passare il pedone h
42. Re2, Rg6; 43. Rd3, h5; 44. g:h+, R:h; 45. Rd4, Rh4; 46. C:d, Rg3; 47. f4, g4!

l'unica chance

48. f5, Ac8!

il finale di donna dopo il cambio in d5 è manifestamente perduto

49. Re5, Ad7; 50. e4, Ae8; 51. Rd4!, Rf3

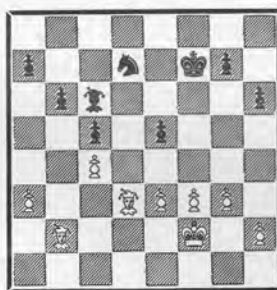
se Cf6?, Af7! con il risultato che i pedoni bianchi sono bloccati ed il pedone nero no!

52. e5, g3; 53. Ce3, Rf4; 54. e6, g2; 55. C:g+, R:f, 56. Rd5, Rg4; 57. Ce3+, Rf4; 58. Rd4 il nero abbandona infatti se... b4 59. Cd5+, Rf5; 60. Cc7, seguita da e7 e vince. Un finale da manuale!!

I migliori finali di Nottingham

EUWE - BOTVINNIK

32. ..., e4!!



sacrificio di pedone che mostra un ammirabile e profondissimo senso della posizione. Nel finale che segue la minore mobilità del cavallo sarà compensata dalle debolezze del lato di donna bianco

33. A:e, A:A; 34. f:A, Cb8!

il cavallo inizia a giocare sulle debolezze delle case bianche.

35. Rf3, Cc6; 36. Ac3, g6; 37. Rf4, a6; 38. a4, Re6; 39. h4, Cb4

ora si possono attaccare i pedoni sul bianco

40. Rf3, Cd3; 41. Ag7!

non 41. a5??, b5??; 42. c:b e vince ma 41. a5??, b:a!; 42. A:a, Ce5+ e guadagna il pedone c4. Invece il Bianco abbandona il suo lato di Donna per forzare la partita sul lato di Re ne segue un gioco rischioso ed appassionante!

41. ..., Ce5+; 42. Re2, C:c4; 43. A:h6, Cb2; 44. Ag7, C:a4; 45. g4, b5!; 46. h5, g:h; 47. g:h, Rf7; 48. Ah8, Cb6

se 48. h6, Rg6; 49. e5, Cb6; 50. e6, Cc8; 51. Af8, b4 non sembra dare di più

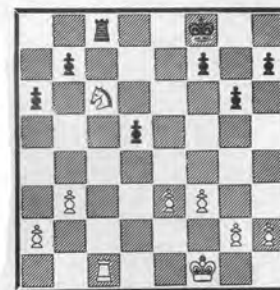
49. Rf3, b4; 50. e5, Cd7!!

la sola mossa che salva la partita

51. Re4, Re6; 52. h6, Cf8; 53. Rd3, Rd5; 54. e4+, Rc6!; 55. Rc4, a5; 56. e6 patta.

FLOHR - VIDMAR

31. Tc5!



guadagnando un tempo importantissimo e dominando i punti vitali

31. ..., b:C

il finale di pedone è sempre terra di nessuno ma le debolezze del lato di donna nero dovrebbero far pendere la bilancia dalla parte del bianco

32. Re2, Re7; 33. Rd3, Rd6; 34. Ta5!, Ta8

il pedone a è debole!

35. Rd4, f5; 36. b4, Tb8; 37. a3, Ta8; 38. e4!, f:e

una forte mossa che concede grande libertà ai pezzi bianchi

39. f:e, d:e; 40. R:e, Ta7; 41. Rf4, h6 chiudendo la strada al Re bianco ma Flohr risponde con la migliore

42. h4!, Re6; 43. Rg4, Ta8; 44. h5, g5; 45. g3!, Ta7; 46. Rf3, Rf6; 47. Re4, Re6; 48. Te5+, Rd6; 49. Te8!, c5; 50. Td8+; Rc6

se Re7; 51. Th8!

51. Tc8+, Rb6; 52. T:c, Th7; 53. Te5, Rc6; 54. Rf5! Tf7+; 55. Ag6. Il nero abbandona.



In piedi: R. Fine, S. Tartakover, M. Vidmar, E. D. Bogoluboff, T. H. Tylor, C. H. Alexander, S. Flohr, S. Reshevsky, M. Botvinnik, A. J. Mackenzie (Arbitro) - Seduti: Sir George Thomas, Emanuel Lasker, J. R. Capablanca, J. N. Derbyshire, Mrs. Derbyshire, M. Euwe, A. Alekhine, W. Winter. Dalla rivista inglese « Chess Magazine » del 1936

Teoria delle aperture: la partita Spagnola

a cura di GIUSEPPE CRISPINO

La variante di cambio della partita spagnola, dopo essere stata giocata per moltissimi anni e da tutti i più grandi giocatori (Lasker, Capablanca, Alekhine, tanto per citare i maggiori) è stata per lungo tempo quasi del tutto abbandonata conoscendosi ormai il modo per ottenere col nero la parità se non di più. Ultimamente però essa è ritornata di moda per merito del solito Bobby Fischer che, l'ha rinvigorita con nuovi principi strategici e nuove mosse. Il nuovo sistema si basa sulla continuazione 5. 0-0 in luogo delle vecchie 5. d4 e 5. Cc3. Da ciò con nuovo fermento teorico nella ricerca dell'antidoto migliore contro la variante di Bobby.

Le continuazioni più convincenti appaiono 5. ..., f6; 5. ... Dd6 e 5. ... Ag4.

In questo numero analizzeremo 5. ... Ag4, nel prossimo le altre.

RITOV - LEVCENKOV Urss 1971

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:A; 5. 0-0, Ag4; 6. h3, h5; 7. c3, Dd3!

A 7. ..., Df6 segue 8. d4 e sia dopo 8. ..., A:C; 9. D:A, e:d; 10. c:d, D:d; 11. Cc3, Ad6; 12. Af4! A:A; 13. D:A, Dd6; 14. e5 (Stein - Cholmov 34° camp. russo) che dopo 8. ..., Ad6; 9. Cbd2, Ce7; 10. Db3, 0-0-0; 11. d:e, A:e; 12. C:A, D:C; 13. Te1 (Pietzsch - Mestrovic, Sarajevo 1967) il bianco sta meglio.

8. Te1

Se 8. h:A, h:g; 9. C:e5, Ad6 e se 10. C:D, Ah2+ mentre se 10. C:g4, Cf6!; 11. C:C+, g:C ed il nero ha un fortissimo attacco.

8. ..., A:C; 9. D:A, D:D; 10. g:D, 0-0-0; 11. Rf1!

Il piano del bianco è chiaro: portare il Re in e2 per potere sia spingere in d3, liberando l'Ac1, sia portare la Torre in g1.

11. ... Ae7; 12. Re2, Ag5; 13. Ca3, Ce7.

A prima vista il bianco sembra più impacciato del nero, ma il seguito dimostrerà il contrario.

14. Tg1, Af6?

Era meglio 14. ..., Ah6 per continuare con Cg6 tamponando la pressione del bianco sul lato di Re. Oltretutto così il bianco sviluppa tranquillamente il suo Alfiere.

15. d3, c5; 16. f4, Cg6; 17. f5, Ce7; 18. Ae3, b6

Cominciano ad apparire le debolezze del nero.

19. Cc4, Cc6; 20. a4, a5; 21. Ag5, Td7

Ovviamente dopo il cambio degli alfiere cadeva il pedone g7 oppure il pedone e5.

22. A:A, g:A; 23. Tg7, Cd8; 24. Tag1, Te7; 25. Ce3, c6; 26. Cc4, Rc7; 27. T1g6, b5; 28. Ce3, b:a; 29. T:f6

Dopo la bella manovra di cavallo che ha definitivamente demolito il lato di donna nero, la partita è nettamente vinta.

29. ..., Tee8; 30. Cc4, Thg8; 31. T:T, T:T; 32. Rf1, Te8;

33. Th6, Te7; 34. T:h5, Cb7; 35. Th6, Te8; 36. h4, Tb8; 37. Tf6, Cd8; 38. h5, T:b2

Un ultimo disperato tentativo!

39. h6, Tb1+; 40. Rg2, Tb8; 41. h7, ABB.

PINTER - PERENYI Budapest 1972

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:A; 5. 0-0, Ag4; 6. h3, h5; 7. d3, Df6; 8. Cbd2

In una partita Savon - Ivanov del 1971 si è giocato 8. Ae3!?, A:C; 9. D:A, D:D; 10. g:D con leggero vantaggio del bianco.

8. ..., Ce7; 9. Te1

Nella partita Zidkov - Ivanov è stato giocato 9. c3?!, c5?; 10. Te1, Cg6; 11. h:Al?, h:g; 12. Ch2, T:C; 13. R:T, D:f2 ed il bianco ha vinto in breve tempo ma, dopo 9. ..., Cg6!; 10. d4, Ad6; 11. Te1, Cf4!; 13. h:A, h:g; 13. Ch2, C:g2! il nero avrebbe stravinto.

9. ..., Cg6; 10. d4, Ad6; 11. h:A, h:g; 12. Ch2, T:C! 13. D:g4!

Non si può ovviamente 13. R:T, D:f2; 14. Te2, e:d4+; 15. e5, A:e5+; 16. T:A+, C:T; 17. Rh1, 0-0-0 ed il nero vince (Berendregt - Teschner, 1965).

13. ..., Dh5; 14. D:D, T:D; 15. Cf3, Th5; 16. c3!?

Una mossa nuova ed interessante, finora si era giocato 16. d:e, C:e; 17. C:C, A:C; 18. c con gioco più sciolto del bianco.

16. ..., f6; 17. Ae3, Re7; 18. g3, Tah8; 19. Rg2, b6; 20. Tad1, a5; 21. Te2, e:d4; 22. c:d4, c5; 23. d:c5, A:c5; 24. A:A, T:A

Il nero ha risolto parecchi problemi ma deve ancora parreggiare il gioco.

25. Ted2, Cf8; 26. Cd4, g6; 27. f4, Tch5; 28. Cf3, T8h7; 29. Td8, Tb5; 30. T8d2, Re8; 31. Cd4, Tbh5; 32. Rf3, Th2; 33. b3, T:T; 34. T:T, Td7

Il nero ha cercato di alleggerire la pressione col cambio di una torre e si appresta a cambiare anche la seconda ma, il finale del bianco è sempre superiore.

35. Re3, c5; 36. Cb5, T:T; 37. R:T, Rd7; 38. Rd3, Rc6; 39. a4, Ce6?

L'ultimo errore, era indispensabile 39. ..., g5 per proseguire con Cd7.

4. Rc4, Cg7; 41. Cc3, Ch5; 42. Cd5, g5; 43. Ce7+, Rd7; 44. Cd5, Rc6; 45. f5, g4; 46. Rd3, b5; 47. a:b, R:b; 48. e5!

Ora si vede la differenza che vi è fra 40. ..., Cd7 che il nero avrebbe potuto fare e 41. ..., Ch5 che invece ha fatto!

48. ..., f:e; 49. f6, C:f6; 50. C:C, Rb4; 51. C:g4, e4+; 52. Rc2, c4; 53. b:c, R:c; 54. Ce3+, Rd4; 55. Rd2, a4; 56. Cc2+, Re5; 57. Rc3, Rd5; 58. Rb4, a3; 59. R:a3, Rc4; 60. Rb2, Rd3; 61. g4, Rc4; 62. Rc1!, ABB.

Un amico non spontaneo

di ANTONIO SICA

Desidero, cari amici, presentarvi un amico eccezionale di cui presto sentirete parlare.

Il suo nome vi sarà familiare al pari di quello dei più grandi scacchisti mai esistiti, inoltre è ancor di più da ammirare se consideriamo la sua giovanissima età: solo cinque anni!!

Chi mai ha fatto di meglio?

Insomma desidero proprio presentarvelo: è un americano nato nel '68, di grossa taglia nonostante l'età, col grosso difetto (devo proprio dirlo) di non essere un tipo spontaneo, anzi, piuttosto calcolatore: si chiama IBM 370/155 e vive inghiottendo kilowatt di elettricità.

E' dagli anni '50 che si è intravista la possibilità di insegnare ad un computer il gioco degli scacchi.

I risultati, a dire il vero, non hanno mai entusiasmato, il computer resisteva solo per pochissime mosse contro la diabolica astuzia dei maestri che incontrava.

Ma si sa, l'esperienza insegna, ed il nostro amico, crescendo, ha migliorato: la sua primitiva timidezza stava attenuandosi, se non proprio scomparendo; senza presunzione si misurava con vari maestri e riusciva a compiere con fatica, dei piccoli ma progressivi miglioramenti.

Ora si può dire sia arrivato a quota 1.500 e forse più, punti ELO (il mostro Fischer ne ha 2785) e sicuramente farà in breve grossi passi avanti.

Quali sono le ragioni che tuttora legano le capacità di successo del nostro amico del gioco degli scacchi?

Più che di aumentare la capacità di analisi delle varianti (problema che tuttavia sussiste anche se è minore rispetto a quello che andrò ad esporre) bisognerebbe fornire al computer la capacità intuitiva; capovolgendo il problema, è come fornire ad un mulo facoltà strettamente razionanti. E' quindi facile vederne le difficoltà.

Comunque Compy (l'amico computer) non si è demoralizzato ed ha cercato di costruirsi un « intuito artificiale » in una maniera forse egoista ma certo utile al suo fine: l'ha preso in prestito da un uomo, il sig. Kalme, esperto in matematica e maestro internazionale con 2455 punti.

Purtroppo la « pesca d'intuito » è stata parziale, ma ciò principalmente perché si stenta a trovare un linguaggio che comunichi a Compy, in modo completo, quelle sottili sensazioni che completano l'intelligenza razionale dell'uomo.

Importante è il fatto che ora un po' di « intuito » il nostro Compy se lo sia procurato, ed è certo, mi ha detto, di poter fare molto meglio.

Dello stesso parere non sembra il M. I. Levy, inglese, che ha scommesso una grossa somma contando che nessun computer prima del 1978 potrà batterlo in un match di dieci partite.

— Mi piace molto per il suo danaro! — ha commentato l'ex campione del mondo « Mika » Botvinnik, e ricordiamo che le sue parole hanno molto peso dato che Botvinnik si è interessato attivamente in questi studi ed è egli stesso un esperto in elettronica.

Per i disfattisti c'è il commento di Samuel Reshewsky sul campionato di scacchi per computers tenuto a Boston, il caro Samuel dice che c'è molta strada da fare prima che i computers possano gareggiare con i maestri internazionali.

C'è del vero e nel cauto ottimismo di Botvinnik, e nel grigio pessimismo dell'anziano Reshewsky; il nostro Compy sconfesserà o l'uno o l'altro, lui è paziente, sa aspettare e... intanto impara.

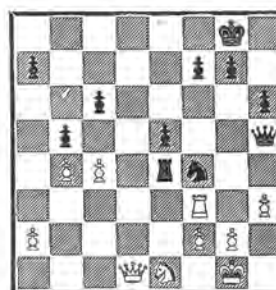
Quando gli ho chiesto se avrebbe potuto diventare il più bravo mi ha risposto — « E' difficile, lo so, ma umanamente... non dispero! » —.

B.: COMPUTER - N.: KALME

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Ac5; 4. 0-0, d6; 5. h3, Cf6; 6. Cc3, 0-0; 7. d3, h6; 8. Cd5, C:d5; 9. A:d5, Ce7; 10. Ab3, Cg6; 11. c3, Ae6; 12. d4, A:b3



13. D:b3, Ab6; 14. d:e, d:e; 15. Te1, Df6; 16. Ae3, A:e3; 17. T:e3, b6; 18. Td1, Tad8; 19. Ted3, T:d3; 20. T:d3, Cf4; 21. Te3, Td8; 22. Dc4, Dg6; 23. Ce1, Td1; 24. Df1, Td2; 25. Dc4, c6; 26. b4, b5; 27. Db3, Dg5; 28. c4, Dh5; 29. Tf3, Te2; 30. Dd1, T:e4



31. c:b, c:b; 32. Cc2, Dg5; 33. Df1, Tc4; 34. Tg3, Dh5; 35. Ce1, Ce2+; 36. Rh2, C:g3; 37. R:g3, Tc1; 38. f3, Dg5+; il bianco abbandona.

Iniziando da zero

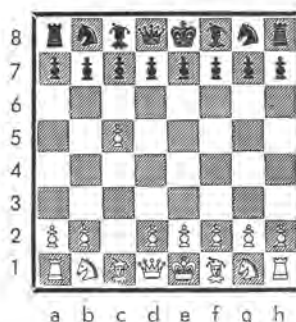
(Corso completo per principianti)

del Maestro **DARIO CECARO**

Nella precedente lezione abbiamo completato la spiegazione del movimento dei pezzi. In questo numero impareremo la presa en passant, la promozione del pedone quando arriva alla ottava casella, lo scacco matto e lo stallo.

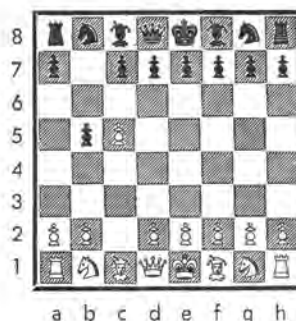
PRESA EN PASSANT (o presa al varco)

La presa EN PASSANT è una regola che riguarda solo i pedoni e si può applicare quando i pedoni bianchi hanno raggiunto la quinta traversa oppure quando i pedoni neri hanno raggiunto la quarta traversa. Per una più chiara spiegazione ci aiuteremo con alcuni diagrammi.



Diag. N. 1

In questo diagramma vediamo che il pedone c del bianco ha raggiunto la quinta traversa ed esattamente la casella c5. A questo punto i due pedoni neri b7 e d7 potrebbero, in base alla regola che tutti i pedoni possono alla loro prima mossa avanzare di due caselle, raggiungere rispettivamente la casella b5 e d5 sottraendosi alla naturale presa del pedone bianco in c5 se avessero effettuato la mossa spostandosi di una sola casella, andando in b6 o d6.



Diag. N. 2

In questo diagramma vediamo che il nero ha spinto il pedone di due caselle e ha

raggiunto la casella b5 sottraendosi alla presa del pedone bianco in b6. A questo punto il pedone bianco può effettuare la presa en passant (al passaggio o al varco) e questa speciale cattura di un pedone avversario, non si effettua secondo la regola generale (ed è l'unica eccezione) sostituendosi nella casella del pedone o pezzo catturato, ma occupando la casella di passaggio da quella di partenza a quella arrivo: in questo caso la casella b6.



Diag. N. 3

In questo diagramma vediamo come è stata effettuata la presa en passant in base alla regola sopra esposta. Il pedone nero è stato catturato e quindi eliminato dalla scacchiera e il pedone bianco non l'ha sostituito nella casella b5, secondo la regola generale, ma ha occupato la casella b6 di passaggio. La presa en passant non è obbligatoria e va effettuata solamente alla mossa immediatamente seguente.

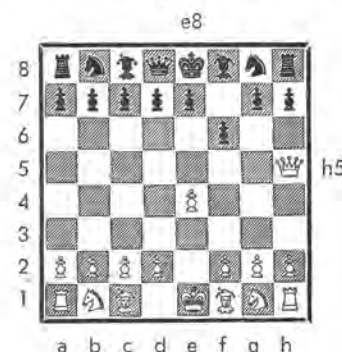
LA PROMOZIONE

Quando i pedoni bianchi raggiungono l'ottava traversa oppure i pedoni neri raggiungono la prima traversa devono essere subito promossi o in una Donna (o regina) o in una Torre o in un Alfiere o in un Cavallo sempre dello stesso colore, con piena libertà di scelta del giocatore, indipendentemente dal fatto che sulla scacchiera vi sono ancora gli stessi pezzi. Quindi, ricapitolando, da un punto di vista puramente teorico, si potrebbero avere sulla scacchiera anche un massimo di 9 regine bianche o nere, o 10 cavalli di uno stesso colore e così via per gli altri pezzi.

LO SCACCO MATTO

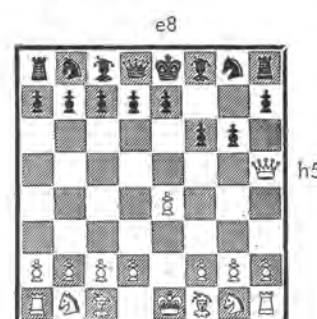
Lo scacco matto è l'obiettivo finale di una partita a scacchi. Nei due diagrammi che seguono vedremo prima lo scacco semplice (quando il re si può difendere) e nel se-

condo diagramma vedremo lo scacco matto (quando non vi è più alcuna difesa).



Diag. N. 4

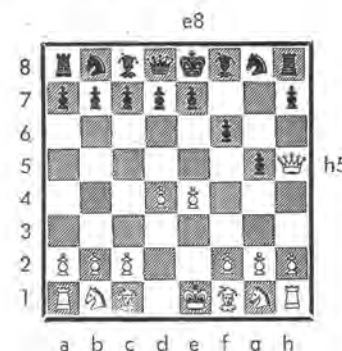
Nel diagramma N. 4 abbiamo un esempio di scacco. La Donna bianca nella casella h5 dà scacco al Re nero nella casella e8 ma non abbiamo ancora lo scacco matto perché il nero si può difendere spingendo il pedone da g7 a g6 ponendosi in questo modo nella diagonale h5 - e8 e difendendo il Re nero dallo scacco della Donna bianca. (vedi diagramma N. 5).



Diag. N. 5

Il pedone Nero ha difeso il Re dallo scacco della Donna bianca.

Con il diagramma N. 6 abbiamo un esempio di scacco matto.



Diag. N. 6

(Segue a pagina 75)

Il finale pratico

di EDMAR MEDNIS

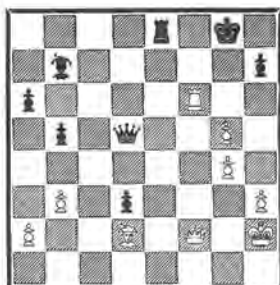
■ cura di LUIGI DE MARINO

Per gentile concessione della rivista americana
« CHESS LIFE & REVIEW »

FINALE CON ALFIERI DI COLORI OPPOSTI

Per una corretta valutazione delle posizioni di centro-partita e dei finali nei quali intervengono alfieri di colore opposto, è necessaria una piena comprensione delle caratteristiche peculiari di questi alfieri. Con un'espressione moderna, si può dire ciascuno degli alfieri « fa i fatti suoi » senza alcuna influenza da parte dell'altro. Ciò ci dà i due seguenti importanti principi generali:

1) Nel centro-partita gli alfieri di colore opposto sono vantaggiosi per l'attaccante, poiché l'avversario non può ricorrere alla strategia difensiva standard del cambio dei pezzi (p. es. gli alfieri).



(Mednis - Gore,
Marshall Camp.
C.C. 1955 dopo
la 39ª mossa del
nero)

Si noti l'importanza dell'Alfiere Nero nel difendere il suo Re. Un rapido sguardo alla posizione ci permette di affermare che è il bianco ad attaccare. La partita continuò con: 1. Rg3, De4; 2. Rh4!, De7; 3. Df4, De4; (tentando il cambio delle Donne per togliere forze all'attacco del bianco) 4. Dd6, Dd5; 5. Dc7, Td8; 6. g6, Dd7; (il nero continua e tenta una difesa ma il bianco ha già la variante vincente) 7. g:h+, Rh8; 8. Tf8+, il nero abbandona.

2) I finali di Alfieri di colore opposto sono vantaggiosi per la parte più debole, poiché la manovra chiave per vincere — il cambio dei pezzi (p. es. gli Alfieri) è impedito. Vediamo alcuni esempi.

VANTAGGIO MATERIALE - UN PEDONE

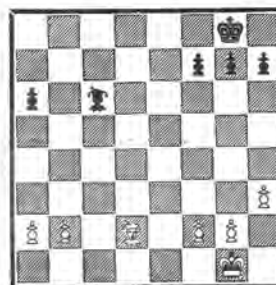
È ovvio che tutti i finali di A + pedone contro A sono patti poiché l'alfiere della parte più debole controlla tutte le caselle attraverso le quali il pedone deve passare, e questo perché l'alfiere avversario non può forzare la vittoria da solo. È meno ovvio, ma ugualmente vero che in posizioni « normali » cioè quando il solo vantaggio sia quello di un pedone, questo è insufficiente ad assicurare la vittoria. Torniamo a rivedere la posizione standard costituita da alfieri dello stesso colore.

Bianco: Rg1, Ad2, pedoni a2, b2, f2, g2, h3.

Nero: Rg8, Ac7, pedoni a6, f7, g7, h7.

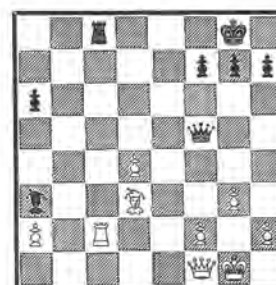
Il bianco vince creandosi un pedone passato sul lato di donna, spingendolo il più possibile per immobilizzare l'Alfiere o il Re avversario, e vince, o offrendo il cambio degli alfieri, oppure penetrando con il proprio Re sul lato dei pedoni del re avversario.

Se cambiamo la posizione in modo da avere alfieri di colore opposto:



... non c'è nessuna possibilità di vittoria per il bianco. Una possibile continuazione potrebbe essere: 1. Ac3, f5; 2. f4, Rf7; 3. Rf2, g6; 4. g3, Re6; 5. Re3, Rd5 ed è chiaro che il bianco non può fare progressi. Anche se qui non era necessaria, la tecnica generale di difesa consiste nel blocco del pedone passato col re, disponendo i pedoni sull'ala di re nello stesso colore dell'alfiere, in modo da poterli difendere dal re avversario. È evidente che in situazioni del genere l'alfiere del giocatore in vantaggio non può che fare da spettatore.

I seguenti esempi tratti da un torneo illustreranno come in posizione normali un pedone di vantaggio non può assicurare la vittoria:



(30ª mossa del
bianco: Fischer
- Donner, Santa
Monica 1966)

Il bianco ha appena giocato affrettatamente 1. Ac4-d3, e il nero semplifica entrando così in un finale patto con alfieri di colore opposto: 1. ... , T:T; 2. A:D, Tc1; 3. D:T, A:T; 4. Rf1 (se 4. d5, Aa3 fermando il pedone) 4. ... , h6; 5. Re2, Rf8 e perfino un combattente dello stampo di Fischer ha deciso che non c'era di meglio che offrire la patta. Il nero ferma facilmente il pedone passato e il bianco

(Segue a pagina 69)

Tra una mossa e l'altra

a cura di LUIGI AMALFI

NOTIZIE E CURIOSITA'

FISCHER NON E' UN MISOGINO

E' stato spesso insinuato che il neo-campione del mondo non abbia troppe simpatie per il mondo femminile... in generale. Sembra smentire ciò la risposta da lui data in una intervista televisiva a Bob Hope che gli domandava se Kissinger (celebre per le sue « cenette » con le belle donne) gli avesse telefonato durante l'incontro di Reykjavik. « Non ho bisogno dei suoi consigli — ha detto Bobby — ma gradirei possedere il suo taccuino di indirizzi ».

RECORD OLIMPICO

Si è già parlato dell'eccellente percentuale ottenuta da Aldo Haik a Skopje: 11 su 12, ossia il 92 %.

Ma non si tratta di un record; Smyslov aveva già ottenuto lo stesso risultato sulla 6ª scacchiera a Lugano nel 1968. Ma il miglior risultato ottenuto da un torneo delle Nazioni sembra essere quello di Keres ad Amsterdam nel 1945 con 13,5 punti su 14, ossia il 96 %. Altri buoni risultati: Tal 13,5 su 15 a Monaco nel 1958; Evans e Rahar 9 su 10 a Dubrovik nel 1950.

LE PARTITE MIGLIORI

10 grandi maestri hanno selezionato le più interessanti partite giocate nel secondo semestre del '71; esse sono risultate le seguenti:

- 1) Uhlman - **Smyslov** (Mosca);
- 2) **Petrosian** - Fischer (Buenos Aires);
- 3) **Petrosian** - Spassky (Mosca);
- 4) **Pedersen** - Gallmeyer (Danimarca);
- 5) **Gligorie** - Portisch (Pula);
- 6) Ljubojevic - **Planinc** (Visac);
- 7) **Velimirovic** - Rajkovic (Skopje);
- 8) Petrosian - **Fischer** (Buenos Aires);
- 9) **Parma** - Balachov (Mosca);
- 10) **Karpov** - Hort (Mosca).

Fra tanti grandi uomini dello Scacchismo mondiale si sono inseriti, per la 4ª partita, due giocatori che, rispetto agli altri, sembrano quasi degli sconosciuti. La partita da essi giocata deve quindi essere stata giudicata veramente bella; eccola:

PEDERSEN - GALLMEYER Danimarca 1971 - 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. 00, De5? (12. ... Ta7; 13. Ce4, De5; 14. Dd3, Td7; 15. Cf3, D:b2; 16. De3, Ab7; 17. Tab1, D:c2; 18. Cfg5, Dc7! con vantaggio per il N.).

13. Af3, Ta7; 14. Cc6!, Dc5+ (14. ... C:c6; 15. A:c6+, Ad7; 16. A:d7, T:d7; 17. Df3, Ac5+; 18. Rh1, 0-0; 19. Ce4 con vantaggio per il bianco).

15. Rh1, Td7 (15. ... C:c6; 16. Ce4!, Dd4; 17. Cd6+!, D:d6; 18. f:g7, oppure 16. ... De5; 17. f:g7, A:g7; 18. Cd6+, Re7; 19. A:c6, D:d6?; 20. T:f7+).

16. C:b8!!, T:d1; 17. Ta:d1 (Minaccia Ac6); 17. ... g:f6; 18. Ce4, Dc7 (18. ... De5; 19. Cc6); 19. C:f6+, Re7; 20. Ah5! Ag7 (20. ... D:b8; 21. Cg8+, T:g8; 22. T:f7+, Re8; 23. Tg7).

21. Cc6+!, D:c6 (21. ... Rf8, 22. Cd7!); 22. Cg8+!, Re8; 23. A:f7+, Rf8; 24. Td8+, il N. abbandona (note tecniche di R. Maric).

Il finale pratico

(Segue da pagina 68)

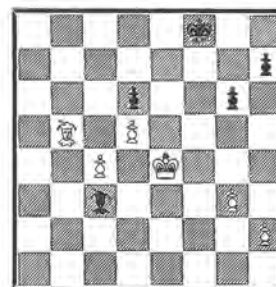
non può ottenere nulla né sul lato di Re né sul lato di Donna.

Bianco: Re2, Aa6, pedoni a5, c4, c3, g2.

Nero: Re5, Ac5, pedoni e4, f5

Mednis-Vranesic, U.S. open 1965, dopo la 50ª mossa del bianco.

Tecnicamente parlando il Bianco ha due pedoni in più ma l'alfiere nero è in grado di bloccare facilmente i pedoni a e c, e la posizione è una sterile patta (per fortuna del bianco, il nero nella partita superò i limiti di tempo).



Il bianco ha tentato 1. c5 (se ora 1. ... d:c; 2. d6 e 3. Rd5 ed anche se la partita può ancora essere patta, il Re bianco è ben piazzato, mentre quello nero è tagliato fuori dal pedone d) 1. ... Re7; 2. c6, Aa5; 3. Ae2, Ab6; 4. Ag4, Rf6; 5. Ae6, h6 (per precauzione il nero toglie il pedone h dalle caselle bianche) 6. Rd3, Ac7; 7. Rc4 (il re bianco si avvia verso il lato di donna imitato dal suo avversario) 7. ... Re7; 8. Rb5, Rd8; patta d'accordo se 9. Ra6, Ab8; 10. Rb7, Ac7 e il bianco non può fare più nulla.

Giochiamo a bridge

Corso completo per principianti

di ARTURO GIANNI

LA DICHIARAZIONE

La dichiarazione occorre, come si è già detto, per un indispensabile scambio di informazioni tra i due compagni onde pervenire al contratto il più esatto possibile. Essa, generalmente, usufruisce di un sistema che, nella maggior parte dei casi, è convenzionale ma, per i principianti, è opportuno che sia, nei limiti del giusto naturale.

Con naturale si intende il sistema che impone di dichiarare quello che effettivamente si possiede indipendentemente dal rischio di comunicare anche agli avversari la forza e la disposizione della propria mano. Di tal che se un giocatore dichiara « un fiori » trovasi, certamente, in possesso di almeno quattro carte di fiori: cosa questa che, come vedremo in seguito, non è mai sicura con i sistemi, cosiddetti convenzionali.

Il primo ad aver diritto ad una dichiarazione è il mazziere, cioè colui che ha distribuito le carte: egli può ben non usufruire di tale diritto qualora la forza della mano non glielo consente ed, in tal caso, passa, dichiara, cioè, di passare. Egli, però, riporterà il diritto ad una ulteriore dichiarazione dopo che gli altri tre giocatori avranno usufruito dello stesso diritto, a turno, girando in senso orario.

Se, per esempio, Nord è mazziere, egli ha diritto a parlare per prima e la dichiarazione si svolgerà come segue:

Nord: passo - Est: un cuori - Sud: passo - Ovest: un picche - Nord: due fiori - Est: passo - Sud: passo - Ovest: due quadri - Nord: passo - Est: passo - Sud: passo.

Come si può dedurre la dichiarazione si arresta soltanto allorché tre giocatori hanno dichiarato, successivamente, 'passo' lasciando all'ultimo dichiarante l'aggiudicazione del contratto. Nell'esempio precedente, quindi, la dichiarazione si è arrestata ad Ovest il quale ha dichiarato « due quadri » e si è visto aggiudicato tale contratto (otto prese con atout quadri) dal passo degli altri tre giocatori. Il giocatore che, per primo, fa una qualunque dichiarazione diversa dal « passo » sarà considerato « l'apertore » ed il suo partner sarà considerato « il rispondente ». I giocatori della linea opposta e, quindi, gli avversari dell'apertore e del rispondente possono, nel corso della licitazione, fare delle dichiarazioni che sono dette « di interferenza »: nulla esclude, però, che le dichiarazioni di interferenza possano portare all'aggiudicazione del contratto finale.

Se la forza onori trovasi equamente di-

stribuita può accadere che tutti i giocatori dichiarino « passo »: in tal caso le carte vengono rimischiate per una nuova smazzata o, nel caso di bridge agonistico, rimbussolate.

Ciascun giocatore è libero di fare una qualsiasi dichiarazione purché di almeno un gradino superiore a quella precedentemente fatta da altro giocatore. E pertanto qualora, per esempio, Nord abbia dichiarato « un picche », Est può dichiarare qualunque altro seme, ed anche lo stesso seme di picche, a qualunque livello (due-tre, quattro-cinque-sei-sette) purché superi di un solo gradino la dichiarazione precedente. Lo stesso potrà fare Sud così come Ovest.

Con lo stesso criterio ciascun giocatore può aprire la licitazione dichiarando un seme al livello che più ritiene opportuno. Nulla vieta, tanto per dire, che un giocatore apra dichiarando « sette senza » che è, come abbiamo visto, la massima dichiarazione possibile, oltre la quale non si può andare.

LA MANCHE

La manche è la mezza partita. Infatti per vincere una partita è necessario portare a termine due manches: con la prima si ottiene lo scopo di essere promossi in seconda o zona; con la seconda si conchiude il rubber o partita che dir si voglia.

Per poter realizzare una manche è necessario mantenere un contratto che possa far guadagnare un minimo di cento punti oppure diversi contratti che, sommati, apportino i cento punti: questi parziali, però, debbono essere realizzati prima che gli avversari conquistano, a loro volta, la manche. Per chiarire meglio esemplifico: la linea Nord-Sud ha mantenuto un impegno per trenta punti; nella smazzata successiva, la stessa linea mantiene altro impegno per settanta punti. In tal caso la linea Nord-Sud ha realizzato la manche.

Se, invece, dopo l'impegno di trenta punti, la linea Est-Ovest realizza la manche con un contratto di cento o più punti, la successione viene interrotta ed i trenta punti conquistati da Nord-Sud precedentemente, pur restando acquisiti, non valgono come parziale per essere sommati ad altro eventuale successivo parziale.

I PUNTI POSITIVI

Ogni presa che viene realizzata in attacco, cioè da colui che gioca la mano, equivale

ad un determinato punteggio: le prime sei prese, come di base, non attribuiscono alcun punteggio - dalla settima in poi esse vengono calcolate.

Se il gioco è impegnato a senza atouts ogni presa vale trenta punti: la prima presa, però, (cioè la settima) vale quaranta punti. Ne consegue che per poter realizzare una manche è sufficiente impegnarsi per un contratto di tre senza (nove prese): $40+30+30=100$.

Se il gioco è impegnato con atout di picche o di cuori (i cosiddetti colori o semi nobili) ogni presa vale trenta punti. Ne consegue che, poiché anche la prima presa vale trenta punti, per poter realizzare una manche è necessario impegnarsi ad un contratto di quattro picche o quattro cuori (dieci prese): $30+30+30+30=120$. Con tre prese, infatti, si realizzano solo novanta punti che come abbiamo visto, non sono sufficienti essendo il minimo previsto in cento punti.

Se il gioco è impegnato con atout di quadri o di fiori (i cosiddetti semi o colori minori) ogni presa vale venti punti. Ne consegue che poter realizzare una manche è necessario impegnarsi ad un contratto di cinque quadri o cinque fiori (undici prese): $20+20+20+20+20=100$.

I contratti di manche, pertanto sono: Tre senza, quattro picche, quattro cuori, cinque quadri e cinque fiori.

I contratti per un impegno inferiore sono considerati parziali. Vedremo in seguito il valore diverso che viene attribuito ai contratti nel bridge agonistico ed in quello di partita.

La coppia che conclude, positivamente, il rubber si aggiudica i punti acquisiti nel corso della partita aggiungendo ad essi un premio di 700 punti se gli avversari non sono stati promossi, precedentemente, in zona, e di 500 negli altri casi. Dal totale detrae il punteggio acquisito, nel corso della partita, dalla coppia avversa.

I PUNTI NEGATIVI

I punti negativi sono rappresentati dalle penalità che si subiscono in caso di inadempienza contrattuale: se, infatti, un giocatore si impegna a fare un tot numero di prese, ed a senza e ad atout, deve rispettare il contratto stipulato; in mancanza paga per ogni presa in meno fatta.

La penalità è diversamente prevista per il giocatore in prima o in zona. In prima si

(Segue a pagina 72)

Giocate con me

di ARTURO GIANNI

PROBLEMA N. 1

NORD	
♠	A D 9 7 6
♥	A F 4
♦	9 4 3
♣	4 2
SUD	
♠	F F 10 8
♥	D 9 5
♦	8 7 6
♣	A R 9

Sud gioca quattro picche. Ovest attacca di asso di quadri e prosegue, nel colore, con Re e piccola per la donna di Est. Quest'ultimo, in presa, ritorna con donna di fiori. Come deve proseguire Sud per mantenere l'impegno con il maggior numero di probabilità?

PROBLEMA N. 2

Un attento contro gioco!

NORD	
♠	A R D F 8
♥	7 4
♦	A 3 2
♣	A D 9
OVEST	
♠	4
♥	A R F 10 9 3 2
♦	10 9
♣	R F 7

Est-Ovest in zona (duplicato). Dopo l'apertura di tre cuori da parte di Ovest, Sud gioca quattro picche.

Ovest attacca di Asso di cuori sul quale Est fornisce la donna; prosegue con il Re ed Est scarta il sette di quadri. Ovest, pertanto, insiste per una eventuale promozione e Nord taglia di fante, batte tre colpi di atouts sui quali Est fornisce il 9, il 2 ed il 10. Piccola quadri dal morto per il fante di Est ed il Re di Sud che muove piccola fiori. Come si regola Ovest per tentare di battere il contratto?

PROBLEMA N. 3

NORD	
♠	A 4 3
♥	A D 7 4
♦	A 10 2
♣	R D 4
SUD	
♠	R 5 2
♥	R 5 3
♦	4 3
♣	A F 10 7 6

Sud gioca sei senza e riceve l'attacco di Re di quadri. Quale è la migliore linea di gioco?

SOLUZIONI

PROBLEMA N. 1

Il ritorno di donna di fiori è sintomatico: Est, infatti, dopo aver visto il morto, non può illudersi di trovare in mano al compagno anche l'asso di fiori e, pertanto, la donna è certamente seguita dal fante e dal dieci. A questo punto se il Re di cuori è in Est il contratto è infattibile; ma, pur trovandosi in Ovest si è ancora in alto mare in quanto, se accompagnato dal 10, bisogna cedere una presa nel colore. Di conseguenza l'unica speranza è quella di trovare il Re di cuori in Ovest ed il 10 in Est. Sud gioca, quindi, donna di cuori che viene coperta dal Re di Ovest e dall'asso di Sud: poi batte quattro colpi di picche ed il fante di cuori per giungere a questa situazione finale:

NORD	
♠	8
♥	4
♦	—
♣	4
SUD	
♠	—
♥	9
♦	—
♣	A 9

Sull'ultima picche Est è compresso, sempre se in possesso del 10 di cuori e di fante e dieci di fiori.

In effetti la mano, che, peraltro, è stata giocata da un giovanissimo giocatore napoletano, il buon Pennisi, era come nei desiderata di Sud, ed Est, sull'ultima picche fu costretto a scartare il 10 di cuori nella speranza che il nove fosse in possesso di Ovest.

PROBLEMA N. 2

Ovest deve prevedere il pericolo: con il sorpasso a fiori nove prese sono sul tavolo ma la decima verrà ricavata da una messa in mano per un ritorno in scarto e taglio. Infatti se Ovest passa i 17 di fiori Sud lo cattura con la dama, batte asso di quadri ed asso di fiori e costringe Ovest in presa con il Re di fiori per un obbligato ritorno a cuori. E' pertanto è indispensabile che Ovest si sblocchi subito nella speranza che il compagno sia in possesso del 10 di fiori. Solo in tal modo potrà battere la mano. Semplice no? eppure Enzo Perrino, che, a ragione, è considerato uno dei più forti giocatori della carta, trovandosi in Ovest, non si è sbloccato. Il bridge è un gioco difficile ed anche i campioni possono sbagliare.

PROBLEMA N. 3

Le prese sicure sono undici e, pertanto, onde creare un'eventuale compressione è indispensabile stare bassi a quadri per la rettifica del conto. Sul ritorno di donna di quadri Sud prende di Asso, batte tre colpi di cuori per constatare che Ovest ha due sole carte nel colore. A questo punto la mano è fatta per lo squeeze in due colori. Sud, infatti, gioca tutte le fiori, avendo cura di scartare sulla quarta fiori il 3 di picche, e perviene a questa situazione finale:

(Segue a pagina 75)

Torneo Interzonale di Petropolis (Brasile)

di HANS KRAMER

PETROPOLIS

20 luglio - 17 agosto 1973

Il secondo Torneo Interzonale che si sta svolgendo a Petropolis — famosa località turistica a circa 50 km. da Rio de Janeiro — è di selezione per l'ammissione al Torneo dei Candidati.

I primi tre classificati dovranno, insieme a Spassky, Petrosian, Karpov, Kortchnoy e Byrn, disputare sotto certi aspetti, la più importante manifestazione scacchistica organizzata dalla Fide.

Fare delle previsioni è molto difficile. Posso solo dire che probabilmente avremo delle sorprese dai più giovani e non è per caso che Liubojevic conduce la classifica.

CLASSIFICA

(dopo il sesto turno)

Liubojevic (Iugoslavia)	5½
Meking (Brasile)	4
Geller (U.R.S.S.)	4
Polugajevsky (U.R.S.S.)	4
Portish (Ungheria)	4
Panno (Argentina)	3½
Savon (U.R.S.S.)	3
Bronstein (U.R.S.S.)	3
Smislov (U.R.S.S.)	3
Georghin (Romania)	3
Hort (Cec.) Ivcov (Iug.)	2½
Reshevsky (U.S.A.)	2½
Keres (U.R.S.S.)	2
Biyasas (Canada)	2
Kagan (Israele)	1½
Tan (Porto Rico)	1
Hug (Svizzera)	1

B.: MEKING - N.: TAN
(Brasile) (Porto Rico)

1. c4, e5; 2. Cc3, Cf6; 3. Cf3, Cc6; 4. g3, Ab4; 5. Ag2, 0-0; 6. 0-0, e4; 7. Cg5, A:c3; 8. b:c, Te8, 9. d3, e:d; 10. e:d, d6; 11. Tb1, h6; 12. Ce4;

C:e4; 13. A:e4, Ce5; 14. f4, C:c4; 15. f5, d5; 16. Ag2, Ce3; 17. A:e3, T:e3; 18. f6, g6; 19. Dd2, Te6; 20. D:h6, T:f6; 21. T:f6; D:f6; 22. A:d5, Af5; 23. T:b7, Td8; 24. Ac4, D:c3?; (meglio sarebbe stato per il nero giocare 24. ..., A:d3 con buone possibilità di pareggiare infatti: 25. A:A, T:A; 26. Tb8+, Td8; 27. T:T, D:T co gioco pari) 25. A:f7+, R:f7; 26. T:c7+, D:c7; 27. Dh7+, Re6; 28. D:c7, T:d3; 29. D:a7, Td1+; 30. Rf2, Td2+; 31. Rf3, Td3+; 32. Rf4, Rf6; 33. Da6+. Il nero abbandona.

B.: POLUGAIEVKY - N.: BIYASAS
(U.R.S.S.) (Canada)

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cf3, d5; 4. Cc3, c6; 5. e3, Cbd7; 6. Ad3, d:c; 7.

A:c4, b5; 8. Ad3, a6; 9. e4, c5; 10. d5, e5; 11. b3, Ad6; 12. 0-0, 0-0; 13. Te1, (se 13. a4, c4; 14. b:c, b4 seguita da 15. ..., Cc5 con vantaggio posizionale). 13. ..., Tb8; 14. Af1, Te8; 15. a4, b4; 16. Cb1, Cb6; 17. Cbd2, Te7; 18. Ab2, Ce8; 19. Tc1, f6; 20. a5, Ca8; 21. Cc4, Tc7; 22. Cfd2, Ad7; 23. f4! (mossa molto incisiva che sblocca la posizione e decide rapidamente) 23. ..., De7; 24. f:e, f:e; 25. C:d6; C:d6; 26. Cc4, C:c4; 27. A:c4. Il nero abbandona.

Ultimissime: mentre andiamo in macchina abbiamo ricevuto la notizia che alla fine del penultimo turno di gioco si trovano in testa alla classifica: PORTISCH, MECKING, GELLER.

Nel prossimo numero vi daremo le notizie complete di tutto il torneo.

Giochiamo a bridge

(Segue da pagina 70)

pagano 50 punti di penalità per ogni presa in meno; in zona cento punti.

Tralasciando, per il momento, il punteggio consequenziale agli impegni contratti o surcontrati, vediamo lo schema usuale del rubber-partita:

	100	50
	120	
		100
	130	
	500	
	850	150

Nello schema appare una croce formata da due rette perpendicolari: la parte sini-

stra è riservata ad una linea (diciamo, per esempio, Nord-Sud) e la parte a destra all'altra linea e cioè, alla Est-Ovest. L'angolo in alto di ciascuna linea è riservato al punteggio non valevole agli effetti della manche; gli angoli in basso, invece sono riservati al punteggio valevole per la manche e per il rubber.

Nell'esempio sopraspecificato notiamo che la linea a sinistra, la Nord-Sud per insistere nell'esempio, ha segnato 100 punti nell'angolo alto per una penalità comminata agli avversari ed ha segnato nell'angolo basso prima 120 punti, equivalenti alla prima manche, (evidentemente 4 picche o 4 cuori) e poi 130, equivalenti alla seconda manche (evidentemente tre senza +1).

La stessa linea Nord-Sud ha segnato, inoltre, 500 punti quale premio di partita (gli avversari erano in zona, altrimenti ne avrebbero segnato 700) ed ha sommato il tutto per un totale di 850.

La linea di destra, la Est-Ovest, ha, invece, segnato 50 punti nell'angolo alto per una penalità comminata alla Nord-Sud e 100 punti nell'angolo in basso equivalenti alla prima manche (evidentemente 3 senza) per un totale di 150. E, pertanto, il rubber si è concluso con la vittoria della linea Nord-Sud che ha realizzato 700 punti (850 punti meno i 150 dell'altra linea).

Reminiscenze scacchistiche

del Maestro **MASSIMILIANO ROMI**

Nello scorso maggio Max Romi, il decano dei Maestri italiani ha raggiunto la soglia degli 80 anni. Nel porgere all'illustre Maestro il più fervido augurio della ns. rivista, abbiamo il piacere di pubblicare alcune partite, che il M. Romi ha espressamente commentate per noi.

L'autocritica arguta e il gioco asciutto hanno sempre contraddistinto la figura di questo scacchista anticonformista. I giovani scacchisti possono ricordarlo presente, sino a pochi mesi fa, a tornei di grande impegno. Per i giovanissimi, invece, che conoscono solo Fischer, Mecking, Karpov — perché ormai solo di costoro sarebbe il regno degli scacchi —, presentiamo l'inizio di una partita: **1. b3, e5; 2. Ab2, Cc6; 3. e3, d5; 4. Ab5, Ad6; 5. f4, Dh4+; 6. g3, De7; 7. Cf3, Ag4; 8. f:e5, A:e5; 9. A:e5; A:f3; 10. D:f3, D:e5; 11. Cc3, Cf6; 12. A:c6+, b:c6; 13. 0-0.**

« E' la partita Liubojevic - Portisch, giocata l'anno scorso a Teeside » — si precipiterà a sentenziare qualche novello Cillo — « e la variante d'apertura è l'ultima parola della teoria in fatto di Partita Larsen ».

E' invece la partita Romi - Winter, giocata a Londra nel 1927 nel torneo del St. Bride Institute, conclusosi con il successo finale del nostro rappresentante.

Questi era Romi!

SORPRESA, TRAVEGGOLITE, DISTURBO DECISIVO Imperia, 24 ottobre 1972 - Ultimo turno

Ho 3 punti: troppo poco per fare una comparsa di rilievo e troppo per scomparire del tutto. Attendo il mio avversario che ha il mio punteggiato, non m'illudo, in un torneo con partecipazione massiccia e a sistema svizzero quasi tutti gli occhi non sono rivolti che verso la vetta, dove perfino i posti d'onore si rattrapiscono sensibilmente, senza parlare dei posti inferiori. Il mio avversario arriva con 15 minuti di ritardo; speravo vagamente in un punto à forfait, anche se questo punto non mi avesse salvato dall'essere messo alla berlina — la sorte che tocca a certi bocciati con meno del 50%. Mettendomi a tavolino avevo quindi pressapoco l'entusiasmo di qualcuno costretto a portar legna al proprio rogo. Tanto scarsa era la mia voglia di giocare che dimenticai perfino di caricare il mio motore interiore, di cominciare cioè a pensare sin dalle prime mosse, confidando nella mia destrezza-manuale. Ecco la partita:

B.: SCHURR (Germania) - N.: ROMI

1. e4, e5; 2. Cc3, Ac5; 3. Ac4, Cc6; 4. Dg4

In un baleno m'accorgo che la mia mano aveva giocato

Cc6 invece di Cf6 e che Dg4 era per me una novità, ma aveva soprattutto l'aspetto di una canzonatura. Sotto lo choc della sorpresa ragionai con strana parsimonia e per puntiglio — che malizioso suggeritore! — non volevo fare mosse che il B. probabilmente si aspettava, come p.e. 4. ..., g6, Rf8, Df6, oppure perfino d5 e dopo un quarto d'ora di riflessione risposi con una mossa di esilarante innocuità 4. Af8!! Avevo la traveggolite, una malattia estremamente contagiosa, che passai generosamente al mio avversario. Difatti, costui rimase groggy da un pugno immaginario, poiché la mia mossa, oltre che cattiva non minacciava assolutamente niente. Il mio avversario avrebbe potuto punire il mio puntiglio con una mossa da principiante 5. Dh5, costringendomi a mosse che precedentemente avevo scartate. Poteva ritornare con la Donna in d1 senza perdita di tempo e la partita poteva proseguire normalmente, invece, avendo la traveggolite, mosse dopo 15 minuti di riflessione

4. ..., Af8; 5. Dg3,

una mossa che a mio giudizio sommario sembrava una autopunizione. Il seguito fu:

5. ..., Cf6; 6. d3, h6; 7. Cge2, d6; 8. 0-0, g5; 9. Ae3, Ch5; 10. Df3, Cf4; 11. A:C, g:f; 12. Dh5, Th7; 13. Cd5? (a3!), Ca5; 14. Rh1, C:A; 15. d:c, c6; 16. Cd5c3, Ae6; 17. c5, Dg5; 18. D:D, h:g; 19. c:d, A:d6; 20. f3.

Per concretizzare la mia superiorità di due Alfieri contro due cavalli in questa posizione aperta avrei dovuto analizzare a fondo, ma ecco che in questo momento preciso sorge un disturbatore che mi fa sciupare la partita. Sono tutt'altro che un pachiderma di insensibilità, anche se il caldo o il freddo, il rumore o il fumo o fatti del genere non mi disturbano gran che, sono però sensibilissimo verso ogni forma di ostilità, sia essa larvata o manifesta, che mi toglie ogni voglia di giocare. Ognuno avrà i suoi esempi personali di disturbo che sono spesso irriferribili — perché possono sembrare ridicoli agli occhi degli altri — e soprattutto che non sono validi per una protesta accettabile.

Con 20. ..., A, e6-c4 avrei potuto dare alla partita una impostazione ben diversa, se non esistesse anche una maligna Provvidenza. Il nostro giuoco, già di per se estremamente difficile, potrebbe essere molto più piacevole e gradevole senza gratuiti disturbi, ma questo è teoria e in pratica un disturbo ci sarà sempre o quasi. Ecco la fine di questa partita poco edificante:

20. ..., g4?; 21. f:g, A:g4; 22. Cg1, Re7; 23. Cd1, Tah8; 24. h3, Ac5; 25. Cf2, Ae6; 26. Cd3, Ad4; 27. Tad1, f6??; 28. C:f4, Af7; 29. Cd3, Th4; 30. Ce2, T:e4; 31. Cg3, Tg4; 32. Cf5+, Rd8; 33. C:A, Ad5; 34. Cf3, e4; 35. Ch2, T:h3; 36. g:h, abbandona.

Nel 1947-48 ho scambiato col mio avversario, un giocatore inglese di rara fantasia, innumerevoli partite con l'orologio e con alterno successo. Ecco una partita di quella serie:

B.: ROMI - N.: E. L. STUART
Genova 27-2-1947

1. d4, d5; 2. Cf3, Cf6; 3. Af4, c5; 4. e3, Cbd7; 5. c3, Db6; 6. Dc1, Ce4; 7. Cbd2, Cdf6; 8. Ad3, Ad7; 9. a4, c:d; 10. a5, C:f2

Una posizione interessante: essendo più sviluppato volevo far valere il mio vantaggio di tempo senza cercare una « confutazione » più rapida a quello strano sacrificio; se R:f2 segue naturalmente d4:e3+ con vantaggio.

11. a:b, C:A+; 12. Rd1, C:D; 13. T:a7, Tc8; 14. R:C, d:c; 15. b:c, e6; 16. T:b7, Aa3+; 17. Rd1, T:c3; 18. Re2, 0-0; 19. Ta1, Ab5+; 20. Rf2, Cg4+; 21. Rg3, C:e3; 22. Cb1, Cf5+; 23. Rh3, Tc4; 24. C:A, T:A; 25. C:A, g5; minaccia matto!

26. g3, g4+; 27. Rg2, g:f+; 28. Rf2, Tb4; 29. g4, T:g4;

30. Tb7a7, Tb4; 31. Ta7a5, Ce7; 32. b7, Cc6; 33. Tg1+, Rh8; 34. Ta8, Tb8; 35. Cd6, minaccia matto!

36. ... , h6; 36. T:T+, C:T; 37. Tc1, Rg7; 38. Tc8, Cd7; 39. Td8, Tb2+; 40. R:f3, Ce5+; 41. Rf4, Cc6; 42. Tc8, e5+; 44. Rf3, Tb3+; 45. Rf2, Tb2+; 46. Re1, Cd4; 47. b8D

Con la sua promozione il bravo soldatino cade, ma il suo sacrificio determina anche la vittoria finale.

47. ... , T:D; 48. T:T, Cf3+; 49. Re2, e4; 50. Tb7, Ce5; 51. Tb5, Cg6; 52. Cf5+, Rf6; 53. C:h6, d4; 54. Tb6+, abbandona.

Olimpiadi Monaco 1936

Vorrei preaccennare che a quelle olimpiadi sono stato l'unico giocatore fra 210 partecipanti che ha giocato in 10 giorni tutte le 20 partite, e cioè due partite al giorno, dalle 9 alle 13, dalle 15 alle 19 e dalle 21 alle 23! Avevo la prima scacchiera, conseguendo pt. 7.5, cioè il 37.50%. Concedendomi qualche turno di riposo, che sarebbe stato opportuno da ogni punto di vista, il mio risultato percentuale avrebbe potuto essere considerevolmente superiore, ma la tensione ininterrotta mi fece sciupare parecchie partite già decisamente vinte, risp. giocabilissime.

B.: ROMI - N.: RICHTER
Monaco 23-8-36

1. d4, Cf6; 2. Cf3, g6; 3. Af4, Ag7; 4. e3, 0-0; 5. Cbd2, c5; 6. c3, Cc6; 7. h3, b6; 8. Ad3, Ab7; 9. De2, c:d; 10. e:d, d6; 11. 0-0-0, a5; 12. h4, a4; 13. a3, Cd5; 14. Ag5, Dc7; 15. h5, C:d4; 16. C:C, C:c3; 17. D:e7, Dc5; 18. Cc2, C:T; 19. T:C, Tac8; 20. Ae3, A:b2+; 21. Rb1, Dc3; 22. D:A, A:a3; 23. Ad4, D:Ad3; 24. De4, Db5+; 25. Da2, Ab4; 26. h:g, T:C+; 27. D:T, f:g; 28. Dc4+? (Ce4), D:D; 29. C:D, Ac5; 30. f3, b5; 31. Ca5, Te8; 32. g4, Te2+; 33. Ra1, b4; 34. Cb7, Tc2; 35. Rb1, b3; 36. A:A, d:c; 37. Tc1, T:T; 38. R:T, c4; 39. Rb2, h5; 40. Cd6, h4; 41. f4, h3; 42. Ce4, h2; 43. Cf2, Rf7; 44. Ch1, Re6; 45. Cf2, Rd5; 46. f5, g:f; 47. g:f, Rd6; 48. Il bianco abbandona.

B. L. STEINER - N.: ROMI
Monaco 23-8-36

1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cc3, d:e; 4. C:e4, g6; 5. Ac4, Ag7; 6. Cg5, e6; 7. Cg1f3, h6; 8. Ce4, Cf6; 9. C:C, A:C; 10. Ae3, Cd7; 11. Dd2, Ag7; 12. Ab3, a5; 13. c3, Cb6; 14. De2, a4; 15. Ac2, a3; 16. b3, Cd5; 17. Ad2, Dd6; 18. Ce5, b5; 19. 0-0, Aa6; 20. De4, f5; 21. De1, A:C; 22. d:e, Dc5; 23. Ad3, g5; 24. b4, Db6; 25. Ac1, Ab7; 26. De2, 0-0-0; 27. Dc2, c5; 28. Ae2, g4; 29. Db3, c4; 30. D:a3, Dc6; 31. f3, h5; 32. Db2, Db6+; 33. Tf2, h4? (g3!); 34. f:g, f:g; 35. A:g4, Thf8; 36. Ag5, Td7; 37. A:e6, C:c3; 38. A:T+, R:A; 39. Db2+; Re6; 40. Ae3. Il nero abbandona.

B.: ROMI - N.: ALEXANDRESCU
(Romania) Monaco 21-8-36

1. d4, Cf6; 2. Cf3, e6; 3. Af4, c5; 4. e3, Db6; 5. Cbic3, c:d; 6. e:d, d5?; 7. Cb5, Ca6; 8. a4, Ae7; 9. Ad3, 0-0; 10. c3, Ad7; 11. De2, Tfc8; 19. 0-0, Ca6b8?; 13. Ac7, Da6; 14. Cb5d6, Dc6; 15. C:c8, A:c8; 16. A:b8, Ta8:b8; 17. Cf3e5, Dd6; 18. f4, g6; 19. g4, Cf6e8; 20. f5, f6; 21. Ce5f3, e6:f5; 22. g4:f5; g6g5; 23. Tae1, Rf7; 24. Cf3:g5; f6:g5; 25. Dc2h5+, Rf8; 26. Teie6, Cg7; 27. D:h7, Dd8; 28. f6, A:e6; 29. f6:g7+, Re8; 30. Ab5+. Il nero abbandona.

Grande settimana dei maestri parigini, giugno 1938 (Premio di bellezza).

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

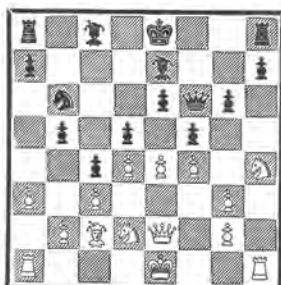
Banco di Napoli (Ethiopia) Share Co. - Asmara

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

Corrispondenti in tutto il mondo

B.: ROMI - N.: ORBACH
Apertura Romi

1. d4, Cf6; 2. Cf3, e6; 3. Af4, d5; 4. e3, Ad6; 5. Ag3, Ce4;
6. Cbd2, C:g3; 7. h:g3, f5; 8. Ad3, Cbd7; 9. De2, Df6; 10. Ch4,
g6; 11. f4, c5; 12. c3, c4; 13. Ac2, b5; 14. a3, Cd7b6; 15. e4!,
Ae7;



Se 15. ..., d:e4; 16. A:e4, f:e4; 17. C:e4, Df8; 18. C:g6,
Tg8; 20. T:h7, T:g6; 21. Dh5 e vince.

16. e4:f5, e:f5; 17. 0-0-0, 0-0; 18. Cd2f3, Tf7; 19. Cf3e5,
Tfg7; 20. Ch4f3, a5; 21. Th1h6, Ta8a7; 22. Tdh1, Ae7f8; 23.
Cf3g5, Tg7e7; 24. Th6h4, h5; 25. Dd2, Tg7; 26. g4, f:g4; 27.
Ce5:g6; T:g6; 28. A:g6, D:g6; 29. Th4:h5, Ag7; 30. De1, Ac8f5;
31. Ch7, Af5e4; 32. f5, A:f5; 33. Th5:f5, Ag7h6+; 34. Th1:h6,
Dg6:h6+; 35. Cg5, Dg6; 36. De5, Te7; 37. Tf5f6, abbandona.

Se 37. ..., De8; 38. Ce6 con matto in poche mosse.

ROMI - BEKVALAC
La Spezia 18-3-67

1. c4, e5; 2. Cc3, f5; 3. d3, d6; 4. g3, Cf6; 5. Ag2, c6;
6. e3, Ae7; 7. Cge2, 0-0; 8. 0-0, Ae6; 9. b3, Cbd7; 10. d4, e4;
11. d5, c:d; 12. Cf4, Af7; 13. Cf4:d5, Ce5; 14. C:A+, D:C;

15. Aa3, Tfd8; 16. Dd4, Ah5; 17. Cb5, Ce8; 18. h3, a6; 19.
Cc3, Cf6; 20. Cd5, C:C; 21. D:C+, Rh8; 22. Rh2, Tac8; 23.
Tg1, Af7; 24. Dd1, De6; 25. De2, Dh6; 26. Tgc1, Ah5; 27. Dd2,
Ag4; 28. Th1, Ah5; 29. Dd5, Tc6; 30. c5, Af7; 31. Dd4, Cd3;
32. c:d, C:f2; 33. Thc1, Cg4+; 34. Rg1, D:e3+; 35. D:D,
C:D; 36. T:T, b:c; 37. Ac5, Cd5; 38. Af1, a5; 39. Ac4, Ae6;
40. a3, Rg8; 41. b4, a4; 42. Td1, Rf7; 43. b5, Cc3; 44. b:c,
A:A; 45. c7, Re8; 46. d7+. Il nero abbandona.

ROMI - LORENZ
La Spezia 15-3-67

1. d4, Cf6; 2. Cf3, b6; 3. Af4, Ab7; 4. Cbd2, e6; 5. h3,
c5; 6. e3, c:d; 7. e:d, Ae7; 8. c3, Cd5; 9. Ae5, 0-0; 10. c4, Cf6;
11. a3, Cc6; 12. Ad3, C:A; 13. d:e, Ce8; 14. Dc2, h6; 15. 0-0,
d6; 16. Tad1, Dc7; 17. Tfe1, d:e; 18. C:e5, Cf6; 19. f4, Dc5+;
20. Rh2, Df2; 21. Cdf3, Dc5; 22. b4, Dc7; 23. Ah7+, Rh8;
24. Ch4, C:A; 25. Td7, D:T; 26. C:D, A:C; 7. C:T, C:C; 28.
Td1, Ae7; 29. Da4, g6; 30. Td7, b5; 31. Dd1, C:T; 32. D:C,
Ae4; 33. D:A, b:c; 34. Dc7, Ad5; 35. D:f7, Tc8; 36. Dd7, Tc6;
37. f5, c3; 38. f:e, c2; 39. e7, c1D; 40. e8D, Ag8; 42. D:T,
Df4+; 42. g3, Dd2; 43. Dg2, Dd3; 44. Da2. Il nero abbandona.

ROMI - CURIC
Imperia, 20-9-72

1. d4, Cf6; 2. Cf3, g6; 3. Af4, Ag7; 4. h3, c5; 5. e3, 0-0;
6. c3, Db6; 7. Dc1, d5; 8. Cbd2, Cc6; 9. Ad3, c:d; 10. e:d,
Ad7; 11. 0-0, Tc8; 12. Ac2, Ce4; 13. C:C, d:e; 14. Cg5, Tfd8;
15. Ae3, Ca5; 16. C:e4, Cc4; 17. tb1, Ab5; 18. Te1, C:e3;
19. D:C, A:d4; 20. Df4, Ag7; 21. Ab3, Ae8; 22. Te3, Dc7; 23.
Dh4, a6; 24. Tbe1, h6; 25. Tg3, Rf8; 26. Tf3, g5; 27. Dg4,
f6??; 28. De6. Il nero abbandona.

Iniziando da zero

(Segue da pagina 67)

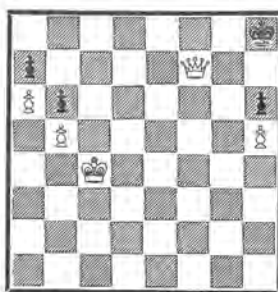
Questo è l'esempio di una brevissima partita:

1. e4, f6; 2. d4, g5; 3. Dh5 scacco matto. La Donna bianca da scacco al Re nero sulla diagonale h5 - e8. Se esaminate bene questa posizione vedrete facilmente che il Re nero non si può muovere in nessuna direzione perché le caselle d8, d7, e7, f8, sono occupate da pezzi neri e la casella f7 è sulla diagonale minacciata dalla Donna bianca. Nessun pezzo nero può venire in soccorso del Re interferendo l'azione della Donna bianca (come nel diagramma N. 5) e nessun pezzo nero può catturare la Donna bianca. Quindi non essendoci alcuna difesa abbiamo un classico esempio di **scacco matto**.

LO STALLO

Lo stallo si ha quando il Re non può effettuare alcun movimento e nello stesso tempo non ha nessun altro pezzo nella possibilità di muoversi.

Nel diagramma che segue (diagramma N. 7) possiamo vedere una chiara posizione di stallo:



Diag. N. 7

come potere facilmente notare il Re nero non è sotto scacco e nello stesso tempo non può fare alcun movimento perché le caselle g8, g7 e h7 sono minacciate dalla Donna bianca e i pedoni neri sono anch'essi nella impossibilità di muoversi perché bloccati dai pedoni bianchi.

Nella posizione del diagramma N. 7 la mossa spetta al nero, ma, come abbiamo già dimostrato, il nero è nella impossibilità di muoversi quindi abbiamo una posizione di stallo. Il bianco pur avendo un forte vantaggio ha pareggiato la partita in quanto ha commesso l'errore di mettere il Re nero e i pedoni nella impossibilità di muoversi provocando la posizione di stallo.

Giocate con me

(Segue da pagina 71)

NORD
♠ A 4
♥ 4
♦ 10
♣ —
SUD
♠ R 5 2
♥ —
♦ —
♣ 6

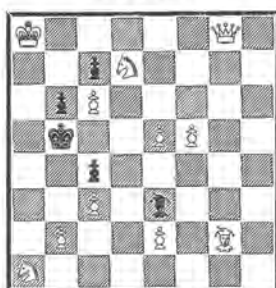
Sud gioca l'ultima fiori e comprime Ovest a picche ed a quadri: Ovest, infatti non potendo scartare il fante di quadri si libera di una picche ed il morto butta via l'ormai inutile 10 di quadri. A questo punto Est si trova compresso a picche ed a cuori ed è costretto a liberarsi di una picche. Le picche quindi sono rimaste in due per ciascuna mano avversaria e le tre picche di Sud sono tutte buone.

Problemi e studi

del Maestro **DARIO CECARO**

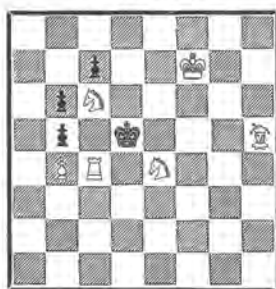
Problemi

K. FIALA



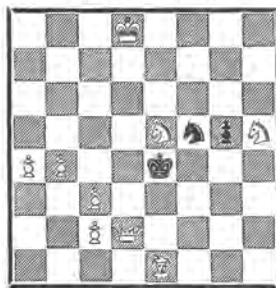
Il bianco matta in tre mosse

P. WENMAN



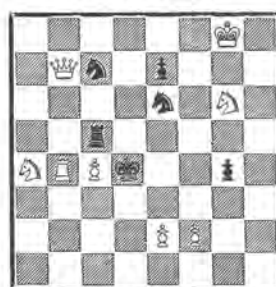
Il bianco matta in tre mosse

F. HOFMANN



Il bianco matta in tre mosse

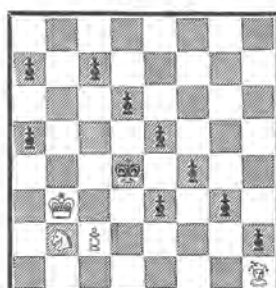
F. HOFMANN



Il bianco matta in tre mosse

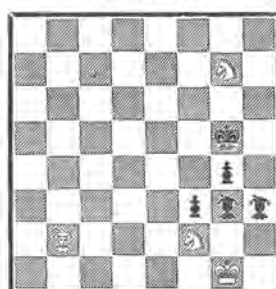
Studi

HORWITZ



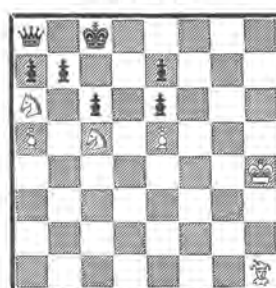
Il bianco gioca e vince

HORWITZ



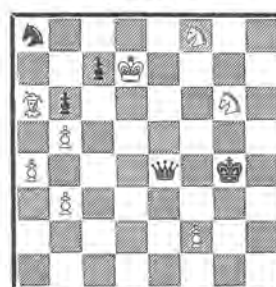
Il bianco gioca e vince

HORWITZ



Il bianco gioca e vince

HORWITZ



Il bianco gioca e vince

Soluzioni del numero precedente

PROBLEMI

H. E. Bettmann

1. Agó qualsiasi mossa farà il nero il bianco darà matto alla prossima mossa.

T. Taverner

1. Th7, e matto alla prossima.

Ehrenstein

1. Da4 e matto alla prossima.

Ehrenstein

1. Cb6 e matto alla prossima.

STUDI

Horwitz

1. D:T, D:D; 2. Cd6+, Rd1; 3. Ah6, D:A; 4. Cf7+, Re7; 5. C:D, Rf6; 6. d6 e vince (se 5. ..., d6; 6. b6, Rf6; 7. Cg4+,

Rf5; 8. Cf2, Re5; 9. Rc4, Rf5; 10. Rd4, Rf6; 11. Ce4+, Re7 a questo punto basta che il Re bianco fa una qualsiasi mossa per perdere un tempo, che il nero è forzato a perdere un pedone oppure a prendere il pedone bianco in b6 e quindi il bianco vince facilmente).

Horwitz

1. D:A+, D:D; 2. Tf4, D:C+; 3. Ad4, D:A+; 4. R:D e vince.

Horwitz

1. D:T+, R:D; 2. Ce5+, Re1; 3. Ch7, Rc7; 4. Cf7, Dg8; 5. e5, Rd7; 6. Chg5, Rc7; 7. C:e6+, Rd7; 8. Cc5+, Rc8; 9. e6, Rc7; 10. Cd7, Rc8; 11. Rc6, Dh8; 12. C:D e vince.

Horwitz

1. Cg7+, Rf8; 2. Ce6+, Re8; 3. Cc7+, Rf8; 4. Tg7, R:T; 5. Ce6+, Rñ6; 6. Cf7+, Rh5; 7. Cf4+, Rh4; 8. g3+ matto.

Soluzione della «Gara di soluzione n. 2»

1. Da1, (se 1. ..., Cc7; 2. De5+, Rd3; 3. Ce1 matto, se 1. ..., Rd5; 2. D:Ca8+, seguita da Ae7 matto, se 1. ..., Rf5; 2. Db1+, Rg4; 3. De4 matto, se 1. ..., Rd3; 2. Db1+, Rc3; 3. Ad2 matto, se 1. ..., e1=D; 2. De5+, Rd3; 3. C:D matto, se 1. ..., T:A; 2. Dd4+, Rf5; 3. Ch4 matto, se 1. ..., Cg4; 2. Dd4+, Rf5; 3. Dd3 matto).

Il Primo premio è stato vinto del sig. **Antonio Di Lernia**, Via Francesco Girardi, 80 - Napoli (Dizionario Enciclopedico degli Scacchi).

Il Secondo premio è stato vinto dal sig. **Pietro Cautiero**, Via De Lauzieres, 8/b - 80052 Portici (Abbonamento per un anno a « Il giornale degli scacchi »).

L'autore del Problema è C. A. I. Bull.

Lettere e Arti di ieri e di oggi

a cura di AGOSTINO ORABONA

IL COSTUME DI CASA

EVIDENZE E MISTERI DELL'IDEOLOGIA ITALIANA

di Umberto Eco - Bompiani - Milano - 1973

L'Autore, già noto al pubblico italiano ed estero per i saggi di semiologia (« La struttura assente » — « Le forme del contenuto »...), in questo volume raccoglie « una serie di interventi su settimanali e quotidiani che hanno come tema comune aspetti del costume culturale (e no) italiano (con qualche sguardo su aspetti del costume internazionale, nella misura in cui ha toccato la nostra cultura).

La caratteristica che rende pregevole il volume, oltre alla nutrita informazione che lo sostanzia, è il modulo critico che l'Autore adotta: non una critica viscerale, fatta di luoghi comuni ben cucinati, ma una vera e propria decodificazione. Eco fa in certo modo la radiografia della notizia, dello stimolo pseudo-culturale, del modulo adottato per smorzare l'effetto di una notizia scomoda o per sottolineare la notizia che si vuol far ingoiare per forza al pubblico. Si tratta di una « radiografia » utile a porre il recettore in atteggiamento critico perché non abbia a subire plagio da parte di chi gestisce gli strumenti di comunicazione sociale.

SEMPRE

Gabriella Ferri - RCA - 1973

E' il terzo long play inciso dalla Ferri che tutti hanno potuto apprezzare nello spettacolo televisivo « Dove sta Zazà ». « Io non sono una cantante folk, non vado a scovare gli inni delle mondine, non accenno al passo di ballo del '300 perché il motivo lo richiede: io sono una cantante dialettale in quanto il dialetto mi appartiene, ci sono cresciuta dentro... » (da l'Europeo - 21 giugno 1973). E' proprio per questo esser cresciuta nel dialetto che trovano una vitalità nuova quelle canzoni che costituiscono il suo repertorio. L'immediatezza, l'incisività, l'autenticità che trasudano queste interpretazioni di Gabriella Ferri trovano particolare forza emotiva grazie anche alla « maschera » del volto dell'interprete come la canzone « Sempre » che dà il titolo a questa raccolta, ed è stata la sigla di chiusura del citato spettacolo televisivo.

FISCHER - SPASSKY - Reykjavik 1972

par H. Alexander at F. Wyndham - Solar éditeur - Paris

E' la storia dell'ultimo campionato mondiale, che ha monopolizzato l'attenzione del mondo intero sulla scacchiera dove si sono incontrati i due campioni.

La prima parte del volume, in lingua francese, presenta al lettore questo particolare « microcosmo » che è costituito dal mondo dei giocatori di scacchi. E' un po' il disegno della cornice nella quale si inserirà il match che vedrà a confronto il campione americano e quello russo.

La seconda parte del volume è dedicata alla cronaca del campionato e presenta lo studio delle 21 partite di questo indimenticabile incontro. L'analisi delle partite giocate a Reykjavik è condotta in maniera da poter soddisfare l'esperto come il giocatore alle prime armi. Il volume è redatto in uno stile scorrevole e con il piglio di un romanzo di avventure affascinanti in sintonia con quanto affermava Mac Orlan: « si vivono più avventure su di una scacchiera che su tutti i mari del mondo ».

BRIDGE

Bardone G. - Il libro completo del Bridge	L. 7.000
Bardone G. - Bridge allegro	» 2.500
Belladonna G. - Imparate il Bridge con me	» 3.200
Boari C. J. - I « quadri d'Italia »	» 3.500
Burgaj L. - Il sistema Burgaj	» 2.000
Cambell H. - Il Bridge di tutti i giorni	» 2.200
Chiaradia E. - Il nuovo « Fiori Napoletano »	» 2.800

Tutti i lettori interessati all'acquisto dei testi sopra elencati potranno richiederli scrivendo alla Libreria Internazionale Treves - Via Roma, 249 - Napoli - I libri richiesti verranno spediti contrassegno.

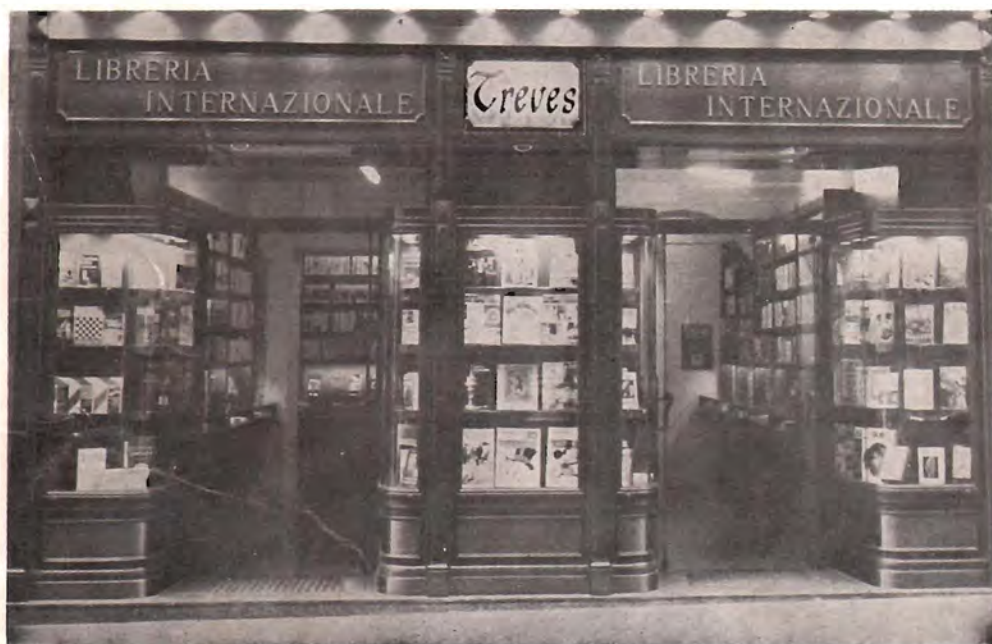
libreria internazionale treves

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