

7

n. 7 — Lire 450



settembre 1973

il giornale degli

scacchi

con ampia rubrica di

bridge

numero 7
settembre 1973

il giornale degli scacchi

rivista mensile
di scacchi e bridge

spedizione in abbonamento postale gruppo II'

direttore
dario cecaro

direttore amministrativo
raffaele riccardi

direttore responsabile
agostino orabona

segretaria di redazione
rita bozzi

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 4.000 per 12 numeri da versarsi sul C.C.P. n. 6/5844 intestato a: « Il giornale degli scacchi » - Via Belisario Corenzio, 10 - 80127 Napoli — Arretrato L. 600
Tariffa per l'estero: \$ 7,05; Fr. 30,50; Fr. s.v. 22,50; L. st. 3,00; Mt. 17,30

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

sommario

agostino orabona	Chatrang	pag. 77
luigi amalfi	Da capo partigiano a Grande Maestro	pag. 78
dario cecaro	Partite commentate da Chees Canada	pag. 80
dario cecaro	Torneo di Petropolis	pag. 82
agostino orabona	Torneo Open di Cava dei Tirreni	pag. 84
hans kramer	Torneo I.B.M.	pag. 86
antonio sica	Anatolj Karpov	pag. 88
attilio sacripante	Spigolando in biblioteca	pag. 90
giuseppe crispino	Teoria delle aperture	pag. 92
luigi de marino	Finale pratico (di edmar mednis) da Chess Life & Review	pag. 93
dario cecaro	Problemi e studi	pag. 95
	BRIDGE	
pietro lignola	Preistoria e storia del bridge	pag. 96
arturo gianni	Giocate con me	pag. 97
g. a.	Il Torneo di Pescara	pag. 98
arturo gianni	Giochiamo a bridge (corso completo per principianti)	pag. 99
	Dalle regioni	

Chatrang: cosmologia, religione, arte bellica

di AGOSTINO ORABONA

Proseguendo in questa veloce carrellata attraverso i secoli per individuare le tappe evolutive del gioco degli scacchi, ci fermeremo ora a guardare al substrato culturale che ha animato la dinamica di questo meraviglioso gioco.

Stranamente la storia umana si è articolata su alcune polarità che potremmo definire basilari in quanto le ritroviamo costanti nell'humus culturale di ogni civiltà, sia grande che piccola per dimensioni.

In altre parole, l'uomo si è sempre chiesto l'inventario delle leggi che reggono l'universo a livello di macrocosmo come di microcosmo; ha cercato di inventariarne i meccanismi, la dinamica di certi fenomeni che lo toccano ogni giorno per poter prevedere, per poter controllare.

Non sempre però, è riuscito nel suo scopo: molti avvenimenti quali la malattia, la morte, i grandi sconvolgimenti della natura come le alluvioni, i terremoti, le epidemie, lo hanno scosso destituendo di valore ogni possibile inventario cosmologico.

Questi sconvolgimenti impreveduti però, se da un verso hanno posto in crisi l'uomo sino a fargli temere la natura e i suoi « inspiegabili » fenomeni, per un altro verso lo hanno indotto a cercare più in alto un « qualcuno » capace di spiegare quei fenomeni e soprattutto di proteggerlo da quegli avvenimenti di là da ogni possibile previsione e giustificazione.

Ma, tra un problema cosmologico e uno religioso, nei periodi di bonaccia gli uomini, dimenticando queste preoccupazioni, si sono dati battaglia per stabilire un prestigio e accaparrarsi beni vari un tempo appartenuti ad altri.

Si può senz'altro affermare che nel gioco degli scacchi siano confluite un po' queste esigenze della psicologia storicizzata caratterizzante l'uomo.

Il taglio più deciso, assunto dal gioco, comunque è quello militare. L'idea militare nasceva infatti dalla specifica dinamica assunta dal gioco: allorché il gettone dell'avversario raggiungeva la tacca dove era posto l'altro, lo « soffiava ».

Si trattava, in effetti, di un tributo da pagare al vincitore.

Ma allora l'idea del tributo (siamo nel secolo VI d. C.) era legata a quella dei poteri regali; i due avversari si considerarono due re in battaglia che si circondavano delle loro truppe: elefanti, carri da guerra, fanteria e cavalleria.

La disposizione delle truppe fu modellata sui moduli delle armate indiane che prevedevano il re, capo dell'esercito, al centro, circondato dagli elefanti, dalla cavalleria e protetto sui fianchi dai carri da battaglia. Davanti, in prima linea, era disposta la fanteria; non mancava accanto al Re un consigliere o ministro.

Secondo quanto ci è dato rilevare dalle fonti storiche al riguardo, scritte in antico persiano, il pahlavi, e cioè il **Vicarish i Chatrang**, il **Karnamak i Artaxer i Pabakan** e il **E retak u kavatan i Husrav**, in questa disposizione dei protagonisti della battaglia interveniva anche una concezione cosmologica per la quale il Re costituiva il sole intorno al quale ruotavano l'elefante, simbolo dell'aria; il carro da battaglia, simboleggiante la terra; il cavallo, l'acqua; e il consigliere, il fuoco.

Da ciò l'espressione **Chaturanga** da **Chatur** = quattro e **anga** = parti di un tutto.

Fu in questo stadio che il gioco degli scacchi cominciò ad assumere la fisionomia che è più vicina all'attuale sebbene richiedesse l'intervento di quattro giocatori per i quattro angoli della scacchiera in ciascuno dei quali era sistemata un'armata.

Siamo ormai al secolo VII d. C. verso la metà di questo secolo il gioco del **Chatrang** passava dall'India alla Persia ed era talmente diffuso da offrire spunto per una interminabile serie di fantasie e leggende popolari. Inoltre veniva attribuita un'enorme importanza alla cosa sì da indurre il poeta Firdusi (X secolo) a cantare nel **Libro dei Re** questo avvenimento legandolo al regno di Cosroe.

Ci scusiamo con i nostri gentili lettori, per non aver potuto inserire la rubrica « Iniziando da zero » corso completo per principianti di scacchi, che verrà ripreso ampiamente nel prossimo numero.

La direzione

Da capo partigiano a grande maestro

a cura di LUIGI AMALFI

Per gentile concessione della rivista francese
«EUROPE ECHEES»

Il giocatore jugoslavo più conosciuto, Svetozar Gligoric, festeggia quest'anno un doppio anniversario: 50 anni di età e 25 di presenze nella squadra nazionale; sono trascorsi inoltre 40 anni da quando iniziò a giocare a scacchi.

Il nome di Gligoric è oggi sinonimo del grande successo che lo scacchismo jugoslavo ha ottenuto nel periodo del dopoguerra.

Il Nostro è il solo giocatore che abbia preso parte a tutte le Olimpiadi (12) del dopoguerra e ai quattro Campionati d'Europa. Da 25 anni, nonostante la forte concorrenza degli altri grandi maestri jugoslavi, egli domina il campo nazionale e conserva ancora la prima scacchiera negli incontri con altre nazioni.

Gligoric apparve sulla scena mondiale in un momento in cui solo dei talenti eccezionali potevano ben figurare; era l'epoca dei grandi maestri sovietici Botvinnik, Bronstein, Keres, Smyslov, Tal, Petrossian ed altri che dominavano da sovrani e lo jugoslavo fu uno dei pochi a disputare loro i primi posti nei più grandi tornei internazionali. Nella storia delle competizioni di scacchi Gligoric può vantare vari record: ha partecipato a 18 campionati jugoslavi ed è stato campione 11 volte; si è battuto inoltre in 7 degli 8 tornei internazionali e in 3 tornei dei Candidati. Nel corso della sua carriera ha preso parte ad un centinaio di tornei internazionali e detiene il primato del numero delle partite giocate: circa 4000! Ci si può rendere conto di che cosa ciò rappresenti se si considera che Alekhin giocò nella sua lunga carriera 1264 partite ufficiali e Capablanca solamente 351. Nonostante l'enorme numero di partite giocate, Gligoric non è stato solamente un praticone della scacchiera, ma anche un creatore; ha infatti recato grande contributo alla teoria delle aperture e molte delle sue partite sono state premiate per la loro bellezza e vengono riportate nelle antologie scacchistiche.

Ma Gligoric non resterà nella storia degli scacchi solamente per i suoi record e per i risultati conseguiti; sarà menzionato anche per la sua personalità. Si è conquistato infatti nel mondo intero un rispetto dovuto alla sua correttezza e al suo atteggiamento verso gli avversari, nonché per il gioco da lui inteso come professione e arte.

In tutto il mondo è sempre stato considerato come un esempio di 'far-play' e di vero gentiluomo.

Gligoric ha avuto una insolita carriera scacchistica; apprese il gioco a soli 10 anni e a 16 era già il più giovane

Maestro jugoslavo. La guerra interruppe per lui le competizioni ed egli si aggregò ai partigiani di Tito. Dapprima semplice combattente, divenne poi ufficiale e come comandante di batteria ricevette due citazioni. Fu solo nei primi mesi del 1945 che egli poté tornare agli scacchi per i quali svolse non solo attività di giocatore ma anche di organizzatore. Nella sua non comune carriera Gligoric ha conseguito brillantissimi risultati.

Quando nel 1946 vinse il Torneo Internazionale di Lubiana, il G.M. Vidmar scrisse: «Conosco il mondo dei giocatori di scacchi; sono stato in molti paesi e ho partecipato a numerosi tornei. Perciò posso affermare con assoluta sicurezza che Gligoric sarà presto Grande Maestro». Ciò che Vidmar non supposeva allora era che il giovane jugoslavo lo avrebbe rapidamente superato.

Nel 1947 Gligoric suscitò grande sorpresa in campo scacchistico vincendo il grande torneo Internazionale di Varsavia superando i sovietici Smyslov e Boleslavsky. I successi continuarono e, nel 1951, la F.I.D.E. gli conferì il titolo di Grande Maestro Internazionale. È difficile indicare il più grande successo della carriera di questo scacchista. Gligoric stesso ritiene che fra i più importanti debbano annoverarsi la vittoria al Torneo di Mar de la Plata del 1953 (con 16 punti su 19, davanti a Najadurf distanziato di un punto e mezzo), il successo all'Olimpiade di Monaco del 1958 (miglior risultato sulla prima scacchiera, superando Euwe, Botvinnik, Larsen), il secondo posto al Torneo Internazionale di Portoroz del 1958 (dietro Tal e davanti a Petrossian, Benko, Olafsson, Fisher Bronstein, ecc.), il secondo posto con Geller e Kortchnov al torneo internazionale Soussse del 1967 dietro Larsen, nonché i risultati di parecchi altri tornei: Mosca 1956, Dallas 1956, Zagreb 1970, Vlnkovci 1970, Berlino 1971.

Gligoric è uno sportivo completo; ha giocato al calcio e al tennis.

Durante l'incontro per il titolo mondiale di Reykjavik giocava a Tennis con Spassky e Fischer. È anche giornalista: ha lavorato per le rubriche di politica estera del giornale «Borha» e del settimanale «Nin». Dal 1960 è l'esperto di scacchi di Radio-Belgrado. Di recente ha ottenuto notevole successo un suo libro sul match Spassky-Fischer che è stato tradotto in inglese, francese, tedesco e spagnolo: più di 300.000 copie sono state fino ad oggi vendute. Gligoric è inoltre l'autore di 11 opere scacchistiche e vari libri gli sono stati dedicati da amici e avversari.

La Federazione di scacchi jugoslava ed altre istituzioni culturali hanno deciso di proporre quest'anno Gligoric per il Premio Del Consiglio di Liberazione Nazionale, che è conferito agli scienziati, artisti e personalità più in vista della vita sociale della Jugoslavia.

Riportare, a conclusione della nota biografica, una delle tante vittorie di Gligoric sarebbe stato facile; abbiamo voluto invece presentarvi una partita persa dallo jugoslavo contro l'attuale campione del mondo. La lotta tesa, serrata, fra i due e l'orgoglioso sacrificio di Gligoric, che riporta una patta più volte offertagli, risultano avvincenti e paragonabili ad un estenuante braccio di ferro fra avversari irriducibili. Il commento tecnico è del Grande Maestro A. O'Kelly.

In questa partita la presa viene indicata con il segno x.

MONACO 1967

B.: S. GLIGORIC - N.: R. FISCHER

Difesa Est-Indiana

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, d6; 5. Cf3, 0-0; 6. A.e2, e5; 7. Ae3, De7.

L'ultimo grido nel 1967. Il N. minaccia exd4, seguito da Cxe4

8. d5 Ce8, 9. h4

Gligoric mostra le sue intenzioni bellicose.

9... f5; 10. h5, f4; 11. Ad2, g5; 12. h6, Af6; 13. Ch2, Rh8; 14. Ag4, Axf4; 15. Cxf4, Cd7; 16. Df3.

De2 sarebbe stato più preciso.

16... Tg8; 17. 0-0-0, Tg6; 18. g3, c5.

Prepara Cc7 e Ta-g8 in caso di gxf4.

19. Td-g1, Cc7; 20. Cd1, b5; 21. De2, bxc4; 22. Dxc4, Cb6; 23. De2, Ta-g8; 24. f3, De8; 25. Cc3, a6; 26. Tg2, Ad8; 27. Th-g1, Cd7; 28. Df1, Tf8; 29. Th2, Cf6; 30. gxf4, gxf4; 31. Cxf6, Axf6; 32. T.xg6, hxg6; 33. b3, Rh7; 34. Cd1, Cb5; 35. Cb2, Ae7; 36. Cc4! Dd7; 37. Aa5.

Minaccia Cb6 seguito da Dh3.

37... Cd4; 38. Ac3, Cb5; 39. Ab2.

Fischer evita Axd4 perché l'alfiere che gli rimarrebbe diventerebbe certamente « cattivo »; Gligoric dal canto suo non

vuole la patta per ripetizione di mosse (Aa5, Cd4)

39... Ad8; 40. a4, Ca7; 41. Ac3, g5



Posizione dopo 41... g5

42. Axe5?

Malgrado la sua esperienza, Gligoric dopo 5 ore di gioco mette in busta questo sacrificio troppo ottimista. Dopo 42. Aa5 egli avrebbe avuto una partita migliore dal punto di vista posizionale, a causa della debolezza del N. in a6 e d6. Dopo 42. Aa5 il N. aveva l'intenzione di giocare 42... g4 ma dopo 43. fxf4 e 44. Df3 la sua partita sarebbe stata compromessa. A Gligoric sfugge, al momento del sacrificio la possibilità da parte del N. del buon colpo difensivo Dd6!

42... dxe5; 43. Cxe5 Dd6! 44. Cc4, Dg6; 45. Tg2, Cc8; 46. Df2, Cd6!

Elimina il pezzo bianco meglio piazzato.

47. Dxc5, Ae7; 48. Dd4, Cxc4; 49. bxc4, Dxe6; 50. Rc2, Dh3; 51. Dg1

Ultimo piccolo espediente: se 51... Dxf3, 53. Dh1+ seguito da Txf5+ ecc. Ma il contro-attacco che segue è decisivo.

51... Dd7; 52. Th2+, Rg7; 53. Rd3, Dxa4; 54. Tc2, Tb8; 55. Tc3, Tb3; 56. Dd4+, Rg6; 57. e5, Txc3+; 58. abbandona.

Se Dxc3, Dd1+; 59. Re4, De2+; 60. Rd4, Rf5 e tutto va a rotoli.

Il gioco degli scacchi Impressioni di Italo Lombardi

Da molti anni frequento l'Accademia di Scacchi presso il Circolo Artistico di Napoli ed ho avuto modo d'incontrarmi con antagonisti di ogni età e posizione sociale: dallo studente al professore universitario, dal medico all'avvocato, dall'ingegnere all'artista, dall'operaio al diplomatico. Teorici e non teorici, « schiappe » e campioni, sono in realtà uomini che estrinsecano una vera e propria manifestazione psicologica, sociale e culturale, con forti accenti di personalità.

Ed è proprio questo il centro nevralgico, pulsante, che produce prima un accostamento dei valori interiori e poi la tessitura di reti finissime sensibili, come ragnatele che si distendono, si sfiorano, si toccano, si confondono, si respingono, e si conoscono: so-

no infiniti i messaggi naturali istintivi che, generati dalla scintilla della sensibilità acquistano forma e concretezza nella ragione culturale. E così ho scoperto in me stesso la conoscenza di numerosi antagonisti. Vorrei anche chiarire che, a mio avviso il risultato della partita, negativo o positivo, segna una incrinatura nella purezza dello specchio che riflette i moti dell'inconscio; anche se occorre accettare — si tratta pur sempre di un'attività sportiva che come tale l'agonismo è parte integrante. Se c'è un vincitore non può mancare lo sconfitto ma francamente scelgo l'angolo visuale sgombro da impurità: quello dello studio e della conoscenza. Dalla ragnatela del piccolo ragno a quella della società umana. Ma prima di riaprire il discorso sull'essenzialismo del gio-

co degli scacchi sarebbe opportuno parlare anche della tecnica.

Intanto il meccanismo del gioco richiede una necessaria concentrazione per cui i giocatori stanno seduti l'uno di fronte all'altro e per questa posizione d'obbligo il gioco degli scacchi è definito « Sedentario »: già, perché se è vero che le masse muscolari sono relativamente inerti è anche vero che il cervello e gli organi collegati ad esse sono impegnati in un ginnasticare a volte disteso a volte frenetico nella organizzazione di immagini sul tracciato della teoria per i teorici e della libera fantasia per i « cavernicoli ».

Anche la cultura e la memoria costituiscono pur sempre i capisaldi del gioco dei teorici, ma la conquista di posizioni di alto livello internazionale comporta inderogabilmente il possesso di eccezionali qualità di sensibilità e fantasia. Il grande campione deve essere anche un « cavernicolo »! Ed a questo punto avrei in animo di riprendere il discorso interrotto sui valori umani ma la mancanza di spazio me lo vieta: rimandiamo al prossimo numero.

Partite commentate del Torneo di Leningrado



Tradotto da

CHEES CANADA

Abbonamento annuo
\$ 7.50 tramite il nostro giornale

a cura del Maestro **DARIO CECARO**

B.: J. SMEJKAL - N.: A. KARPOV
Difesa siciliana

(Note di Zaitsev)

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d; 4. C:d, Cc6; Cc3, a6; Ae2, Dc7; 7. 0-0, Cf6; 8. Ae3, Ab4

Una delle varianti più studiate del sistema Paulsen, nella quale alcune linee sono state interamente analizzate fino alla 25ª mossa.

9. Ca4 ...

La continuazione generalmente accettata, sebbene anche 9. C:c6 lascia il bianco con una posizione vantaggiosa.

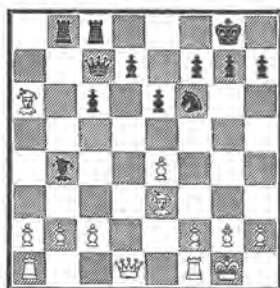
9. ... 0-0

Una delle cinque possibilità studiate dalla teoria della aperture (9. ... Ce7; 9. ... Ae7; 9. ... Ad6 e 9. ... b5). Questa è certamente la più solida.

10. C:c6, b:c; 11. Cb6

La mossa seducente 11. Dd4 non è migliore a causa di 11. ... Ad6; 12. Cb6, Tb8; 13. Cc4, A:h2+; 14. Rh1, d5; 15. e5, d:c; 16. R:h2, Td8.

11. ... Tb8; 12. C:c8, Tf:c8; 13. A:a6



13 ... Td8!

Questa mossa è un'innovazione. E' vero che la mossa del testo è stata giocata diverse volte al torneo di Leningrado, ma prima di Leningrado era conosciuta molto poco: 13. ... Te8 era stata la mossa giocata fino ad ora, fra le due mosse vi sono due importanti differenze.

Primo, la diminuzione di spazio del cavallo nero che, per esempio, dette a Geller la possibilità al 39° Campionato dell'URSS (Leningrado 1971) di inizia-

re un attacco diretto contro di esso: 14. Ad3, Ad6; 15. g4!?

Secondo, si deve considerare che la torre in e8 in alcune varianti è attaccata dalla regina bianca. La mossa del nero nel testo ha lo scopo di evitare queste spiacevoli conseguenze.

14. Ad3, Ad6; 15. Rh1! ...;

La migliore. Dopo 15 f4, e5 16. f5, T:b2; 17. g4, Da5; 18. Rh1, Ac5; 19. Ac1, T:a2; 20. T:a2, D:a2; 21. g5, Ce8; 22. Dh5, d5 il nero si difende con successo.

Il pedone in h2 è intoccabile: 15. ... A:h2; 16. f4, Ag3. 17. Df3 e il bianco vince rapidamente.

15. ... Ae5

15. ... T:b2 riguadagna il materiale, ma il bianco può realizzare un forte attacco con 16. Ad4, Tbb8; 17. A:f6, g:f; 18. Dh5

16. c3

La variante 16. f4, A:b2; 17. Tb1, d5; 18. e5, Cd7; 19. Dg4 non è molto promettente, comunque il bianco realizza alcune iniziative sul lato di Re.

16. ... T:b2; 17. Dc1!

In questo modo il bianco ottiene vantaggio con la variante della torre in e8.

17. ... Cg4; 18. f4

La torre non può essere catturata: D:b2?, A:c3! e il bianco o prende matto oppure perde la donna.

18. ... C:e3; 19. D:b2, ...;

Se 19. f:e, il nero può avere vantaggio con 19. ... Db6

19. ... A:f4; 20. Df2!

Il tentativo di conservare il vantaggio materiale con 20 Tf3, Cg4 non è favorevole per il bianco perché il nero ha molte minacce: 21. h3 (Taf1) Ac1!; 21. g3, Ce5;

20. ... C:f1; 21. T:f1, e5

La punta della innovazione del nero alla 13ª mossa Td8!

22. g3, Dd6

Un immediato ritiro dell'Alfiere avrebbe causato il matto

23. Ae2

Anche 23. Ac4 appare interessante. In questo caso, dopo 23. ... Ag5; 24. D:f7+, Rh8; 25. a4, Af6 26. a5, Tf8; 27. Dh5, Dd2; 28. D:e5, h6; 29. Dc5, D:c3; 30. e5 ed il bianco è vincente

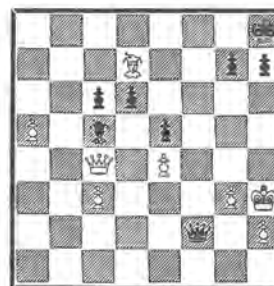
23. ... Ag5; 24. D:f7+; Rh8; 25. a4, Ae7

Altre continuazioni sono peggiori per il nero. Per esempio, 25. ... h6; 26. Ah5!, Dd3; 27. Ag6.

26. a5, Tf8; 27. Dc4, T:f1+; 28. A:f1, Df6; 29. Rg2, Df8!; 30. Ae2, Ac5; 31. Ag4, Df2+

Se 31. ... Dd6 il bianco può continuare 32. Df7, Dd2+; 33. Rh3, Dh6+; 34. Ah5; De6+ (35. ... g6? 36. De8+) 35. D:e6 con buone possibilità di vincere.

32. Rh3, d6; 33. Ad7



Sono d'accordo con Petrosian e Keres, il bianco avrebbe dovuto giocare 33. De6! Il finale che sarebbe risultato dopo 33. ... Df1+; 34. Rh4, Df6+; 35. D:f6 offre migliori possibilità al bianco.

Ora i pezzi neri aumenteranno la propria azione pienamente sufficienti per una patta.

33. ... g6; 34. A:c6, Rg7; 35. Ab5, Db2!; 36. a6, Ag1; 37. De2, D:c3; 38. Ac4, Dc1; 39. Df1

Una svista in posizione di parità. Ora il nero guadagna l'iniziativa.

Corretta era 39. Rg2.

39. ... Dh6+; 40. Rg2, D:h2+; 41. Rf3, Dh5+; 42. Rg2

A questo punto la partita fu aggiornata con la mossa in busta del nero

42. ... Dh2+

43. Rf3, Ad4; 44. Ad5, Ac5; 45. Ac6, Ad4; 46. Ab7?

Come Furman, secondo di Karpov, indicò, la mossa corretta era 46. Ad5!

46. ... , g5; 47. Rg4, h5+; 48. Rf5, D:g3; 49. Re6, Df2; 50. Db5, Df6+; 51. Rd5, g4; 52. Ac8, De7; 53. Af5, Rh6; 54. Df1, Dc7; 55. De2, Dc5+; 56. Re6, Rg5; 57. Df1, Da3; 58. De2, Ac5; 59. Dd2+, De3; 60. Da5, Ab6; 61. Da2, Df2; 62. Db1, g3; 63. Ah3, Rh4; 64. Ag2, Dg1; 65. D:g1, A:g1; 66. R:d6, Ad4; 67. a7, A:a7; 68. R:e5, Rg4; 69. Rd5, h4; 70. e5, h3; 71. A:h3+, R:h3; 72. e6, Ac5. Il bianco abbandona.

B.: LARSEN - N.: HUBNER

Difesa Indiana

(Note del G.M. Tukmakov)

E' facile oppure difficile essere il leader? Sembra essere difficile: il tempo frena la fantasia, e l'artista si trasforma in contabile.

Ma Larsen, primo attore dell'Interzonale, dimostra un modo diverso di comportarsi in questa situazione. Gioca in modo sereno, e soprattutto, aspira a vincere con armonia e senza errori. Molto stranamente, il risultato è una serie di vittorie. Nella sua partita contro Hubner mostrava tanta fiducia con il suo modo di giocare che Hubner si è fatto sfuggire diverse buone occasioni.

1. Cf3, g6; 2. c4, Ag7; 3. d4, Cf6; 4. Cc3, 0-0; 5. e4, d6; 6. Ae3

Questa è una mossa inventata da Larsen.

6. ... , e5; 7. d:e, d:e; 8. D:d8, T:d8; 9. Cd5; C:d5

La mossa paradossale 9. ... , Td7 meritava adesso considerazione.

10. c:d, c6; 11. Ac4, c:d; 12. A:d5, Cc6; 13. A:c6, b:c; 14. 0-0, f5; 15. Tfc1, a5; 16. Tc5, a4; 17. Tac1, Tb8

Evidentemente era migliore 17. ... , Ae6 oppure 17. ... , Te8.

18. C:e5, A:e5; 19. T:e5, T:b2; 20. h4, Tb4

Il nero aveva buone possibilità di pattare dopo 20. ... , T:a2; 21. T:c6, Tb2;

21. Ag5, Tf8 22. Ah6, Td8; 23. Te7, T:e4; 24. Tg7+, Rh8; 25. Ta7!, Rg8; 26. f3, Te6; 27. Tc4, Td7; 28. Tc:a4

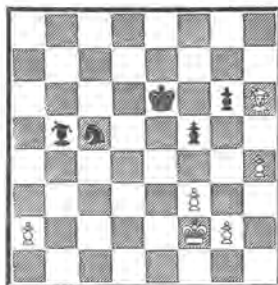
Il nero avrebbe avuto più problemi dopo 28. Ta8.

28. ... , Rf7; 29. T:d7, A:d7; 30. Ta7, Td6; 31. Ta8, Re6; 32. Th8, c5; 33. T:h7, Ab5

Dopo 33. ... , c4 il nero ha un controgiooco soddisfacente. Ma essendo in

difficoltà di tempo, Hubner non ha esaminato questa mossa.

34. Ta7, Ta6; 35. T:a6, A:a6; 36. Rf2, Ab5



Al nero è sfuggita ancora un'altra chance: dopo 36. ... , c4; 37. Ad2, c3! 38. A:c3, f4 e facendo seguire 39. ... , Rf5, la partita sarebbe terminata con un patto.

37. Re3, Re5?

37. ... , Af1, 38. Rf2, Ab5; 39. Af8, c4. Avrebbe, ancora una volta concluso questa partita in parità.

38. Ag7+, Re6; 39. Af8, Rd5; 40. Rf4!

Adesso il nero ha una posizione vincente.

40. ... , c4; 41. Ag7, Re6; 42. Ac3, Ad7; 43. Rg5, Rf7; 44. a3!

Zugzwang!

44. ... , Ac8; 45. a4, Ad7; 46. a5, Ac8; 47. Ab2

Ancora una volta Zugzwang!

47. ... , Aa6; 48. h5, g:h; 49. R:f5.

Il nero abbandona.

E' strano che Larsen abbia usato meno di un'ora e 30 minuti per questa partita.

B.: LARSEN - N.: TAL

Apertura Inglese

(Note di Zaitsev)

Dietro le posizioni apparentemente semplici si possono nascondere idee veramente paradossali. E le posizioni semplici sono particolarmente adatte a mascherare le intenzioni del giocatore. Per concludere si può essere testimoni di un numero di strane posizioni sorte dal nulla. Ci poteva essere qualcuno in grado di anticipare che il finale di Larsen contro Tal sarebbe finito con un attacco di matto?

1. c4, g6; 2. Cc3, Ag7; 3. Cf3, c5; 4. g3, Cc6; 5. Ag2, e6; 6. 0-0, Cge7; 7. d3, 0-0; 8. Ad2, d5; 9. Dc1, b6; 10. Ah6, Ab7; 11. A:g7, R:g7; 12. c:d, C:d5; 13. h4

Questa posizione, che apparentemente sembra innocua, nasconde invece perfide trappole.

Per esempio se 13. C:d5, D:d5; 14.

Dc3+, Rg8; 15. Ce5, il nero può guadagnare un pedone con 15. ... , Cd4; 16. A:d5, C:e2+; 17. Rg2, A:d5+; 18. f3, C:c3.

13. ... , Cd4; 14. Te1, h6; 15. Ce5

Questa mossa dà al nero una buona partita. 15. Dd2 avrebbe dato al bianco migliori opportunità della mossa del testo.

15. ... , C:c3; 16. D:c3, A:g2; 17. R:g2, Dd5+ 18. Cf3, Tad8; 19. Rg1 e5; 20. C:d4, e:d; 21. Dc4, Dh5; 22. Da4, Tfe8! 23. D:a7, Td6! 24. b4, Tf6!

Una sottile idea. E' veramente ammirabile la destrezza con la quale la torre nera appoggia l'attacco.

25. b:c, Df5! 26. f3, Dh3!; 27. Dc7



27. ... , Tf5!

Questa mossa paralizza le forze del bianco. Non vi è difesa sufficiente contro 28. ... , Tfe5.

28. c:b, Tfe5; 29. e4, D:g3+; 30. Rh1, D:h4+; 31. Rg2, Tg5+; 32. Rf1, Dh3+; 33. Re2, Tg2+; 34. Rd1, D:f3+; 35. Rc1, Df2. Il bianco abbandona.

B.: KARPOV - N.: KUZMIN

Difesa francese

(Note di Filip)

Un pedone isolato al centro è forte o debole? Tale pedone non può essere protetto da altri pedoni ed è esposto agli attacchi dei pezzi nemici i quali usano la casella d'avanti al pedone per bloccarlo. Il vantaggio del pedone isolato consiste nel controllo di importanti caselle al centro e collabora all'armonioso sviluppo dei pezzi.

Nei suoi due matches per il Campionato del mondo, Petrosian ebbe ad affrontare i pedoni isolati di Botvinnik e Spassky, ma i loro argomenti creativi non ci dettero una risposta soddisfacente in quanto una tale risposta non esiste. Esso rimarrà sempre un segreto: è forte oppure debole?

E la partita che vi presentiamo non ha tale risposta.

Nessuno è proprio sicuro che il nero ha perso a causa del pedone isolato.

(Segue a pagina 83)

Torneo Interzonale di Petropolis

del Maestro **DARIO CECARO**

I due grandi Tornei Interzonalì, quello di Leningrado e quello di Petropolis hanno ancora una volta dimostrato la superiorità della scuola scacchistica sovietica.

A Petropolis si è avuta la splendida vittoria del giovanissimo Grande Maestro brasiliano Mecking del quale furono già messe in risalto le doti nel primo numero del nostro giornale. Come Karpov egli ha vinto alla maniera forte, risultando alla fine imbattuto e realizzando più del 70% dei punti. A nostro avviso il suo successo risulta superiore a quello di Karpov e Kortchnoy i quali totalizzarono il 79% nel torneo di Leningrado, dimostrando in tal modo che molto probabilmente il livello dei partecipanti era meno elevato di quello di Petropolis. Al secondo posto troviamo ex aequo Geller, Portisch e Polugajevski i quali stanno disputando tra loro un torneo di spareggio a Portoroz (Yugoslavia) di 12 partite complessive: in esso Portisch è partito in svantaggio, poiché

nel caso di parità fra i tre, egli sarebbe l'escluso, avendo riportato una classifica inferiore agli altri in base al sistema Sonneberg-Berger nel torneo di Petropolis.

In caso di successo dei due sovietici, il Torneo dei Candidati vedrebbe alla partenza schierati sei Grandi Maestri sovietici (fra i quali due ex Campioni del Mondo) un Grande Maestro Brasiliano ed uno statunitense. La rosa degli otto candidati risulterebbe per tanto così composta: Spassky, Petrosian, Karpov, Mecking, Kortchnoj, Geller, Byrn e Polugajevski.

Si è verificato in questo torneo la spiacevole sostituzione di Stein da parte di Bronstein a causa della improvvisa scomparsa del primo il quale ha lasciato un vuoto incalcolabile e un ricordo incancellabile di se in tutto il mondo scacchistico.

PARTECIPANTI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	P	C
1. MEKING (Brasile)	●	½	½	½	1	½	½	1	½	½	1	½	½	1	½	1	1	1	12	1
2. GELLER (Urss)	½	●	½	½	½	1	½	½	½	1	½	1	½	1	0	1	1	1	11½	2-4
3. POLUGAJEVSKY (Urss)	½	½	●	1	½	½	½	½	½	½	1	0	1	1	1	1	1	1	11½	2-4
4. PORTISH (Ungheria)	½	½	0	●	½	½	½	½	1	½	1	1	½	½	1	1	1	1	11½	2-4
5. SMISLOV (Urss)	0	½	½	½	●	0	1	½	½	1	½	1	½	1	½	1	1	1	11	5
6. BRONSTEIN (Urss)	½	0	½	½	1	●	0	½	½	1	1	½	1	1	½	0	1	1	10½	6
7. HORT (Cecoslovac.)	½	½	½	½	0	1	●	1	0	0	1	½	½	½	1	0	½	1	10	7
8. SAVON (Urss)	0	½	½	½	½	½	0	●	½	0	1	½	1	½	1	1	1	½	9½	8
9. IVCOV (Jugoslavia)	½	½	½	0	½	½	1	½	●	½	½	½	½	½	½	½	1	½	9	9-10
10. LIUBOJEVIC (Jugosl.)	½	0	½	½	0	0	1	1	½	●	0	½	1	0	1	1	½	1	9	9-10
11. RESHEWKY (U.S.A.)	0	½	½	0	½	0	0	0	½	1	●	½	1	½	1	1	1	½	8½	11
12. KERES (Urss)	½	0	0	0	0	½	½	½	½	½	½	●	½	½	½	1	1	1	8	12-13
13. PANNO (Argentina)	½	½	1	½	½	0	½	0	½	0	0	½	●	½	½	1	½	1	8	12-13
14. GEORGHIN (Romania)	0	0	0	½	0	0	½	½	½	1	½	½	½	●	1	1	½	½	7½	14
15. BIYASAS (Canada)	½	1	0	0	½	½	0	0	½	0	0	½	½	0	●	1	½	1	6½	15
16. KAGAN (Israele)	0	0	0	0	0	1	0	0	½	0	0	0	0	0	0	●	1	½	3	16-18
17. TAN (Porto Rico)	0	0	0	0	0	0	½	0	0	½	0	0	½	½	½	0	●	½	3	16-18
18. HUG (Svizzera)	0	0	0	0	0	0	0	½	½	0	½	0	0	½	0	½	½	●	3	16-18

B.: SMISLOV - N.: MEKING
Partita Inglese

1. c4, e5; 2. Cc3, Cf6; 3. Cf3, Cc6; 4. g3, Ab4; 5. Ag2, 0-0; 6. Cd5, e4; 7. Ch4, Ac5; 8. 0-0, Te8; 9. d3, e:d 10. D:d3, Ce5; 11. Dc2, c6; 12. Cc3, C:c4; 13. Ca4, Af8; 14. D:c4, b5; 15. Dd4, b:a; 16. e4, Aa6; 17. Te1, Db6; 18. Ae3, Ab4; 19. D:b6, a:b; 20. Ted1, Ae2; 21. Td4, c5; 22. T:b4, c:b; 23. e5, Cg4; 24. A:a8, C:e3; 25. Te1, Ac4; 26. Ae4, Cd5;

27. a3, b:a; 28. b:a, Cc3; 29. Af3, f6; 30. Tc1, T:e5; 31. Rg2, Tc5; 32. T:c3, Af1+; 33. R:f1, T:c3; 34. Ad5+, Rf8; 35. Re2, T:a3; 36. Rd2, b5; 37. Cf5, b4; 38. Ce3, b3; 39. Rc3, Ta2; 40. Rb4, T:f2; 41. R:a4, b2; 42. Aa2, T:h2; 43. Rb3, Th3; 44. Cf1, Th1; 45. Cd2, Tg1. Il bianco abbandona.

B.: MEKING - N.: HUG
Difesa Francese

1. e4 e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4;

4. e5, c5; 5. a3, Aa5; 6. b4, c:d; 7. Cb5, Ac7; 8. f4, Ce7; 9. Cf3, Ad7; 10. Cb:d4, Cbc6; 11. Ab2, C:d4; 12. C:d4; 13. Ad3, Cc6; 14. Cb5, 0-0; 15. Dh5, h6; 16. g4, Ae8; 17. Dh3, f6; 18. e:f, T:f6; 19. Tf1, d4; 20. 0-0-0, a6; 21. g5, a:b; 22. g:f D:f6; 23. Tde1, Cd8; 24. Rb1, Tc8; 25. Te5, Af7; 26. T:b5, Tc6; 27. D:g2, Td6; 28. De4, Ac7; 29. f5, Td7; 30. f:e, D:e6; 31. Dh7+ Rf8; 32. Dh8+ Re7; 33. D:g7, Cc6; 34. Tbf5, Ce5; 35. T:e5. Il nero abbandona.

B.: TAN - N.: SAVON
Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d; 4. D:d4, a6; migliore di Cc6 perché seguirebbe 5. Ab5 5. Ag5, Cc6; 6. Dd2, h6; 7. Ah4, g5; 8. Ag3, Ag7; 9. c3, Cf6; 10. Ad3, Ch5; 11. Ca3, Ad7; 12. Cc4, C:g3; 13. h:g, b5; 14. Ce3, Ce5; 15. Cd4, e6; 16. f4, Cg6; 17. f5, Ce5; 18. Ae2, 0-0; 19. 0-0-0, Tc8.

Il nero non perde tempo ad attaccare sulla colonna c.

20. Rb1, Ac6; 21. Ad3, ...; più attiva sarebbe stata 21. C:c6; 22. Tdf1 con possibilità di contro gioco dal lato di re.

21. ... Te8; 22. Ac2, Ab7; 23. Cf3, b4!

Il nero con questa mossa impegna definitivamente il bianco a difendersi sul lato di donna sfruttando il potente alfiere in g7 facendo pressione prima sul pedone c3 e poi sulla casa b2.

24. c:b, Df6!
rafforza la pressione sulla diagonale a1 - h8

25. C:e5, ...
se 25. Dd4, f:e; 26. C:f5, T:c2; 27. C:g7, R:g7; 28. R:c2, Tc8+; 29. Rb1, Tc4; 30. Dd2, A:e4+; 31. Ra1 con netto vantaggio del nero.

25. ... D:e5; 26. Ad3, A:e4; 27. A:e4, D:e4+; 28. Dd3, D:b4; 29. Db3, Tb8; 30. D:D, T:D; 31. b3, d5; 32. The1, Te4; 33. f:e, T8:e6;
migliore di 33. ... f:e in quanto esercita una forte pressione sulla colonna e impone una rapida soluzione.

34. Cc2, Te2; 35. T:T, T:T; 36. Cb4, T:g2; 37. C:a6, Tb2+; 38. Rc1, T:a2; 39. Cb4, Tg2; 40. Td3, Ae5; 41. Cc6, A:g3; 42. Ce7+, Rh7; 43. C:d5, h5. Il bianco abbandona.

B.: POLUGAJEVSKY - N.: PORTISH
Apertura Reti

1. Cf3, d5; 2. c4, d4; 3. g3, c5; 4. e3, Cc6; 5. e:d, C:d4; 6. C:d4, D:d4; 7. d3, Ag4; 8. f3!?

Se 8. Ae2, A:A; 9. D:A, 0-0-0 con pressione su d3 - se 8. Db3, Af3; 9. Tg1, 0-0-0; 10. Ae3, partita molto difficile per entrambi.

8. ... Af5; 9. g4!? Ag6
L'alfiere nero rimane sulla diagonale b1 - h7 mantenendo la pressione su d3 - se 9. ... Ad7; 10. De2, e6; 11. Ae3, Dd6; 12. Cc3, Ae7; 13. Ce4 con buone possibilità sia per il bianco che per il nero.

10. Da4+!, Dd7; 11. D:d7+, R:d7;

12. Cc3, e5; 13. f4, e:f; 14. A:f, Ad6; 15. A:d6, R:d6; 16. 0-0-0, Cf6; 17. h3, Tad8;

Se 17. ... Thd8; 18. Ag2, Rc7; 19. g5, Ch5; 20. Cd5+ variante non buona per il nero. Ma come vedremo anche la mossa del testo Tad8 non dà buoni risultati. Le difficoltà del nero dipendono dalla cattiva posizione del Re.

18. Cb5+! Rd7; 19. C:a7! Ta8; 20. Cb5, T:a2; 21. Rc2, Ta4

Ritirata prudente. Il bianco minacciava di guadagnare una qualità con 22. Ca3.

22. Rc3, Te8; 23. Ag2, Te2; 24. A:b7, Ta2; 25. Tb1, Te3; 26. Rb3!, Ta5; 27.

Partite commentate

(Segue da pagina 81)

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cd2, c5; 4. e:d, e:d; 5. Cgf3, Cc6; 6. Ab5, Ad6; 7. d:c, A:c5.

Ecco il pedone isolato, così tipico in questa variante della Difesa Siciliana. Il nero ha uno sviluppo superiore di pezzi, mentre il bianco controlla la casella di blocco «d4» che deve assolutamente mantenere.

8. 0-0, Cge7; 9. Cb3, Ad6; 10. Ag5.
Quando questa mossa apparve sulla scacchiera, Bronstein non sbagliò nel dirmi che lui fu il primo a fare questa mossa contro Furman durante la Semifinale del Campionato Sovietico 1946.

10. ... 0-0
10. ... f6; avrebbe semplicemente indebolito la casella e6 dato che il bianco vuole solo mettere l'alfiere in «g3».

11. Ah4, Dc7; 12. Ag3, A:g3; 13. h:g
Questo cambio rappresenta il compimento strategico del bianco.

13. ... Ag4; 14. Te1, Tad8
Per liberare il cavallo dalla difesa del pedone isolato, che, in questa posizione, considererei debole piuttosto che forte.

15. c3, Db6; 16. Ad3, Cg6; 17. Dc2, A:f3

La partita sta ancora seguendo la variante della suddetta partita Bronstein - Furman.

18. g:f, Td6
Una buona alternativa era 18. ... d4. Probabilmente Kuzmin temeva che in caso di cambio il suo cavallo era più debole dell'alfiere bianco.

19. f4, Tfd8
Ora che le torri sono entrambi sulla

Tbd1!, h5
migliore sarebbe stata h6! che impediva g5

28. g5, Ch7?; 29. h4, Cf8; 30. The1, Th3; 31. Te5, Ce6; 32. Ae4, A:e4; 33. T:e4, Ta8; 34. Tf1, Tf8; 35. Rc3, f5; 36. Te5, f4; 37. Ta1, Te3; 38. Ta7, Rc8; 33. T:e6. Il nero abbandona.

Se 38. ... Rd8; 39. Td5+, Rc8; 40. T5d7, Cd8; 41. Cd6+, Rb8; 42. Tac7, Ce6; 43. Tb7+, Ra8; 44. Ta7+, Rb8; 45. Tdb7 matto.

Se 38. ... Re8; 39. Cc7+ e vince catturando come minimo il cavallo.

Se 38. ... Rc6; 39. Td5 minacciando matto in d6 e a 39... Td8; 40. Ta6+, Rb7; 41. T:Ce6 e vince.

colonna «d» il bianco deve assolutamente impedire la spinta d5-d4.

20. a3
Controllando definitivamente la casella «b4». Ora se 20. ... d4 il bianco risponderebbe 21. c4.

20. ... h5
Quest'unico controgio del nero viene facilmente neutralizzato dal bianco.

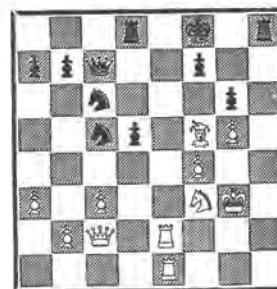
21. Rg2, h4; 22. Te2
Con l'intenzione di aumentare la pressione sulla colonna «e». Ora è chiaro che la manovra del nero di aver posto le due torri sulla colonna «d» non è stata fortunata.

22. ... Cf8; 23. Cd2, Th6; 24. Cf3, h:g 25. f:g

Il trasferimento del cavallo sul lato di Re ha dato al bianco un chiaro vantaggio.

25. ... Cd7; 26. Tae1, Rf8; 27. g4!
Privando il nero della mossa 27. ... Cf6. Ora il nero non ha mosse soddisfacenti.

27. ... Dc7; 28. g5, Th8; 29. Rg3, Cc5; 30. Af5, g6



31. b4!
La via migliore e più rapida per vincere

31. ... Ce4+; 32. A:e4, d:e; 33. D:e4, Rg7; 34. b5, Ca5; 35. De7, D:e7
Altrimenti il nero prende matto.
36. T:e7, Td3; 37. Tc7, Cb3; 38. Rg4, Rf8; 39. Te-e7. Il nero abbandona.

Cava dei Tirreni: Torneo Open 1973

di AGOSTINO ORABONA

Dopo soltanto due anni il Torneo Open di Cava dei Tirreni ha raccolto l'adesione di ben 190 giocatori che dal 25 agosto al 2 settembre hanno avuto modo di disputare le loro partite nella serenità della bella cittadina del Salernitano, ospiti del Tennis Club.

L'organizzazione affidata al Signor Luigi Salsano, a assolto brillantemente al compito gravoso offrendo un'impeccabile ospitalità agli intervenuti che hanno potuto concentrare tutta la loro attenzione sulle magiche scacchiere. Hanno arbitrato i signori Bozza e Siviero accollandosi un compito oltremodo gravoso, che tuttavia hanno assolto brillantemente a tutto vantaggio della serietà della gara.

L'attenzione del numeroso pubblico intervenuto alla manifestazione si è concentrata sul giovane Toth, che gl'italiani hanno già più volte visto vincitore di numerosi tornei ad alto livello internazionale. Il punteggio riportato in questo torneo è una conferma del valore di questo giocatore che ha vinto 8 partite su 9 e ne ha pareggiata una. Altro elemento utile a sottolineare le capacità di Toth è dato dai nomi degli avversari incontrati; nomi come Knezevic e Ljubisajevic.

Oltre i nomi dei primi classificati è doveroso citare il nome dell'ingegnere Bruno Milanese, che dopo aver perso le

prime tre partite è riuscito ha rimontare raggiungendo il 6 posto in classifica.

Il Torneo si concluso con una festa da ballo offerta ai giocatori e alle loro famiglie nel corso della quale la Direzione de « Il giornale degli scacchi » ha offerto un trofeo ricordo al Signor Salsano quale riconoscimento per l'ottimo lavoro svolto a livello organizzativo oltre che per il contributo dato alla diffusione del gioco degli scacchi.

Il torneo si è concluso con la seguente classifica:

CLASSIFICA FINALE

1)	TOTH	p. 8½
2)	KNEZEVIC	» 7½
3)	BLASI	» 7
4)	PASSEROTTI	» 6½
5)	BULATOVIC	» 6½
6/13)	MILANESI, SORANO, DOLBON, EWALD, LONGO, SORTORI, GIBELLATO, LJUBISAJEVIC	» 6
14/18)	SABATINI, ADINOLFI, ATTORRE, WAGMAN, JOKSIC	» 5½
19/29)	RAGAZZINI, KELLER, IANNUZZO, FREMIOT-	



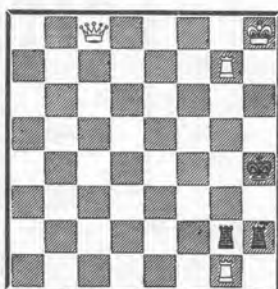
L'Assessore al Turismo per la Regione Campana prof. Virtuoso consegna la coppa al vincitore dell'Open il M.I. Toth, al suo fianco il presidente dell'Azienda di Soggiorno e Turismo di Cava l'avv. Salsano

GARA DI SOLUZIONE n. 3

Fra tutti coloro che ci avranno fatto pervenire la soluzione esatta entro il 18 ottobre, 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.

Per facilitare la spedizione delle soluzioni ogni Concorso è in gara due mesi.

TI, SIVIERO, BUONAVOGLIA, BARUSCOTTI, VUJOVIC, HOFFMAN, MEO, CANATO

30/35)	BLASCO, PETRALIA, DEL TOMA, FUMO CRISPINO	» 5
35/45)	CERIA, CERNUTO, GIGLIOLI, ROFFI, SOPRANO, MARTORELLI, COSTANZA, RESAZ, BUONO, CAPUANO, AMICO	» 4½
		» 4

46/50)	GATTO, EMMA, PORTELLI, PUCCI, MAIORANI	» 3½
51/53)	FRESIA, SALSANO, DI MARZO	» 3
54/57)	SIBILLE, FRAGOMENA, COSENTINO, SPANO'	» 2½
58)	DE FEO	» 1

Ritirati: BEGGI, COPERCHINI, MANDATO, GIUDICE, CERNUTO S., PECORARI, PASTORE, PERINELLI.

CLASSIFICA DEL TORNEO DI TERZA CLASSE

1)	NICOLINI, TRAUTH	p. 7½
3)	SERPELLI	» 7
4/17)	NITTI, KLEIN, PALMIERI, COMUNE, MATA, DI COSTANZO, BORLETTI, TAMASSIA, MASSINI, BOSCUCCI, PETRILLO, GIORGETTI, DE CINTI, DE LORENZI	» 6½
18/22)	MASTRANGELO, JESU, GALLINARO, SATTER, GERMANI	» 6
23/41)	MOLIN, SABATO, DI SALVO, SACRIPANTE, TADDEI, DAL FIUME, CICIRIELLO G., MELLO, PELLEGRINO, DAMERI, MANZO, ROSSI, BALDUCCI, TOMMASI, PIAZZA, FOLCHETTA, SIRIANNI, BOGOMIL, TRAMONTANO	» 5½

Seguono altri 83 giocatori.

Interessante l'affermazione del giovane romano Nicolini che si è classificato al primo posto alla pari con il tedesco Trauth. Al terzo posto il giovane Serpilli di soli 16 anni che ha totalizzato ben 7 punti.



Consegna del Trofeo al 1° classificato della 3ª Classe. Nicolini di Roma da parte del presidente dell'Azienda Soggiorno e Turismo di Cava dei Tirreni Avv. Salsano

Sono stati promossi nel Torneo Open alla categoria « Candidati Maestri »: Blasi, Dal Bon e Sartori; sono stati promossi alla « Prima Categoria Nazionale »: Sabatini, Canato, Bonavoglia, Baruscotti, Del Toma.

Sono stati promossi alla « Seconda Nazionale »: Nicolini, Trauth, Serpilli, Nitti, Klein, Palmieri, Matta, Comune, Di Costanzo, Borletti, Tamassia, Massini, Boscutti, Petrillo, Giorgetti, De Cinti, De Lorenzi.

Sono stati promossi alla « Terza Categoria Nazionale » i seguenti giocatori: Mastrangelo, Di Salvo, Sacripante, Bogomil.

Tra i premi posti in palio « Il giornale degli scacchi » ha offerto una Coppa al più giovane degli italiani meglio classificato: il giovanissimo Pucci e nel Torneo di 3ª classe due

abbonamenti: al più giovane degli italiani meglio classificato, Vangone Umberto di anni 10 (Cava dei Tirreni), e Massini Giulio di Firenze, primo classificato degli italiani non premiati.

B.: TOTH - N.: JOKSIC

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ae7; 4. c:d5, e:d5; 5. Dc2, Cc6; 6. Ae3, Af6; 7. Cf3, Cg-e7; 8. Af4, 0-0; 9. e3, Af5; 10. Dd2, Cg6; 11. Ag3, h5; 12. h3, h4; 13. Ah2, Cb4; 14. Tc1, Te8; 15. Ae2, a6; 16. 0-0, Cc6; 17. Ca4, Ae7; 18. Cc5, A:c5; 19. T:c5, Cf8; 20. a3, Ca7; 21. Tf-c1, c6; 22. b4, Ce6; 23. Tc3, Cg5; 24. Dd1, Cb5; 25. Tb3, Ce4; 26. a4, Cb-d6; 27. A:d6, Cd6; 28. b5, a:b5; 29. a:b5, c:b5; 30. A:b5, Te6; 31. Ad3, A:d3; 32. D:d3, Ta2; 33. Db1, Da5; 34. Tb6, Tg6; 35. T:d6, T:d6; 36. Tc8+. Tempo.

B.: LJUBISAVLJEVIC - N.: VUJOVIC

Apertura Larsen

(Note di Ljubisavljevic)

1. b3, c5; 2. Ab2, d5; 3. f4, Cc6; 4. Cf3, Cf6; 5. e3, e6; 6. Ae2 (se Ab5, Ad7; 7. A:c6, A:c6; 8. Ce5, Tc8 ecc.) 6. ... , Ad6; 7. 0-0, Dc7; 8. c4, b6; 9. A:f6, g:f; 10. c:d, e:d; 11. Cc3, Ce7; 12. Cb5, Dc6; 13. b4! (il bianco demolisce la struttura dei pedoni) 13. ... , Ab8; 14. b:c, b:c; 15. Tb1, a6; (se 15. ... , Af5; 16. Cd4 minacciando Ab5); 16. Cc3, 0-0; 17. Ch4, f5; 18. Tf3, Rh8; 19. Th3, Aa7; 20. Ad3, c4; (se 20. ... , d4; 21. Dh5, d:c; 22. C:f5) 21. Ae2, ... , (se 21. Dh5, c:d;

(Segue a pagina 87)



Il momento della consegna della Coppa offerta da « Il giornale degli Scacchi e Bridge » all'organizzatore del Festival di Cava dei Tirreni rag. Luigi Salsano. Consegna il Trofeo la gentile sig.ra Riccardi, durante il ballo offerto in onore degli scacchisti dall'Azienda di Soggiorno di Cava de' Tirreni il 1 settembre 1973

13° Torneo Internazionale I.B.M. di Amsterdam

di HANS KRAMER

Si è tenuto ad Amsterdam, dal 16 luglio al 4 agosto, il 13° Torneo Internazionale organizzato dalla società I.B.M. Vi hanno preso parte un gran numero di giocatori di primissimo piano e fra questi due ex Campioni del Mondo, Spassky e Petrosian.

La vittoria è andata a due grandi giocatori che si sono classificati al primo posto ex aequo: Planinc (Yugoslavia) e Petrosian (U.R.S.S.) con punti 10 su 15.

Planinc, brillante giocatore jugoslavo di 29 anni, ha conseguito il titolo di Gran Maestro nel 1972. In questo torneo con i bianchi a quasi sempre preferito l'apertura di Re e4 dimostrando vivacità di gioco. Ha perso due partite di cui una

con Petrosian.

Petrosian ha ancora una volta dimostrato le sue grandi doti di fortissimo giocatore: ha perso infatti una sola partita con il forte Marovic. Ha 44 anni e a solo 23 ha conquistato il titolo di Grande Maestro; ha inoltre detenuto il titolo di Campione del Mondo dal 1963 al 1969.

L'ex Campione Spassky ha leggermente deluso. Siamo i primi a non ritenere giusto pretendere che un ex Campione debba sempre vincere, ma in questo torneo egli ha giocato con incertezza e a concesso troppi pareggi; ben 10.

Il torneo è stato realizzato con grande larghezza di mezzi e una efficacissima organizzazione.

PARTECIPANTI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	P	C
1. PETROSIAN	●	1	½	½	1	0	½	½	½	1	½	1	½	½	1	1	10	1—2
2. PLANINC	0	●	½	½	½	1	1	1	1	½	1	½	½	0	1	1	10	1—2
3. KAVALEK	½	½	●	0	½	½	½	1	1	½	1	1	½	½	½	1	9½	3
4. SPASSKY	½	½	1	●	½	½	½	0	½	½	1	1	½	½	½	1	9	4
5. ZABO	0	½	½	½	●	½	½	1	½	1	1	1	½	0	½	½	8½	5
6. MAROVIC	1	0	½	½	½	●	1	1	½	½	0	½	½	½	1	0	8	6
7. ANDERSSON	½	0	½	½	½	0	●	1	½	1	½	½	½	½	½	½	7½	7—11
8. DONNER	½	0	0	1	0	0	0	●	1	½	1	½	½	½	1	1	7½	7—11
9. RIBLI	½	0	0	½	½	½	½	0	●	1	0	1	1	½	1	½	7½	7—11
10. SMEIKAL	0	½	½	½	0	½	0	½	0	●	1	½	1	1	½	1	7½	7—11
11. TIMMAN	½	0	0	0	0	1	½	0	1	0	●	1	1	1	1	½	7½	7—11
12. RADULOV	0	½	0	0	0	½	½	½	0	½	0	●	1	1	½	1	6	12—13
13. REE	½	½	½	½	½	½	½	½	0	0	0	0	●	1	½	½	6	12—13
14. QUINTEROS	½	1	½	½	1	½	½	½	½	0	0	0	0	●	0	0	5½	14—15
15. INKLAAR	0	0	½	½	½	0	½	0	0	½	0	½	½	1	●	1	5½	14—15
16. LANGEWEG	0	0	0	0	½	1	½	0	½	0	½	0	½	1	0	●	4½	16

B.: TIMMAN - N.: RIBLI

1. Cf3, c5; 2. c4, g6; 3. d4, c:d; 4. C:d4, Cc6; 5. e4, Cf6; 6. Cc3, d6; 7. Ae2, C:d4; 8. D:d4, Ag7; 9. Ag5, h6; 10. Ae3, 0-0; 11. Dd2 Rh7; 12. 0-0, Ae6; 13. Ad4, Tc8; 14. b3, a6; 15. De3, Cd7; 16. A:g7, R:g7; 17. f4, Db6; 18. D:b6, C:b6; 19. f5, Ad7; 20. Tad1, f6; 21. f:g, Ae8; 22. Ag4, Tc5; 23. Ce2, Te5; 24. Cf4, Ad7; 25. Af5, Tc8; 26. Ch5+, Rg8; 27. h4, Tc5; 28. Cg3, Rg7; 29. Ch5+, Rg8; 30. Cg3, Rg7; 31. Tf4, A:f5; 32. e:f, Cd7; 33. Rf2, b5; 34. Ch5+, Rg8; 35. g4, Cb6; 36. Tfd4, b:c; 37. b:c,

T:c4; 38. T:c4, C:c4; 39. a4, Tc5; 40. Tb1, Tc8; 41. Tb7, Rf8; 42. g5, h:g; 43. h:g, Ca5; 44. g7+. Il nero abbandona.

B.: LANGEWEG - N.: PLANINC

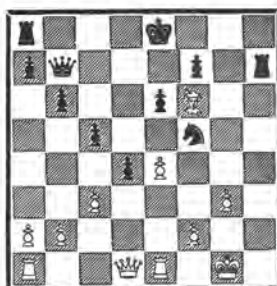
1. Cf3, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, d6; 5. d4, 0-0; 6. Ae2 e5; 7. 0-0, Cc6; 8. d5, Ce7; 9. Ce1, Ce8; 10. f3, f5, 11. g4, c6; 12. Cd3, Ad7; 13. Cf2, Tc8; 14. Ad2, Rh8; 15. Rg2, Cg8; 16. g5, Tf7; 17. h4, f4; 18. Th1, Af8; 19. Db3, Cg7; 20. c5, d:c; 21. d:c, Ae6; 22. Ac4, T:c6; 23. Cd5, Ce7; 24. D:b7, Td6; 25. Db3, A:d5; 26. A:d5, C:d5;

27. e:d, T:d5; 28. Aa5, Da8; 29. Cg4, Cf5; 30. Tad1, Tfd7; 31. Cf6, c4; 32. T:d5, T:d5; 33. Dc3, Td3. Il bianco abbandona.

B.: RADULOV - N.: ZABO

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d3, Cc6; 4. g3, g6; 5. Ag2, Ag7; 6. 0-0, Cge7; 7. c3, d5; 8. De2, b6; 9. Cbd2, Aa6; 10. e5, h6; 11. h4, Cf5; 12. Td1, Dc7; 13. Te1, g5; 14. h:g, h:g; 15. Cf1, g4; 16. C3h2, D:e5; 17. Dd1, Dd6; 18. Af4, Dd7; 19. C:g4, Ab7; 20. Ag5, d4; 21. Cf6+, A:f6; 22. A:f6, Th6; 23. Ag5, Th7; 24.

Ch2, Cce7; 25. Cg4, Cg8; 26. Ae4, A:e4; 27. d:e Db7; 28. Cf6+, C:f6; 29. A:f6.

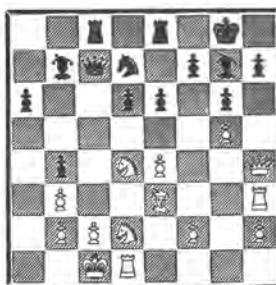


29. ... , Ce3; 30. f:e, D:e4; 31. Ah4, T:h4; 32. g:h, Re7; 33. Rf2, D:h4+; 34. Re2, d:e; 35. Tf1, Td8; 36. De1, Dc4+; 37. Rf3; e2; 38. D:e2, Td3+; 39. Rg2, Tg3+; 40. R:g3, D:e2; 41. Tf2, De3+; 42. Rg2, f5. Il bianco abbandona.

B.: INKLAAR - N.: RIBLI

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, c:d; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, d6; 6. Ac4, e6; 7. Ae3, Ae7; 8. De2, a6; 9. 0-0-0, Dc7; 10.

Thg1, 0-0; 11. Ab3, Ca5; 12. g4, b5; 13. g5, C:b3+; 14. a:b, Cd7; 15. Dh5, g6; 16. Dh6, Te8. 17. Tg3, Af8; 18. Dh4, b4; 19. Cb1, Ag7; 20. Cd2, Ab7; 21. Th3, Tac8.



22. Cc4, Cf8; 23. Dg3, e5; 24. Ce2, A:e4; 25. Ab6, Db8; 26. De3, d5; 27. Th4, Ce6; 28. T:e4, d:e; 29. Cd6, Cd4; 30. C:c8, T:c8; 31. C:d4; e:d; 32. A:d4, A:d4; 33. T:d4, D:h2; 34. T:e4, Dg1+; 35. De1, D:g5+; 36. f4, Da5; 37. Te8+; T:e8; 38. D:e8+, Rg7; 39. De4, Dc5; 40. Rd2, h5; 41. Re2, h4; 42. Rf3, Dh5+; 43. Rf2, h3; 44. Rg3, h2; 45. Dh1, g5; 46. D:h2, g:f+; 47. Rg2, Dd5+. Il bianco abbandona.

B.: SPASSKY - N.: LANGEWEG

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d; 4. C:d4, Cc6; 5. Cb5, d6; 6. c4, Cf6; 7. C1c3, a6; 8. Ca3, Ae7; 9. Ae2, 0-0; 10. 0-0, b6; 11. Ae3, Ab7; 12. Tc1, Ce5; 13. f4, Ced7; 14. Af3, Tb8; 15. De2, Te8; 16. Tfd1, Dc7; 17. g4, Ted8; 18. g5, Ce8; 19. Cd5.



19. ... , e:d; 20. c:d, Cc5; 21. b4, Ac8; 22. b:c b:c; 23. Tb1, Ad7; 24. Ad2, Da7; 25. Aa5, Tdc8; 26. Cc4, Ad8; 27. Ac3, T:b1, Tb8; 29. Te1, Ab5; 30. e5; A:c4; 31. D:c4, d:e; 32. f:e, Cc7; 33. e6, Ce8; 34. d6. Il nero abbandona.

Cava dei Tirreni

(Segue da pagina 85)

22. D:h7, R:h7; 23. C:f5+, Rg6; 24. C:e7, Rf6; 25. C:D, A:h3; 26. C:d5+, Rg7; 27. g:A ecc. variante molto interessante favorevole al bianco).

21. ... , Tg8; 22. Af3, Ae6; 23. Ce2, Dd6; 24. Dc2, Td8; 25. Tb7, Td7; 26. Db2+, Tg7; 27. T:T, A:T; 28. Cd4, Db6; 29. Da3, Df6; 30. Rf1, A:C; 31. e:A, Ab5; 32. Ae2, Cc8; (meglio 32. ... , Cc6, 33. Cf3, De7; 34. D:e7, C:e7 con leggero vantaggio del bianco) (se 32. ... , C:d4; 33. Dc3 e vince).

33. Dc5, Ce7; 34. Cf3, Tg4; 35. g3, Tg8 36. Cg5, T:C; (se 36. ... , h6; 37. T:h6, 38; D:h6, C:f7+); 37. f:g, D:g5; 38. Dd6, Cg6; 39. Th5, (migliore 39. D:d5, c3; 40. D:f7, A:e2; 41 Rf2 e vince); 39. ... , D:d2; 40. T:f5, c3; 41. Df6+, Rg8; 42. D:f7+, Rh8; 43. Df6+, Rg8; 44. De6+, Rh8; 45. T:d5, Rg7; 46. Tc5! (se 47. A:b5, c2; 48. Td7+, Rh6; 49. Dh3+, Rg5; 50. Td5+, Rf6; 51. Td6+, Rg7 e patta per scacco perpetuo). 46. ... , c2; 47. Tc7+, Rh6; 48. Dh3+, Rg5; 49. Dg4+, Rf6; 50. Df3+, Re6. Il bianco vince.

B.: YNIOVIC - N.: TOTH

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Ag7; 4. e4, d6; 5. f3, 0-0; 6. Ae3, e5; 7. d5, Ch5; 8. c5, f5; 9. Dd2, Cd7; 10. c:d6, c:d6; 11. Cb5, Cd-f6; 12. e:f5, a6; 13. Cc3, g:f5; 14. Ad3, e4; 15. Ac2, Cd7; 16. f4, Ch-f6; 17. h3, b5; 18. Cg-e2, Cb6; 19. Ab3, Cf-d7; 20. Cd4, Cc5; 21. 0-0, b4; 22. Cc-e2, a5; 23. Cc6, De8 24. Ta-c1, a4; 25. Ad1, Aa6; 26. T:c5, d:c5; 27. A:c5, Cc4;

28. D:b4, C:b2; 29. Ce7+, Rh8; 30. Cd4, Cd3; 31. Da3, C:c5; 32. D:c5, A:f1; 33. R:f1, Db8; 34. d6, Db1; 35. Re1, Db2; 36. Cd:f5, Ac3+; 37. Rf1, Dd2; 38. Rg1, Ta5; 39. Dc7, Ad4+; 40. C:d4, D:d1+; 41. Rh2, D:d4; 42. D:a5, D:d6; 43. Dg5, D:f4+; 44. D:f4, T:f4; 45. Cd5, Tf2; 46. Cc3, e3; 47. Rg3, a3; 48. Cd5, T:a2; 49. C:e3, Te2. Il bianco abbandona.

B.: COMUNE FRANCO (Sa) - N.: NICOLINI FILIPPO (Roma)

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c:d; 4. C:d, Cf6; 5. Cc3, a6; 6. Ag5, e6; 7. f4, Db6; 8. Dd2, D:b2; 9. Tb1, Da3; 10. e5, d:e; 11. f:e, Cd7; 12. Ac4, C:e5; 13. A:e6?, f:Ae6; 14. C:e6; Da5; 15. Cd4, Ab4; 16. Tb3, 0-0. Il bianco abbandona.

B.: MICHAEL TRAUTH (G. O.) - N.: NICOLINI FILIPPO (Roma)

1. g3, g6; 2. Ag2, Ag7; 3. Cf3, Cf6; 4. 0-0, c5; 5. c4, 0-0; 6. Cc3, Cc6; 7. d3, h6; 8. Tb1, d6; 9. a3, Tb8; 10. b4, Ag4; 11. h3, A:Cf3; 12. A:A, Dd7; 13. Ag2, b6; 14. Ad2, e6; 15. Da4, Tb-c8; 16. Da6!, Tf-d8; 17. Cb5, Cd4; 18. C:C, c:C; 19. Tf-c1, e5; 20. a4, Af8; 21. a5, Tb8; 22. Ta1, Ce8; 23. a:b, a:b; 24. Da7; D:D; 25. T:D, Td-c8; 26. Tc-a1; Cf6; 27. g4, g5; 28. h4, e4; 29. h:g, h:g; 30. A:g5, C:g4; 31. A:e4; Ah6; 32. Ah4. Il nero abbandona.

B.: NICOLINI FILIPPO (Roma) - N.: SERPILLI PAOLO (Mc.)

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4; 4. e5, c5; 5. a3, A:C; 6. b:A, Ce7; 7. Ad3, Cc6; 8. Cf3, Dc7 9. 0-0, Ad7; 10. a4, h6; 11. Aa3, c4; 12. Ae2, f5; 13. Ad6, Da5; 14. Dd2, 0-0-0; 15. Tf1b1, Tdg8; 16. Tb5, Dd8; 17. Tab1, b6; 18. a5, Cb8; 19. a:b! A:T; 20. b:a. Il nero abbandona.

Anatolj Karpov

di ANTONIO SICA

Col suo fisico così minuto e quei capelli sempre incollati sulla fronte, il numero uno fra i giovani sovietici, Anatolj Karpov, non lasciava certo immaginare quale grande giocatore fosse nascosto in lui. Ci cascò lo stesso grande maestro Gufeld, che vedendolo disse semplicemente — Quel ragazzo è troppo esile, non diventerà mai un grande maestro! —, e se uniamo questo commento all'altro di Botwinnik — Questo ragazzo non capisce assolutamente niente di scacchi! —, possiamo capire quanto fuorviante fosse l'aspetto del giovane campione.

Ad 11 anni prese la candidatura a maestro, pur avendo letto fino ad allora solo uno o due libri di scacchi, dei quali ora non ricorda neanche il nome. Quindi è chiaro che Karpov giocava istintivamente, seppure ad alto livello, ed è forse per questo che l'iper-razionale Botwinnik ha così tanto errato nella sua valutazione tecnica.

Comunque la scuola di Botwinnik lo ha molto migliorato, Karpov ha potuto completare il suo gioco istintivo con le norme della teoria, di cui era assolutamente carente fino al momento della sua candidatura a maestro.

Benché abbia ammesso di non avere nessuno stile, si può osservare che il suo primo stile di gioco era influenzato da Capablanca, il cui libro di partite fu il primo ad essere da lui letto.

Continuando l'ascesa, a 15 anni fu il più giovane maestro russo, che è un'impresa eccezionale a quest'età, considerando anche la durezza ed il gran numero di buoni giocatori in Russia.

Il primo esordio internazionale si ebbe in Cecoslovacchia, dove, quando se lo videro presentare, pensarono ad un errore di designazione vista la sua età, che inoltre, sembrava di molto inferiore a quella reale.

Nel 67-68 vinse il campionato europeo Juniores senza subire una sola sconfitta; da quel momento Furman divenne

il suo allenatore. Il suo gioco è molto chiuso, posizionale, insomma « conservatore » come dice simpaticamente Paul Keres, il quale spiega la scelta di questo tipo di gioco (così contrario all'irruenza giovanile) con la necessità di far punti senza rischiare eccessivamente, insomma un anti-Larsen.

In vista del Campionato mondiale Juniores 70, Furman approfondì con Karpov solo alcuni sistemi di apertura, invece di allargarne il repertorio che al-



ANATOLJ KARPOV

lora era tutt'altro che vasto; e questo perché molti dei futuri suoi sfidanti erano degli opportunisti tattici, così niente avrebbero potuto ottenere contro i suoi granitici sistemi difensivi.

L'unico che credeva fermamente alla vittoria di Karpov, fu Spasskj, il quale 14 anni fa vinse lo stesso campionato. Così fu.

Tutti questi successi che sarebbero stati sufficienti ad alterare una non forte personalità, lasciarono Karpov completamente sé stesso: la sua proverbiale modestia e calma non è mutata ed è in forte contrasto con il comportamento piratesco degli altri due « giova-

ni grandi » il brasiliano Mecking e l'americano Walter Browne, i quali, a volte, non desistono dall'usare le più raffinate torture psicologiche, quando non usano dare possenti calci al tavolo di gioco! (Mecking-Petrosian Torneo di San Antonio).

Nella successiva primavera *71 si qualificò 5° al massacrante campionato sovietico e l'anno successivo arrivò 4°. Nel frattempo trovava anche il tempo di studiare economia all'Università di Leningrado.

Fra questi due tornei non si è lasciato sfuggire la norma di Grande Maestro che ottenne a Caracas, piazzandosi 4° in un torneo con 9 grandi maestri. La sua strategia difensivistica è così attiva che non ha mai perso più di due partite in un torneo, inoltre a Porto Rico nel '71, fece 7½ su 8, usando per ciascuna delle partite non più di un'ora!

1° al Memoriale Alekhine, ad Hastings, ottimamente piazzato a Graz, Skopje, primo posto con Kortchnoy al torneo internazionale di Leningrado che gli ha dato l'ingresso al torneo dei candidati al titolo mondiale: una messe di successi fantastica.

In un'intervista rilasciata ultimamente ha dichiarato di sperare di incontrare Fischer nei prossimi tre o quattro anni. Noi siamo però sicuri che in Karpov c'è un pò di più ambizione di quanto non voglia far credere e che spera di fare il colpaccio già adesso, anche se incontrare Fischer non è più piacevole di un appassionato abbraccio ad un cactus.

Vi presento questa partita apparsa su Chees Life & Review. Note del Grande Maestro Karpov.

B.: KARPOV - N.: GLIGORIC

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. 00, Ae7; 6. Te1, b5; 7. Ab3, d6; 8. c3, 00; 9. h3, ...

La Ruy Lopez una delle più vecchie e più studiate aperture.

Data la difficoltà nel trovare qualco-

sa di nuovo nel primo avvio della partita, i giocatori spendono molto del loro tempo nelle aperture, scegliendo le varianti con cui entrare nel medio gioco. In questa partita, comunque, i giocatori seguono il modello classico di una delle principali varianti.

9. ..., Cb8

Ca5 conduce alla difesa Cigorin. la mossa Cb8 è diventata di recente una frequente caratteristica nelle competizioni internazionali.

10. d3, ...

La mossa d4 è la normale. In quel modo il bianco preme al centro mantenendo l'iniziativa. Con 10. d3 il bianco rifiuta l'inizio del gioco attivo per il momento.

10. ..., Cd7; 11. Cbd2, Ab7; 12. Cf1, Cc5; 13. Ac2, Te8; 14. Cg3, Af8

Questo sistema è considerato come una delle migliori repliche a questa variante scelta dal bianco. Il nero è riuscito a ridislocare le proprie forze ed è preparato per la battaglia del centro.

15. b4, ...

Il solo modo per allontanare il cavallo 15. D4 è impossibile data la insufficiente difesa di e4 da parte del bianco.

15. ... Ccd7; 16. d4, h6; 17. Ad2, ...

Difendendosi dalla possibile d5.

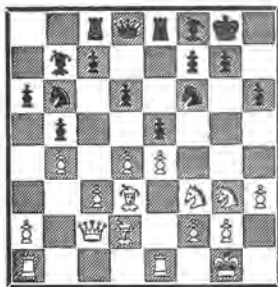
17. ..., Cb6

Per qualche ragione Glicoric non gioca la conosciuta a5 che dà al nero la completa parità. La sua mossa merita nondimeno considerazione.

18. Ad3, ...

Questa mossa blocca l'incursione del cavallo in c4 e ferma, nello stesso tempo, l'avanzata del pedone a6.

18. ..., Tc8; 19. Dc2?!, ...



A prima vista una strana continuazione. Il bianco pone la sua donna sulla fila della torre nera. Ma la colonna c non verrà infatti aperta per l'immediata 19. ..., c5; 20. b:c, d:c; 21. d5 o dopo un preliminare scambio 19. ..., e:d; 20. c:d, c5; 21. b:c, d:c; 22. d5 con posizione molto pericolosa.

19. ..., Dd7

Mossa letargica che costerà al nero. Non solo si perde un tempo importante,

ma la donna ha preso la casa d7 limitando le manovre del cavallo.

20. Tad1, Dc6; 21. Ae3, Ca4

Questo è il solo modo di guadagnare un tempo per difendersi contro la minaccia Cd2-b3-a5. La mossa Cc4 era improponibile in vista di 22. d5, Dd7; 23. A:C, b:A; 24. Cd2 e 25. C:c.

22. Tc1, Cb6; 23. Db1, ...

Migliore è l'immediata Cd2; quindi 23. ..., d5 non è pericolosa dal momento che e4 è difeso.

es. 24. d:e, T:e5; 25. Ad4! (25. f4?, d:e con posizione vinta per il nero) 25. ..., d:e; 26. C:e4. Non c'è difesa contro Cd2-b3-a5.

23. ..., Dd7; 24. Cd2, c5

azione forzata. Il bianco ottiene un forte e difeso pedone passato in d5.

25. b:c, d:c; 26. d5, Ca4; 27. c4, b4; 28. Tf1, ...

Il problema del nero è che non può trovare una soddisfacente difesa contro f4 iniziando un pauroso attacco sul re. Il controgioco sull'ala di donna è in ritardo senza speranza.

28. ..., Dc7; 29. f4, Cd7

Questa ritirata del cavallo perde forzatamente un pedone dopo la trasferta dell'alfiere bianco in d2, ma una ritirata in b6 sarebbe anche più triste.

30. Dc2, Cc3; 31. f5, Cf6; 32. Ce2!?, ...

Ovviamente sarebbe stato meglio guadagnare il pedone con 32. Cf3; 33. Ad2; 34. A:C, ma sembrava che il nero fosse senza difesa contro la cascata dei pedoni bianchi sull'ala di re. Comunque si vede che il nero, lentamente, riesce a scappare dal suo incomodo rifugio.

32. ..., C:e2+; 33. A:e2, Ad6; 34. g4, Rf8; 35. h4, Re7; 36. g5, h:g; 37. h:g, Cd7; 38. Ag4, ...

I pezzi bianchi si dimostrano impreparati a questo veloce cambiamento di

eventi. La pressione decisiva richiedeva una ridislocazione ed un apporto di forze nuove sull'ala di re.

38. ..., Tg8

Il banco stava minacciando 39. f6+, g:f; 40. g:f+, C:f6; 41. Ag5. Ma senza l'avanzata del pedone nero f6 ce la farà appena, quindi 38. ..., f6 era qui migliore.

39. Rf2, Th8; 40. Th1, Tag8



E' vitale per il re nero il poter fuggire sull'ala di donna senza interferenze. Ora il bianco ha un'occasione eccellente per risolvere la battaglia in suo favore con 41. a3, a5; 42. Da4!, Cb6; 43. Db5! ed il nero non può intrappolare la donna giacché su 43. ..., T:T; 44. T:T, Ta8 segue la mortale f6+, ed il nero non ha tempo per f6 per la manovra Cc3 che attacca a5 e c5. Ma io andai oltre questa possibilità e feci una mossa non completamente buona.

41. Dd1, Rd8

La mossa in busta. Glicoric, come prima, si trattiene da f6 41. ..., Cb6 perde per 42. f6+, g:f; 43. Df3, Cd7; 44. Cb3 con le minacce A:C e C:p. Anche cattiva è 41. ..., a5; 42. Da4, Cb6; 43. Db5.

42. Dg1, Cb6; 43. Th2, De7?

Questo è un serio errore. E' necessario spingere i pedoni sull'ala di donna. Il cavallo bianco occupa subito a5 e la partita finisce rapidamente.

44. Cb3, Rc7; 45. Rf3, Cd7

Ancora un piccolo stratagemma. La mossa del re bianco libera la 2ª traversa per le sue torri ed apre la diagonale g1-a7 per la sua donna.

46. a3, b:a; 47. Ta2, Th4; 48. T:a3, Tgh8; 49. Tb1, ...

Il nero non ha forza per difendere tutti i suoi punti deboli e la partita finisce in poche mosse.

49. ..., Tb8

Un errore che non cambia nulla. 49. ..., f6 era più tenace.

50. De1, T:g4

Su 50. ..., Th8 c'è 51. Da5+, Rc8; 52. f6, g:f; 53. C:c.

51. R:g4, Ac8; 52. Da5+, abb.

Su 52. ..., Tb6 è decisiva 53. C:c, A:C; 54. T:T, A:T; 55. A:A+, C:A; 56. c5.

**Leggete,
diffondete e
abbonatevi a**

**il giornale
degli
scacchi**

Spigolando in Biblioteca

Storia dei Grandi Match e dei Grandi Tornei

di ATTILIO SACRIPANTE

MATCH

STAHLBERG - NIMZOWITSCH

Aaron Nimzowitsch: questo grande giocatore lettone, che nacque a Riga nel 1886 e morì a Copenhagen nel 1935, fu uno dei fondatori della scuola neoromantica. Giocatore di forza indiscussa; basta ricordare i primi posti ai tornei di San Pietroburgo (torneo dei maestri) 1914, Copenhagen 1924, Marienbad 1925, Dresda 1926, Hannover 1927, Karlsbad 1929 (davanti a Capablanca) e Francoforte 1930. Valente scrittore, profondo pensatore e teorico; fu decisamente poco fortunato come giocatore di matches.

Qui riportiamo alcune partite del suo incontro con Gideon Stahlberg il grande maestro svedese nato a Göteborg nel 1908 e morto a Leningrado nel 1967, durante la partecipazione al torneo per il cinquantenario dell'Unione Sovietica anch'egli primo nei tornei di Bad Nienendorf 1934, Helsinki 1936, Buenos Aires 1941 e 1947 e Beverwijk nel 1958.

Il match si svolse a Göteborg dal 4 al 12 Febbraio 1934 e diede luogo ad una lotta serrata e ricca di insegnamenti teorici; vi è un ultimo dato da aggiungere, al termine dell'ottava ed ultima partita Nimzowitsch stringendo la mano al suo avversario pronunciò queste parole:

«Saluto un altro grande maestro!». Avvenimento, realmente eccezionale, che dimostra la profonda stima che Nimzowitsch nutriva per il campione svedese, essendo egli ben noto per un'altra frase lapidaria rivolta un giorno ad un suo avversario: «Ma come posso io perdere con un idiota simile!».

I PARTITA DEL MATCH

Stahlberg - Nimzowitsch

1. d4, e6; 2. c4, Cf6; 3. Cc3, Ab4; 4. Db3

La variante Spilmann oggi poco giocata perché ritenuta inferiore, ma forse

a torto, l'ovvio vantaggio su Dc2 è che, attaccando l'alfiere, il bianco restringe la libertà di scelta del nero; d'altro canto però la donna in b3 è molto più vulnerabile. Le continuazioni ritenute più forti a questo punto sono c5 che vedremo in un'altra partita e:

4. ..., Cc6; 5. e3, ...

Più attiva sembra 5. Cf3, 0:0! (se 5) ... d6?!; 6. d5!, A:C+; 7. D:A e:d; 8. c:d, C:d; 9. D:g7, Df6; 10. D:D, C:D con leggera supremazia del bianco; 6. Ag5, h6; 7. Ah4, Ae7; 8. e4 d6; 9. e5, d:e; 10. d:e, Cd7!; 11. Ag3 parità.

5. ... 0:0; 6. Ad3, a5!

Iniziando una manovra analoga a quella introdotta dallo stesso Nimzowitsch contro Bogoljubov a San Remo 1930

7. Cg-e2, a4; 8. Dd1, a3; 9. b3, d5; 10. 0:0, b6

L'ultimo «piccolo» problema è lo sviluppo dell'alfiere campo-chiaro terminato il quale, il gioco del nero risulterà leggermente preferibile, in quanto più sciolto.

11. Ad2, Ab7; 12. Tc1, De7!

Il bianco ha intenzione di iniziare un gioco di pressione sul punto c7. Il nero invece con la mossa di Donna ha solo... 1) liberato l'ottava e messo in comunicazione le torri 2) continuato a difendere il pedone c7 3) iniziata una sovrapprotezione (idea molto cara a Nimzowitsch) della casa a3 4) preso stabilmente possesso della casa focale b4!. Cosa si potrebbe volere di più, da uno spostamento di una sola casella!!

13. Cb5, A:A; 14. D:A, Cb4; 15. c:d, Cf:d

Ora il bianco fa pressione sul punto c7 ma il nero ha preso stabile possesso di b4; la differente bontà dei due piani salta agli occhi!

16. Ac4, ...

se 16. e4, C:A; 17. D:C, Cb4 e 18. ... c6!

16. ..., c6; 17. A:C, e:A; 18. Cc3, Aa6; 19. Ca4, A:C; 20. D:A, Da7; 21. Tfd1, Tae8; 22. Dd2, Da5; 23. Cc3, f5; 24.

Ce2, Tf6; 25. Rh1, ...

Il bianco ha in mente la manovra Ce2, g1, f3, e5! da dove, preso possesso della «hole» e centralizzato il cavallo, può continuare il gioco di pressione sul pedone c6, bloccando contemporaneamente il gioco del nero

25. ..., h6; 26. Cg1, f4!?

Come fermare la manovra di cavallo? Nimzowitsch risolve brillantemente il problema con un bluff psicologico!

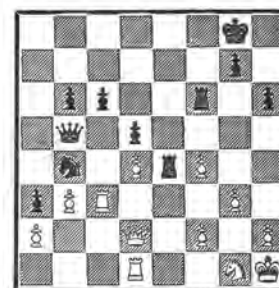
se 27. Cf3, f:e; 28. f:e, Te4

27. e:f, Te4; 28. g3?

Con Ce2! secondo Nimzowitsch si sarebbe provata l'infondatezza del sacrificio ma noi pensiamo che con 28. ..., Db5! il nero vada sempre in vantaggio ed invitiamo il lettore ad analizzare questo tratto con le possibili continuazioni

28. ..., Db5; 29. Tc3?!

preferibile 29. f3!



29. ..., c5!; 30. d:c, b:c; 31. Td-c1, Tc6; 32. Te3, Tc-e6!; 33. T:T, T:T; 34. f3, Te8; 35. Te1, T:T, 36. D:T, Dd7!

Questa mossa è un vero tappabuchi; il bianco non ha entrate!

37. Dc1, d4!

Evidentemente D:c5? è errata a 38. D:a3, De8!

38. Ce2, Db5; 39. De1, Dd3; 40. Cc1, D:f+; 41. Rg1, Rf7!; 42. Df2, De4; 43. Df1, d3; 44. Dd1, De3+; 45. Rg2, d2; 46. abbandona

La manovra Cb4-d3-b2 è imparabile. In realtà il vero artefice della vittoria è proprio questo cavallo che dopo essersi installato alle 14esima! mossa in b4 sen-

za più muoversi ha costretto il bianco ad un gioco ristretto e difficile a causa della minaccia C:a2 ed ha contemporaneamente espletato una valida azione di sostegno del pedone c6!

V PARTITA DEL MATCH Stahlberg - Nimzowitsch

1. d4, e6; 2. c4, Cf6; 3. Cc3, Ab4; 4. Db3, c5

Ecco la seconda variante! c5 che oltre ad avere lo sviluppo come in partita; può proseguire 5. d:c, Ca6; 6. a3, A:c5; 7. Cf3, 0:0; 8. Ag5, Ae7; 8. Dc2, Da5! 10. e4, d5; 11. e5, d4! 12. e:C, g:f; 13. Ad2, d:C; 13. A:c3, Ab4! (Donner - Van den Berg)

5. d:c, Cc6; 6. Cf3, Ce4; 7. Ad2, C:c5; 8. Dc2, 0:0; 9. a3, A:C; 10. A:A, a5; 11. g3, ...

Questa apertura di fianchetto, che accentua il carattere posizionale della partita ed instaura un controllo del centro, ha pur'essa un piccolo neo, priva il pedone c4 del suo naturale supporto, la replica del nero infatti prelude ad un attacco a questo pedone ed alla occupazione del punto b3

11. ..., a4!; 12. Ag2, b6; 13. 0:0, Ab7
Migliore di Aa6 (che attacca il pedone c4) a cui sarebbe seguito 14. Ce5, De7; 15. C:C, d:C; 16. Ab4 con leggero vantaggio.

14. Ta-d1, Ca5; 15. Ab4, Ae4

Il nero procrastina troppo la mossa Dc7 questo permetterà al bianco di impossessarsi dell'importante casa d6 resa debole, sia dalla mancanza dell'alfiere di case nere, sia dalla mancanza del pedone c7.

16. Dc3, Ca-b3; 17. Cd4, A:A; 18. R:A, Te8

meno bene 18. ..., C:C; 19. D:C ed il nero non può evitare la perdita di almeno un pedone lasciando al bianco la colonna ed eventualmente la diagonale c3-g7.

19. C:C, C:C; 20. Td6!

Finalmente l'obiettivo è raggiunto la casa d6 è ora saldamente in possesso del bianco. Vi è anche un risvolto comico in questa posizione, infatti il primo teorizzatore di questo tipo di mosse fu proprio il Nimzowitsch nel suo trattato « Die Blockade »; dopo questa mossa probabilmente, egli ne avrà dedotto non senza una punta di orgoglio che anche Stahlberg doveva averlo letto!

20. ..., Dc7; 21. Tf-d1, Te-d8; 22. Df3, Ta-b8

Naturalmente non 22. ..., D:c4??; 23. T:d7; Tf8 (non c'è di meglio) 24. D:T!

e vince. Il bianco minacciava la semplice T:d7 speculando sulla debolezza dell'ottava.

23. Dg4, f6

Gli effetti della 20esima mossa del bianco si fanno sentire il gioco dei pezzi neri è legato alla difesa del lato di donna, il poco spazio di cui dispongono non consente l'ampia libertà di manovra del bianco che volge il suo attacco sul lato di re indifeso ove si creano le prime debolezze. Nimzowitsch battuto con le sue stesse armi!

24. Ac3, Rh8; 25. Dh4, e5?



Un serio errore il bianco minacciava 26. A:f6, g:A; 27. D:f+, Rg8; 28. Td1-d4; C:T; 29. T:C e vince.

La continuazione migliore era probabilmente 25. ..., Rg8!; 26. A:f, g:A; 27. D:f6, Dc5! se 28. T:d7, Dc6+; 29. Df3 ed avrebbe la scelta fra un finale di torre con 29. ..., D:D+ ed uno difficilissimo di donna contro due torri e cavallo con D:T se 28. T:e6!?, non 28. ..., d:T?, 29. T:T+, T:T; 30. D:T+, ma se 28. ..., Tf8! e guadagna materiale a causa della triplice minaccia di d:T, T:D, ed attacco al punto f2

26. T:f6!, g:T?

Questo è un suicidio meglio era rifiutare l'offerta con 26. ..., d5!; 27. Te6, d4; 28. Ab4, Cc5.

27. D:f+, Rg8; 28. Td6!, Tf8; 29. D:e5, T:f2+; 30. Rg1!, Rf7; 31. Tf6?! + abbandona

La chiusa « migliore » sarebbe stata 31. Dg7+, Re8; 32. Te6+! d:T; 33. D:D e le due torri nere sarebbero state ambedue « à l'aire ».

VII PARTITA DEL MATCH Stahlberg - Nimzowitsch

1. d4, e6; 2. c4, Cf6; 3. Cc3, Ab4; 4. Db3, Cc6; 5. e3, a5; 6. Ad2, e5?!

Si è già variata la linea della prima partita e questa seconda spinta del pedone « e » non sembra buona, infatti cede il centro e perde un tempo preferibile 6. ..., 0:0.

7. d5, Ce7; 8. Ad3, d6; 9. Cg-e2, Cd7
Questa manovra barocca, degna di un

originale come Nimzowitsch conquista la « hole » in c5, fa piazzare meglio la Donna bianca e perdere un tempo al bianco a costo di due spesi dal nero! Decisamente migliore 9. ..., 0:0 e 10. ..., c6 o 10. ..., Cg6.

10. Dd1, Cc5; 11. Ac2, Ag4; 12. 0:0, A:Cc3; 13. A:A, b5?

L'inizio di una combinazione sbagliata che costa un pedone.

14. c:b, A:C; 15. D:A, C:d5

la combinazione è finita il pedone d5 è caduto, la struttura dei pedoni bianchi è leggermente inferiore a causa del pedone doppiato anche se ciò è costato la coppia degli alfiere ed un ritardo nello sviluppo, ma vi è stata una piccola falla nell'analisi e Stahlberg la sottolinea subito.

16. A:e5!, d:A

non v'è di meglio.

17. Tf-d1; Dd6!; 18. Df3!...

se 18. e4?, Cf4!; 19. Dg4!, Dg6 ed il pezzo non si recupera più

18. ..., 0:0:0

se 18. ..., e4?; 19. A:e, C:A; 20. D:C+, De6; 21. D:C, D:D; 22. T:D ed ora se 22. ..., 0:0; 23. Td7 se 2. ..., Td8; 23. Tc5, Td7; 24. Ta-c1 ed il finale è senza speranza.

19. e4, Df6; 20. Da3!, Cb6; 21. D:C, T:T+; 22. A:T, Dd6; 23. Dc3! ...

Dopo il cambio delle Donne il finale si presenta molto difficile il bianco ha l'alfiere cattivo a causa della presenza dei pedoni e4 e b5 (per di più doppiato) mentre il nero ha la possibilità di centralizzare il cavallo in d4 da dove non potrà essere scacciato ed eserciterà una notevole azione di disturbo facendo aumentare le prospettive di patta ad onta del pedone di meno. Saggiamente il bianco rifiuta il cambio e crea nuove debolezze nel campo avversario, la fase fino al cambio delle donne è di un interesse estremo; conviene seguirla attentamente.

23. ..., a4; 24. b3, Td8; 25. Ag4+, Rb8; 26. b:a, C:a; 27. Db3, Cc5; 28. D:f7, C:e4; 29. Tf1, Df6; 30. D:D

Inizia così il finale di torri, pedoni e pezzi minori; noterete che ora l'alfiere è molto più attivo, che il pedone doppiato è scomparso ed è apparso un pedone passato.

30. ..., C:D; 31. Ae6, Td4; 32. Tb1, e4; 33. h3, Rb7; 34. Tc1!, ...

Era minacciata la manovra Rb7-b6-c5-Tb4 con la caduta del pedone b

34. ..., Tb4; 35. Ac4, Rb6; 36. Af1!,

Teoria delle aperture

a cura di GIUSEPPE CRISPINO

Esaminiamo in questo numero la variante 5. ... , Dd6. In questa variante il nero pone subito seri problemi al bianco, infatti dopo aver arroccato lungo, egli è in grado di sferrare subito l'attacco all'arrocco bianco valendosi della buona posizione della donna e del possesso della coppia degli alferi nonché della spinta in profondità dei pedoni h7 e g7. In genere risulta difficile al bianco organizzare un controgio efficace e la sua speranza di giungere ad un finale per lui favorevole (non dimentichiamo che il finale di soli pedoni è teoricamente vinto per il bianco!) è spesso chimerico. Ecco perché questa variante costituisce per il nero uno dei migliori antidoti [insieme con 5. ... , f6] contro la variante di cambio.

B.: ANDERSSON - N.: PORTISCH
Las Palmas 1972

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:A; 5. 0-0, Dd6; 6. d4, e:d4; 7. C:d4, Ad7; 8. Cc3, 0-0-0; 9. Ae3, Ch6.

Non siamo abituati a vedere sviluppare i cavalli nelle case laterali, ma in questo caso il cavallo sta meglio in h6 che non in f6 sia perché in f6 potrebbe essere attaccato più facilmente, sia perché in h6 controlla la casa f5 in cui potrebbe recarsi il Cd4.

10. h3, g5!?

Una continuazione interessante che pane al bianco i primi problemi. Sarebbe stato errato 10. A:h3; 11. g:h3, c5 a causa di 12. A:h6.

11. Dh5

La presa del pedone era temeraria, ma la continuazione migliore era 11. Cb3! e dopo 11. ... , Dg6; 12. Dd4, b6 il gioco sarebbe stato molto incerto.

11. ... , g4; 12. Cf5?

Dopo l'imprecisione un vero e proprio errore che permette al nero di impadronirsi dell'iniziativa. Senza dubbio 12. h4!, Dg6; 13 Da5 avrebbe dato luogo ad una posizione con possibilità reciproche.

12. ... , C:f5; 13. e:f5, g:h3; 14. Tad1, Db4!

Ovviamente non 14) ... , De7 a causa di 15. Tfe1.

15. Ag5

A 15. a3, sarebbe seguito 15. ... , Da5.

15. ... Ae7; 16. a3, Dc5; 17. A:A, D:A; 18. Tfe1, h2+!

Non è una semplice finezza, ma la mossa che consente al nero di mantenere il vantaggio. Infatti se egli si fosse astenuto da questa mossa e avesse giocato subito 18. ... , Dc5, sarebbe seguito 19. g4!, Thg8; 20. Ce4! con gioco incerto visto che il nero non può giocare 20. ... , D:f5; 21. D:f5, A:f5 per 22. T:T+, R:T; 23. Cf6 con gioco vincente per il bianco.

19. R:h2

Se 19. D:h2 se 19. ... , Dg5 con gioco superiore per il nero.

19. ... , Dc5

Risulta ora chiaro il significato di 18. ... , h2!, il nero attacca sia il pedone f5 che quello f2 e impedisce ovviamente 19. g4.

20. D:f7, D:f2; 21. Tf1, Dh4+; 22. Rg1, Thf8; 23. Dg7, T:f5; 24. Td4, Dg5; 25. D:D.

A 25. D:h7 segue ovviamente 25. ... , De3+

25. ... , T:g5; 26. Ce4, Te5!

Con l'idea di giocare c5. Il gioco di Portisch è stato impeccabile in questa partita e del resto in tutto il torneo, da lui terminato imbattuto!

27. b4, Af5; 28. T:T+, R:T; 29. Cc5, b6; 30. C:a6, Rc8; 31. g4, Ag6; 32. c4, Te4; 33. b5, T:g4+; 34. Rh2, T:c4; 35. Tf8+, Rb7; 36. Il bianco abbandona.

La partita che segue si differenzia dalla precedente, sia perché il nero spinge tutti e due i pedoni, cioè h7 e g7, sia perché tutto ciò alla fine servirà non solo a scardinare l'arrocco del bianco ma a rendergli deboli in maniera decisiva le case bianche.

B.: GEORGADZE - N.: VOGT

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:c6; 5. 0-0, Dd6; 6. d4, e:d4; 7. C:d4

Più incisiva di 7. D:d4 cui segue 7. ... , Ag4; 8. De3, Ce7; 9. Cbd2, Cg6 10. h3, Ad7 ed il nero ha un gioco più sciolto.

7. ... , Ad7; 8. Ae3, Dg6; 9. Cd2, 0-0-0; 10. De2, h5; 11. c3, Cf6; 12. f3, h4

Il nero già minaccia di incrinare l'arrocco bianco, mentre questi non ha ancora creato un valido controgio ed il tentativo di reazione che ora questi abbozza viene stroncato sul nascere dal nero.

13. Cc4, c5; 14. Cb3.

Il bianco probabilmente aveva in animo di giocare 14. Ce5 per privare il nero della potente coppia degli alferi, ma dopo 14. Ce5 sarebbe seguito 14. Dh5; 15. C:A, T:C; 16. Cb3 (oppure 16. Cf5 cui segue la stessa mossa) 16. ... , C:e4 ed oltre a guadagnare un pedone il nero minaccia 17. ... , Cg3!

14. ... , Dh5!; 15. Af4?

Qui l'alfiere risulta attaccabile ed oltretutto non svolge alcun ruolo attivo, era preferibile portarlo in f2.

15. ... , Ae7; 16. Tfd1

Non va più bene 16. Ce5 perché il nero si sottrae al cambio con 16. ... , Ae6 e minaccia g7 - g5 - g4.

16. ... , g5! 17. Ae5, g4; 18. f4, The8; 19. A:C, A:A; 20. e5?, Ae7; 21. De3, Ae6; 22. Ccd2, h3; 23. g3, b6

Con questa mossa il nero, che già ha ottenuto un tangibile vantaggio di posizione, si appresta a sferrare l'attacco decisivo servendosi proprio delle case bianche, che già deboli per il cambio dell'alfiere, lo sono diventate ancor di più dopo la spinta in f4 e soprattutto quella in e5 che il bianco deve assolutamente evitare.

24. De2, Rb7; 25. Cf1, Ad5; 26. Cbd2, c4!

Il finale pratico

di EDMAR MEDNIS

Per gentile
concessione della
rivista americana

CHESS
LIFE & REVIEW

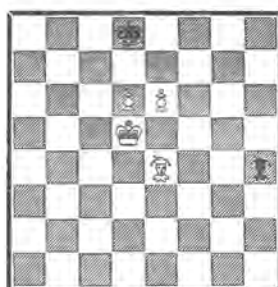
a cura di LUIGI DE MARINO

FINALE CON ALFIERI DI COLORI OPPOSTI

Molte volte il vantaggio di due pedoni non è sufficiente per vincere, né il giocatore in posizione inferiore è capace di realizzare un blocco efficace. Quella del blocco è la manovra difensiva chiave nei finali di colore contrario. Se si può realizzare il blocco di solito la partita è pari; in caso contrario il giocatore in vantaggio materiale vince. I casi generali sono sostanzialmente due: a) due pedoni passati uniti; b) due pedoni passati disuniti.

A) PEDONI PASSATI UNITI

Generalmente il Re della parte più debole deve stare di fronte ai pedoni per potere nutrire una qualche speranza di patta. Ci sentiamo di poter affermare che quando i pedoni sono entrambi in sesta, la partita è vinta. (Le sole eccezioni si hanno con i pedoni di Torre e Cavallo).

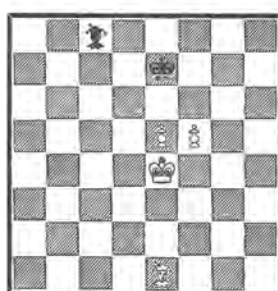


Diag. N. 1

Il bianco porta il suo Re verso l'ala di Re e poi fa avanzare il pedone 7. Una continuazione potrebbe essere: 1. Ag6, Af6; 2. Re4, Ag5; 3. Rf5, Ah4; 4. Af7 ed il nero deve abbandonare. Se 4. ... Rc8; 5. e7 oppure se 4. ... Ag3; 5. e7.

Se i pedoni fossero più arretrati, allora il problema sarebbe di stabilire se essi possono essere spinti fino alla sesta traversa. Se possono riuscirci, allora si vince; altrimenti è patta. La posizione di maggiore forza per il Re del giocatore in vantaggio è avanti ai propri pedoni per poterne assistere l'avanzata direttamente con maggiore efficacia.

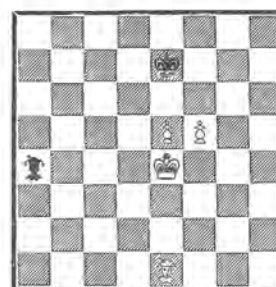
Le due posizioni chiave di vittoria e di patta sono mostrate dalle posizioni dei diagrammi 2 e 3.



Diag. N. 2

Patta

Se 1. Ah4+, Rf7 e il nero muoverà semplicemente l'Alfiere avanti e indietro fra la casella d7 e c8, mentre il bianco non può far nulla perché il suo Re è legato alla difesa del pedone f. Se segue che per la patta, l'alfiere nero deve trovarsi avanti ai pedoni bianchi e mantenere uno di essi sotto minaccia, conservando, nello stesso tempo, un sufficiente spazio per le manovre rimanendo nella diagonale.



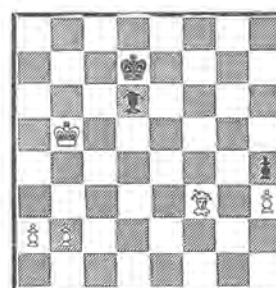
Diag. N. 3

Il bianco vince

1. Ah4+, Rd7; 2. e6+, Rd6; 3. Ag3+, Re7; 4. Re5, Ae8; 5. f6+, Rf8; 6. Rf5, Ah5; 7. Ad6+, Rg8; 8. Rg5, Ae8; 9. Rh6, Rh8; 10. Ae5, Ag8; 11. Ad4! (guadagna un tempo lasciando al nero solo mosse perdenti) 11. ... Rf8; 12. Rh7, Aa4; 13. Ac5+, Re8; 14. Rg7 e il bianco vince.

La comprensione delle manovre appropriate del Re e dei Pedoni è di estrema importanza e nella sensazionale partita Walther - Fischer (Zurigo 1959) ne abbiamo una chiara esposizione.

Dopo una lunga lotta, il Nero effettua la sua 53ª mossa e si trova nella seguente posizione.



Diag. N. 4

I pedoni che si fronteggiano sulla colonna «h» non sono importanti, poiché l'alfiere bianco è del colore sbagliato. I due principi fondamentali da tener presente per poter ottenere la vittoria sono i seguenti: a) mantenere il Re avanti ai pedoni; b) prevenire la manovra di blocco da parte del Re e dell'alfiere Nero. Osservando questi due principi, la manovra per vincere è abbastanza chiara: 1. b4!, Rc7; 2. Ra5!, Rb8; 3. b5, Aa3; 4. b6, Rc8; 5. Ra6, Rb8; 6. Ae4! (un guadagno di tempo), Ac5; 7. a4, Ad4; 8. a5, Ac3; 9. Rb5 seguita da 10. a6 (entrambi i pedoni in sesta!) 11. a7 e vince.

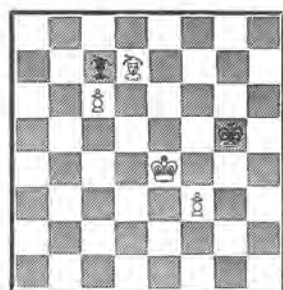
Se Walter avesse giocato 1. a4 e dopo 1. ... Rc7;

2. b4, Rb8; 3. a5, Ra7 non si avrebbe più la vittoria perché il Re nero insieme all'alfiere possono realizzare il blocco dei pedoni. 4. Rc4, Ag3 (La posizione è ora così chiaramente patta che il Nero ha più vie per difendersi. I nostri lettori sanno bene che sarebbe stato ugualmente buona 4. ... , Ac7 restando sulla diagonale c7, d8) 5. b5, Af2; 6. Ae2, Ae3; 7. Rb3, Ad2 (più semplice sarebbe ovviamente 7. ... , Af2) 8. b6+, Rb7; 9. Ra4, Rc6; 10. Ab5+, Rc5. Patta.

Il Bianco non può fare alcun progresso: se 11. b7, Af4; 12. a6, Rb6 e il blocco è completo.

B) PEDONI PASSATI DISUNITI

Quando i pedoni liberi e separati sono più lontani fra loro maggiore sono le possibilità di vittoria. L'unica eccezione si ha quando i due pedoni sono di torre e il Re della parte più debole si trova a difendere la casella di arrivo di colore contrario dell'alfiere attaccante. Quando più vicino sono i pedoni, più facile sarà bloccarli. Quindi con pedoni separati da una sola colonna avremo la patta, pedoni separati da due colonne (specialmente se pedoni c ed f) danno buone possibilità di vittoria e i pedoni separati da più di due colonne danno eccellenti possibilità di vittoria. Il problema chiave resta sempre se il Re della parte attaccante può con successo penetrare e quindi appoggiare l'azione dell'alfiere e dei pedoni o non. Queste regole possono chiarirsi dai seguenti esempi.

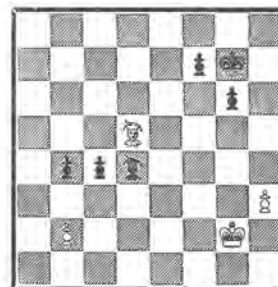


Diag. N. 5
Studio di
Averbakh 1950

Patta

Il Re nero controlla il Re bianco e impedisce l'avanzata del pedone f3. Il bianco può fare il tentativo di 1. Rd5, (con

la minaccia di occupare la casa e6), Rf6; 2. Ag4, Ag3; 3. Rc5, Ac7; (prevenendo 4. Rb6) 4. Rb5, Re7; 5. Ra6, Rd8; 6. Rb7, Af4 e il nero continua a bloccare i pedoni bianchi. In caso di pedoni centrali la corretta strategia difensiva consiste nel bloccare il pedone centrale con il Re e usare l'alfiere per cercare di prevenire l'avanzata del pedone laterale.



Diag. N. 6
Bernstein-Mednis,
Campionato
USA 1961

Dopo la 39ª
mossa del
bianco

Due mosse prima del controllo del tempo, il nero doveva prendere la decisione fondamentale se giocare per ottenere i pedoni disuniti il più lontano possibile (con A:b2) o preferire un ulteriore pedone passato (giocando c3. Il nero decise per quest'ultima variante perché sembrava che in questo modo il Re nero diventasse più attivo, mentre l'alfiere bianco doveva rimanere inattivo per difendere la casella c2. Il gioco continuò: 1. ... , c3; 2. b:c, b:c; 3. Ab3, Rf6 (centralizzando il Re) 4. Rf3, Re5; 5. Re2, f5; 6. h4, Re4, il bianco chiuse con 7. Aa4 ma poi abbandonò senza continuare citando la regola di Fine «due pedoni disuniti e liberi a distanza di due o più caselle vincono». Oggi sappiamo che questa regola non è universalmente corretta; comunque, per quel che riguarda la posizione in questione il nero vince abbastanza rapidamente. Una probabile continuazione può essere 7. ... , Ag7; 8. Ae8, Ah6; 9. Rd1, Rd6; 10. Aa4, Ag7 (il Re nero ha fatto progressi) 11. Ab5+, Re3; 12. Ae8, f4 (il pedone bianco non è di alcuna importanza) 13. A:g6, Rc2!; 14. Ae4, f3; 15. h5, Re3; 16. Ac6, f2; 17. Ag2, Rf4 seguito da Rg3, Rh2, Rg1 e vince. Un perfetto esempio di un Re attivo.

Spigolando in Biblioteca

(Segue da pagina 91)

Ta4; 37. Tc6+, Rb7; 38. Te6, T:a2; 39. Te7, Ta1; 40. g4? Cd5! 41. T:e4, ...

se 41. T:g7, e3!; 42. Rg2, Cf4+; 43. Rf3, T:A; 44. R:C, e2!; se 42. f:e, C:e; 43. Tf7, C:A; 44. T:C, Ta8 se 42. Rg2, Cf4+; 43. Rf3, T:A; 44. R:e, C:h3; 45. T:h7, C:f2; 46. Re2, C:g4!

41. ... , g5; 42. f3, h6; 43. Rf2, Tb1; 44. Ac4, Tb2+; 45. Rf1, Cf4; 46. h4, Tb1+; 47. Rf2, Tb2+; 48. Re3, Cg2+; 49. Rd4, C:h4; 50. Te6, Td2+; 51. Rc5, Tc2; 52. Tf6, Te1; 53. Rd4, Td1+; 54. Ad3, Rc8; 55. Re3, Cg+; 56. Re2, Th1; 57. Af5+, Rd8; 58. Tf7, Tc1?

Dopo la manovra inutile del bianco dalla 47. alla 51. mossa che era costata

il pedone h le prospettive di patta che erano notevolmente aumentate vengono perdute a causa di questa mossa meccanica la minaccia del bianco è 59. Td7+, Re8; 60. T:7 ora questa mossa che difende il punto c7 è errata, istruttivo è vedere come il bianco approfitta di ciò. La manovra migliore a questo punto era

58. ... , Cf4+; 59. Rd2!, Th2+; 60. Re3, Te2+; 62. Re3 o c5, Td6!

59. Ae4, Tc3; 60. Rd2, Ta3; 61. Ac6, Cf4; 62. Td7+, Rc8; 63. Th7, Td3+; 64. Rc2, Td8; 65. T:h, Tg8; 66. Rc3, Cg6; 67. Rd4, Ce7; 68. Ae4, Rd8; 69. Re5, Te8; 70. Ta6, Cc8+; 71. Rf6, Cb6; 72. Ta1, abbandona.

Teoria delle aperture

(Segue da pagina 92)

Molto ben giocato! Il nero coglie il momento opportuno per fare entrare in gioco il suo alfiere di case nere. Ora non si può 27. C:c4 per 27. ... , Ac5+!

27. Ce3, Ac5; 28. Rf1, A:C; 29. D:A, Dg6; 30. Tac1, Ra7

Il bianco è ridotto alla più completa

passività mentre il nero rafforza sempre più il dominio delle case bianche.

31. Rg1, Ab7; 32. Cf1, Dc6; 34. T:T, torre può essere difesa, si vince con 36. ... , Af3.

36. ... , Tf3+; 37. Il bianco abbandona.

T:T; 35. De2, Td3 36. D:g4

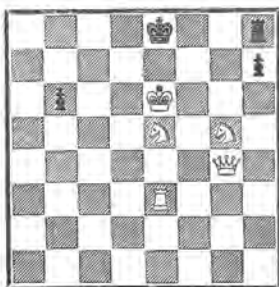
Anche senza questo svarione del bianco la partita sarebbe persa. Infatti il nero minaccia 36. ... , Ag2 seguito da Tf3 e se 36. Tb1, unica casa dove la

Problemi e studi

del Maestro **DARIO CECARO**

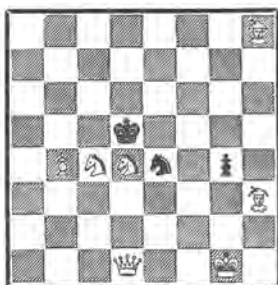
Problemi

ALAIN C. WHITE



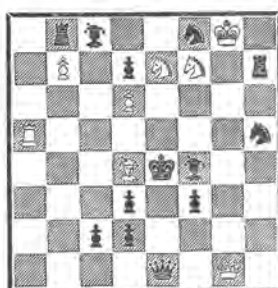
Il bianco matta in due mosse

Dr. W. J. L. VERBEEK



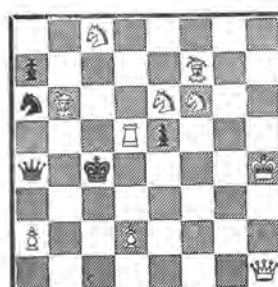
Il bianco matta in due mosse

N. SARDOTSCH



Il bianco matta in due mosse

J. OEHQUIST

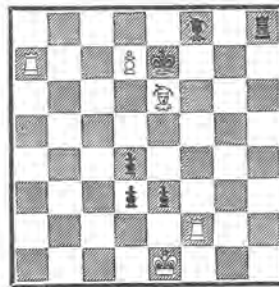


Il bianco matta in due mosse

Studi

HORWITZ

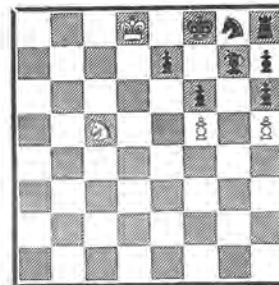
(1)



Il bianco muove e vince

HORWITZ

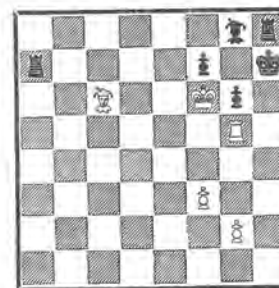
(2)



Il bianco muove e vince

HORWITZ

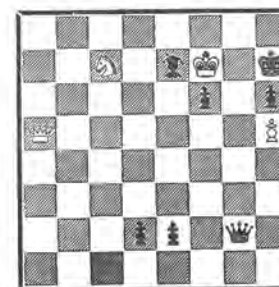
(3)



Il bianco muove e vince

HORWITZ

(4)



Il bianco muove e vince

Soluzioni del numero precedente

PROBLEMI

K. Fiala

1. Af1, se 1. ... R:c6; 2. Dd5+, R:D; 3. Ag2 matto. Se 1. ... Ra5; 2. D:c4 minacciando matto con Cb3. Se 1. ... Ac5; 2. D:c4 (buona mossa-chiave) R:D; 3. e4 matto.

P. Wenman

1. Cd6, se 1. ... c:Cd6; 2. Ae2, b:T; 3. Af3 matto. Se 1. ... R:C; 2. Td4+, R:C; 3. Af3+. Se 1. ... b:T; 2. Re7 e matto alla prossima con Af3.

F. Hofmann

1. D:g5, se 1. ... R:C; 2. c4 e matto alla prossima. Se 1. ... Rd5; 2. Ce4 poi matto con Dg8 oppure con Dg2. Se 1. ... Ce7; 2. Cf6 matto.

F. Hofmann

1. Dc6, se 1. ... T:D; 2. c5+, Rd5; 3. e4 matto. Se 1. ... g3; 2. Df3 e matto alla seguente. Se 1. ... Cg5; 2. D:T+; Re4; 3. De5+ matto. Se 1. ... Ca6; 2. Dd7+ e matto alla prossima. Se 1. ... Cb5; 2. Dd5+, T:D; 3. c5 matto.

STUDI

Nel primo studio di Horwitz nella casella e3 il pedone nero va sostituito con un alfiere nero. Ci scusiamo con i gentili lettori per l'errore di stampa.

(1) **Horwitz**

1. f3+, Rc5; 2. Ca4+, Rb5; 3. c4+, Ra6; 4. Ac6, A in qualsiasi casella; 5. Rc2, A in qualsiasi casella; 6. Rd1 e continuando 7. Re2 - 8. Rf1 - 9. Rg2 - 10. Rh3 - 11. Rg4 - 12. Rf5 - 13. Re6 - 14. Rd7 - 15. Rc8 (minacciando matto con Ab7+), h1=D; 16. A:Dh1, g2; 17. A:g2; f3; 18. A:f, e4; 19. A:e, d5; 20. A:d, c6; 21. A:c poi 22. Ab7 matto.

(2) **Horwitz**

1. Ce4+, Rf4; 2. C:A, R:C; 3. Ae5+, Rh4; 4. Af6+, Rg3; 5. Ch5+ matto.

(3) **Horwitz**

1. A:c6, b:A; 2. Rg5, Rd8; 3. Rg6, Dc8; 4. Rf7, Da8; 5. Rg7, Dc8 (se 5. ... Rc8; 6. Rf8, Rd8; 7. Rf7) 6. Rf8, Da8; 7. Rf7 e vince.

(4) **Horwitz**

1. f3+, R:f3; 2. Ab7+, D:A; 3. Ce5+, Re4; 4. Cc6, Rd6 (se Rd5; 5. Ce6, D:C+; 6. b:D, b5; 7. C:c7+ e vince) 5. Ce6, Rc6; 6. Ce6-d8, D:C+; 7. C:D, R:b3; 8. Ca7, R:a4; 9. Rc6, Rb4; 10. Rb7 e vince.

**Leggete, diffondete e abbonatevi a
il giornale degli scacchi**

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

ABBONAMENTO ANNUO LIRE 4.000

Preistoria e storia del bridge

di PIETRO LIGNOLA

Questa serie di articoli tende a dare un quadro sommario dello sviluppo del bridge dal punto di vista della dichiarazione.

La dichiarazione, come ogni bridgista sa bene, è la parte più opinabile del gioco, quella che dà luogo alle più animate discussioni, croce e delizia di giocatori ed angolisti, al termine delle quali assai raramente uno dei contendenti è disposto ad accettare il punto di vista dell'altro.

Il bridge si differenzia da tutti i giuochi simili proprio per l'esistenza della fase dichiarativa, sicché deve ritenersi che il bridge nacque quando fu introdotta una vera e propria dichiarazione, mentre il perfezionamento della tecnica bridgistica coincide con il perfezionamento dei sistemi dichiarativi.

IL WHIST

Il bridge non è nato dal nulla, ma è risultato da una serie di modificazioni apportate a un gioco assai più antico, il whist.

Il whist era molto diffuso in Europa già nel seicento: la tecnica del gioco della carta è praticamente identica a quella del bridge. Non esiste invece la fase dichiarativa, giacché il seme di atout viene determinato dal caso: il distributore scopre per qualche istante l'ultima carta del mazzo, prima di assegnarla alla propria mano, e il seme di detta carta è l'atout. Ogni presa oltre le sei vale un punto e vi sono punteggi onori e un premio per lo slam.

E' possibile giocare il whist anche in tre: in tal caso il morto figura come compagno del distributore e tutto il gioco si svolge come nel bridge. Di regola però il whist si gioca con tutte le quattro mani coperte, sicché la giocata presenta maggiore difficoltà che nel bridge.

La tecnica di gioco ebbe grande sviluppo fin dal settecento ed i colpi più raffinati erano messi in pratica dai più forti giocatori.

Risale ad esempio ai tempi del whist il colpo di Bath, considerato oggi di estrema semplicità e conosciuto fin dai principianti, ma che non era altrettanto agevole quando tutte le carte erano nascoste: si racconta che in una partita di whist con tasso assai elevato giocata a Bath, stazione termale dell'Inghilterra, il giocatore in Ovest attaccò con il re da RD10; Sud, avendo AFx al colore, rispose con una carta bassa per far credere ad Ovest che il compagno possedesse l'asso e lo indusse a continuare guadagnando una presa in più. Il colpo fu poi illustrato dal Mathews nel libro « Advice to the Young Whist Player », pubblicato a Bath nel 1804.

Il più forte giocatore di whists di tutti i tempi fu il francese Alexandre Deschappelles, autore di un « Traité du whiste » in tre volumi, pubblicato a Parigi fra il 1893 ed il 1842, ed inventore di un famoso colpo di controgioco che porta an-

cora il suo nome: il colpo Deschappelles consiste nel sacrificare un onore alto ben piazzato per tentare di creare una ripresa al compagno che, ad esempio, abbia delle prese franche.

Ecco un esempio di colpo Deschappelles pubblicato dal Giannuzzi:

Sud gioca 3 S.A. ed Ovest attacca a quadri; Est realizza donna ed asso e gioca il re di picche, unico modo per creare una ripresa al compagno prima che il dichiarante abbia potuto affrancare le fiori.

Ai tempi del whist infine risale il colpo di Vienna. Il più celebre giocatore di Vienna », le cui generalità non ci sono state tramandate dalla cronaca, realizzò tutte le prese, con atout fiori, nella seguente smazzata che, come riferì E. D. Jones detto « Cavendish » nel « Field » del 19 settembre 1863, fu incisa a lettere d'oro, inquadrata ed appesa nella sala del circolo:

Sud incassò le prime quattro prese a fiori e sull'ultima Ovest, compresso, scartò cuori; sud incassò l'asso di picche (colpo di Vienna) prima di tornare cuori e poté successivamente scartare la donna di picche, sicché nel finale Ovest fu nuovamente compresso a picche ed a quadri.

Se si pensa che Deschappelles ed il « più celebre giocatore di Vienna » vedevano solo le proprie tredici carte e non avevano gli elementi di giudizio che il giocatore di bridge può trarre dalla dichiarazione, può concludersi che, quanto al gioco della carta, essi non avevano nulla da invidiare a Garozzo ed a Slavenburg! Non sappiamo tuttavia se essi, vivendo ai giorni nostri, sarebbero stati dei grandi campioni di bridge, poiché per arrivare a tanto non basta essere degli abilissimi giocatori della carta!

IL BRITISH O KEDIVE'

Nella seconda metà dell'ottocento nacque, da alcune piccole modifiche apportate alle regole del whist, un nuovo giuoco.

La prima notizia che si ha di questo nuovo giuoco ci proviene da una lettera del cavaliere napoletano Edoardo Graziani, addetto alla legazione borbonica e poi a quella italiana a Costantinopoli, in cui si afferma che il bridge fu giocato per la prima volta nell'agosto 1873 a Buyukdere, sulle rive del Bosforo, dallo stesso Graziani con i signori Serghiadi, Coronio ed Eugenedi.

Oltre al diverso sistema di punteggio, la principale innovazione consisteva nell'introduzione di un primo embrione dichiarativo: l'atout non veniva più stabilito dal caso, ma spettava al distributore designare l'atout oppure scegliere il gioco a senza atout o infine trasferire la scelta al compagno;

(Segue a pagina 100)

Giocate con me

di ARTURO GIANNI

PROBLEMA N. 1

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

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

La dichiarazione: (Est-Ovest in prima)

EST	SUD	OVEST	NORD
un quadri	un picche	passo	due picche
tre cuori	4 picche	passo	passo

La dichiarazione di Est è rever; l'attacco è di donna di cuori; come pensate di portare a termine il contratto, dopo che, avendo giocato picche dal morto Est ha fatto presa di Re ed è tornato a fiori di sette?

PROBLEMA N. 2

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

SUD
 ♠ D 4 3
 ♥ 10 9 7 4
 ♦ A 5 3
 ♣ R F 7

Sud gioca tre senza e riceve l'attacco di 5 di cuori. Come deve giocare per mantenere l'impegno?

PROBLEMA N. 3

In SUD avete queste carte

♠ 7 6 5
 ♥ D 5 4 3
 ♦ D 6 2
 ♣ D F 5

e la dichiarazione si è svolta:

EST	SUD	OVEST	NORD
un quadri	passo	un picche	due fiori
due quadri	passo	due cuori	passo
tre senza	passo	4 quadri	passo
cinque quadri			

Come attaccate?

PROBLEMA N. 4

OVEST
 ♠ A 4
 ♥ R 6 5 4
 ♦ 9 8 6
 ♣ A D 7 4

SUD
 ♠ D F 10 9 2
 ♥ F 9 3
 ♦ R 7 2
 ♣ 8 6

Est gioca tre senza e Sud attacca di donna di picche. Il dichiarante prende di asso dal morto e gioca A di fiori se-

guito da Re e Fante di fiori della mano e da Re di picche. Quali carte deve giocare Sud sulla sequenza predetta per cercare di battere il contratto?

PROBLEMA N. 5

NORD
 ♠ A 6
 ♥ R 7
 ♦ D 4 2
 ♣ A R D 10 9 7

SUD
 ♠ R F 4 3
 ♥ D 8 5
 ♦ A F 7 5 3
 ♣ A 2
 (Duplicato)

Sud gioca tre senza e riceve l'attacco di fante di cuori; Copre di Re ed Est supera di Asso e ritorna nel colore. Come deve giocare Sud in assoluta sicurezza?

SOLUZIONI

PROBLEMA N. 1

Dalla dichiarazione di Est si deve ricavare che egli è in possesso di quattro carte di quadri e cinque di cuori: sei cuori, infatti, molto probabilmente, sul due picche di Nord, avrebbe dichiarato 4 cuori, anche in considerazione della favorevole posizione di zona. I resti della sua mano, quindi, sono quattro carte nere: se queste carte sono tre picche ed una fiori la mano è infattibile in quanto non è possibile andare al morto per impassare il fante di atout; bisogna, pertanto, sperare in due picche e due fiori e giocare di conseguenza.

Sud, prima di giocare atout di mano batterà anche l'asso di fiori: in tal modo costringendo in presa Est con l'asso

di picche l'obbligherà ad un ritorno nei colori rossi. Se Est torna quadri (di asso o di piccola non ha importanza) si perderà una sola presa nel colore; se torna cuori di Re, Sud taglia, va al morto di taglio a fiori e scarta una quadri sul fante di cuori; se torna di piccola cuori la quadri viene scartata subito.

In ogni caso il contratto viene mantenuto. E', però, logico rilevare l'errore di Est il quale non ha provveduto a sbloccarsi dal secondo onore alto di picche prima di tornare a fiori: ciò facendo, infatti, avrebbe reso impossibile il contratto.

PROBLEMA N. 2

Sud deve prendere subito di asso di cuori. Infatti l'attacco di 5 di cuori,

Il torneo di Pescara

di G. A.

Il 26 agosto il torneo di Rimini aveva avuto la visita dell'autunno. Il primo settembre il torneo di Pescara ha visto il trionfante rientro dell'estate. Ma le accoglienti sale dell'Hotel Esplanade, fornite di aria condizionata, hanno reso facile la vita agli stacanovisti del Bridge, che, sempre gli stessi, si spostano da un capo all'altro della penisola, indifferenti agli umori del tempo.

Quest'anno, poi, vi era la minaccia incombente dell'Ebreo errante: non è servita, perché novanta coppie si sono presentate all'appello; e ve ne erano di Palermo e di Milano!

Il romano Attili, come al solito, cal-

mo, educato e preciso, ha curato la organizzazione del torneo in modo perfetto: non vi sono stati incidenti e non vi sono state lamentele. Un solo reclamo, risolto, senza strascichi, da un'accorta giuria.

Per la schedina ha vinto il simbolo « I »: i pescaresi Casale e Colarossi, infatti, si sono aggiudicati la vittoria con una media del 65 % che non ammette discussioni.

La nota lieta è stata la conquista del terzo posto da parte del bresciano Baroni in coppia con la fidanzatina. Di Baroni si conoscono le virtù: non per nulla è considerato uno dei più forti gio-

catori Italiani, ma della ragazza non ci si aspettava un exploit di tal genere avendo essa iniziato a giocare da poco meno di un anno: miracoli dell'amore! certo che il campione bresciano non deve aver avuto un compito facile se si analizza il controgio di questa mano nella quale sono stati regalati cinque senza:

NORD

♠ 10 8
♥ R D 6
♦ R F 10 8 2
♣ D 6 4

OVEST

♠ D F 9 6 5
♥ 5 3
♦ 9 7
♣ R 5 3 2

EST

♥ A 10 9 7
♠ 4 3 2
♦ 6 4 3
♣ A 8 7

SUD

♠ A R 7
♥ F 8 4 2
♦ A D 5
♣ F 10 9

La fanciulla, in Ovest, attacca di 6 di picche e regala una prima presa. Avendo anche il 9 di picche, infatti, meglio avrebbe fatto ad attaccare di donna. Il dichiarante prende di dieci dal morto, entra in mano con l'asso di quadri e gioca due di cuori per la donna del morto e l'asso di Est, che si affretta a ritornare picche. Sud prende di asso ed, a questo punto ha dieci prese sul tavolo ma non si contenta e cerca la comprensione. Gioca, pertanto fante di fiori per la rettifica del conto: Ovest si precipita con il suo Re e... ritorna picche, per liberare il suo colore in attesa di un impossibile rientro. E voilà, il gioco è fatto: sull'ultima quadri Est è compresso a cuori ed a fiori.

La premiazione è stata fatta dalla gentile presidentessa dell'Associazione dopo un rinfresco ed una gradita distribuzione di premi vari a tutti.

Giocate con me

in forza della regola dell'undici, lascia prevedere una sola carta superiore al cinque in mano ad Est: questa carta deve necessariamente essere un onore (Re, donna o fante) in quanto Ovest con tre onori di testa avrebbe, certamente, attaccato con uno di questi: di conseguenza, se l'onore in possesso di Est è terzo la mano viene realizzata in quanto il dichiarante non può perdere che tre cuori ed una quadri; se, invece, Ovest ha attaccato con la quinta, si creerà il blocco nel colore a causa dell'onore secondo in mano ad Est.

PROBLEMA N. 3

Avendo Ovest optato per il colore di quadri sul tre senza del compagno, rischiando, in tal modo, di rinunciare alla manche, è evidente che la sua mano non si presta al gioco dei senza. D'altra parte la sua stessa dichiarazione svela la mano che, presumibilmente deve essere composta di cinque picche, quattro cuori, tre quadri ed una fiori. Il migliore attacco, quindi, è in atout nonostan-

te la donna terza. In tal modo si evitano i tagli che il dichiarante può effettuare con il colore di fiori.

PROBLEMA N. 4

Sud sulla terza fiori deve fornire il 7 di quadri per comunicare al partner l'interesse per un ritorno in detto colore, e sul Re di picche deve fornire una carta alta. In tal modo un ritorno a picche non lo costringerà in presa e renderà possibile al compagno un ritorno di anticipo a quadri.

Questo problemino è collegato con quello descritto al numero uno.

PROBLEMA N. 5

Sud deve lisciare il ritorno a cuori e dopo aver preso in terza deve impasare il fante di fiori. Se l'impasse riesce egli disporrà di dieci prese sicure; se, invece, entra in presa Est un suo ritorno a cuori non apporterà danno in quanto il colore verrà a trovarsi ben diviso (quattro a quattro) e gli avversari potranno realizzare, al massimo, tre prese a cuori ed una a fiori. Non facendo l'impasse a fiori, invece, Sud rischia di trovare il fante quarto in Ovest e la quinta a cuori che batte il contratto.

Giochiamo a bridge

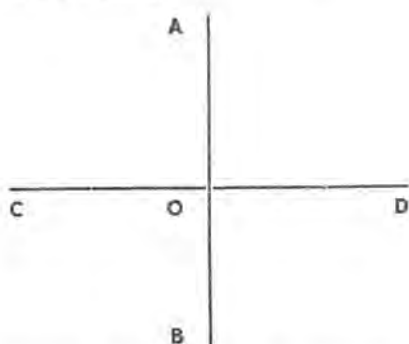
Corso completo per principianti

di ARTURO GIANNI

ESEMPI DI BRIDGE

PARTITA LIBERA

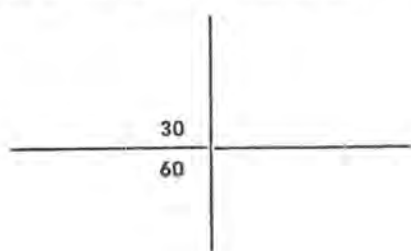
Come si è detto, per il bridge di partita libera si utilizza uno schema formato da due rette perpendicolari: l'angolo piatto a sinistra è riservato alla linea Nord-Sud e l'angolo piatto a destra è riservato alla linea Est-Ovest. I due angoli vengono, a loro volta, suddivisi in due angoli retti di modo che l'angolo retto in alto viene riservato al punteggio positivo non utile alla manche e l'angolo retto in basso al punteggio positivo utile alla manche.



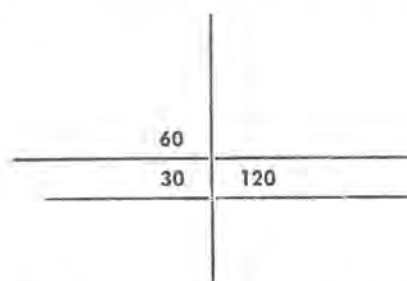
Avendo, nello schema che precede, ben indicato con lettere i diversi angoli, sarà più facile intendere le diverse assegnazioni: e, pertanto, l'angolo piatto AOCB viene riservato ad una linea (diciamo, per semplificare, la linea Nord-Sud), e l'angolo piatto AODB all'altra linea.

Di conseguenza, l'angolo retto AOC viene riservato al punteggio positivo, non utile alla manche, che, di volta in volta, realizza la linea Nord-Sud e l'angolo retto COB viene riservato al punteggio positivo, utile alla manche, che, di volta in volta, realizza la stessa linea Nord-Sud. Egualmente l'angolo retto AOD viene riservato al punteggio non utile alla manche realizzato dalla linea Est-Ovest e l'angolo retto BOD al punteggio, utile alla manche, realizzato dalla stessa linea Est-Ovest. Inutile aggiungere che il punteggio positivo per una linea deve intendersi come negativo per l'altra linea.

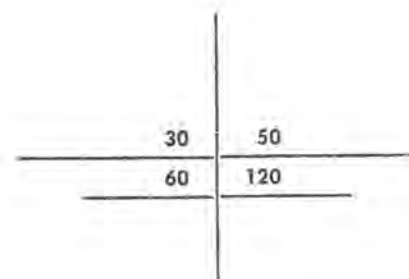
Ed avventuriamoci in una partita:



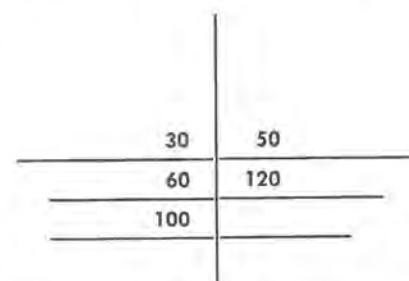
Nella prima smazzata di questa partita la linea Nord-Sud ha dichiarato « due picche », si è impegnata, cioè, a realizzare otto prese, avendo come atout il colore di picche. L'impegno è stato mantenuto, ed anzi il dichiarante, cioè il giocatore che, materialmente, ha giocato la mano, è riuscito a fare nove prese. Orbene, poiché ogni presa con atout di picche vale, come abbiamo precedentemente detto, trenta punti, la linea Nord-Sud si è vista attribuire sessanta punti utili per la prima manche, equivalenti alle due prese di picche per le quali la linea stessa si era impegnata. La presa in più, che vale, egualmente, trenta punti, non può aver valore ai fini della manche in quanto non dichiarata nell'impegno assunto; essa, però, va attribuita come punteggio non utile alla manche ma utile ai fini del conteggio generale: e, pertanto, vien segnata nell'angolo alto.



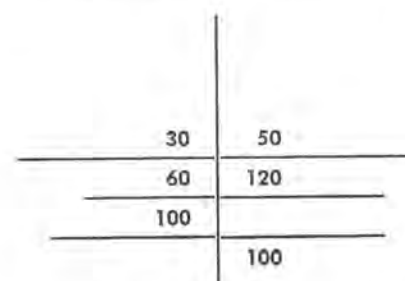
Nella seconda smazzata la linea Est-Ovest ha dichiarato e, successivamente, realizzato quattro cuori, cioè si è impegnata a fare, ed ha fatto, dieci prese avendo come atout il seme di cuori. Essa linea ha realizzato 120 punti in quanto ogni presa a cuori vale, come si è detto, trenta punti: e, poiché per fare una manche sono sufficienti cento punti, essa linea ha conquistata la prima manche ed è stata promossa in seconda o, come suol dirsi, in zona. Il punteggio acquisito, come utile ai fini della manche, viene segnato nell'angolo retto basso della linea e viene sottolineato ad indicare che la linea Est-Ovest trovasi, ormai, in zona. Parimenti si sottolinea il punteggio parziale ottenuto dalla linea Nord-Sud nella smazzata precedente in quanto detto punteggio non è più utile per la manche ma servirà esclusivamente al conteggio finale.



Nella terza smazzata la linea Nord-Sud si è impegnata per un contratto di tre senza: avrebbe, cioè, dovuto fare nove prese senza atouts. Non vi è riuscita ed ha realizzato soltanto otto prese: è andata, cioè, una sotto o, come suol dirsi, in termine bridgistico, uno down. La caduta viene penalizzata con cinquanta punti in quanto la linea Nord-Sud trovavasi ancora in prima; se, infatti, fosse stata in zona avrebbe meritato una penalizzazione di cento punti. Questo punteggio di penalità viene attribuito alla linea Est-Ovest, ma poiché esso non è utile ai fini della manche, vien segnato nell'angolo retto alto e sarà utile soltanto ai fini del conteggio finale.



Nella quarta smazzata la linea Nord-Sud ha realizzato l'impugno di cinque quadri. Si è impegnata a fare, cioè, ed ha fatto undici prese avendo come atout il colore di quadri. E poiché ogni presa di quadri vale, come si è detto, venti punti, la linea ha conquistato cento punti che vengono trascritti nell'angolo in basso in quanto utili per la manche. A questo punto entrambe le linee sono in zona.



Nella quinta smazzata la linea Est-Ovest dichiara e realizza «tre senza»: si impegna a fare, cioè, e fa nove prese senza atouts; e, poiché ogni presa a senza vale trenta punti mentre la prima presa a senza vale quaranta punti, la linea ha conquistato cento punti, cioè una manche. E trovandosi già in zona essa linea ha vinto il rubber.

Non resta che fare il conteggio finale.

30	50
60	120
100	
	100
	500
190	770
	190
	580

La linea Est-Ovest ha vinto la partita ed ha diritto ad un premio di 500 punti in quanto la linea avversa è in zona. Se, invece, la linea Nord-Sud non fosse riuscita a pervenire, nel corso della partita, in seconda o zona, il premio sarebbe stato di 700 punti.

La somma dei punti conquistati dalla linea vincente (Est-Ovest) è di 770 punti. La somma dei punti conquistati dalla linea perdente (Nord-Sud) è di 190 punti. Di conseguenza i vincitori guadagnano 580 punti (770-190).

Poiché, per facilitare i conti è d'uso dividere per cento il punteggio di vittoria, detto punteggio viene, preventivamente arrotondato in difetto o in eccesso: nel caso in esame i 580 punti diventano 600 che, divisi per cento, danno sei punti di vincita. Per quanto concerne la posta, che viene concordata preventivamente essa grava sul punteggio effettivo. Di modo che se la posta, o tasso, è stata fissata in una lira per punto la linea vincente ha guadagnato 600 lire.

PUNTEGGIO POSITIVO PER CONTRATTI CONTRATI E SURCONTRATI

Ciascun giocatore ha il diritto di contrarre l'impegno assunto dalla linea avversa: in tal caso esso giocatore ritiene che il contratto dichiarato non è fattibile; ciò lo può dedurre e dalla dichiarazione del partner e dalle proprie carte e dalla stessa dichiarazione degli avversari. Logicamente questo convincimento può ben rivelarsi errato: in tal caso il contratto viene mantenuto e comporta un premio per chi lo ha realizzato, premio che equivale al doppio del punteggio spettante per il normale contratto ed ad una maggiorazione di cinquanta punti. Se, per esempio, la linea Nord-Sud si è impegnata per un contratto di quattro picche e realizza tale contratto nonostante il «contre» degli avversari essa linea avrà diritto al doppio dei 120 punti spettanti per il normale contratto di quattro picche (30+30+30+30) ed al-

la maggiorazione di 50 punti: in totale quindi a 290 punti.

Da rilevare che se il «contre» colpisce un contratto parziale, un contratto, cioè, non sufficiente a conquistare la manche, e qualora questo contratto viene mantenuto il premio può consistere anche nella attribuzione della manche. Ciò avviene quando il doppio del punteggio da attribuire a tale contratto raggiunge o supera la quota di cento punti. Un contratto di «due picche», infatti, che, normalmente, vale 60 punti, se contratto, vale il doppio e, cioè, 120 punti: in tal caso la linea che lo ha realizzato ha diritto a 120 punti maggiorati dei 50 (il cosiddetto bien joué) ed alla manche che, in mancanza del «contre» non avrebbe conquistato.

Se, invece, il punteggio, raddoppiato per il «contre» non raggiunge i cento punti, verrà considerato come parziale utile per la manche ed i cinquanta punti di «bien joué» verranno segnati nell'angolo alto come non utili alla manche ma solo al conteggio definitivo.

	170

Nello schema di sopra la linea Est-Ovest ha giocato un contratto di due cuori contrate ed ha realizzato otto prese, mantenendo l'impegno. Essa, pertanto ha diritto ai 60 punti (30+30) per le due prese di picche raddoppiati ed al «bien joué» di 50 punti. E poiché i sessanta punti raddoppiati superano il limite di cento punti necessari per la manche, essa linea ha diritto alla manche. Di conseguenza il punteggio complessivo è stato segnato nell'angolo basso come utile per la manche ed è stato sottolineato ad indicare la promozione in zona della linea Est-Ovest.

	50
	80

Nello schema di sopra la linea Nord-Sud ha giocato un contratto di due fiori contrate, ed ha realizzato otto prese mantenendo l'impegno. Essa, pertanto, ha diritto ai 40 punti, (20+20) per le due prese di fiori, raddoppiati, ed al «bien joué» di 50 punti. Ma, poiché, i 40 punti, raddoppiati, non raggiungono quota cento, la linea non ha diritto alla manche. E pertanto gli ottanta punti vengono segnati nell'angolo basso come, parziali, utili alla manche e non vengono sottolineati: il premio dei 50 punti vien segnato nell'angolo alto come utile al conteggio finale ma non alla manche.

Può accadere che un impegno contratto venga realizzato con una o più prese in più: due picche contrate più una; tre quadri contrate più due etc..

In tali casi, fermo restando il punteggio base specificato innanzi, con le sue conseguenze di manche, alla linea competono cento punti per ogni presa (o levée) in più, se la linea è in prima e 200 punti se la linea è in zona. Il punteggio per le prese in più, o sur-levées, in uno ai 50 punti di bien joué, viene segnato nell'angolo alto come non utile ai fini della manche.

	250
	80

Nello schema di sopra la linea Nord-Sud ha realizzato il contratto di «un senza» contratto ed ha fatto nove prese: poiché per mantenere l'impegno sarebbero state sufficienti sette prese, la linea ha fatto due sur-levées e, stando in prima, ha diritto a 200 punti più i cinquanta di bien joué che vengono segnati nell'angolo alto come utili soltanto al conteggio finale. Inoltre ha diritto al doppio dei punti spettanti per un senza (40+40) che, come utili ma non sufficienti ai fini della manche vengono segnati nell'angolo basso e non sottolineati.

Preistoria e storia del bridge

(Segue da pagina 96)

Inoltre erano ammessi il contro, il surcontro ed in alcuni casi ulteriori raddoppi.

Il nuovo gioco era il biritch o whist russo, che si diffuse presto in Egitto e poi in Francia con il nome di Kedivé; introdotto in Inghilterra, prese nel 1886 il nome «bridge». Nel 1894 il bridge entrò, per merito di Lord Brougham, nel santuario del whist, il Portland Club: si racconta che il nobiluomo, distribuendo le carte per una partita di whist al suo ritorno da un viaggio in Egitto, dimenticò di scoprire l'ultima carta e si scusò dicendo: «Sorry, credevo di giocare a bridge».

Bisogna a questo punto precisare che il gioco di cui parliamo aveva molto più in comune con il whist che con il bridge moderno, giacché in esso non vi era una dichiarazione, ma solo la scelta dell'atout da parte di una delle coppie: tuttavia questa innovazione fu il germe di una rapida evoluzione che doveva condurre, in pochi decenni, al bridge così come oggi noi lo conosciamo.

Dalle regioni

a cura della DIREZIONE

LIGURIA:

SARZANA (Sp.) 1° COPPA ESTATE

Il Circolo Scacchistico Sarzanese ha organizzato, dal 14 al 22 luglio, il torneo Prima Coppa Estate che si è svolto presso la sede del Club Alpino Italiano con ottimo suc-

cesso; hanno infatti partecipato ben 28 giocatori, in maggioranza giovani, provenienti da tutta la zona attorno a Sarzana.

Ecco la classifica:

1) — BONAMINI	(La Spezia - Poste)	con punti 7	su 9
2) — DE ROSA	(Carrara)	con punti 7	su 9
2) — LAZZONI	(Sarzana)	con punti 7	su 9
4) — ANGINA	(Carrara)	con punti 6½	su 9
4) — GAULLI	(Pontremoli)	con punti 6½	su 9
6) — BAZZIGALUPPI	(Pontremoli)	con punti 5½	su 9
6) — COGLIOLO	(Sarzana)	con punti 5½	su 9
6) — MERLINO	(Sarzana)	con punti 5½	su 9
6) — ORIOLI	(Pontremoli)	con punti 5½	su 9
10) — RAVANI	(Carrara)	con punti 5	su 9
10) — SCOTTO	(La Spezia - E.N.A.L.)	con punti 5	su 9
12) — BEDINI	(Sarzana)	con punti 4½	su 9
12) — BERTOLI	(La Spezia - E.N.A.L.)	con punti 4½	su 9
12) — CHIAPPINI	(La Spezia - Isolato)	con punti 4½	su 9
12) — NONES	(La Spezia - Isolato)	con punti 4½	su 9
12) — PRATESI	(La Spezia - E.N.A.L.)	con punti 4½	su 9
17) — CRISTONI	(Sarzana)	con punti 4	su 9
17) — MONOPOLI	(La Spezia - Isolato)	con punti 4	su 9
17) — MOSCATELLI	(Sarzana)	con punti 4	su 9
17) — VILLA	(Vezzano Ligure)	con punti 4	su 9
21) — MORREALE	(Sarzana)	con punti 3½	su 9
21) — PEROTTO	(Sarzana)	con punti 3½	su 9
23) — BOSINELLI	(Ameglia)	con punti 3	su 9
23) — GILI	(Vezzano Ligure)	con punti 3	su 9
25) — CORINI	(Roma)	con punti 2	su 9
25) — LANZARE	(La Spezia - Dopol. Marina)	con punti 2	su 9
27) — MARTINI	(Sarzana)	con punti 1½	su 9
28) — ZANCHI	(Sarzana)	con punti 1	su 9

La coppa in palio è stata vinta dal giovane Bonamini per spareggio Buholz.

TOSCANA:

CARRARA

Domenica 8 luglio, presso lo Sport Club di Carrara, si è svolto un incontro amichevole a squadra fra il ricostituito Circolo Carrarese ed il giovane Circolo Sarzanese, alla sua prima uscita.

Netta vittoria dei Carraresi, per 10 a 1, notevolmente più esperti dei giovani avversari. Ecco il dettaglio in ordine di scacchiera:

CARRARA	p. 10	SARZANA	p. 1
Bondielli	1	Cogliolo	0
De Rosa	1	Merlino	0
Soldati	½	Bosinelli	½
Salvai	½	Bedini	½
Mazzucchelli	1	Rubini	0
Cagnoni	1	Martinetti	0
Angina	1	Perotto	0
Napoli	1	Filattiera	0
Romanelli	1	Moscatelli	0
Ravani	1	Bologna	0
Battaglioni	1	Morreale	0

VIAREGGIO

Si è concluso, sabato 28 luglio a Viareggio, il doppio incontro a squadre fra gli scacchisti del Dopolavoro Postelegrafonico della Spezia e quelli del Gruppo Scacchi Tennis Versilia.

L'andata a La Spezia, nel giugno scorso, si era chiusa per 3 a 1 a favore degli spezzini che hanno bissato, nel ritorno a Viareggio.

Ecco il risultato, in ordine di scacchiera:

GRUPPO SCACCHI TENNIS VERSILIA	punti ½	DOPOL. POSTE LA SPEZIA	p. 3½
Mutti	0	Pellini	1
Rugani	½	Valenti	½
Giannecchini	0	Nones	1
Guidi	0	Fioribello	1

Domenica 26 agosto nel Parco di Ca Baycio, amena località sulle rive del Magra in Comune di Ameglia quasi sul confine fra le Province di La Spezia e Massa-Carrara, si è disputato un incontro fra squadre rappresentative delle due provincie, per la disputa del « Trofeo Biennale di Ca' Baycio ».

L'incontro sotto l'egida e con l'organizzazione degli Enal Provinciali di Spezia e Carrara, si è svolto su 28 scacchiere che sono state coperte come seguono: per La Spezia, 10 giocatori della Sez. Scacchi dell'Enal, 8 del Dopol. Postelegrafonico, 4 del Dopol. Dip. Marina, 4 del Circolo Sarzanese e 2 del Circolo di Lerici; per Massa-Carrara, 19 giocatori del Circolo Carrarese, 4 del Circolo Massese, 3 del Circolo di Pontremoli e 2 di quello di Villafranca.

Ecco il dettaglio, in ordine di scacchiera:

	LA SPEZIA		MASSA-CARRARA
	punti 19		punti 9
Da Pozzo	0	Bondielli	1
Garvani V.	1	Soldati	0
Godani	0	Vita	1
Ambrosi	½	De Rosa R.	½
Bonamini	½	Salvai	½
Rinesi	1	Raffaelli	0
Pelacchi	1	Manganelli	0
Garvani G.	1	Procuranti	0
Miriello F.	1	Donati R.	0
Nardini	1	Donati C.	0
Mauro	0	Bazzigalupi	1
Castrucci	0	Angina	1
Tizzoni	1	De Rosa G.	0
Bernazzani	0	Montanari	1
Miriello S.	1	Gaugli	0
S.ra Gramignani	1	Orioli	0
Pellini	1	Cagnoni	0
Scotto	1	Carli	0
Bonanni	0	Giorgi	1
Cogliolo	1	Romanelli	0
Patriarchi	1	Napoli	0
Merlino	1	Vatteroni	0
Bedini	½	Fede	½
Bosinelli	1	Ravani	0
Pratesi	1	Gatti	0
Vinciguerra	0	Pieretti	1
Bertoli	1	Babbini	0
Resta	½	Quiriconi	½

Vittoria piuttosto netta della rappresentativa spezzina che si è così aggiudicata la Coppa annuale in palio ed ha messo un'ipoteca sul Trofeo Biennale; a tutti i concorrenti un'artistica medaglia ricordo.

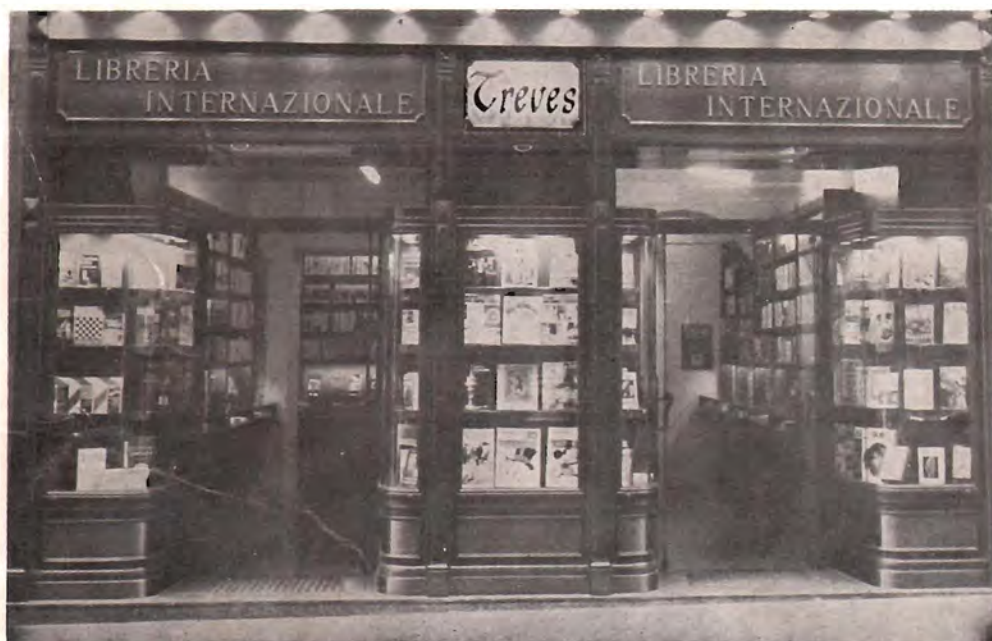
libreria internazionale treves

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