

9

n. 9 — Lire 450



dicembre 1973

il giornale degli

scacchi

con ampia rubrica di

bridge

numero 9
dicembre 1973

il giornale degli scacchi

rivista mensile
di scacchi e bridge

spedizione in abbonamento postale gruppo III

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	Matta chi può	pag. 129
laura siciliano	Tivoli: XIII campionato italiano di scacchi a squadre	pag. 130
luigi amalfi	Le analisi di Alekhin da Europe Echecs	pag. 132
antonio lombardi	Un'esperienza: gli scacchi a scuola	pag. 133
antonio sica	Paolo Morphy	pag. 134
giuseppe crispino	Teoria delle aperture	pag. 136
italo lombardi	Scacchi a scuola	pag. 137
dario cecaro	Sarà Spassky l'avversario di Fischer?	pag. 138
corrado ficco	Tornei di Fanano	pag. 139
luigi de marino	Nell'arena di Pal Benko da Chess life and Review	pag. 140
g. p.	Il gambetto di Budapest	pag. 143
attilio sacripanti	Spigolando in biblioteca Match Flor-Botvinnik	pag. 148
dario cecaro	Problemi e studi	pag. 150
BRIDGE		
pietro forquet	Pietro Forquet vi presenta 10 slam a picche	pag. 151
raffaele riccardi	La sicurezza assoluta	pag. 153
omar sharif	Accadde a Venezia	pag. 154
giorgio belladonna	Belladonna e... il pollo	pag. 155
arturo gianni	Ancora della dichiarazione	pag. 156
arturo gianni	Lettera aperta al dr. Pelucchi	pag. 158
arturo gianni	Giocate con me	pag. 159
	Torneo di Palermo	pag. 160

Matta chi può...

di AGOSTINO ORABONA

...balla chi può... salta chi può... pazienza... e qui un grosso sospiro.

Qualcuno potrebbe dire che anche questa è filosofia, e che è una filosofia necessaria per "tirare a campare".

Ma qualche altro, diciamo "meno rassegnato", o anche, meno piallato e devitalizzato, potrebbe anche rifiutarsi di far parte del brecciamme in attesa di un altro passaggio del rullo compressore. E coloro che la vedono in questa maniera fortunatamente non sono pochi. Purtroppo, però, anch'essi, sebbene partiti lancia in resta per far saltare i lucchetti di certe gabbie e per liberarsi da questo o quel tipo di briglie, hanno visto trasformarsi in sterili velleità le loro migliori intenzioni.

Bisogna confessare che è veramente difficile deragliare da certi binari; e chi lo fa si espone a rischi non indifferenti. Ragionare oggi è veramente un lusso pericoloso, si rischia di finire in manicomio. Si ha la sensazione di avere tra le mani un completo per costruzioni i cui pezzi sono mischiati a quelli di serie diverse: ci si ritrova, dopo ore di rompicapo, ad aver costruito una motocicletta con una testa di cavallo.

Leggiamo, per esempio, che è necessario una forte contrazione della spesa per economizzare e far fronte alle esigenze che premono da ogni parte e poi vediamo sull'autostrada file di auto e pulmann lunghe chilometri e da buoni cittadini pensiamo che sono lavoratori che prestano la loro opera anche di domenica per accelerare i ritmi produttivi, invece no. Si tratta di tifosi che vanno a vedere la partita di calcio; in fondo sono soltanto 450 chilometri e due notate di viaggio più tutto il resto.

Ma il calcio è un mostro sacro, non lo si può toccare, altrimenti questo popolo non avrebbe come trascorrere il suo tempo libero, non potrebbe applaudire i propri beniamini, privandoli dell'unica soddisfazione della settimana; e proprio non se lo meritano, loro che già hanno uno stipendio così basso. Ma per costoro non ci sono sovvenzioni; le società fanno la fame e tutti i soldi disponibili vanno a sostenere una serie di iniziative volte a qualificare culturalmente il pubblico italiano.

Basta, infatti, dire che si vuol promuovere una iniziativa culturale e subito tutti son pronti a finanziare l'iniziativa. Noi, per esempio, non sappiamo più dove mettere il denaro che abbiamo ricevuto per portare avanti l'impresa del nostro giornale: stiamo pensando di interessare una decina di banche perchè ce lo custodiscano. Certo qualcuno ci ha anche detto; «ma cosa può interessare il gioco degli scacchi a chi ha interessi culturali?»; c'è sempre quel qualcuno che non riesce a comprendere il significato di certe iniziative; ma solo qualcuno. Pensate che abbiamo dovuto fare le necessarie pratiche per il riconoscimento in rivista culturale, altrimenti qualche cattivone ci faceva pagare altre tasse. Ma questo è accaduto soltanto perchè non era evidente, d'altra parte la chiarezza è necessaria. Una società ordinata è fondata sulla chiarezza. Ed è chiaro che i problemi pedagogici non pos-

(segue a pagina 131)

La Redazione de il giornale degli scacchi

nel presentare l'ultimo
numero del 1973
augura ai suoi lettori

Buon Natale

e

Felice Anno Nuovo

Tivoli: XIII campionato italiano di scacchi a squadre

di LAURA SICILIANO

Sulla base dei dati che la cronaca ci offre, possiamo dire senza tema di esagerare che ormai il gioco degli scacchi ha trovato anche in Italia il suo pubblico stabile.

L'ultima grossa riprova di ciò ce la fornisce l'interesse manifestato dalla stampa e i numerosi partecipanti iscritti per il **XIII campionato italiano di scacchi** che si è svolto dal 31 ottobre al 4 novembre 1973 nella splendida Villa d'Este di Tivoli. La manifestazione ha raccolto l'adesione di 70 formazioni per un totale di 300 giocatori. La sede scelta a metà strada tra nord e sud, il contributo spese offerto dal Comitato organizzatore ha favorito notevolmente l'adesione di giocatori solitamente handicappati. Altra nota di grosso interesse per gli scacchi italiani è stata la partecipazione di squadre femminili, abitualmente poste in ombra dai campioni dell'altro sesso. Forse a dar fiducia alle nostre giocatrici è stata la presenza della campionessa mondiale, la russa Nona Gaprindashvili, che ha disputato una simultanea contro 25 giocatori riportante l'eccellente risultato di 18 vittorie e 7 patte in 2 ore e 50 minuti.

Altra personalità di spicco presente alla manifestazione il prof. Angelo Cillo, che purtroppo, pagando lo scotto alla sua popolarità, non ha potuto trovare la concentrazione necessaria per acquistare punti alla squadra per la quale gioca-



Nella foto la campionessa Nona Gaprindashvili impegnata nella simultanea

va. Alla competizione ha partecipato anche il nostro miglior giocatore di scacchi Sergio Mariotti che, con ben altri risultati ha fatto la felicità dell'Accademia Romana. La manifestazione, promossa e sostenuta dall'Azienda Soggiorno e Turismo di Tivoli e dal Circolo Ricreativo ENEL di Tivoli, si è conclusa con una premiazione svoltasi alla presenza di numerose autorità tra le quali il sindaco Rag. Antonio Meschini, il pre-

sidente dell'AACST prof. Pietro Stefani, del dott. Sestilio Cupelli, Direttore Provinciale dell'ENAL di Roma, del Dott. Giancarlo D'Alberto, Presidente dell'Associazione Scacchistica Romana, Numerosi premi sono stati assegnati ai meritevoli vincitori e partecipanti. Anche il nostro giornale ha offerto una Coppa alla Squadra Campione d'Italia 1973.



Il Sindaco di Tivoli Rag. Antonio Meschini durante la premiazione

Alla Signora Laura Farroni, Direttrice dell'Azienda Soggiorno, al Signor Andrea Agnaletti, Presidente del Circolo Ricreativo ENEL di Tivoli, al Presidente del Circolo Scacchistico Tiburtino Dott. Fernando Consalvi, al Cav. Pietro Garberini e al Rag. Domenico Benedetti, promotori e organizzatori di questa splendida manifestazione i nostri più vivi complimenti.

CLASSIFICHE

SERIE A

I° ACCADEMIA ROMA: S. MARIOTTI; A. ZICHICHI; A. GIUSTOLISI; G. PRIMAVERA (Cap.); PRIMAVERA; J. FRICKER con punti 16.

II° MILANESE MILANO con punti 12 - III° BOLOGNESE BOLOGNA con punti 12 - IV° CYRANO ROMA con punti 8,1/2 - V° CENTURINI GENOVA con punti 6 1/2 - VI° S. MARCO VENEZIA con punti 4 1/2.

SERIE B

I° CAPABLANCA REGGIO E.: CUGINI; PEDERZOLI; GHINOLFI; CAMERINI con punti 22 1/2 - II° TORINESE TORINO con punti 19 - III° ACCADEMIA ROMA con punti 16 - IV° CYRANO ROMA con punti 13 - V° BERGAMASCO BERGAMO con punti 11 1/2 - MILANESE MILANO con punti 10 1/2

(VI°) VII° MARINA LA SPEZIA con punti 10 - VIII° PERUGINA PERUGIA punti 9 1/2.

SERIE C

I°-II° VASCCELLO ROMA e MILANESE MILANO punti 16 1/2
III°-IV° ACCADEMIA ROMA e TORINESE TORINO punti 14 1/2 - V°-IV° CAPABLANCA REGGIO E. e CASTALDI FIRENZE punti 14 - VII° ARIENTI ROMA punti 12 1/2 VIII°-IX°



Valenti premiato dalla campionessa Nona Gaprindashvili per la più bella partita

X° AMATORI GENOVA, A.S.G.C. ROMA e FAO ROMA punti 12 - XI°-XII°-XIII° CENTURINI GENOVA, SCACCHI LATINA e PALERMITANO PALERMO punti 11 1/2 XIV° CYRANO ROMA punti 11 - XV°-XVI° PISTOIESE PISTOIA e PRATESE PRATO punti 10 1/2 - XVII°-XVIII° ORIONE MILANO e SALESIANI S. MARIA CAPUA VETERE punti 10 - XIX° PERUGINA PERUGIA punti 8 - XX° TIBURTINO TIVOLI punti 7.

SERIE D

I° ACCADEMIA NAPOLI punti 18 - II° CYRANO ROMA punti 16 - III° ORIONE MILANO punti 14 1/2 - IV°-VII° MILANESE MILANO, FIORENTINO FIRENZE, BERGAMASCO BERGAMO e CASTALDI FIRENZE punti 14 - VIII° SENESE SIENA punti 13 - IX°-X° TIBURTINO TIVOLI - SCACCHI PESCARA



La Squadra dell'Accademia Napoletana degli Scacchi che ha brillantemente vinto il girone D. (Da sinistra. Buonocore Elio, anni 16; Pezzuti Valentino, anni 16; Jannaccone Ernesto, anni 15 e Mastrangelo Ubaldo, anni 17)

punti 12 1/2 XI° VASCCELLO ROMA punti 12 - XII° CYRANO ROMA punti 11 1/2 - XIII°-XV° PORTICI CLUB, CYRANO ROMA e CAPABLANCA REGGIO E. punti 11 - XVI°-XVIII° CYRANO ROMA, CYRANO ROMA e MILANESE MILANO punti 10 1/2 - XIX° ACCADEMIA ROMA punti 9 1/2 XX° ACCADEMIA ROMA punti 9 - XXI° AMICI ROMA punti 7 1/2 - XXII° C.R. ENEL TIVOLI punti 6 1/2.

SERIE JUNIORES

I° MILANESE MILANO 14 - II° FERROVIARIO BOLOGNA 12 - III° ACCADEMIA ROMA 11 - IV°-V° PRATESE PRATO e PERUGINO PERUGIA - VI°-VII° TIBURTINO TIVOLI e ACCADEMIA ROMA - VIII° ACCADEMIA ROMA - IX°-X° C.R. ENEL TIVOLI e MILANESE MILANO - XI° CAPABLANCA REGGIO E. XII° ALFIERE ROMA - XIII°-XIV° M.L. KING ROMA e SCACCHI ARTEANA FEMMINILE I° ACCADEMIA ROMA 10 - II° MILANESE MILANO 8 - III° MILANESE MILANO 5 1/2 - IV° C.R. ENEL TIVOLI 1/2.

Matta chi può...

(segue dalla pagina 129)

sono impensierire i responsabili del settore: una buona pedagogia porterebbe le nuove leve ad una dimensione di maturità in chiave di autonomia e responsabilità, e questo potrebbe impensierire notevolmente coloro che adoperano le briglie o il rullo compressore di cui si diceva precedentemente.

Ma questa serie di facilitazioni e di plausi non ci ha scoraggiato al punto di desistere: siamo un pò duri di zucca e intendiamo continuare il nostro discorso perchè tanti, quelli non imbranati, ci hanno detto di sì. Siamo convinti del grande valore pedagogico di questo gioco degli scacchi. Un valore non circosccrivibile soltanto a livello di leve giovani, ma anche per gli adulti: abbiamo bisogno un pò tutti di tener duro, per non mollare la nostra autonomia. In questo numero abbiamo offerto documentazione di una esperienza a livello scolastico che ci sembra particolarmente indicativa e utile come spinta a fare altrettanto e di più.

I giovani, e diciamocelo sottovoce, anche gli adulti, hanno bisogno di allenarsi a saper pensare, a saper programmare, a saper inventare soluzioni utili a risolvere i numerosi problemi che ci assillano ogni giorno.

Perchè non impararlo a fare su di una scacchiera? Anche la buonanima di Orazio diceva che nessuno ci vieta di dire la verità col sorriso sulle labbra; noi potremmo parafrasare dicendo che imparare a vivere non comporta la crescita prematura di una folta barba. E poi, perchè non tentare certe esperienze, anche se sappiamo di latino e greco, non è detto che sappiamo tutto.

Le analisi di Alekhin

a cura di LUIGI AMALFI

Per gentile concessione della
rivista francese

EUROPE ÉCHECS

Non si può mettere in dubbio che lo studio delle partite dei Grandi Maestri, analizzate da essi stessi, sia un mezzo incomparabile per fare dei progressi nel gioco e per meglio apprezzarne le inesauribili finezze. Larsen e Fischer ci hanno di recente offerto delle preziose opere che sono state tradotte in diverse lingue. Non si è verificata la stessa cosa per le analisi di Botvinnik e più sorprendentemente ancora per quelle di Alekhin: le sue « Duecento Partite » sono scomparse dalle librerie da diverso tempo.

Questa lacuna è ora colmata da B. e F. Reilly che hanno riproposto l'edizione in francese di questa interessantissima opera. Il primo volume, corrisponde alle prime cento partite, sta per uscire con l'approvazione della Federazione francese degli scacchi alla quale Alekhin aveva affidato nel 1936 la pubblicazione del libro. Si tratta di una edizione fotografica, dunque identica al testo originale; è da sottolineare inoltre la perfetta riuscita di quest'opera nella quale, ad esempio, i diagrammi, numerosissimi, sono perfettamente nitidi, cosa che non sempre riesce bene nelle opere prodotte con tale sistema.

E' stata spesso rilevata l'eccellente qualità delle analisi del campione del mondo. Essa deriva indubbiamente dal suo grande talento, ma anche dalla sua passione totale per gli scacchi. Alekhin consacrò ad essi tutta la sua vita: aveva sempre con se una scacchiera tascabile e si poneva ad analizzare ogni qualvolta avesse un minuto libero. E' nota la fotografia che lo ritrae morto con la scacchiera affianco.

Un'altra ragione, meno conosciuta, dell'odierna stesura delle sue analisi è rappresentata dal fatto che esse furono preparate in collaborazione con altri celebri scacchisti durante un soggiorno di Alekhin sulla costa azzurra nel 1920. Il lavoro in comune vivacizzò le partite e permise di scoprire e approfondire taluni aspetti delle stesse che probabilmente sarebbero passati inosservati.

Si comprende così perchè le analisi di Alekhin rispondono così bene agli interrogativi che si pone il lettore e anche come esse siano quasi del tutto prive di errori. Il testo fu battuto a macchina da P. Morra che era insegnante presso la scuola Pigier. Non trovò al momento un editore in Francia e fu tradotto in inglese da J. Du Mont nel 1927. La stesura collettiva spiega anche perchè questo primo libro sia esente da errori di commento più del secondo che fu al contrario preparato con maggiore rapidità.

Per meglio illustrare quanto detto presentiamo qui di seguito una partita commentata del Campione del Mondo e da lui giocata contro un avversario che non era Grande Maestro.

RUSSIA 1908-9 Partita giocata per corrispondenza

B.: R. WYGODCHKOFF - N.: ALEKHIN

(Partita Spagnola)

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. Aa4, Cf6; 5. 0-0, Ac5.

Questa mossa adoperata verso il 1908 dal Maestro danese Möller è a mio avviso superiore alla reputazione del suo inventore, poichè non esiste fino ad oggi alcuna demolizione di essa.

6. C:e5

Il bianco può ugualmente giocare 6. c3 a cui la migliore risposta è 6. Aa7! come si verificò nella partita **Yates-Alekhin** (Torneo di Hastings 1922) che continuò in questo modo 7. d4 (interessante è 7. Te1, Cg4!; 8. d4, e:d4; 9. c3:d4, Cc6:d4! 10. Cf3: d4, Dh4! con un attacco vincente) 7. ..., Cf6:e4; 8. De2, f5; 9. d:e5, 0-0; 10. Cbl-d2, d5; 11. e:d6, C:d6; 12. Ab3+, Rh8; 13. Cc4, f4 14. Ce5, C:e5; 15. C:e5, Dg5; 16. Ad2, Ah3; 17. Ad5, Ta8-e8; 18. Tfl-el, Te6!; 19. Dd3, e il nero giocò a questo punto il colpo a sorpresa 19. ..., Ae3!? senza ottenere altro che patta, avrebbe potuto guadagnare un pedone con 19. ..., A:g2 seguita da 20. ..., T:e5.

6. ..., C:e5 7. d4 C:e4! 8. Tfl-el.

Dopo 8. d:c5, Ce4:c5; 9. Dd4, (o d5) De7; 10. Af4, f6 (partita Dr. Groen-Alekhin) il bianco non ha un compenso sufficiente per il pedone sacrificato.

Se 8. De2 (Partita Takacz-Alekhin, Vienna 1922) allora 8. ..., Ae7; 9. D:e4, Cg6; 10. c4, 0-0; 11. Cc3, f5 con buone possibilità di attacco. Il seguito interessante di questa partita fu: 12. Df3, Ch4; 13. Dd3, b5; 14. Ab3, Rh8; 15. Af4, Cg6; 16. Ad2, Ab7; 17. Tf1-1e, b:c4; 18. A:c4, d5; 19. Ab3, c5!; 20. d:c, d4; 21. Ca4, Ae4; 22. Dc4, Ag5; 23. Dc1, A:d2; 24. D:d2, Ch4; 25. f3, A:f3 26. g3 e il nero potrebbe vincere immediatamente con la continuazione di sacrificio 26. ..., f4!; 27. g3:h4, D:h4; 28. Ac2, d3, d3; 29. A:d3, Ta8-d8 ecc.

8. ..., Ae7; 9. T:e4, Cg6; 10. Cc3, 0-0; 11. Cd5, Ad6!

E' importante conservare l'Alfiere. Ora il Nero ha superato la maggior parte delle difficoltà dell'apertura e può sperare almeno in una patta.

12. Df3 ...

12. c4 provocando la fortissima risposta 12. ..., f5; 13. Te4-el, b5! ecc.

12. ..., f5.

In questa posizione la spinta del pedone è prematura poichè il bianco guadagna un tempo importante per il ritiro dell'Alfiere in b3 e il nero non avrà più l'occasione di giocare b5.

Il seguito corretto 12. ..., b5; 13. Ab3, Ab7 avrebbe dato buone possibilità al nero.

13. Ab3!, Rh8.

E' evidente che la torre non può essere presa a causa del matto in quattro mosse con 14. Ce7+, Rh8; 15. C:g6+; h:C; 16. Dh3+, Dh4; 17. D:h4 ha matto.

14. Te2, f4.

Una preparazione a 15. ..., c6 — se 14. ..., Dh4; 15. h3, Dh4; 16. c3, Dc5; 17. Ad4 con un forte attacco.

15. c4, c6

In previsione del sacrificio di torre che seguirà al 17° tratto. Insufficiente era 15. ..., Dg5; 16. c5, Ch4 a causa di 17. Dg3! o 15. ..., c5 a causa di Ac2, mossa dalla quale il nero è comunque minacciato.

16. c5, Ab8; 17. Cb6.

17. ..., d5!

Il sacrificio di torre è del tutto corretto ed il bianco avrebbe fatto meglio a restituirlo giocando: 18. C:c8! (e non immediatamente 18. Ac2 a causa di 18. ..., Dg5! ecc.) D:c8; 19. Ac2! con una partita leggermente superiore.

18. C:a8, Ch4; 19. Dc3, ...

Naturalmente non 19. Dh5, a causa di 19. ..., g6; 20. Dh6, Cf5 seguita da 21. ..., C:d4, ecc. 19. Dd3! avrebbe condotto a delle varianti complicate ed interessanti. In questo caso il seguito probabile sarebbe stato 19. Af5; 20. Dc3, (o meglio 20. Dd1, Dg5! ecc.) 20. ..., f3; 21. Te3! (se 21. g:f, Df6; 22. f4, Ag4 ecc.) 21. ..., f:g; 22. f3!, Dg5 (minacciando A:h2+) 23. Te5, A:e5; 24. A:g5, A:d4+; 25. D:d4, C:f3+; 26. R:g2, C:d4; 27. Cb6, Ae4+ 28. Rg3 (o h3) Tf3+; 29. Rh4, Af5! seguito dal matto in poche mosse. La mossa del testo facilita in qualche modo l'attacco del nero poichè esso dispone di una forte minaccia con sacrificio di Donna.

19. ..., f3; 20. Te5

un colpo forzato. Sulla plausibile replica 20. Te3 il seguito sarebbe stato: 20. ..., Dg5; 21. g3, A:g3; 22. h:g3, D:g3+ 23. f:g3, f2+; 24. Rf1, Ah3 e il nero vince.

20. ..., A:e5; 21. d:e, C:g2!

Minacciando Dh4-h3 ecc.

22. Dd4, Dd7.

Il nero può ugualmente con 22. ..., Cf4!; 23. A:f4, Dh4! ma il seguito adottato non è meno decisivo

23. e6.

La mossa della disperazione. Dopo 23. Rh1, Dh3 il bianco si troverebbe senza difesa contro 24. ..., Cel! ecc.

23. ..., D:e6; 24. Ad2, Dg6!

più forte di 24. ..., Dh3; 25. Ac3, Tg8; 26. De5, Cf4; 27. Dg5, e il nero non può giocare 27. ..., Ag4 a causa di 28. A:g7+ che porta allo scacco perpetuo.

25. Ac2

se 25. Rh1 allora 25...., Cel! oppure 25. Rf1, Ah3 e il nero vince.

25. D:c2; 26. Rh1, Dg6; 27. Tg1, Ah3; 28. Cb6.

28. ..., Cf4!

Questa manovra, preparata per l'ultima mossa decide immediatamente la partita perchè, dopo lo scambio delle donne e la perdita della qualità, il gioco del bianco resta assolutamente privo di risorse.

29. T:g6, Ag2+; 30. T:g2, f:g+; 31. Rg1, Ce2+; 32. R:g2, C:d4.

Il bianco abbandona.

Un'esperienza: gli scacchi a scuola

Queste note si riferiscono ad un'esperienza condotta nella Scuola Media di Stanghella (Padova) nel corso dell'anno scolastico 1972-73.

di ANTONIO LOMBARDI

Stanghella è un piccolo centro della bassa padovana con poco più di 4.000 abitanti legati ad un tipo di economia ancora prevalentemente rurale. La sua scuola media, 150 alunni in tutto, da qualche anno apre i battenti anche di pomeriggio e tra i suoi banchi ad attività tradizionali se ne affiancano altre insolite per la scuola dell'obbligo. L'idea degli scacchi fu subito incoraggiata dal capo d'istituto, ma la prova che tale gioco possa entrare proficuamente a far parte della prassi didattica è venuta dalla maniera in cui i nostri alunni hanno risposto all'iniziativa. Dopo un paio di lezioni teoriche e qualche partita dimostrativa, diversi ragazzi si mostrarono già in grado di affrontare un incontro senza incertezze. Spontaneamente essi fecero da istruttori ai compagni e portarono gli scacchi persino in famiglia. Ad una ventina di giorni dalla mia prima lezione ebbi modo di constatare che il gioco aveva attecchito in tutte le classi e che parecchi alunni si erano provveduti di scacchiera, non essendo le tre della scuola più sufficienti a soddisfare le richieste di quanti il pomeriggio, lasciati in qualche caso liberi di scegliere tra varie attività, optavano per gli scacchi. Ben presto mi sono trovato in difficoltà contro gli allievi più promettenti, in aprile ho subito la prima sconfitta.

Intanto, al fine di mantenere viva la motivazione nei ragazzi e verificare la portata dei risultati raggiunti, avevo cominciato col mettere a confronto i gruppi maschili e quelli femminili della IIIA prima e della II A dopo (II A e III A erano le due classi nelle quali insegnavo materie letterarie). In entrambi i casi vinsero largamente i ragazzi. I risultati successivi confermarono, sia pure con qualche eccezione, che, benchè in un gran numero di attività didattiche le alunne delle medie pervengano in genere a risultati più positivi dei colleghi maschi, il gioco degli scacchi sembra rispondere meglio alle caratte-

ristiche psichiche di questi ultimi. Subito dopo ci fu l'incontro tra II A e III A. La terza riuscì a battere la seconda per qualche punto. Non si può dire che in questo caso, a favore della terza, abbia influito in maniera determinante il fattore età: numerose verifiche mi hanno mostrato come tale fattore abbia un'incidenza a prima vista irrilevante sul risultato di una partita a scacchi. La seconda si rifece in seguito riportando un'affermazione piuttosto netta su una rappresentativa mista delle altre classi dell'istituto.

Verso la fine di aprile una serie di circostanze fornirono l'occasione per un confronto con la vicina Scuola Media di Solesino. A Solesino gli scacchi non erano un'attività scolastica, ma molti ragazzi conoscevano il gioco essendo esso in paese molto diffuso. Il confronto tra le due scuole si articolò in tre partite, le prime due delle quali furono giocate a breve scadenza, una a Solesino e l'altra a Stanghella. I miei alunni, di fronte alla maggiore esperienza degli avversari, si trovarono in gravi difficoltà e furono nettamente battuti nella prima partita. Nella seconda il fattore campo, giocando a nostro favore, ci permise di pervenire ad un risultato più equilibrato. La terza partita fu giocata a distanza di un mese in campo neutro, tra i banchi della media di Vescovana. I progressi fatti nel frattempo ci consentirono di rimontare lo svantaggio accumulato nelle due precedenti partite e aggiudicarci la coppa in palio. Al di là del risultato, il confronto scacchistico è stato un fatto largamente positivo per entrambi le scuole, come lo sono in genere i contatti di questo tipo. Si aggiunga che i trasferimenti delle squadre, composte in media da una ventina di scacchisti, avvenivano in bicicletta in un'atmosfera festosa che coinvolgeva anche gli alunni non direttamente impegnati. Sulla scia del confronto scacchistico ne fu organizzato anche uno di calcio, ma questa volta fummo sonoramente sconfitti.

Nelle prime settimane di maggio, in concomitanza con i Giochi della Gioventù, ho organizzato presso la scuola un torneo individuale ad eliminazione aperto a tutti i ragazzi di Stanghella e dintorni. La partecipazione è stata massiccia: 63 gli iscritti dei quali 14 gli esterni (quattro tra i 16 ed i 19 anni, sette tra gli 8 e i 10 anni e tre provenienti dalla vicina Scuola Media di Vescovana). I primi quattro classificati sono stati premiati con coppe, ma diplomi di partecipazione sono stati rilasciati a tutti i giocatori in gara a contendersi i piazzamenti dal 1° al 16°. Il torneo scacchistico, combattutissimo fin dai primi turni, non essendo limitato agli alunni interni, ha costituito un positivo momento d'incontro tra scuola ed ambiente. Quando si era ormai a fine maggio, sono pervenute a scuola tre medaglie offerte dalla Banca Cattolica del Veneto quale contributo alla diffusione del gioco degli scacchi. Essendo ormai imminente la chiusura dell'anno scolastico, ho cercato una formula che si esaurisse in pochi turni. E' nato così il torneo a squadre di tre giocatori. Da esso, per svariati motivi, ho tenuto fuori le due terze. Sono stati necessari 8 turni essendosi iscritte, tra prime e seconde, 9 squadre. Vinsero tre alunni della I B. L'attività scacchistica presso la scuola si concluse con l'assegnazione delle medaglie ai vincitori.

Ed ora qualche parola ai colleghi insegnanti. Per realizzare una esperienza di questo tipo non c'è bisogno di molti mezzi nè occorre essere dei campioni: chi scrive è stato a volte battuto dai propri allievi. D'altra parte il gioco non va a scapito degli altri impegni scolastici. In genere dedicavo agli scacchi due ore settimanali, anche se in occasione dei tornei, sacrificavo qualche pomeriggio libero al buon andamento di essi. Ma è valido sul piano didattico un tale tipo di attività? **Il gioco degli scacchi ha tutti i canoni per entrare nella scuola come disciplina fondamentale.** Se la conoscenza è cultura, la conoscenza degli scacchi arricchisce la cultura degli alunni in maniera duratura. Il gioco richiede un impegno totale delle capacità di analisi, dell'attenzione, della memoria, della fantasia, dell'intelligenza, di tutte quelle facoltà, cioè, che costituiscono il carattere e la personalità di un individuo. Una partita a scacchi è un'ottima ginnastica psichica e, sotto questo profilo, non è un esercizio meno valido di un compito di analisi logica o di latino, di un'espressione algebrica o di un problema di geometria. In più nei preadolescenti la motivazione per gli scacchi è indiscutibilmente più viva che non per i compiti che si è detto. **Gli scacchi costituiscono un test psicologico che a volte rivela capacità insospettite.** Tra gli scacchisti più bravi ci sono stati alunni il cui rendimento scolastico sembrava indicare un Q.I. molto basso. La carenza di psicologi nella scuola non permette a noi insegnanti di avere un'idea sufficientemente chiara sulle capacità potenziali dei ragazzi che ci troviamo di volta in volta ad avere di fronte. **Gli scacchi hanno anche una funzione socializzante, nelle classi miste favoriscono persino un accostamento tra i due sessi.** La natura stessa del gioco, fatto di pause più o meno lunghe tra una mossa e l'altra, permette infatti ai ragazzi uno scambio verbale impossibile in gran parte delle altre attività scolastiche, quando l'attenzione di tutti deve essere rivolta a quanto va dicendo l'insegnante oppure il collega interpellato. **Gli scacchi influiscono positivamente nei rapporti alunno-insegnante,** quando quest'ultimo non disdegna ogni tanto di misurarsi da pari a pari con i propri allievi. **Gli scacchi migliorano le relazioni familiari** se, come hanno fatto spontaneamente i miei alunni, i ragazzi portano il gioco in famiglia e lo insegnano a fratelli e sorelle, o addirittura ai genitori. **Gli scacchi consentono anche di intensificare gli scambi tra scuola ed ambiente e tra scuole vicine** (vedi sopra). **Il gioco degli scacchi è un lavoro di gruppo.** La partita è, di per se stessa, un lavoro di gruppo tra due persone, ma, quando essa è inserita nel contesto di un incontro di squadre, l'affermazione di una compagine sull'altra è un lavoro collettivo cui ciascun elemento dà il proprio contributo concretamente misurabile. **Il gioco degli scacchi è ricerca.** Il De Bartolomeis definisce la ricerca « un'attività che si propone di risolvere problemi ». La partita a scacchi non risponde forse a tale definizione? Ogni mossa dell'avversario pone una serie di problemi dei quali bisogna intuire i termini esatti e le relative soluzioni, lo scacco all'avversario è il risultato di una lunga ricerca che si concretizza nel successo.

Quanto detto mi sembra sufficiente perché qualche collega si senta incoraggiato a portare, sia pure a titolo sperimentale, gli scacchi tra i banchi della scuola dell'obbligo. Ma dove essa è diventata a tempo pieno, se li ignorasse, perderebbe un'occasione importante.

Paolo Morphy

di ANTONIO SICA

Volendo brevemente spiegare a chi di voi lettori non conoscesse il personaggio di questo mese, potrei trarmi d'impaccio con poche parole: era il super-genio della combinazione, un artista che cogliendo il più piccolo appiglio tattico sulla scacchiera, riusciva ad ingigantirlo sempre più fino a condurre a dei matti brillantissimi. Nacque a New Orleans nel 1837 in una famiglia alto borghese (il padre era giudice di corte suprema), imparò da solo le regole delle mosse guardando suo padre giocare. Aveva allora dieci anni.

Già dodicenne vinse due partite, pattandone una, col celebre Lowenthal, l'asso ungherese che si trovava in America.

Nel 1850 fu iscritto in un collegio di Gesuiti per curare la sua educazione secondaria, gli scacchi passarono forzatamente in secondo piano poiché, non avendo seri competitori in collegio, non poteva trarre degli insegnamenti che (si dice) solo la pratica coi più forti può dare.

Ma la vecchia regola secondo cui « il genio fa eccezione » anche nel caso di Morphy non poté che confermarsi.

Cinque anni più tardi iniziò gli studi di Legge all'Università di Louisiana e nel 1857, in occasione del 1° torneo americano tenuto a New York, fece il suo debutto.

Nella lista dei sedici giocatori partecipanti, oltre al famoso Paulsen, vi erano tutti nomi di prestigio dello scacchismo statunitense: Morphy schiacciò tutti, perdendo una sola partita.

Mr. Paulsen, il più forte dopo lui, dichiarò che nè Staunton o Andersenn avrebbero avuto possibilità di vittoria e neanche Labourdonnais o Philidor se fossero ancora in vita.

Dopo la vittoria al congresso di New York, offrì ad ogni giocatore americano il vantaggio di un pedone e della mossa.

Ora si voleva portare il nome di Morphy nel Vecchio Continente; furono presi molti accordi e si lanciò una sfida ai giocatori europei ed in particolare al più conosciuto: Staunton.

Questi rispose evasivamente, anticipando quella che sarebbe stata la sua linea di condotta nel tentativo di evitare l'incontro col giovane americano. Comunque il tono della missiva sembrava promettere la possibilità di una sfida e così Morphy partì per l'Europa, anche se dopo aver molto penato ad ottenere il permesso della famiglia.

Comunque Morphy dovette rinunciare alle offerte di denaro da parte di molti circoli perchè non si voleva che fosse considerato un giocatore professionista (il figlio di un giudice, giocatore professionista!?!...).

Certo delle finezze possono risultare incomprensibili oggi, ma non dimentichiamo l'epoca in cui si svolgeva il fatto e la forza con cui si cercava di tenere alto « l'onore del casato » ed avere un figlio giocatore contribuiva scarsamente a questo nobile fine...

— Giocatore — magico sostantivo che evocava perdizione e sfrenata lussuria nelle menti ultra-puritane dell'epoca.

Ma il Regno Unito lo stava attendendo con impazienza e non appena si seppe del viaggio di Morphy, fu concertata una grossa campagna pubblicitaria.

Si incontrò dapprima con quel Lowenthal da lui già battuto, seppure in amichevole, nel '49. Questi era ovviamente ansioso di ottenere la rivincita, ma fu di nuovo duramente sconfitto per 10 1/2 a 4 1/2.

Nella Londra di allora il Tempio degli Scacchi era il « Divan » dove s'incontravano i maggiori (e non) giocatori residenti nel Regno Unito; subito si pensò ad un incontro con Bird, e l'incontro, anzi lo scontro, avvenne e terminò per 10 a 1 a favore di chi è inutile dirlo.

Ormai, eccetto Staunton, aveva incontrato tutti i migliori « players » della città ed aveva fatto chiaramente capire di quante lunghezze fosse superiore.

Intanto si stava preparando il Torneo di Birmingham, nel qua-

le lo stesso Staunton avrebbe partecipato. Sembrava l'occasione d'oro per Morphy, il quale però rifiutò di giocare, giacché quello che voleva era un incontro di vari games con l'inglese; se avesse partecipato e Staunton vinto l'incontro diretto, questi avrebbe considerato inutile un eventuale match, se avesse perso avrebbe invece attribuito ai suoi studi su Shakespeare ed alla conseguente mancanza di tempo per una seria preparazione, la sua sconfitta. Morphy era un ottimo stratega anche quando gli scacchi non c'entravano!

Comunque non volle deludere con un'assenza i suoi fans di Birmingham, vi si recò per tenere una simultanea eccezionale di otto partite alla cieca!

Nessuno credeva possibile una cosa simile.

Labourdonnais e Philidor avevano già fatto simultanee alla cieca, ma contro tre soli avversari.

Il salto da tre ad otto sembrava essere troppo lungo anche per un Morphy, il quale, non pago, sperava di giocare contro Staunton, Falkbeer, Lowenthal ed altri dello stesso calibro!

Ciò non fu possibile, ma comunque ebbe otto avversari di tutto rispetto che rispettosamente annientò, eccezion fatta per una sconfitta ed una patta.

Rimaneva Staunton, col quale Morphy ebbe un certo scambio di lettere rese pubbliche sui giornali; così facendo si sperava di costringerlo a non poter rifiutare, ma si vede che la paura dell'inglese doveva essere almeno pari alla sua inventiva nel trovar scuse, dato che riuscì a trovarne molte, anche se non molto convincenti, per dribblare il match.

Come gli altri, Staunton avrebbe dovuto anticipare quello che sarebbe stato il verdetto della posterità su Morphy; se così avesse fatto si sarebbe certamente onorato di più agli occhi del mondo.

Dopo una terrificante traversata della Manica, Morphy arrivò nella « Belle France » ed espresse subito il desiderio di incontrare il famoso Harrwitz considerato uno dei grandi giocatori viventi.

Al Cafè de la Regence, il « Divan » edizione francese, cominciò la serie dei suoi incontri che lo avrebbero reso ancor più popolare.

Harrwitz era famoso per il suo costante impegno nel gioco che lo rendeva in effetti l'unico vero professionista degli scacchi.

Il prussiano chiese a Morphy di fare una partita non valida per il loro futuro match, al chiaro scopo di saggiarne le capacità.

Morphy, che se fosse nato donna non avrebbe goduto di buona fama non rispondendo mai no, acconsentì perdendo però la partita.

Il match iniziò male: Morphy perse le prime due partite, senz'altro perchè in quelle occasioni ebbe l'imprudenza di passare le notti insonne.

Harrwitz si stava sempre più gonfiando ma l'americano lo ridimensionò, e quelle due vittorie iniziali rimasero le sole del torneo per il prussiano, che inoltre non si comportò affatto cavallerescamente. Morphy tenne un'altra simultanea alla cieca con otto partecipanti, i quali erano certo più forti degli avversari incontrati a Birmingham: vinse sei partite pattandone due. Proviamo ad immaginare la difficoltà, sembra assurdo!

Ora toccava al grande Andersenn incontrarsi con Morphy, il quale però, intendendo stare a casa per Natale, pregiudicava l'effettuarsi del match; furono fatte delle grandi pressioni per ritardare la sua partenza e consentire la sfida che, comunque, si effettuò. Andersenn perse per 8 a 3 e, rimanendo incantato dal gioco del suo giovane avversario, non mancava di ammetterlo pubblicamente, cosa che altri celebri sfidanti non avevano fatto.

Dopo il trionfale rientro in America avvenne il cambiamento: per essere accettato dalla società in cui viveva doveva abbandonare gli scacchi; fu persino abbandonato dalla sua fidanzata perchè era un giocatore. Inoltre la famiglia avrebbe volentieri cancellato questo periodo della vita del figlio e fece di tutto per forzarlo all'abbandono della sua ragione di vita.

Disgraziatamente tutte queste pressioni raggiunsero lo scopo. I magici soldati ora si rivoltavano, traditi, contro chi li aveva portati al massimo splendore; come larve affamate, senza riposo rodevano la mente del loro genio conduttore.

La mente di Morphy reagiva all'imposizione sociale nel modo più remissivo: autodistruggendosi.

In fondo la profonda semplicità e remissività di quest'uomo furono ad un tempo la sua qualità e la « grande disgrazia » che lo avrebbe portato a precipitare sempre più nel pozzo senza fine della nevrosi ossessiva, inferno della mente e meta obbligata per chi, sensibile e di grande talento, non riesce intimamente ad accettare ciò che pure è stato costretto ad abbandonare. Morì nel 1884 nella stessa città che lo vide nascere, ucciso da un attacco cerebrale.

NEW ORLEANS 1850

B.: McCONNELL - N.: MORPHY
(Difesa francese)

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. e5, c5; 4. c3, Cc6;
5. f4?

Una mossa che ai tempi di Morphy era molto giocata ma ora è ritenuta molto debole. La teoria consiglia Cf3.

5. ..., Db6; 6. Cf3, Ad7; 7. a3?, ...

Mossa debole e inutile. Si preferisce 7. Ae2

7. ..., Ch6! 8. b4, c:d; 9. c:d, Tc8!;

10. Ab2, Cf5; 11. Dd3, ...



11. ..., A:b4+!

Un brillante sacrificio che porta ad una rapida vittoria.

12. a:A, C:b4; 13. Dd2, ...

Se 13. Dd1, Cc2+ seguita da 14. ..., D:A

13. ..., Tc2; 14. Dd1, Ce3.

Il bianco abbandona. La Donna Bianca è in trappola.

NEW YORK 1857

B.: LICHTENHEIN - N.: MORPHY
(Gambetto scozzese)

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e:d4; 4.
Ac4, Cf6; (Se 4. c3, d5!) 5. e5, d5!

La mossa del nero sembra la più efficace anche perchè il ritiro del cavallo darebbe al bianco buone possibilità. Se 6. e:C, d:A; 7. f:g, A:g e il nero ha buon gioco.

6. Ab5, Ce4; 7. C:d4, Ad7

Il bianco non ha conseguito alcun vantaggio, anzi si può dire che ha già perso il vantaggio del tratto con uno sviluppo di pezzi inferiore al Nero

8. C:c6, ...

La partita Ljubojevic-Averbah, Palma De Majorca 1972, continuò come segue: 8. A:c6, b:c6; 9. 0-0, Ac5; 10. Ae3, De7!; 11. Te1, 0-0; 12. f3, Cg5; 13. Cd2 (se 13. Dd2, f6; 14. Rh1, h6! con buone prospettive per il nero) Ab6!; 14. a4, c5?! la partita durò fino alla 26ª mossa con risultato pari.

8. ..., b:c6; 9. Ad3, Ac5

Dando un rapido sguardo alla posizione possiamo facilmente notare che il Bianco ha perso due importantissimi tempi nella delicata fase di sviluppo.

Infatti il bianco ha in gioco un solo pezzo mentre il nero ne ha tre con una posizione più aggressiva.

10. A:e4, Dh4!

Il Nero è sempre più aggressivo e minaccia matto.

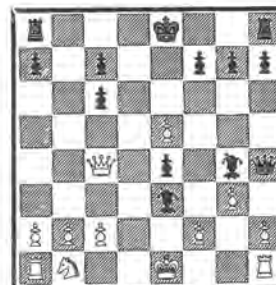
11. De2, d:e4; 12. Ae3?, ...

Molto meglio sarebbe stato 12. 0-0. Morphy è stato sempre molto abile nello sfruttare l'errore dell'avversario di non arroccare al momento giusto.

12. ..., Ag4; 13. Dc4, ...

Grave errore sarebbe stato 13. Dd2 per la fortissima risposta 13. ..., Td8.

13. ..., A:e3! 14. g3, ...



Se il Bianco avesse giocato 14. D:c6 sarebbe seguita la seguente brillante combinazione: 14. ..., Ad7; 15. D:a8+, Re7; 16. g3!, A:f2+; 17. R:f2, e3+; 18. Re1, (a Rg1 segue e2 e vince) Db4+; 19. c3, D:b2; 20. D:h8, Ag4 con matto inevitabile.

14. ..., Dd8; 15. f:e3, Dd1+; 16. Rf2, Df3; 17. Rg1, (Se 17. Re1, D:e3+; 18. Rf1, Ah3 matto) 17. ..., Ah3; 18. D:c6+, Rf8; 19. D:a8+, Re7. Il Bianco abbandona.

(segue a pagina 137)

Teoria delle aperture

di GIUSEPPE CRISPINO

Analizzeremo in questo numero 5. ..., f6, mossa che da molti è considerata la migliore. La continuazione più incisiva per il bianco è 6. d4 ed a questo punto il Nero ha la scelta fra 6. ..., Ag4 e 6. ..., e:d4. Iniziano con 6. ..., Ag4.

DVORECKI - HERMLIN SSSR 1972

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:c6, d:c6; 5. 0-0, f6; 6. d4, Ag4; 7. d:e5, D:D; 8. T:D, f:e5 9. Td3, Ad6.

Nella partita Adorian-Tringov (Varna 1972) seguì 9. ..., A:C; 10. g:f3, Cf6; 11. Cd2, b5; 12. a4, Ad6; 13. Cb3!, 0-0; 14. Ca5, c5; 15. c4! ed il Nero non riuscì a pareggiare i giochi. Giocabile è anche 10. T:f3 come in Bernarski - Hennings (Aarhus 71) 10. ..., Cf6; 11. Cc3, Ab4; 12. Ag5, A:C; 13. b:A!, Tf8 [13. ..., C:e4, 14. Te1] 14. A:C, T:A; 15. T:T, g:T; 16. Td1 con vantaggio.

10. Cbd2!

Migliore di 10. Ag5

10. ..., Cf6; 11. Cc4, C:e4

Se 11. ..., A:C segue 12. g:A!, Re7 13. f4 con vantaggio.

12. Cf:e5

Fin qui tutto era come nella 16ª partita del match Fischer-Spasski. A questo punto Fischer giocò 12. Cc:e5 e dopo 12. ..., A:Cf3; 13. C:A, 0-0; 14. Ae3, b5! non ottenne nulla.

12. ..., Ae6

Non è buona 12. ..., Af5 per 13. f3! e se 13. ..., Ac5+ 14. Ae3 vince; se invece 13. ..., Cc5; 14. C:A+, c:C; 15. T:d6, A:c2; 16. Ae3 con gioco vincente; relativamente migliore è 13. ... C,f6; sebbene dopo 14. T:d6, c:d6; 15. C:d6+, Re7; 16. C:A, Re6; 17. C:g7+!, R:C; 18. b3! il bianco sta meglio.

13. f3, A:e5; 14. C:A, Cf6

Se 14. ..., Cc5; 15. Td1, Cd7; 16. Af4 ed il Bianco è preferibile.

15. Ag5, 0-0; 16. A:f6!, T:f6

Nella partita Bronstein-Lengyel (Mosca) seguì 16. ..., g:f6; 17. Cd7, Tf7; 18. Cc5 con vantaggio del Bianco.

17. Te1, Af5; 18. Tb3, b6; 19. g4! Ag6?

Il male minore era 19. ..., Ae6 sebbene dopo 20. Tbe3 il Bianco sta meglio.

20. C:A!, h:C

Non si può 20. ..., T:C per 21. Te7.

21. Td3, Taf8; 22. Rg2, Td6; 23. Te7!

Ora il finale è definitivamente compromesso! Non si può 23. ..., Tf7 per 24. T:c7!

23. ..., T:T; 24. c:T, Tf7?

L'ultimo errore! Il Nero doveva giocare 14. ..., Td8; comunque dopo 25. T:c7, T:d3; 26. b4! il Bianco dovrebbe vincere.

25. T:T, R:T; 26. f4!

La mossa vincente! Il resto è facile.

26. ..., Re6; 27. Rf3, Rd5; 28. f5!, g:f5; 29. g:f5, c5; 30. Rf4, a5; 31. h4, a4; 32. a3, Rd4; 33. h5, R:d3; 34. h6, g:h6; 35. f6, Rc2; 36. f7, R:b2; 37. f8=D, R:c3; 38. Re3, Rb2; 39. Rd3, ABB.

GIPSLIS - PLACHETKA

Lublino 1972.

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:A; 5. 0-0, f6; 6. d4, ag4; 7. c3, Ad6

A 7. ..., e:d4 segue 8. c:d4, A:f3 9. D:A, D:d4; 10. Td1 con vantaggio. E' meglio che il Nero rinunci al pedone giocando 8. ..., c5!; 9. d5, Ad6 con parità.

8. d:e5

Questa è una novità. Nella partita Savon-Stein (Mosca 1971) si ebbe 8. Ae3, Dd7?!; 9. h3!, e:d4; [3. ... A,h5?; 10. C:e5]; 10. A:d4, Ae6; 11. e5 con leggero vantaggio del Bianco. Nella partita Pinter-Szilaggi (Budapest 1972) si ebbe invece 8. Ae3, Ce7; 9. Cbd2, 0-0; 10. Dc2, Rh8; 11. c4! con vantaggio del Bianco.

8. ..., f:e5; 9. Db3, A:C; 10. g:A, Dc8

Se 10. ..., b5; 11. a4! ed il Bianco passa in vantaggio.

11. Ae3, Ce7; 12. Cd2, Dh3

Secondo Gipslis dopo 12. ..., Cg6;

13. Rh1, b6; 14. Tg1, Tf8; 15. Tad1, Tf7; 16. Cc4, Ae7; 17. T:g6 il Bianco è in vantaggio.

13. D:b7, 0-0; 14. Db3+, Rh8; 15. Dd1

Era meglio 15. Rh1!, T:f3; 16. Dd1, Tf6; 17. Tg1 con vantaggio.

15. ..., Cg6; 16. Rh1, Ch4; 17. Tg1, C:f3; 18. C:f3, T:f3

Era preferibile 18. ..., D:f3+; 19. D:D, T:D; 20. Tad1 con leggera preferenza al Bianco.

19. Tg2, Tb8

A 19. ..., Taf8 seguiva 20. Da4!

20. De2, Tff8; 21. b3

Se 21. Td1 allora 21. ..., Dh4!

21. ..., Df3; 22. D:D, T:D; 23. Tgg1, Rg8; 24. Tad1, a5?

Migliore era 24. ..., Rf7

25. Rg2!, Tff8; 26. Rf1, C5?

Il Nero continua con un piano ormai insufficiente.

27. Re2, a4; 29. a:b, Ta8; 30. Tb2, C4;

Anche 30. ..., Ta3; 31. Rd3, Tfa8; 32. Rc4, T8a5; porta ad un netto vantaggio del Bianco.

31. b:c4, Ta4; 32. c5, Ae7; 33. Tb7, Tc8; 34. Rd3, Td8+; 35. Rc2, Tc8; 36. Td1!, T:e4; 37. Td7, Ad8; 38. Tb4!

Ecco la mossa che era sfuggita al Nero, ora si perde.

38. ..., T:T; 39. c:T, c6; 40. Rb3, Af6; 41. Rc4, Rf8; 42. b5, c:b+; 43. R:b, Tb8+; 44. Ra6, Re8; 45. c6, Tb2; 46. Td2!, ABB;

Infatti se 46. ..., T:T; 47. A:T, Ad8; 48. Rb7; con l'intenzione di giocare Ae3 ed Ab6.

Vediamo ora come si sviluppa il gioco quando il Nero prende in d4.

RIBLI - MEDINA

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:A; 5. 0-0, f6; 6. d4, e:d4; 7. C:d4, c5; 8. Cb3, D:D; 9. T:D, Ad7; 10. Cc3

Nella partita Pflieger-Medina (Olot 1972) il Bianco ha cercato di migliorare questa variante con 10. c4! ed il

seguito della partita sembra dargli ragione, infatti dopo 10. ..., Ad6; 11. Cc3, Ce7; 12. Ae3, b6; 13. Cc1, 0-0-0; 14. C1e2, Cg6; 15. Td2, The8; 16. Tad1, Ac6; 17. f3, Ae5; 18. Cd5, Rb7; 19. Rf2; ha vinto senza incontrare eccessive difficoltà; bisogna notare però che il gioco del Nero non può essere migliorato in più punti. Ad esempio invece di 14. ..., Cg6 è più incisiva 14. ..., f5 ed al posto di 17. ..., Ae5 bisogna giocare 17. ..., Ce5 creando al Bianco qualche problema.

10. ..., 0-0-0; 11. Af4!

Come si vede anche con 10. Cc3 il Nero ha i suoi problemi, primo fra tutte quello dello sviluppo dell' Af8.

11. ..., c4?!; 12. Ca5, b5; 13. Cd5;

Una mossa che mette in crisi tutto il sistema d'apertura del Nero; infatti ora non si può 13. ..., Ad6 per 14. A:d6, c:d6; 15. Cb4!, Rc7; 16. C:a6+; 17. T:d6+, R:a5; 18. Cc5 ed il Bianco vince.

13. ..., Ag4; 14. f3, Ac5+; 15. Rf1, Ah5; 16. Cc6, Td7; 17. C:c7!, Ce7;

Il Nero deve rassegnarsi all' inferiorità materiale; non va infatti 17. ..., T:C per 18. Td8+, Rb7; 19. Ca5+, Rb6. 20. Tb8+, R:C. 21. A:T+, Ra4; 22. a3! minacciando 23. Ta8.

18. C:a6, Ab6; 19. T:T, R:T; 20. Ca b8+!

Ora il Nero potrebbe tranquillamente abbandonare ma, questa decisione sembra sempre difficile.

20. ..., Re6; 21. Td1, Cc8; 22. Td5, g5; 23. T:b5, Ag6; 24. Ag3, h5; 25. a4, R4; 26. Af2, A:A; 27. R:A, Cd6; 28. Tb6, f5; 29. Cd4+, ABB.

Infatti a 29. ..., Re5 segue 30. Cd7+, R:C; 31. T:C+.

TIMMAN - GLIGORIC

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:C, d:A; 5. 0-0, f6; 6. d4, e:d4;

Secondo Gligoric dopo 6. ..., Ag4; 7. d:e5, D:D; 8. T:D, A:C; 9. g:A, f:e; 10. Ae3, Ad6; 11. Cd2, Ce7; 12. Cc4, 0-0-0; 13. Td3, b5; 14. Ca5, Ab4; 15. Cb3; il Bianco sta meglio.

7. C:d4, Ad6;

La mossa preferita da Gligoric che considera inferiori le altre risposte: 7. ..., c5; 8. Cb3, D:D; 9. T:D, Ad6; 10. Ca5!, b5? [10. ..., Ch6; 11. A:C, g:h; 12. Cc4, Ae7] 11. c4! con vantaggio. Oppure 7. ..., Ce7; 8. Ae3, Cg6; 9. Cd2, Ad6; 10. Cc4, 0-0; 11. Dd3!, Ce5; 12. C:e5, A:e5; 13. f4!, Ad6; 14. f5, De7; 15. Af4, A:A; 16. T:A, Ad7; 17. Te1 con vantaggio.

8. Dh5+

Nella partita Mecking-Gligoric (Hasting 1972) si ebbe 8. Ae3, Ce7; 9. Cd2, 0-0; 10. c3, Cg6; 11. Db3+, Rh8!; 12. Cf5, [12. Ce6, A:C; 13. D:A, Af4; 14. Dh3, Dd3 ed il Nero sta meglio] 12. ..., Ce5?! e dopo 13. C:d6, c:C; 14. f4, Cf7 il bianco conservò un lieve vantaggio, esatto era però 12. ..., Af5!; 13. e:f5, Ce7 con l'idea di giocare Cd5 con parità. Giocabile è anche 8. Cc3, Ce7; 9. Ae3, 0-0; 10. De2, De8; 11. f4, Cg6; 12. Tae1, Ad7; 13. a3, Td8; 14. Rh1, Ac8 con lievissima preferenza per il Bianco.

8. ... ,g6; 9. Dh4

Migliore è 9. Df3!, A:h2+; 10. R:A, D:C; 11. Td1, Dc4; 12. Af4, Df7; 13. Db3! con gioco migliore. Non però 13. Dg3, g5; 14. A:c7, Dh5+ ed il Nero vince.

9. ..., h5!; 10. e5!, f:e5

Se 10. ..., A:e5 segue 11. Te1.

11. Ag5, Ae7!; 12. Cf3, A:A; 13. C:A, Af5; 14. Cc3, Ch6!; 15. Dg3;

Era minacciato 15. ..., Cf7.

15. ..., Cf7; 16. Cce4

Se 16. C:C, R:C; 17. D:e5, Dd6!

16. ..., C:C, 17. C:C, Df6; 18. f4!?, e4

Ora le linee d'attacco del bianco sono chiuse.

19. Tad1, D:b2!; 20. c3, D:a2; 21. De3, 0-0; 22. h3, Da3!; 23. g4, h:g; 24. h:g, A:g; 25. D:e4, Dc5+!

Con questo scacco il Nero si assicura la partita; infatti a 25. ..., Af5 seguiva 26. Dh1 ed a 25. ..., Tf6 seguiva 26. De5 mossa che ora risulta impedita.

26. Tf2, Tf6; 27. Td4, Taf8; 28. Tg2, Ac8; 29. Th2, D:c3; 30. Td3, Dc1+; 31. Rg2, D:f4

Anche l'ultimo pedone!

32. ABB.

Scacchi e scuola

di ITALO LOMBARDI

Per la migliore affermazione e divulgazione dei valori umani, questa volta sposto l'angolo visuale nelle scuole ad indirizzo artistico (istituti d'arte, licei artistici e accademie di belle arti) proiettando, sotto forma di nuova disciplina facoltativa, il gioco degli scacchi nel contesto culturale scolastico.

Le sale di lettura e biblioteche potrebbero essere opportunamente attrezzate, dando modo ai giovani allievi di deliziarsi per qualche ora agli scacchi.

A parte la conoscenza tecnica indispensabile, il gioco acquisterebbe un particolare aspetto « artistico » perché gli allievi uscendo dalle aule di disegno, pittura e scultura, troverebbero un nuovo modo di incontrarsi ancora e misurarsi sportivamente. Ma oltre i limiti agonistici — che segnano pur sempre il punto focale d'attrazione — per gli antagonisti ci sarebbe a disposizione una nuova strumentazione di conoscenza.

Aprò una breve parentesi, ricordando che vado ripetendo da anni la necessità di inserire nel programma di studio la psicologia umana; proprio nelle scuole ad indirizzo artistico dove il modello andrebbe studiato mediante l'esaltazione dei valori umani proiettati globalmente su se stessi e sugli altri nell'ambito dello spazio in cui si opera.

E questa dovrebbe essere la premessa (lezione impartita da un docente psicologo) allo studio scolastico della figura.

Naturalmente la generazione di stimoli nei giovani per la migliore conoscenza della figura, andrebbe gradualmente ad interessare un'area più vasta di sensibilità e riflessi psicologici: la sociologia. E qui chiudo la parentesi con una speranza!!!.

Ho accennato prima al gioco degli scacchi « Artistico »: e perché no? Se alla rete di immagini figurative, geometriche e astratte prodotte dall'organizzazione dei piani di manovra degli antagonisti, è chiaro che l'osservazione, la memoria e la capacità artistica permetterebbero agli allievi di realizzare opportunamente i passaggi delle immagini dalla scacchiera al cavalletto.

Paolo Morphy

(segue dalla pagina 135)

La seguente partita fu giocata da Morphy al Teatro dell'Opera di Parigi, durante una pausa del Barbiere di Siviglia. Morphy gioca alla cieca (bandato e dettava le mosse). Il duca di Brunswick e il Conte Isouard giocavano in consultazione contro di lui.

PARIGI 1858

B.: MORPHY - N.: BRUNSWICH e ISOUARD

(Difesa Philidor)

1. e4, e5; 2. Cf3, d6; 3. d4, Ag4?; 4. d:e, A:C; 5. D:A, d:e; 6. Ac4, Cf6

La variante 6. ..., Df6; 7. Db3, b6; 8. Cc3, c6 non è consigliabile per il nero.

7. Db3!, De7

Se 8. D:b7, Db4+ forzando il cambio delle Donne. Il Bianco non accetta questa variante perché mira a vantaggi più consistenti

8. Cc3, c6; 9. Ag5, b5; 10. C:b4! c:C; 11. A:b+, Cbd7; 12. 0-0-0, Td8; 13. T:Cd7! T:T; 14. Td1, De6



In questa posizione il bianco ha una vittoria lineare con A:c, ma Morphy scopre sempre soluzioni più brillanti.

15. A:T+, C:A; 16. Db8+, C:D; 17. Td8 matto.

Sarà Spassky l'avversario di Fischer?

di DARIO CECARO



Boris Spassky

SPASSKY HA VINTO IL CAMPIONATO DELL'URSS 1973

Si è svolto a Mosca dal 2 al 27 ottobre il 41° Campionato dell'URSS, con la partecipazione compatta di tutti i più grandi giocatori sovietici. Vi hanno preso parte i cinque G.M. sovietici (Spassky, Karpov, Korchnoi, Petrosian e Polugajevski) che disputeranno il prossimo Torneo dei Candidati per il Campionato del Mondo.

Boris Spassky, vincendo questo torneo, che è senza dubbio il più importante che sia stato giocato dopo il famoso Match di Rejkjavik, ha riaffermato la sua superiorità fra i grandi giocatori dell'URSS. Quello che si domandano gli esperti è se questa prova sia sufficiente a pronosticare senz'altro la sua vittoria al Torneo dei Candidati. Molti ritengono che per Spassky non sarà difficile aver ragione dei suoi avversari nei matches delle prossime eliminatorie.

E' mia opinione che si dovrebbe andare molto cauti nelle previsioni, in quanto dobbiamo tener presente che il Torneo dei Candidati è molto difficile e pieno d'insidie e lo stesso Spassky ha detto in una recente intervista: « Ritengo che questo sistema ad eliminazione sia molto più impegnativo che giocare contro Bobby Fischer ».

E' vero che in quest'ultimo torneo Spassky ha dimostrato un gioco molto più convincente e una grinta che, a giudicare dagli ultimi tornei, sembrava aver perso. Ma ritengo, che anche se Spassky parte favorito, non si debbano sottovalutare le grandi possibilità che hanno di imporre il proprio talento: Karpov, Portisch e Mecking. Senza contare che l'imprevedibile ex Campione del Mondo Petrosian potrebbe anche lui costituire un fattore determinante per l'affermazione del candidato da opporre al Campione del Mondo.

B.: PETROSIAN - N.: BELJAVSKI (Apertura di Donna)

1. c4, c5; 2. b3, Cc6; 3. Ab2, Cf6; 4. e3, e6; 5. Cf3, d5; 6. c:d, e:d; 7. Ae2, a6; 8. d4, c:d; 9. C:d4, Ab4+; 10. Ac3, Ad6.

Se 10. ..., Da5; 11. Dd2, A:A; 12. C:A, C:d4; 13. D:d4, Ce4; 14. Tc1 e il bianco sta meglio.

11. Cd2, 0-0; 12. 0-0, Ac7; 13. C:C, b:C; 14. Dc2, Te8; 15. Ad4, Dd6; 16. g3, Ag4.

Non è molto convincente la proposta di questo scambio. Migliore forse sarebbe stato: 16. ..., a5; 17. Tfc1, Ad7.

17. A:A, C:A; 18. Cf3, Dh6; 19. Df5!

Questa mossa mette in evidenza la fragilità dello schieramento del nero. Ora 19. ..., Dh3 non è fattibile per 20. D:f7, R:f7; 21. Cg5+ guadagnando un pedone.

19. ..., De6; 20. D:D, T:D; 21. Tac1, f6; 22. Tc2; Ce5; 23. A:C, A:e5; 24. Tfc1, Tc8; 25. Tc5.

Minacciando T:d5.

25. ..., Td6

Il nero deve assolutamente impedire al Cavallo di raggiungere la casella b4 che gli permetterebbe di minacciare il pedone c6. L'alfiere nero in e5 impedisce al Cavallo di occupare a casella d4.

26. T1c2, Rf7; 27. Rf1, Re6; 28. Ce1, d4 questa spinta mira sempre ad impedire al Cavallo bianco di raggiungere la casella b4

29. f4, d3; 30. Td2, Ab2; 31. T:d3, Ta8; 32. T:d6+, R:d6; 33. Cd3, a5; 34. Tc4, Aa3; 35. Ta4, Ac5; 36. C:c5, R:C; 37. b4+, Rc4; 38. T:a5, Tb8; 39. a3, Rd3; 40. Rf2, Tb7; 41. Tc5, Ta7; 42. T:c6, T:a3 43. Rf3. Il nero abbandona.

B.: SVEDGNIKOV - N.: PETROSIAN (Difesa siciliana)

1. e4, c5; Cf3, e6; 3. d4, c:d; 4. C:d4, Cf6; 5. Ad3, d6; 6. 0-0, a6; 7. c4, Ae7; 8. b3, 0-0; 9. Ab2, Cc6; 10. C:c6; b:c; 11. Dc2, Cd7; 12. e5, d:e; 13. A:h7+, Rh8; 14. f4?, f5; 15. Ag6, Tf6; 16. Ah5, Th6; 17. g4, g6; 18. Cd2, g:h; 19. g5, Th7; 20. Cf3, Rg8; 21. C:e5, C:e5; 22. A:e5, Db6+ 23. Rg2, c5; 24. Rh3, Dc6; 25. Ta-d1, Ab7; 26. Td3, Td8; 27. Tf-d1, T:d3; 28. T:d3, Dh1; 29. De2, Ae4; 30. Td1, Af3; 31. T:h1, A:e2; 32. Te1, Af3; 33. Tf1, Ac6; 34. Tg1, Ad8; 35. Ad6, Td7; 36. A:c5, Rg7; 37. b4, Ac7; 38. Te1, Ae4; 39. Ae3, e5; 40. f:e, A:e5. Il nero abbandona.

B.: BELJAVSKI - N.: SPASSKY (Difesa siciliana)

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, c:d 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, d6; 6. Ag5, e6; 7. Dd2,

a6; 8. 0-0-0, Ad7; 9. f4, Ae7; 10. Cf3, b5; 11. e5, ...

Alla 18ª partita del Match Fischer-Spassky nella medesima posizione, il bianco che era Fischer continuò: 11. A:C, g:A; 12. Ad3, Da5, 13. Rb1, B4 ecc. Beliavski ha scelto una variante diversa ma non ha avuto successo.

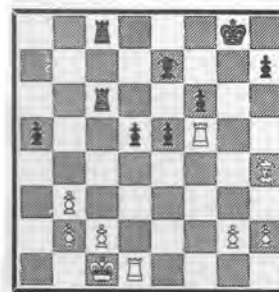
11. ..., b4!; 12. e:C, b:C; 13. D:c3, g:f; 14. f5, d5; 15. f:e, f:e; 16. Cd4.

L'Alfiere bianco non può essere catturato dal pedone f perché seguirebbe: 16. ..., f:A; 17. C:Cc6, minacciando contemporaneamente la Donna in d8 e la Torre in h8.

16. ..., Da5; 17. D:D, C:D; 18. Ah4, e5; 19. Cb3, C:C+; 20. a:C, Ae6

Notare come il nero, in poche mosse, ha superato la fase delicata dell'apertura guadagnando spazio e l'iniziativa.

21. Ae2, 0-0; 22. Thf1, a5; 23. Ab5, Tac8; 24. Ad3, Tc6; 25. Af5, A:A; 26. T:A, Tfc8



27. Td2, d4; 28. Rd1, Tb8; 29. g4, h6; 30. Td-f2, Tb-b6; 31. Rd2, a4; 32. b:a, T:b2; 33. Rd3, Rg7; 34. T:e5, ...

Il bianco è chiaramente spacciato e cerca di complicare il gioco sacrificando una qualità.

34. ..., f:T; 35. A:A, Tc3+; 36. Re4, d3; 37. Af6+, Rg8; 38. A:e5, Tb4+; 39. Rd5, T:c2; 40. Tf1, d2; 41. Td1, T:g4; 42. a5, Ta4; 43. a6, Rh7!.

Se 43. ..., T:a6 sarebbe seguito 44. Af4 minacciando h6 e d2. Il nero ha giustamente evitato questa variante che poteva rendere difficile la vittoria.

44. Ab8, Ta1!; 45. a7.

Se 45. T:T seguiva 45. ..., Tc1 e poi d1=D+.

45. ..., T:T; 46. a8=D, Te1.

Il bianco abbandona.

La partita è terminata in una posizione molto rara. Il Bianco è costretto ad abbandonare dopo aver promosso il pedone a Donna. Ma, purtroppo, non può difendersi da d1=D matto. Se 47. Ae5, d1=D+; 48. Ad4, Df3+ e guadagna la Donna. Se 47. Db7+, Rg6; 48. Db6+ (o Da6+), Rh5 ed il bianco non può impedire d1=D matto.

B.: SMISLOV - N.: GELLER (Partita spagnola)

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, a6; 4. A:c6, d:c; 5. 0-0, f6; 6. d4, Ag4; 7. c3, Ad6; 8. Ae3, De7; 9. Cb-d2, 0-0-0; 10. Dc2, e:d; 11. c:d, Te8; 12. e5, Ab4; 13. h3, Ae6; 14. Ce4, Df7; 15. a3, Ab3; 16. Db1, Af8; 17. Ce-d2, Ad5; 18. b4, Dg6; 19. Db2, Ce7; 20. a4, Cf5; 21. Te1, f:e; 22. d:e, Ae7; 23. Te2, Th8; 24. Ac5, A:c5; 25. b:c, Cd4!; 26. D:d4, T:f3; 27. Ce4, T:h3; 28. Cg3, Th5; 29. Ta-e1; Tg5; 30. Tb2, Tg4; 31. Dc3, h5; 32. Teb1, h4; 33. T:b7, h:g; 34. f3, Dh6; 35. T:c7+, R:c7; 36. Da5+, Rd7; 37. e6+, R:e6; 38. De1+, Rf6. Il bianco abbandona.

Tornei di Fanano

di CORRADO FICCO

Dal 16 al 21 ottobre si sono svolti a Fanano nel Modenese due tornei: un Open Internazionale ed un 3° Classe Internazionale. Il Torneo Open, al quale partecipavano 50 giocatori, appare forte di due Maestri Internazionali e otto Maestri.

Al terzo turno il campione d'Italia Carlo Micheli di Brunico era solo al comando della classifica, seguito da un folta schiera, fra cui Mariotti, Cappello, Contedini, Berlacki, Olivotto, Magrini, Eslon e Giudice, mentre Bela Toth, già staccato, mostrava i segni della fatica dei troppi tornei giocati negli ultimi tempi. Al quinto turno il primo colpo di scena: Micheli doveva subire dal bravo Renato Cappello uno splendido sacrificio di pezzo. Il campione d'Italia non accettava il sacrificio, ma finiva per perdere due pedoni e quindi la partita.

Cappello era quindi in testa alla classifica insieme con Mariotti. Tutto doveva dunque decidersi al sesto turno, nello scontro diretto dei due nuovi capoclassifica, ed era Mariotti a prevalere con una partita giocata in bello stile posizionale.

A questo punto, data la forza incontrastabile di Mariotti, il torneo sembrava già deciso. Alla fine infatti egli vinceva con il distacco di un punto sul gruppetto degli inseguitori.

Riportiamo la classifica del torneo Open:

	Punti	7	su	8
1° Mariotti Sergio (Milano)	»	6	»	
2° Cappello Renato (Bologna)	»	6	»	
3° Micheli Carlo (Brunico)	»	6	»	
4° Joksic Sinisa (Jugoslavia)	»	6	»	
5° Eslon Jean (Svezia)	»	6	»	
6° Bulatovic Drago (Jugoslavia)	»	5½	»	
7° Magrini Riccardo (Milano)	»	5	»	
8° Toth Bela (Milano)	»	5	»	
9° Olivotto Roberto (Trieste)	»	5	»	
10° Vujovic Milorad (Jugoslavia)	»	5	»	
11° Paoli Enrico (Reggio Emilia)	»	5	»	
12° Montanelli Enrico (Cles)	»	5	»	

13 - 21° Amico Francesco (Bari), Berlacki Pierre (Francia), Bassi G. Carlo (Bologna), Lombardini Giulio (Reggio Emilia), Masoero Roberto (Alessandria), Mohar Antonio (Bergamo), Santi Ettore (Bologna), Schmidt Eugene (Ispra), Soi Adriano (Roma) p. 4½

22° - 31° Caprifichi Luigi (Imperia), Contedini Ennio (Milano), D'Ascia Luciano (Lucca), D'Augusta Arrigo (Genova), Giubbolini Ilio (Imperia), Giudice Ugo (Latina), Martorelli Antonio (Salerno), Mazzini Antonio (Milano), Schild Herbert (Austria) Scrinzi Otto (San Remo) p. 4

32° - 36° Ammendola Giuseppe (Napoli), Doria Turiddu (Brescia), Giglioli Angelo (Sassuolo), Raffalt Manfred (Austria), Siviero Gennaro (S.M. Capua Vetere), p. 3½

37° - 42° Antonelli Fabrizio (Roma), Barbieri Giovanni (Sassuolo), Caprara Ugo (Genova), Ficca Corrado (Napoli), Hoffman Hans (Ispra), Sabatini Domenico (Cremona) p. 3

43° - 46° Aghion Fabio (Milano), Festa Giuseppe (Asti), Di Marzo Nicola (Bari), Lucidi Giuseppe (Imperia) p. 2½

47° Menzel Rudolf (Svizzera) p. 2

48° - 49° Lupini Giancarlo (Ceriale), Sansonetti Giorgio (Lecce) p. 1½

50° Ritirato: Subini Guido (Ravenna) p. 0

Il torneo di 3° Classe è stato vinto nettamente da Lorenzo Argenton di Firenze, terminato imbattuto con sei vittorie e due patte.

Buon piazzamento anche per Haidvogel, Battalli, Pacini, Iori, Goliani terminati a sei punti e promossi alla 2° Nazionale, mentre

Alberto Cavalieri d'Oro di Bologna, che aveva iniziato splendidamente, si è disunito nel finale.

Riportiamo la Classifica:

	Punti	7	su	8
1° Argenton Lorenzo (Firenze)	»	6	»	
2° Haidvogel Alfred (Austria)	»	6	»	
3° Battalli Marco (Siena)	»	6	»	
4° Pacini Dalmazio (Pistoia)	»	6	»	
5° Iori Pierino (Arezzo)	»	6	»	
6° Goliani Paolo (Trieste)	»	6	»	
7° Cavalieri d'Oro Alberto (Bologna)	»	5½	»	
8° Bartolini Bruno (Trieste)	»	5½	»	
9° Maestri Marcello (Genova)	»	5½	»	
10° Colombo Alberto (Varese)	»	5½	»	

11° - 14° Basso Enrico (Parma), Bertacchi Fulvio (Carpi), Bosisi Massimo (Parma), Braumberger Federico (Milano) p. 5

15° - 22° Apparete Giuliano (C. Monferrato), Bordaudini Aido (Cuneo), Giovanardi Marco (Carpi), Goinelli Francesco (Bologna), Guañoli Guido (Carpi), Lavatelli Bruno (Milano), Rossini Arnaldo (Roma), Scotto Marco (La Spezia) p. 4½

23° - 30° Accorsi Franco (Spilamberto), Baunrucker Frita (Austria), Catalfamo Santo (Moncalieri), Catalini G. Pietro (Roma), Falchetta G. Franco (Salerno), Marinacci Lando (Perugia), Quercia-grossa Giuseppe (Fanano), Vivo Giuseppe (Parma) p. 4

31° - 34° Campioli Marco (Sassuolo), Colasso Felice (Recco), Giacobbe Mario (Genova), Margoni Casimiro (Trento) p. 3½

35° - 38° Bausi Loredano (Fanano), Bettelli Leonardo (Modena), Casano Antonio (Bologna), Zuffolini Michele (Carpi) p. 3

39° - 47° Accorsi Giuseppe (Spilamberto), Belletti Claudio (Bologna), Ferrua Pietro (Pinerolo), Kustorin Antonio (Merano), Levi Giovanni (Perugia), Orienti Valentino (Spilamberto), Paravin Mario (Ferrara), Schiessaro Alberto (Mantova), Vivo Mario (Parma) p. 2½

48° Tintorri Adolfo (Sestola) p. 2

49° Gilardi Alberto (C. Monferrato) p. 1½

Ritirati: Leoni Aristide (Sassuolo), Santroni Walter (Pescara), Schifini Alberto (Milano).

Lecce

Dal 10 al 28 ottobre, presso la Sezione scacchi del LECCE CLUB, si è tenuto il Campionato Sociale 1973, prima manifestazione del giovane Circolo leccese.

Al Torneo hanno aderito 12 giocatori, molti dei quali esordienti, che con la grinta tipica dei neofiti hanno ingaggiato cruente battaglie; evidente in tutti comunque il progresso tecnico ripetto ai precedenti cimenti.

Ha diretto il Torneo, che si è svolto a sistema svizzero con 8 turni di gioco, il Sig. Massimo Borgia, Arbitro Regionale della F.S.I.

I premi sono stati offerti dall'Amministrazione Comunale: una coppa; dall'ENAL Provinciale: una targa e dal Lecce Club: dieci medaglie d'argento.

Alla cerimonia di premiazione erano presenti il Presidente del Lecce Club, il Vice Direttore dell'ENAL, il Sig. Michele Dell'Anna, neo Delegato Provinciale della F.S.I. e rappresentanti di molti Circoli scacchistici della Provincia.

CLASSIFICA

1. MATTIA MARIO	p. 7½ su 8
2. TOMMASI FRANCO	» 7 » 8
3. MENDUNI VITTORIO	» 6 » 8
4. LEONE ANGELO	» 4½ » 8

Nell'arena

di PAL BENKO

Per gentile
concessione della
rivista americana

CHESSE
LIFE & REVIEW

a cura di LUIGI DE MARINO

MOMENTI DRAMMATICI A VRNJAKA BANJA

La partita più drammatica è stata giocata nell'ultimo turno fra Forintos e Vukic. Ad entrambi mancava una vittoria per la norma di Grande Maestro, ed a nessuno dei due serviva una patta.

Si sa che Forintos preferisce 1. d4 in apertura. L'avversario ha scelto in questa partita il Gambetto Benko, assicurandosi un'iniziativa duratura e della possibilità di vittoria. Devo aggiungere che lo stesso Forintos, anche col Nero, adotta quest'apertura molto volentieri. Per esempio, ha cercato di giocarla contro il suo compatriota, Lengyel, nella partita precedente, dal momento che non voleva legare tutte le sue possibilità all'esito della partita finale. E, infatti, Forintos si mise a discutere con me sul suo piano di gioco contro Lengyel; ma quest'ultimo, cominciando a sospettare qualcosa, evitò il gambetto.

La scelta di quest'apertura nella partita è stata motivata da Vukic, che è in effetti riuscito ad ottenere un certo vantaggio concreto.

Comunque una partita non consiste solo dell'apertura. Vukic non ha trovato il seguito più forte del centro-partita e, pur ottenendo un finale alquanto superiore, più tardi lo ha sciupato e si è ritrovato in posizione inferiore. Infine, dopo varie sviste, è riuscito a perdere.

I maestri jugoslavi hanno una buona conoscenza dell'apertura, ma sono un po' deboli nel centro-partita, e, particolarmente nei finali. Questo fatto è apparso evidente nelle partite giocate contro di me, e soprattutto, in questo torneo, nel quale ogni incontro doveva essere giocato ad oltranza.

Ora vediamo la partita decisiva.

B.: Forintos — N.: Vukic
(Gambetto Benko)

1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. d5, b5?!; 4. c:b5, a6; 5. b:a6, A:a6; 6. Cc3, d6; 7. Cf3, g6; 8. e4, A:f1; 9. R:f1, Ag7; 10. h3!?

L'idea di Gligoric, invece di g3 e Rg2, più comuni. La mossa del testo non indebolisce l'ala di Re del Bianco come l'altra variante; e per lo più offre al Re un rifugio tramite Rg1-h2. La mossa non dovrebbe essere considerata una perdita di tempo, dato che, anche nell'altra variante, prima o poi bisognerebbe giocarla a causa della possibile Cg4 del Nero.

10. ..., 0-0; 11. Rg1, Ca6

Questo sembra un modo efficace di sviluppare il Cavallo in questa variante. L'idea è un'avanzata verso d3!

12. Rh2, Db6; 13. Te1.

E' interessante paragonare questa linea di gioco con quella della partita Shaufelberger - Parma, Lussemburgo 1971: 13. Cd2, Cd7; 14. De2, Cb4!; 15. Cc4, Da6; 16. Te1, Ce5; 17. C:e5, A:e+; 18. g3, Tf-b8; 19. D:a6, T:a6; 20. Te2, Cd3, ed il Nero si ritrovò in vantaggio, pur con un pedone di meno, per aver piazzato il Cavallo in d3. E tale vantaggio gli consentì di vincere.

13. ..., Cd7

Immediatamente si poteva giocare la più forte 13. ..., Cb4. Il Nero ha ovviamente timore di e5, ma la mossa proposta l'avrebbe prevenuta per le minacce sul pedone debole d5.

14. Te2, Cb4; 15. Ag5, Tf-e2.

Una momentanea perdita di tempo, ma 15. ..., Tfb8; 16. A:e7, f6; 17. e5 porta ad una posizione molto complicata e tutt'altro che chiara.

16. a2

Non necessaria e priva di scopo: sembra migliore Dd2. In generale, il Bianco deve evitare di spingere i pedoni dell'ala di Donna, poichè, dopo, il Nero troverà più facile attaccarli.

16. ..., Da6; 17. Dd2, Cd3!

Il cavallo nero ha occupato l'importante casa d3, ed il vantaggio ottenuto ripaga ampiamente la perdita del pedone.

18. Ah6, Ah8; 19. Ce1, c4!

Aumentando il vantaggio posizionale del Nero.

20. C:d3, c:d3; 21. T2-e1

Il pedone d3 è una spiacevole spina nella posizione del Bianco. E non è affatto debole; per esempio, 21. Te3 sarebbe stata eseguita da 21. ..., Ce5; 22. b3, Te-c8.

21. ..., Cc5; 22. Ta-d1, Dc4; 23. Ae3;



23. ..., Ae5+

Finora il Nero ha giocato bene l'apertura. Ma il gioco è pieno di possibilità, e questa mossa venne fatta dopo cinque minuti. Il problema del Nero è come aumentare il suo vantaggio. Lo scacco di per sé non è un errore; il Nero si aspettava 24. f4, cui avrebbe risposto con 24. ..., A:c3; 25. D:c3, D:c3; 26. b:c3, C:e4, in modo da entrare in un finale migliore, nel quale il Cavallo non può più essere allontanato con f3. Dopo, g3 avrebbe indebolito la seconda traversa del Bianco. Comunque dubito che il Nero sia riuscito a esaminare correttamente queste possibilità in soli cinque minuti.

Un'altra possibilità da considerarsi era 23. ..., T:a3?!; 24. b:a3, A:c3; 25. Dc1, Cb3!; La linea principale, 24. A:c5, A:c3; 25. b:c3, D:c5; 26. Te3, T:c3; 27. f3 è appena migliore per il Nero. Inoltre si deve esaminare 23. ..., Teb8! adesso o alla prossima mossa, e, dopo,

la posizione del Bianco sarebbe diventata veramente difficile. Anzi, Forintos era dell'opinione che, dopo quella mossa, la sua posizione sarebbe stata perduta.

24. Rg1, C:e4;

A questo punto bisognava prendere in considerazione Teb8! In caso di 25. A:c5, poteva bene seguire d:c5, mentre 25. ..., D:c5; 26. D:d3, T:b2; 27. Ce2, T:a3; sarebbe stata fatale per il Bianco. Dopo 24. ..., Teb8; 25. A:c5, d:c5; 26. Tf1, Dd4; 27. Cd1, Af4! etc.

Allora la mossa tematica ..., Teb8 realmente offriva al Nero la possibilità di guadagnarsi il titolo di Grande Maestro!

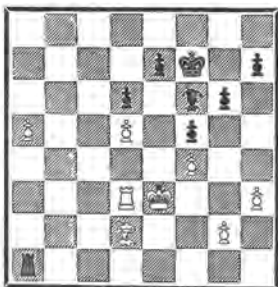
25. C:e4, D:e4; 26. D:d3, D:d3; 27. T:d3, A:b2;

Il Nero ha riguadagnato il suo pedone ed il suo finale si presenta superiore. L'avversario ha due debolezze (il pedone d5 e quello a3), mentre il Nero ne ha una sola (e7). Come prossima mossa il Nero avrebbe dovuto prendere in esame 28. ..., A:c1.

28. Ac1, Ae5; 29. Ag5, f6; 30. Ad2, f5; 31. Tb1, Teb8;

Il cambio non era affatto urgente, dato che permette al Bianco di migliorare la posizione del pedone a3 senza altre contropartite. Si doveva tentare 31. ..., Rf7, per centralizzare il Re.

32. T:b8, T:b8; 33. f4, Tb1+; 34. Rf2, Af6; 35. a4, Ta1; 36. a5, Rf7; 37. Re3



37. ..., e6?

Una svista assai seria, che trasforma un finale superiore in uno inferiore. Il Nero non si è accorto delle possibilità tattiche dell'avversario dopo il cambio del pedone. La mossa preparatoria 37. ..., Ta4! era più forte.

38. d:e6+, R:e6; 39. Ab4!, ...;

Al Nero deve essere sfuggita questa mossa aggressiva che guadagna un tempo per il cambio delle torri sulla colonna « a ».

39. ..., d5; 40. Ta3, T:a3; 41. A:a3, ...;

Dopo il cambio delle torri le prospettive del Bianco sono notevolmente mi-

gliorate a causa del pedone passato divenuto adesso pericoloso.

La partita conserva ancora un carattere di patta, poichè il Bianco deve portare il Re sull'ala di Donna, compito tutt'altro che facile. Per di più il pedone f5 è debole e, può divenire un obiettivo d'attacco per il Nero.

41. ..., Ad8;(?)

Absolutamente superflua. L'Alfiere stava bene in f6, quindi erano necessaria Rd7 e Rc6. Nella fase successiva il Nero non giocherà le mosse migliori, accrescendo pian piano le possibilità dell'avversario e commettendo, alla fine, l'errore decisivo.

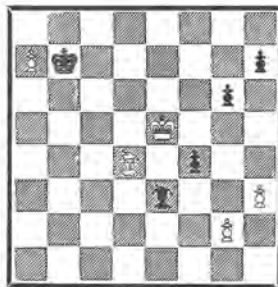
42. a6, Ab6+ 43. Rd3, Rd7; 44. Ab2, Rc6; 45. Ad4, Ac7; 46. a7, Rb7; 47. Ac5?! , ...;

Sfruttando la posizione sfavorevole dell'Alfiere avversario, il Bianco cerca la vittoria anche a costo di perdere il pedone f4, pur di penetrare nel campo avversario. Un'altra possibilità era Ae5 per penetrare con il Re attraverso la casa b5 sacrificando il pedone (a8 =D). Ma questa linea non prometteva molto, in quanto il Nero avrebbe potuto o attaccare f4 o spingere il pedone d.

47. ..., A:f4; 48. Rd4, Ac1?!;

48. ..., g5; 49. R:d5, g4 sembra più semplice, permettendo al Nero di sacrificare l'Alfiere per l'ultimo pedone bianco sull'ala di Re, mentre il pedone a7 non avrebbe mai potuto essere promosso per il colore dell'Alfiere.

49. R:d5, f4; 50. Re4, Ad2; 51. Ad4, Ac1; 52. Re5, Ae3;



53. Re4, ...;

Qui Martz ha raccomandato 53. Rd5, considerando che secondo lui il Nero non ha alcuna buona mossa per il tempo; per esempio 53. ..., Ac1; 54. Re6, Ae3; 55. Af6, A:a7; 56. Rf7, Rc6; 57. Rg7, Rd5; 58. R:h7, Re4; 59. R:g6, Af2; 60. h4 e vince. Comunque, invece di 55. ..., A:a7, il Nero avrebbe potuto giocare 55. ..., Ad2!; 56. Rf7, g5! (57. A:g5, f3!; 58. A:d2, f2!, mentre se 57. Rf7, h5); 57. Re6, h5; 58. Rf5, g4; 59. H:g, h:g; 60. R:g4, R:a7; 61. Ag5, Rb7; (anche f3! è buona) 62. A:f4, Ae1;

63. Rf5, Rc8; 64. g4, Ah5, e la partita è patta, perché il Re nero arriva in tempo sull'ala di Re.

Dopo 53. Rd5, perfino 53. ..., g5! è buona: 54. Ac3, Ac8!;

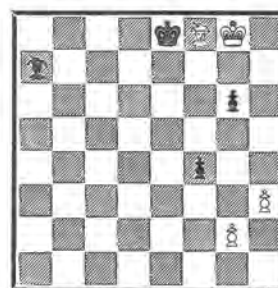
53. ..., Ac1; 54. Ac5, Ad2; 55. Re5, Ae3; 56. Af8, A:a7; 57. Rf6, Rc6;

Invece della mossa del testo, 57. ..., Ad4+ era più semplice e avrebbe portato alla patta.

58. Rg7, Rd7(?);

Se 58. ..., Rd5; 59. R:h8, Re4; 60. R:g7, Af2! ed f3, con facile patta.

59. R:h7, Re8; 60. Rg8!, ...;



60. ..., Af2?;

Il Nero è stato evidentemente sorpreso dall'ultima mossa del Bianco. Vukic si aspettava di poter guadagnare un tempo attaccando l'Alfiere avversario, in modo da riuscire a proteggere il pedone. Con suo grande stupore commette invece l'errore decisivo. 60. ..., Ab8 non sarebbe riuscita a contrastare la minaccia Ah6 e Rg7, dato che il Nero si ritrova in zugzwang; per esempio 61. Ah6, Ae5; 62. Ag7, Ad6; 63. Af6, Af1; 64. Ag5 e il Nero è perduto.

Nelle stesse condizioni egli si sarebbe potuto salvare sacrificando un pedone: 60. ..., f3!; 61. g:f3, Ae3; 62. Ab4, Ad4; e non si vede come si possa vincere: per esempio, 63. f4, Ae3; seguita da Rd7, oppure 63. Ad2, Re7 eccetera.

61. Ah6!, ...;

Il Nero avrebbe potuto evitare questa eventualità sacrificando il pedone come indicato. Adesso: 61. ..., f3; 62. g:f3, Ad4; 63. Ag7, Ac5; 64. Af6, Af8; 65. Ag5 e il Bianco vince.

61. ..., ! Re7; 62. Rg7, Re6; 63. R:g6, Re5; 64. Rg5, Re4; 65. Rg4, Ag3; 66. Ag5, Re3; 67. h4, Rf2; 68. h5, R:g2; 69. A:f4, abbandona.

Un vero combattimento fino alla fine, ma non senza errori naturalmente. Ora vi mostrerò la partita più violenta del torneo; partita che avrebbe vinto il premio di bellezza, se ce ne fosse stato in palio uno.

B.: PADEVSKY - N.: MESSING
(Ruy Lopez)

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

Alcuni anni fa questa era una difesa assai diffusa. Spassky l'ha adottata molte volte. Comunque è caduta in disuso negli ultimi anni e la si vede giocata raramente negli'incontri fra Grandi Maestri.

4. c3, ...;

Questa è considerata la risposta migliore, dato che, dopo 4. 0-0 il Nero può pareggiare con 4. ..., Cd4.

4. ..., f5?!

Questa continuazione aumenta la tensione allo spasimo. Una linea più tranquilla è 4. ..., Cf6.

5. d4, f:e4; 6. Cfd2, ...;

La linea principale è 6. A:c6, d:c6; 7. C:e5, Ad6; 8. Dh5+, g6; 9. De2!, (9. C:g6?, Cf6!), Dh4; 10. h3!, Ae6; 11. Cd2, A:e5; 12. d:e5, Dg5; 13. 0-0, A:h3; 14. D:e4, e il Bianco sta meglio, secondo Pachman, per la posizione migliore dei pedoni. Pure giocabile è 6. d:c5, e:f3; 7. D:f3, De7; 8. Dh5+, g6; 9. De2, d6; 10. 0-0, Cf6; 11. Ag5, 0-0; (Glicoric-Spassky, Interzonale di Amsterdam 1964), con posizione all'incirca pari.

La mossa del testo s'incontra raramente, la teoria raccomanda 6. ..., Ab6 come sufficiente. Ma il Nero ha intenzione di sorprendere l'avversario con una novità.

6. ..., Ae7; 7. d5, ...;



Dopo una mossa del Cavallo in c6, il Bianco verrebbe in vantaggio con 8. C:e4. Ma il Nero è convinto che i due pedoni centrali valgano più di un pezzo.

7. ..., Cf6?!

8. d:c6, b:c6; 9. Ae2, ...;

9. ..., d5; 10. Cb3, c5; 11. Ag5, 0-0;

12. C1d2, a5; 13. a4?, ...;

Questa risposta spontanea si rivelerà debole, dato che in alcune varianti (dopo Ae6) il Cavallo Bianco in b3 si troverà indifeso. L'arrocco sarebbe stato più corretto, anche, se, dopo a5, la posizione sarebbe stata alquanto ristretta. Bisognava anche considerare la restituzione del pezzo con 13. A:f6, T:f6;

14. C:e4, in modo da distruggere il centro nero.

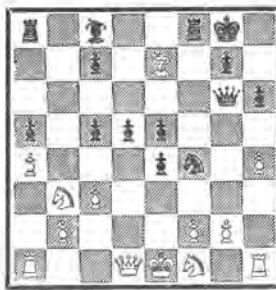
13. ..., De8; 14. Cf1, ...;

L'arrocco non sarebbe stata un'idea altrettanto buona, tenendo conto di 14. ..., Dg6; 15. A:f6, Aa6!; etc.

14. ..., Dg6; 15. h4, h6; 16. Ah5, ...;

Il Bianco si aspettava qualche allentamento della tensione con questa mossa.

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



Ma il Nero tira dritto e non pensa a difendersi. Egli crede che il Cavallo una volta piazzato in d3, valga bene una Torre.

18. A:f8, Ag4; 19. Dc2, C:g2+; 20. Rd2, T:f8; 21. Rc1, Ce1;

Il Bianco abbandona.

Dopo 22. Dd2 la posizione è senza speranza; 22. ..., Cd3+; 23. Rb1, T:f2; 24. De3, T:b2, matto.

Vediamo adesso la posizione del diagramma successivo.



Questa è la partita Ivanovic-Velimirovic nel dodicesimo turno. Nella posizione del diagramma, il Bianco offrì la patta (?!), dopo Cf5!. Naturalmente il Nero accettò, dato che il Bianco aveva effettivamente delle possibilità di vittoria. Comunque, è difficile trovare una difesa. E questa è stata una delle grosse sorprese del torneo.

Analizziamo alcune possibilità di difendere g7:

1) 1. ..., Af8; 2. Ch6+, g:h6; 3. T:e8, D:e8; 4. Dg4, matto.

2) 1. ..., Ce6; 2. T:e6, seguita da Dg4, etc.

3. 1. ..., g6; (apparentemente la risposta migliore) 2. Dg4!, D:d2; (non c'è niente di meglio); 3. T:e7, T:e7; (se 3. ..., D:b2; 4. Tae1 con facile vittoria);

4. C:e7+, Rf8; 5. Td1, D:b2; 6. D:b4, Dc2; 7. Te1, ed adesso, 7. ..., Te8; 8. Dd4, oppure 7. ..., Ce6; 8. T:e6!, o anche 7. ..., Td8; 8. Dh4 minacciando 9. C:g6+.

Ma qual'è la via delle patta?

Nel diagramma successivo, vediamo una posizione della partita Simic-Ivanovic, nel tredicesimo turno.



Ivanovic, attuale Campione Jugoslavo, è costretto a ricorrere ad un vero e proprio trucco per salvare la partita. Sembra che il Bianco possa vincere facilmente, in quanto dopo 32. ..., Cg7; 33. Ce7 si minaccia il matto, mentre gli scacchi con la Donna nera non danno alcuna possibilità di ottenere il perpetuo. : 33. ..., De3+; 34. Rg2, Df2+; 35. Rh1 etc. Perciò il Nero giocò: 32. ..., Ad4; 33. g5+, D:g5; 34. D:d4, e, avendo perduto un pezzo, ci si sarebbe aspettato che il Nero abbandonasse presto, considerando, oltretutto, la ristrettezza di tempo.

Ma il Nero non abbandonò. Invece, tentò un'idea diabolica: 34. ..., b5?!; 35. A:b5, Cf6?!; 36. D:f6?!, Dg4+!; e il Nero, cedendo la Donna, è riuscito a mettersi in stallo.

E con questa storiella tragicomica, concludo il reportage da Vrnjaca Banja.

MADONNA di Campiglio

I tornei si svolgeranno nel Grand Hotel des Alpes

2° Grande Torneo Internazionale
8 - 18 GENNAIO 1974

3° Festival Internazionale
12 - 19 GENNAIO 1974

Torneo Magistrale Premi L. 530.000
Titoli di ammissione: Maestri, Candidati Maestri, 1° e 2° nazionale

Torneo di 3° classe Premi L. 300.000
Titolo di ammissione: 3° categoria nazionale, giocatori 1°, 2° e 3° categoria Sociale e inclassificati

Le iscrizioni dovranno pervenire alla Federazione Scacchistica Italiana, Via Carducci, 4 - 20123 Milano.

Tassa di iscrizione:

Torneo Magistrale L. 5.000
Torneo di III Classe L. 6.500

Il sorteggio si effettuerà alle ore 14 del 12 gennaio. E' obbligatoria la presenza.

Il gambetto di Budapest

di G. P.

La moda delle aperture — Il trio ungherese e il battesimo di Berlino nel 1918 — L'innovazione di Fajarrowicz — Una sorprendente ritirata di Cavallo di Alechin — La variante 4. Dc2 quale antidoto al salto di Cavallo in e4.

L'assioma « L'apertura X non si gioca più, dunque è cattiva » va accolto con estrema cautela. In primo luogo che una apertura sia « cattiva » è tesi che va sempre dimostrata sulla scacchiera; in secondo luogo, le aperture molto spesso sono un fatto di moda, strettamente collegate con la mentalità di gioco che domina in un dato periodo storico. Se nel secolo scorso dominava il Gambetto di Re, se a cavallo dei secoli la Partita Spagnola, se negli anni Trenta la Partita di Donna, se nel secondo dopoguerra la Difesa Siciliana e l'Est-Indiana, e se infine oggi si va sviluppando una tendenza verso le aperture « irregolari » (che altro non sono che aperture non ancora ufficialmente prese in considerazione dalla teoria), ciò si spiega con i gusti, con la mentalità del tempo. Anderssen, Steinitz, Capablanca, la scuola sovietica — tanto per citare alcune delle pietre miliari di cui è costellata la storia della teoria scacchistica — hanno esercitato una forza di attrazione così viva sui contemporanei, da provocare un oscuramento di tante altre aperture, ree soltanto di impostare le partite in modo diverso. Ecco perchè dire — ad esempio — « Il Gambetto di Budapest non si gioca più, dunque è cattivo » è dire, al più, che esso allo stato delle attuali conoscenze non offre probabilità difensive maggiori di un'altra difesa.

A parte comunque questo discorso storico più che teorico, quanti dei giovani scacchisti — magari gli stessi che conoscono le più aggiornate continuazioni della variante del Pedone avvelenato nella Difesa Siciliana o le estreme

conseguenze del sistema Tajmanov nella Difesa Est-Indiana — saprebbero in torneo combattere efficacemente contro un Gambetto di Budapest? E siamo proprio certi in modo definitivo che nelle pieghe di certe continuazioni non si nasconda qualche possibilità di migliorare il gioco del Nero? Ecco perchè non abbiamo avuto remore a presentare una apertura che oggi in torneo si incontra molto raramente.

Come se queste considerazioni non fossero sufficienti, va aggiunto che i giovani devono avere una visione totale delle aperture. Più il bagaglio teorico personale è ricco, più ampia è la visione di gioco e più solida la capacità di interpretare i motivi strategici della partita.

1. d2-d4, Cg8-f6; 2. c2-c4, e7-e5



Proposto nel 1917 dagli ungheresi Abonyi, Breyer e Baracz, il Gambetto ebbe un felice battesimo nel torneo quadrangolare di Berlino del 1918, quando con esso il Nero si assicurò due vittorie e un pareggio. Nel 1925 Alechin con i bianchi ottenne un paio di successi netti e la conseguenza fu che le quotazioni del Gambetto di Budapest subirono un brusco calo; nè il fatto che al torneo di Semmering l'anno dopo Alechin, sempre con i bianchi, rimanesse trafitto nel tentativo di travolgere il Nero, valse granchè a risollevarne le sorti del Gambetto. Pochi anni dopo

il tedesco Fajarrowicz tentò di arricchire il contenuto tattico della difesa, suggerendo una continuazione (3. ...Ce4) che resse poco alla prova pratica, e ciò danneggiò sensibilmente la valutazione generale sul Gambetto di Budapest.

Negli ultimi tempi il Gambetto ha trovato adozioni piuttosto rare, ma non è caduto in oblio.

3. d4:e5

E' pacifico che il Bianco non può fare a meno di consultare la provocazione tattica avversaria, se vuole ricavare qualcosa di positivo dall'apertura. E' interessante osservare che un tempo si temeva questa provocazione tattica, al punto che si suggeriva al Bianco di giocare 2. Cgl-f3 al posto di 2. c2-c4.

Comunque, dopo 3. d5, Ac5 oppure 3. e3, e: d4; 4. e:d4, d5 (o 4. ...Ab4+) il Nero ha uno sviluppo abbastanza comodo.

3. ...Cf6-g4

Come si è dinanzi detto, è stato sperimentato anche 3. ...Ce4, conferendo all'apertura il carattere di un vero Gambetto; infatti dopo il salto in e4, il Nero deve praticamente rinunciare alla ripresa del Pedone. Il tratto 3. ...Ce4 pur apparendo artificiale, merita una breve digressione.



Come deve giocare ora il Bianco per procurarsi il massimo vantaggio possibile? Le continuazioni da considerare sono: (a) 4. a3 - (b) 4. Cbd2 - (c) 4. Cf3 - (d) 4. Dc2

(a)

4. **a3** Prevenendo lo scacco di Alfiere in b4, il Bianco tarpa molto delle ali sulle quali il Nero si propone di volare in questa apertura! Come si vedrà dal complesso delle continuazioni del Gambetto di Budapest, le case nere costituiscono l'ossatura principale sulla quale si regge la strategia del Nero. 4. ...**Cc6**; 5. **Cf3, d6** Inutile 5. ...Ac5; 6. e3 e sul Nero incombe la minaccia 7. Dd5 6. **Dc2, Af5**; 7. **Cc3** e dopo questo semplice tratto (7. ...Cg3; 8. e4) il Bianco sconfigge l'avversario.

Per un giudizio definitivo su 4. a3, occorrerebbe indagare sugli effetti della risposta 4. ...a5!

(b)

4. **Cbd2** Questa continuazione ebbe la sua notorietà dopo il successo conseguito nella partita Alechin - Tartakower (Londra 1932), in cui si ebbe il seguito 4. ...**Cc5** Dopo 4. ...Ab4; 5. Cf3 il Nero rischia di dover semplificare sfavorevolmente in vista di 6. a3. 5. **Cgf3, Cc6**; 6. **g3, De7**. Migliore sarebbe stato aprire subito il fianchetto di Re, ciò che verrà realizzato una mossa più tardi. 7. **Ag2, g6**



Qui Alechin ha giocato il tratto sorprendente 8. **Cb1!** che egli stesso ha così commentato: « Questo tratto a prima vista inaspettato è in realtà perfettamente logico. Dopo che il Nero ha chiaramente dimostrato l'intenzione di sviluppare l'Alfiere in g7, il Bianco non deve più far fronte a nessuna operazione sulla diagonale e1-a5. Perciò non ci sono motivi per rinunciare al trasferimento del Cavallo nella casa dominante d5 ». Vogliamo richiamare l'attenzione dello studioso su questo momento fondamentale della variante, perchè qui si ha un esempio splendido di come i campioni interpretano i dettami della teoria: interpretazione che è ossequiente ma mai pedissequa.

Una delle prime raccomandazioni che si forniscono ai principianti è di non muovere due volte lo stesso pezzo in

apertura, a meno che non si trovi sotto attacco; ebbene, qui il Bianco non solo rigioca il C.D. senza necessità, ma addirittura lo riporta a casa! E poichè ciò comporta l'ulteriore passaggio in c3, ecco che lo sviluppo del C.D. viene a costare in tutto tre tempi!

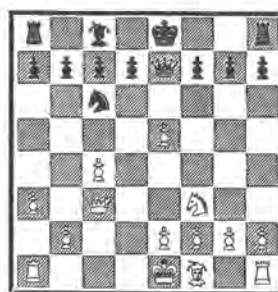
Va subito detto che non si tratta minimamente di una « licenza poetica » dell'allora campione del mondo, ma di una decisione logica che scaturisce dall'effettiva situazione creatasi sulla scacchiera. In primo luogo, portandosi in d5 - via c3 - il C.D. consentirà di recuperare un tempo grazie all'attacco sulla Donna; in secondo luogo, il Nero avrà necessità di giocare c7-c6 per respingere il fastidioso Cavallo centrale e di conseguenza diventerà debole la posizione del Pedone d6 sulla colonna aperta.

Abbiamo voluto estesamente commentare questo inizio di partita, perchè il Lettore desideroso di esplorare le aperture non deve imparare mnemonicamente questa o quella variante, bensì deve capire lo spirito delle continuazioni, l'idea che anima le mosse. Per evitare di cadere in astrazioni e per meglio illustrare il contenuto delle varianti, faremo seguire alla presente esposizione un piccolo gruppo di partite brevemente commentate. La partita Alechin - Tartakower sarà appunto la **Partita n. 1**.

Per concludere il discorso sulla variante 4. **Cd2**, va detto che un giudizio definitivo non può essere dato, essendo da dimostrare il vantaggio del Bianco, nel caso che il Nero, invece di muovere la Donna, anticipi l'apertura del fianchetto di Re.

(c)

4. **Cf3** Con questa continuazione il Bianco mira soprattutto ad un sollecito sviluppo. Per es. 4. ...Ab4+; 5. Ad2, C:d2 (Meglio 5. ...Ac5) 6. Cb:d2, Cc6; 7. a3, A:d2+; 8. D:d2, De7; 9. Dc3



Se ora il Nero arrocca e gioca Tf8-e8 per portare il terzo attacco sul Pe5, il

Bianco realizza la manovra Ta1-d1-d5, triplicando la difesa del Pedone. A cosa può poi condurre il tentativo di scalzare la posizione della Torre bianca in d5 con l'apertura del fianchetto di Donna, è illustrato in modo capablancaiano dal seguito della Smyslov - H. Steiner (**Partita n. 2**)

Dallo svolgimento della continuazione sopra riportata si può dedurre che il Nero deve rifuggire dalle semplificazioni, le quali favoriscono il Bianco in vantaggio di un Pedone. Esatto è 4. ...**Cc6** (per es. 5. Af4, Ac5; 6. e3, Ab4+ 7. Cbd2, g5! come nella partita Panagopoulos - H. Steiner, Dubrovnik 1950), mentre per 4. ...d6 occorrerebbe una sperimentazione pratica per individuarne la portata.

(d)

4. **Dc2** E' indubbiamente questo l'antidoto più efficace contro il salto di Cavallo in e4. Il Bianco mina la posizione del Cavallo prima che il Nero abbia la possibilità di operare qualche minaccia sulle case nere e di impostare qualche continuazione di gambetto basata sulla spinta d7-d6 (o d7-d5) 4. ...**Ab4+** Al tempo in cui fece la prima apparizione la variante 3. ...**Ce4**, al Nero si suggeriva di proseguire in stile di gambetto con 4. ...d5; 5. e:d6, Af5; ed effettivamente sulla base della partita van Doersburgh - Richter, Monaco 1936 (**Partita n. 3**) il tono aggressivo del gioco del Nero sembrò confortare questo suggerimento. Successivamente però si è scoperto che proseguendo con 6. g4 o ancor meglio con 6. Cc3!; C:d6; 7. e4! il Nero viene a trovarsi in gravi difficoltà; infatti se egli giocasse 7. ...C:e4 (in vista di 8. C:e4, Ab4+; 9. Re2, 0-0 con minaccioso attacco sul Re bianco esposto), il Bianco replicherebbe semplicemente con 8. Ad3, passando in vantaggio di materiale dopo 8. ...C:c3; 9. A:f5. 5. **Cd2** Dopo 5. Cc3 il Nero potrebbe impedire in c3 e rinunciare alla ripresa del Pedone, soddisfatto di aver danneggiato lo schieramento dei Pedoni avversari sul lato di Donna. Questa linea di gioco è probabilmente l'unica a disposizione del Nero, dal momento che la continuazione di gambetto 5. ...d5 sembra condurre a risultati scadenti: 6. e:d6, Af5; 7. Ad2!, C:d6; 8. e4!, A:c3; 9. A:c3, A:e4; 10. Dd2, 0-0; 11. 0-0-0 e l'Alfiere delle case nere in c3 occupa

una posizione davvero dominante. 5. ... d5; 6. e:d6, Af5; 7. d.:c7, D:c7



Il Nero ha due Pedoni in meno, ma ha un superiore sviluppo di pezzi con possibilità di sferrare un forte attacco dopo Cb8-c6 e 0-0-0. La **Partita n. 4** Plesse - Wolf (RFT 1965) illustra i contorni che può assumere l'iniziativa del Nero in questa posizione; se essa risultasse davvero così inesorabile come si è svolta in partita, allora il Bianco dovrà ripiegare sulla continuazione 5. Cc3.

Le linee nere quali arterie dell'attacco del Nero — Una continuazione di Tarrasch e un'idea di Tartakower — Provocare l'avanzata dei Pedoni per creare punti deboli — Shipman riabilita la ritirata Ce5-g6 di Rabinovic — Il sacrificio di Pedone 10. c5! di Rubinstein — Il Gambetto di Budapest quale spazio per la fantasia dei giovani scacchisti.

Torniamo alla posizione normale del Gambetto di Budapest, che si verifica dopo i tratti 1. d4, Cf6; 2. c4, e5; 3. d: e5, Cg4.

Il Bianco ha la scelta tra sei continuazioni:

(a) 4. f4 - (b) 4. Dd4 - (c) 4. e6 - (d) 4. e4 - (e) 4. Af4 - (f) 4. Cf3

Le prime due continuazioni non hanno diritto di assurgere a dignità teorica; le analizzeremo ugualmente, perchè lo studioso abbia un quadro completo delle possibili diramazioni del Gambetto di Budapest e acquisisca il maggior numero di motivi tattici.

(a)

4. f4 Dopo questa mossa il Nero gioca semplicemente 4. ..., Ac5 e il suo vantaggio posizionale di colpo si fa notevole. Il Bianco deve giocare 5. Ch3 e il Nero con 5. ..., d6 apre nuove linee che gli consentono di creare serie minacce di irruzione. Per es. 6.

e:d6, C:h2. Ancora più forte di 6. ..., 6c6 e 6. ..., 0-0. Il vantaggio di sviluppo autorizza il Nero a « combinare » sin da adesso 7. T:h2, Dh4+; 8. Rd2, Dg3; 9. Th1, Ae3+; 10. Rc2, Af5+ con gioco vincente. Ovviamente il Bianco non è tenuto a prendere in h2 e la variante è perciò solo dimostrativa. E' significativo, comunque, che anche qui le linee nere siano state le arterie, lungo le quali si è concretizzato il vantaggio del Nero!

(b)

4. Dd4 E' istruttivo osservare come dopo questa mossa apparentemente aggressiva, la reazione del Nero sulle case nere diventa formidabile. 4. ..., d6! Anche 4. ..., h5 seguito da 5. ..., Cc6 sarebbe sufficiente per dimostrare l'inconsistenza della sortita prematura della Donna. 5. e:d6. E' evidente che dopo 5. Cf3, Cc6 il Nero non deve dimostrare più nulla. 5. ..., A:d6!



Che può fare ora il Bianco? A 6. D:g7 segue la perdita della Torre al (!) con 6. ..., Ae5; 7. Dg5, D:g5; 8. A:g5, A:b2. A 6. Dd1 segue 6. ..., C:f2!; 7. R:f2, Ag3+. A 6. Cf3 (bisogna pur provvedere alla minaccia 6. ..., Ab4+) segue 6. ..., 0-0 e 7. ..., Cc6.

Dunque anche 4. Dd4 risulta negativa.

(c)

4. e6 Continuazione suggerita da Tarrasch, con la quale il Bianco cerca di alterare i rapporti della tensione centrale. 4. ..., f:e6. Interessante è 4. ..., Df6?. Giocabile è anche 4. ..., d:e6; 5. D:d8+, R:d8; 6. Cc3, Ac5 (meglio che 6. ..., Ab4; 7. Ad2, c6; 8. h3, Cf6; 9. a3 e il Nero nella partita Panteleev - Segal, Bulgaria 1970, ha avuto gioco inferiore) 7. Ag5+, f6; 8. 0-0-0+, Ad7. **5. e4, Ce5** Non 5. ..., Cf6; 6. e5 e il Bianco guadagna terreno. **6. Dh5+**. Oppure 6. Ch3, Ab4+; 7. Cc3 come

nella partita Szekely-Havasi, Campionato ungherese 1932, e ora il Nero può tranquillamente arroccare. 6. ..., Cf7; 7. Ad2, g6; 8. Df3, Ag7; 9. Ac3, e5 con gioco equivalente, come nella partita Seitz-Vajda, Gyor 1924.

(d)

4. e4 Suggestionata da un paio di successi di Alechin, la teoria ha finito col considerare questa la continuazione più energica a disposizione del Bianco. Come lo stesso Alechin avverte, « nel corso delle prossime mosse il Bianco deve giocare con molta precisione; diversamente i suoi Pedoni centrali possono diventare obiettivo per un positivo contrattacco ». 4. ..., C:e5 Il Nero può conferire all'apertura il carattere di un vero e proprio gambetto, giocando 4. ..., d6 oppure 4. ..., h5. Esaminiamo distintamente queste due continuazioni.

1. 4. ..., d6 (Una idea sperimentata in pratica da Tartakower contro Capablanca al torneo di Kissingen 1928 e contro Wood a Budapest venti anni dopo) 5. Ae2 (Dopo 5. e:d6, A:d6; 6. Ae2! contro Capablanca Tartakower ha giocato 6. ..., f5; 7. e:f5, De7+; 8. Cf3, A:f5; 9. Ag5, Cf6; 10. Cc3, Cc6; 11. Cd5 con gioco superiore del Bianco; il Nero può però giocare meglio 6. ..., h5. Da notare che il tratto 6. Ae2 è praticamente forzato; infatti a 6. h3 segue 6. ..., Dh4; 7. Dc2, C:f2!; 8. Cf3, D:e4+ e a 6. Cf3 segue 6. ..., Ab4+!; 7. Ad2, Ac5) 5. ..., C:e5 (A 5. ..., h5 deve seguire 6. h3. In caso di 6. Cf3, C:e5; 7. C:e5, d:e5 il Bianco deve cambiare le Donne, essendo favorevole al Nero il seguito 8. A:h5, Dh4! come nella partita Andric-Trajkovic, Belgrado 1949) 6. f4, Cec6 (Nella partita Reshewsky-Denker, Syracuse 1934, dopo 6. ..., Cg4; 7. Cf3, Cc6; 8. 0-0, Ad7; 9. Cc3, Ae7; 10. h3, Cf6; 11. e5! il Bianco ha tratto notevole vantaggio dalla posizione malferma del Cavallo di Redel Nero e dopo 11. ..., d:e5; 12. f:e5, Cg8; 13. Ae3, f6; 14. Ad3, f:e5; 15. Cg5! ha ottenuto gioco nettamente superiore): in c6 il Cavallo sorveglia la casa e5, mentre l'altro Cavallo può essere destinato a portarsi in c5, premendo sul Pe4. Si ha, come si intuisce, un tipo di partita che non è molto lontano da alcune direttive strategiche della Difesa Alechin: là, come qui, i Cavalli neri volentieri rischiano di porsi sotto l'attacco dei Pedoni bian-

chi, pur di provocare l'avanzata che implichia la creazione di punti deboli.

Il 4. ..., h5 (Un'idea di Breyer, ripresa da Reti e sperimentata da Spielmann contro Euwe a Pystan nel 1922 col seguito 5. Ch3, C:e5; 6. Cc3, d6; 7. Cf4, Cbc6; 8. Ae2, g6; 9. Cfd5, Ae6; 10. Cb5!) 5. Cc3, Ac5; 6. Ch3, Cc6; 7. Cd5, Cg:e5; 8. Ag5, f6; 9. Ae3, d6; 10. Chf4 e il Bianco è preferibile (Euwe-Mieses, Hastings 1923-24).

Torniamo al discorso interrotto (dopo 1. d4, Cf6; 2. c4, e5; 3. d:e5, Cg4; 4. e4, C:e5).

5. f4 Il Bianco può anche dedicarsi allo sviluppo e giocare 5. Cc3 senza preoccuparsi di subire una eventuale impedonatura in c3, giacché il vantaggio dei due Alfieri dovrebbe compensare tale danno. In proposito lo svolgimento della Tartakower-Tarrasch (Semmering 1926) (**Partita n. 5**) è esemplare per impostazione e per trattazione. E' chiaro che a 5. Cc3 il Nero può rispondere tranquillamente con 5. ..., Ac5, senza troppo allontanarsi dagli svolgimenti che andremo presentando tra breve. 5. ..., Ccc6 La ritirata in g6 è considerata inferiore perchè decentra il Cavallo; tuttavia non è evidente come il Bianco debba sfruttare questa circostanza. Nella partita Alechin-Rabinovic, Baden-Baden 1925, dopo 6. Cf3 il Nero rispose erroneamente con 6. ..., Ac5 e dopo 7. f5, Ch4; 8. Cg5, De7; 9. Dg4 la sua posizione divenne disperata. Naturalmente il Nero deve giocare in modo da rispondere a f4-f5 con Cg6-e5; deve cioè affrontare un secondo controllo sulla casa e5. Sarebbe pertanto normale che il Nero giochi 6. ..., Cc6; va tuttavia segnalata una originale linea di gioco, verificatasi nella partita Reshewsky-Shipman, New York 1956, in cui si ebbe 6. ..., Ab4+; 7. Cc3, Df6!; 8. e5, Db6; 9. a3, A:c3+; 10. b:c3, d6!; 11. e:d6, 0-0!; 12. Dd4!, Da5!. Il gioco del Nero sulle case nere in questa partita è istruttivo e tipico della strategia di fondo del Gambetto di Budapest.



Dai seguenti frammenti di partite dovrebbe concludersi che il Nero può

agevolmente giocare le proprie carte, senza complessi di inferiorità. E' vero che il Bianco è in vantaggio di spazio, ma se ciò di per sé fosse davvero decisivo in apertura, allora bisognerebbe mettere al bando molte varianti della Difesa Est-Indiana e della Difesa Alechin!

1. 6. a3 (Intermezzo che non può preoccupare il Nero) 6. ..., a5!; 7. Ae3 (Dopo 7. Cc3, Ac5!; 8. Cd5, 0-0; 9. Ad3, d6; 10. Dh5 come nella partita Alechin-Gilg, Semmering 1926, il Nero può giocare sia 10. ..., Cd7 che 10. ..., Cd4) 7. ..., Ca6!; 8. Cf3, Ac5; 9. Dd2, d6; 10. Cc3, 0-0; 11. Ad3, A:e3; 12. D:e3, Cc5; 13. Ac2, Te8; 14. 0-0, a4 e il Nero sta più che bene (Kmochn-Reti, Semmering 1926). Come si vede, le spinte in a3 e in a5 favoriscono di più il Nero.

11. 6. Cf3 (Il Nero non ha alcuna difficoltà, qualora riesce ad occupare la diagonale c5-g1. Il tratto del testo può considerarsi perciò inefficace) 6. ..., Ac5; 7. Cc3, d6; 8. Ad3, 0-0; 9. a3, a5. (Anche qui la parentesi di queste due spinte favorisce piuttosto il Nero) 10. De2, Ag4; 11. Ae3, Cd4 con gioco comodo del Nero (Yates-Spielmann, Karlsbad 1923).

111. 6. Ae3, Ca6! (Nella partita Alechin-Seitz, Hastings 1925-26, il Nero giocò 6. ..., Ab4+; 7. Cc3, De7; 8. Ad3, f5 e dopo 9. Dh5+, g6; 10. Df3 si ritrovò con una partita ampiamente compromessa (**Partita n. 6**). Il Nero non deve attaccare scriteriatamente il centro avversario; diversamente può subire rapidi e violenti attacchi) 7. Cc3, Ac5; 8. Dd2, d6; 9. Cf3, Ag4; 10. Ae2, 0-0; e le probabilità possono considerarsi equivalenti.

La conclusione che può trarsi dall'esame della continuazione 4. e4 è che la teoria le attribuisca eccessiva stima. Il Bianco effettivamente ottiene una ariosa espansione con i Pedoni, ma il Nero è in condizione di operare un valido gioco sulle case nere, basato sulla manovra Cb8-a6 e Af8-c5, tale da ottenere gioco soddisfacente.

(e)

4. Af4 Il Bianco difende il Pe5 sviluppandosi e consolidando le case nere dell'ala di Re; il Nero però può sfruttare eventualmente la posizione esposta dell'Alfiere, nonché l'indebolimen-

to delle case nere dell'ala di Donna.

4. ..., Cc6 Il Nero dispone di altre due linee di gioco:

1. 4. ..., g5 (Pericoloso indebolimento dell'ala di Re che può giustificarsi solo se il Bianco ritira meccanicamente l'Alfiere in g3) 5. Ad2! (Dopo 5. Ag3, Cc6; 6. Cf3, Ag7; 7. Cc3, Cg:e5; 8. C:e5 il Nero invece di giocare 8. ..., A:e5; 9. A:e5, C:e5; 10. Dd4, d6; 11. c5, 0-0; 12. 0-0-0 come nella partita Chasin-Drimer, URSS 1969, può giocare 8. ..., C:e5; 9. e4, d6; 10. Ae2, Ae6; 11. 0-0, Dd7; 12. Cd5, 0-0-0 con ottime prospettive, come nella partita Gligoric-Bakonyj, Budapest 1948) 5. ..., Ag7; 6. Cf3 (Nella partita Haberditz-Koscielak, per corrispondenza 1935, il Bianco ha svolto un gioco avventuroso con 6. Dcl, h6; 7. h4, g:h4; 8. Ac3, De7; 9. e6?!; f:e6; 10. Df4, h5; 11. D:c7, Cc6; 12. Th3, e5 restando poi vittima della sua spericolata strategia) 6. ..., C:e5; 7. C:e5, A:e5; 8. Ac3, De7; 9. A:e5 (Oppure 9. e3, d6; 10. Ae2, Cc6; 11. Dd2, Af5 con equivalenza, come nella partita Donner-Drimer, L'Avana 1969) 9. ..., D:e5; 10. Cc3, d6; 11. e3, Ae6; 12. Db3 (Ivkov-Drimer, Raach 1969) e invece di 12. ..., b6, il Nero avrebbe ora dovuto giocare 12. ..., Cd7.

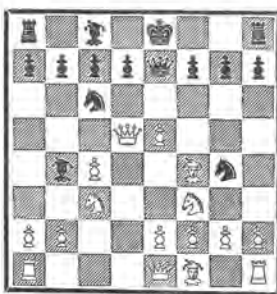
Il 4. ..., Ab4+; 5. Cd2 (Per il tratto 5. Cc3 si confronti la successione di mosse 4. ..., Cc6; 5. Cf3, Ab4+; 6. Cc3) 5. ..., d6!. (E' opportuno sottolineare un importante momento tattico che si verifica dopo 5. ..., Cc6; 6. Cf3, De7; 7. a3



se il Nero liquida subito in d2 con 7. ..., A:d2+, il bianco dopo 8. D:d2, Cg:e5; 9. C:e5, C:e5 opera un sottile sacrificio di Pedone con 10. c5! sulla falsariga della Rubinstein-Daniszewski, Lodz 1927 (**Partita numero 7**). E' sorprendente che non tutti conoscano questo sottile sacrificio di Pedone, pur essendo opera di una autorità che fa testo, come Rubinstein. Nella partita Benko-Ragozin, Mosca 1949, ad esempio, il Bianco proseguì in modo amorfo con 10. e3. Il Nero però gioca 7. ..., Cg:e5! e con la mi-

naccia tattica di matto si ha un prezioso guadagno di tempo: 8. C:e5, C:e5; 9. e3, A:d2+; 10. D:d2, d6 e il Bianco non riesce più a spingere in c5!) 6. a3! (Errato è 6. e:d6 a causa di 6. ..., Df6! Nella partita Spasskij-Szabo, Beverwijk 1967, il Bianco giocò 6. Cf3, ma dopo 6. ..., d:e5; 7. A:e5, A:d2+; 8. D:d2, D:d2+; 9. R:d2, C:f2; 10. Tg1, 0-0 il Nero non ebbe eccessive difficoltà. Del resto egli avrebbe potuto anche giocare 7. ..., C:e5; 8. C:e5, Dd4; 9. Cd3, A:d2+; 10. D:d2, D:c4 con gioco pari) 6. ..., d:e5; 7. Ag3, A:d2+; 8. D:d2, D:d2+; 9. R:d2, Cc6 (Szabo-Prins, L'Avana 1966). Il vantaggio della coppia degli Alfieri è piuttosto di carattere teorico; il Nero ha tutti i diritti di confidare in un gioco uguale.

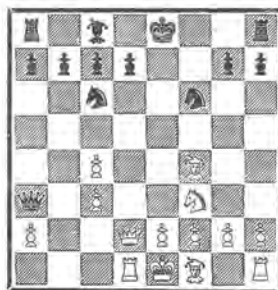
5. Cf3, Ab4+ Dopo 5. ..., Ac5; 6. e3, f6; 7. e:f6 il Bianco con 8. Dd2! difende il Pb2 e para la minaccia 8. ..., C:f2; 9. R:f2, D:f4. **6. Cc3** Si è visto nella Variante II in nota al 4° tratto del Nero, attraverso inversione di mosse, lo svolgimento di 6. Cbd2, De7; 7. a3, Cg:e5! **6. ..., De7; 7. Dd5.** Ad altra mossa il Nero riprende il Pedone e ottiene gioco comodo.



Il Nero ha la scelta tra due linee di gioco:

1 7. ..., f6; 8. e:f6, C:f6 (Oppure 8. ..., A:c3+; 9. b:c3, C:f6; 10. Dd3, d6; 11. e3, 0-0; 12. Ae2, Ce4; 13. Dc2, Cc5; 14. Cd4, Ce5; 15. 0-0, Ad7 con gioco all'incirca equivalente, come nella partita Rubinstein-Schlechter, Berlino 1918) 9. Dd3, 0-0 (Probabilmente è ancora migliore 9. ..., d6 per anticipare lo sviluppo dell'Ac8, come nella partita Higashi-Yabra, Siegen 1970, in cui seguì 10. e3, Ce4; 11. Dc2, g5!; 12. Ag3, Af5; 13. Ad3, h5!) 10. e3, A:c3+; 11. b:c3 (11. D:c3?, Ce4 minacciando anche T:f4) 11. ..., Ce4; 12. Ae2, d6; 13. 0-0, Ag4; 14. Cd4, Cc5 (Gligoric-Wade, Dundee 1967).

Il 7. ..., A:c3+; 8. b:c3, Da3; 9. Td1. (Nella partita Rubinstein-Mieses, Berlino 1918, dopo 9. Dd3, Da5!; 10. Tc1, Cg:e5; 11. C:e5, C:e5; 12. Dg3, d6; 13. D:g7, Cg6; 14. h4, h5; 15. e4, Ae6; 16. Ag5, Rd7! il Nero ha conseguito eccellenti prospettive) 9. ..., f6!. (Nella partita Gligoric-Westerinen, Venezia 1971, il Nero ha giocato 9. ..., D:a2 e dopo 10. h3, Ch6; 11. e4!, Cg8; 12. c5!, Da3; 13. Ac4, Cd8; 14. Ae3 e il Bianco ha ottenuto partita nettamente superiore) 10. e:f6. (Si ritorce a danno del Bianco l'espedito tattico 10. e6 perchè dopo 10. ..., d:e6+; 11. Dh5+, g6; 12. D:g4, e5; il Nero elimina l'Alfiere avversario delle case nere e ottiene ampi compensi per il Pedone in meno) 10. ..., C:f6; 11. Dd2.



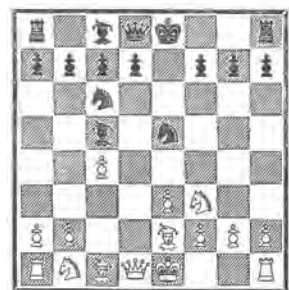
Posizione critica per la formulazione di un giudizio definitivo sulla continuazione 4. Af4.

Nella partita Rubinstein-Vidmar, Berlino 1918, il Nero dopo 11. ..., d6; 12. Cd4, 0-0; 13. e3, C:d4; 14. c:d4, Ce4; 15. Dc2, Da5+; 16. Re2, T:f4!; 17. e:f4, Af5 sferrò un forte attacco. Data l'importanza teorica della partita, questa venne attentamente studiata, con il risultato che si scoprì che il Bianco avrebbe potuto giocare molto meglio 13. f3. Successivamente altri critici suggerirono al Nero di abbandonare il Pc7 e di giocare subito 11. ..., 0-0. In proposito vennero forniti le seguenti indicazioni: 1 12. A:c7, Ce4; 13. Dd5+, Rh8; 14. Tc2, d6; 15. e3, Af5; 16. Ad3, C:c3; 17. D:d6, Cb4. 11 12. e4, C:e4!; 13. Dd5+, Tf7; 14. D:e4, Te7; 15. Ce5, T:e5; 16. A:e5, D:cl+; 17. Re2, d6 e in entrambi i casi il Nero è in netto vantaggio.

È un vero peccato che soltanto perchè il Gambetto di Budapest non ha mai conosciuto il suo quarto d'ora di celebrità, una variante così aspra, così ricca di momenti drammatici, così aperta a sviluppi di gioco che investono sia il centro che le ali, non trovi il conforto della sperimentazione pratica.

(f)

4. Cf3 Il Bianco si sviluppa difendendo per il momento il Pe5; l'Ac1 resterà sull'ala di Donna per consolidare le case nere. **4. ..., Ac5** La replica più semplice per il Nero è 4. ..., Cc6, dopodiché con 5. Af4 si rientra nella Variante (e) 4. Af4. È invece amorfo 5. e3, Ab4+; 6. Ad2, A:d2; 7. D:d2, Cg:e5; 8. C:e5, C:e5; 9. Cc3, d6; 10. Ae2, 0-0; 11. 0-0, Ae6 con gioco pari, come nella partita Furman-Schaschin. Sviluppando l'A.R. in c5, il Nero finisce poi col lasciare al Bianco il dominio assoluto della diagonale b2-g7. **5. e3, Cc6; 6. Ae2.** Anche qui, come visto nella Variante (d) 4. e4, l'intermezzo della spinta dei Pedoni laterali non è sfavorevole per il Nero: 6. a3, a5; 7. b3, 0-0; 8. Ab2, Te8; 9. Ae2, Cc:e5; 10. C:e5, C:e5; 11. 0-0, Ta6 (Ivkov-Gheorghiu, Amsterdam 1969) con gioco equivalente. Nella partita Tajmanov-Szabo, Leningrado 1967, si è avuto 6. Ad2, Cg:e5; 7. C:e5, C:e5; 8. Ae2, 0-0; 9. 0-0, d6; 10. Ac3, a5; 11. Cd2, Ab4 con pari possibilità **6. ..., Cg:e5.**



Il Bianco può procurarsi qualche buona prospettiva con il possesso della grande diagonale nera:

1 7. C:e5, C:e5; 8. 0-0, d6; 9. Cc3, a6; 10. b3, Af5; 11. Ab2, 0-0; 12. Dd2, Te8; 13. Tad1 e il Bianco è preferibile (Tukmakov-Segal, Harrachov 1967).

11 7. 0-0, d6; 8. Cc3, a6; 9. b3, 0-0; 10. Ab2 (Sigurjonsson-Segal, Ybbs 1968) (**Partita n. 8**).

Come si vede, in c5 l'A.R. del Nero non riesce a svolgere alcuna funzione attiva (occorrerebbe che il Nero riuscisse a rispondere a b2-b3 e Ac1-b2 con f7-f5-f4, allungando la diagonale all'Ac5), mentre l'Ab2 occupa una posizione forte e promettente. Si deve concludere che al Nero convenga giocare piuttosto 4. ..., Cc6, riservandosi di sviluppare l'A.R. in b4.

Spigolando in biblioteca

di ATTILIO SACRIPANTI

MATCH FLOR - BOTVINNIK

Michail Botvinnik, di questo grandissimo astro conosciuto da tutti daremo solamente le notizie biografiche. Nato a Pietroburgo nel 1911 vinse il torneo dell'URSS 1931-33-39-41-45-52.

1° a Leningrado 1933, a Mosca 1935, a Nottingham 1936, a Leningrado 1939, Mosca 1941, '44, '45; a Groningen 1946, conquistò il titolo mondiale nel 1948 che detenne fino al 1963 a parte due brevi intervalli 1957-'58 (Smislov) nel '60-'61; Tal 1° ancora a Hastings 1962 e 1967, Wijk an Zee 1969. Si è ritirato dallo scacchismo attivo nel 1971.

Salomon Flohr nato nel 1908 fu uno dei più forti giocatori del decennio 1930 - 1940. 4°-7° a Bled 1931; 2° a Londra 1932; 1°-2° a Bad Sliac; 1° ad Hastings 1932 '33 '34 '35; 1° a Margate nel 1936; 3° a Mosca; 1° a Podebrady, 1° a Kremeri (1937) incontrò in un interessantissimo match Michail Botvinnik con il risultato di due vittorie, due sconfitte ed otto patte. Di esso vi riportiamo le quattro più interessanti partite.

BOTVINNIK - FLOHR 1° del Match Caro Kann

1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. e:d, c:d; 4. c4, Cf6; 5. Cc3, Cc6; 6. Ag5, d:c; entrando in una variante inferiore dell'attacco Panov, allora ritenuta soddisfacente.

7. d5!, Ce5;

Oggi si preferisce 7. ..., Ca5; 8. b4! c:b e.p. 9. a:b, b6; 10. b4, Cb7; 11. Ab5+, Ad7; 12. Cf3 con vantaggio.

8. Dd4, Cd3+; 9. A:C, c:A; 10. A:C?!, ...;

rimanendo con due Cavalli contro due Alfieri per giocare sul pedone passato.

10. ..., e:A; 11. D:d, Ad6; 12. Cge2, 0-0; 13. 0-0, Te8; 14. Ta-d1, Ag4; 15. Td2, a6; 16. Cg3, Tc8; 17. h3, Ad7; 18. Tf-d1, ...;

La mobilitazione delle forze è terminata, il bianco è padrone della colonna

d e tenterà con ogni mezzo di spingere in profondità il pedone d passato; il nero a sua volta si è impossessato delle colonne e e c e tenterà prima di limitare la libertà di manovra dei cavalli, poi di cambiare i pezzi pesanti onde poter sfruttare la coppia di Alfieri

18. ..., g6; 19. Te2, T:T; 20. Cg:T, f5; 21. Cd4, De7; 22. Dd2, ...;

Una parte del piano nero è riuscito, a costo però di un sensibile indebolimento delle case nere del lato di Re, Botvinnik tenta di approfittarne impossessandosi della diagonale c1 - h6, il nero dopo aver portato la donna in difesa del Re trasferisce il suo controllo dalla colonna c alla colonna e

22. ..., Te8; 23. Cf3, Df6; 24. Te1, T:T+; 25. C:T, b5; 26. a3, Rg7!;

con mosse molto semplici il nero ha reso inutile al bianco il dominio della diagonale c1 - h6; ora su di essa non vi sono punti deboli!

27. Cf3, Ac8; 28. Rf1, ...;

Interessante sarebbe stata 28. Cd4, con il probabile seguito 28. ..., Ac5; 29. Cc6, Dh4; con la minaccia f4, f3 aprendo il gioco degli alfieri sull'arrocchetto. La mossa del testo intende centralizzare il Re in vista del finale.

28. ..., Ab7; 29. b4, Rf8; 30. Re2, a5; 31. Dd4, D:D; 32. C:D, a:b; 33. Cc:b?, ...;

Un grave errore che costa la partita; bisognava giocare 33. a:b, A:b; 34. Cd:b, Aa6; 35. Re3 con giochi pressochè uguali.

33. ..., b:a!!; 34. C:A, a2!; 35. Cc2, Aa6+; 36. Re3, Re7!; 37. C:f7, R:C; 38. Rd4, Af1; 39. h4, A:g2; 40. Rc5, f4; Il bianco abbandona.

FLOHR - BOTVINNIK 6° del Match (Indiana Ninzowitsch)

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. Dc2, c5;

La variante Pirc, altre continuazioni possibili sono:

4. ..., Cc6; 5. Cf3, d6; (la variante di Zurigo) 6. a3, A:C+; 7. D:A, 0-0; 8.

b4, e5; 9. d:e, C:e; 10. C:C, d:C; 11. D:e5, Te8; 12. Db2, Dd3 parità.

5. d:c, Ca6; 6. a3, A:C+; 7. D:A, C:c5; 8. f3, d6; 9. e4, e5; 10. Ae3, Dc7; 11. Ce2, ...;

Traguardo casa d5

11. ..., Ae6; 12. Dc2, 0-0; 13. Cc3, Tf:c8; 14. Ae2, a6; 15. Ta-c1, Cc-d7; 16. Dd2!, Db8!;

se 16. ..., A:c4; 17. Cd5!, e vince

17. Cd5, A:C; 18. c:A, T:T+; 19. D:T, Dd8; 20. 0-0, Tc8; 21. Dd2, Dc7; 22. Tc1, D:T+; 23. D:D, T:D+; 24. A:T, ...;

Inizia il capolavoro! Ci troviamo di fronte ad un finale con una eccellente struttura pedonale per ambedue gli avversari, la debolezza del pedone d6 è trascurabile poichè il re può sostenerlo facilmente contro l'attacco dell'alfiere. I pedoni sono divisi in settori omogenei e la vittoria non potrà venire da essi, i re si trovano alla medesima distanza dal centro; l'unica possibilità di vittoria deriva dal possesso dei due alfieri.



24. ..., Rf8; 25. Rf2, Re7; 26. Ae3!, ...;

Impedisce Cb6 ed inizia a limitare la libertà di movimento dei cavalli.

26. ..., Rd8; 27. Re1, Rc7; 28. Rd2, Cc5; 29. b4, Cc-d7;

Il piano del nero è quello di non muovere i pedoni se non per necessità ma così facendo il pedone b7 rimane debole, migliore sembra 29. ..., Ca5 e 30. ..., b5

30. g3, Cb6; 31. Rc2, Cb-d7; 32. a4, Cb6; 33. a5, Cb-d7;

Così il bianco ha fissato il pedone b7, già un piccolo ma solido vantaggio.

34. Ac1, Rd8; 35. Ab2, Ce8; 36. Rd2, Cc7; 37. Re3, Re7?!

Questa mossa è un errore perchè sguarnisce la casa c8 in vista della possibile manovra Ae2-f1-h3-c8 e conseguentemente porterà ad un indebolimento dal lato di re.

38. Af1!, Cb5; 39. h4, Cc7; 40. Ah3!, Ce8; 41. f4!, f6.

Si osserva facilmente il minor raggio di azione dei cavalli in questa posizione, questo dovrebbe da solo comprovare la maggior efficacia della coppia di

Alfieri. Giacchè chi la possiede dispone dell'iniziativa e del vantaggio di dirigere la lotta.

L'unica casa tecnicamente ideale per il cavallo sarebbe la casa d4 ma essa è controllata dal Re e dall'Alfiere b2. L'offensiva sul lato di Re è iniziata, bisogna però scardinare i cavalli che sono dei validi elementi di sostegno dei pedoni. Si vedrà ora l'importante proprietà degli Alfieri « quella di perdere dei tempi » senza abbandonare il punto di attacco.

42. Af5!, g6; 43. Ah3, h6?!;

mossa che indebolisce tutto il lato di re, preferibile 43. ..., h5 o 43. ..., Cc7

44. Ac1, Cg7?!

ancora 44. ..., Cc7; sembra migliore

45. f:e!, d:e;

non 45. ..., C:e; 46. Ac8 nè 45. ..., f:e, 46. Rf3, h5; 47. Ag5+, Re8; 48. Ah6 guadagna un pezzo!

46. Rf3, h5; 47. Ae3, Rd6; 48. Ah6, Ce8; 49. g4, h:g+; 50. A:g, Cc7; 51. Ae3, Cb5; 52. Re2!, ...;

Il re si dirige verso c4 minacciando Ac5+

52. ..., Cc7; 53. Rd3, f5; 54. e:f, g:f; 55. A:f, C:d; 56. Ad2, ...;

Il gioco è aperto, ora gli alfieri esprimeranno la loro azione a lungo raggio ed il pedone h diverrà una spina nel fianco del nero.

56. ..., C7-cf6; 57. Rc4, Rc6; 58. Ag6, b5+; 59. Rd3, Ce7; 60. Ae4+!, Ce-d5;

Naturalmente non 60. ..., C:A? 61. R:C, Rd6; 62. Ag5, Cg6; 63. h5, Cf8; 64. Af6

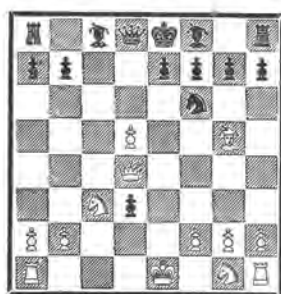
61. Ag5, Ch5; 62. Af3, Cg3; 63. Ad2, Rd6; 64. Ag4, Cf6; 65. Ac8!, Rc6;

Magnifico! Flohr lascia immobile il pedone h4 come una spada di Damocle che immobilizza i cavalli ed inizia ad attaccare il lato di donna.

66. Ae1, e4+; 67. Rd4, Cg-h5; 68. Af5!, Rd6; 69. Ad2!, il nero abbandona

Si perde un pedone senza compenso se 69. ..., Cg7; 70. Af4+, Rc6; 71. A:e+ e vince. Il migliore finale della carriera scacchistica di Flohr.

BOTVINNIK - FLOHR 9^a del Match (Caro - Kann)



Le prime nove mosse come nella 1^a del match.

10. Cf3!, ...;

Il miglioramento che mette in crisi la variante scelta dal nero!

10. ..., g6;

Un serio indebolimento del lato di re d'altro canto se 10. ..., e6; 11. A:C, D:A; 12. D:d, Ad7; 13. 0-0, Ae7; 14. d:e, A:e; 15. Ce4!, D:b2; 16. Tf-b-, Da3; 17. Db5+ con vantaggio del bianco se 10. ..., Af5; 11. 0-0, e6; 12. Ch4 etc.

11. A:C, e:A; 12. 0-0, Db6;

se 12. ..., Ae7; 13. Tf-e1, 0-0; 14. Ce4, con grande vantaggio. Il nero dunque si assoggetta ad un attacco frontale e libera la casa d8 per il re.

13. Tfe1+, Rd8; 14. Dh4!, ...;

Una mossa molto forte che costringe l'avversario ad un ulteriore indebolimento della « fu » ala di re; si minaccia evidentemente 15. Ce5

14. ..., g5;

Se 14. ..., Ae7; 15. d6!, D:d; 16. Ta-d1, f5; 17. T:d!, A:D; 18. T:D+, Rc7; 19. Cb5+ e vince

15. Dh5, Ad6; 16. D:f, Tf8; 17. D:h, g4; 18. Cd2, Dc7;

Se 18. ..., D:b2; 19. D:d con fortissimo attacco attraverso le linee aperte. Il nero saggiamente evita l'apertura delle linee e propone il cambio delle donne per alleggerire la pressione.

19. Dh6, Df7; 20. Cc4, Ae5;

Sperando di contrattaccare lungo la colonna f. Migliore sembra 20. ..., Ab4; 21. a3, ...; non 21. ..., A:C?; 22. Cd6!, Dg8; 23. b:A con vantaggio del bianco ma 21. ..., b5!; 22. a:A, b:C con lunga resistenza

21 C:A, f:C; 22. Dg5+, De7; 23. D:e, D:D; 24. T:D, Af5; 25. Ta.f1, Rd7; 26. f3, b5; 27. f:g, A:g; 28. h3, b4; 29. Ce4!, ...;

L'ultimo tocco! se 29. h:A?, b:C; 30. b:c, T:T+; 31. R:T, Tc8; con la prospettiva di un lungo finale.

29. ..., T:T+; 30. R:T, Tf8+; 31. Re1, Af5; 32. g4, Ag6; 33. Te6, il nero abbandona!

FLOHR - BOTVINNIK 10^a del Match (Olandese)

1. d4, e6; 2. c4, f5; 3. g3, Cf6; 4. Ag2, Ae7;

Questo sviluppo modesto ma pur solido è migliore dell'impulsiva 4. ..., Ab4+; 5. Ad2, A:A+; 6. D:A!, d6; 7. Cf3, Cc6; 8. Cc3, 0-0; 9. 0-0, e5; 10. d5, Ce7; 11. e4, ...;

5. Cc3, d5; 6. Cf3, e6; 7. 0-0, 0-0;

E' questa la posizione normale del sistema « Stonewall » (muro di pietra) impiantato dal nero, la conservazione dell'alfiere campo-scuro è un imperativo categorico per il nero che può così sopperire allo indebolimento delle case nere. Vi sono molte vie strategiche per il bianco come:

8. Tb1, De8; 9. c5, Dh5?; 10. b4, Ce4; 11. Dc2, Cd7; 12. b5, Af6; 13. Af4, De8; 14. Ac7, Tf7; 15. Aa5, (Reschewsky - Botvinnik Nottingham 1936) 8. Dc2, De8; 9. Ag5, Dh5; 10. e3, h6; 11. A:C, A:A; 12. c:d, e:d; 13. Ce2, Cd7; 14. b4, ...; e con un po' di attenzione si nota la medesima struttura pedonale del gambetto di donna, variante del cambio, la linea strategica sarà dunque un attacco di minoranza sul lato di donna.

8. b3, De8; 9. Ab2, Cb-d7; 10. Dd3, Dh5; 11. c:d?!, ...;

questa mossa non è in armonia con Dd3 la Donna bianca si sarebbe trovata meglio in c2

11. ..., e:d; 12. Cd2?!, ...;

Ancora un'inesattezza! La mossa corretta era 12. Ce1, Ce4; 13. f4 e Ce1. f3.e5 così si perde la possibilità di portare il cavallo in e5 dopo 13. ..., C:Cd2; 14. D:C, Cf6 con guadagno di tempo.

12. ..., Ce4!; 13. f3, C:Cc3!; 14. A:C, f4!; 15. Tf.e1, ...;

non 15. g4? a cui segue 15. ..., Dh4; 16. ..., h5! con fortissimo attacco sull'ala di re, più sicura sarebbe stata 15. Tf-d1 seguita da, Cf1 e Ae1; anche interessante era 15. e4!? con un attivo controgiooco.

15. ..., Ad6; 16. Cf1, Tf7!; 17. e3?, f:g; 18. C:g, Dh4; 19. Cf1, Cf6; 20. Te2, Ad7; 21. Ae1, Dg5; 22. Ag3, A:A; 23. C:A, h5; 24. f4, Dg4; 25. Tf2, ...;

Era necessaria 25. Tf1, h4; 26. Af3, Dh3; 27. Ch4, C:C; 28. A:C ecc.

25. ..., h4; 26. Af3?, ...;

Bisognava giocare 26. h3!, De6; 27. Cf1, Ce4 se 26. h3!, D:C; 27. Tf3 guadagna la Donna ora Botvinnik dimostrerà la differenza fra la Torre in f1 ed f2

26. ..., h:C!; 27. A:D, g:T+; 28. Rg2, ...;

Se 28. R:f, C:A+; 29. Rg3, Te8; 30. Tf-e7, ...; con vantaggio del nero

28. ..., C:A; 29. h3, Cf6; 30. R:f2, Ce4+ il bianco abbandona.

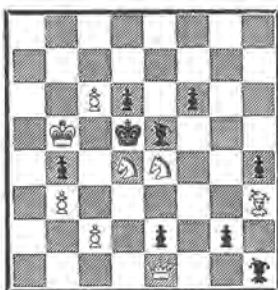
Potrebbe seguire ad esempio 31. Rg2, A:h+l; 32. Rh2, Tf6; con grande vantaggio.

Problemi e studi

del Maestro **DARIO CECARO**

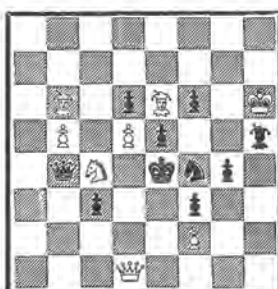
Problemi

E. LINDQUIST



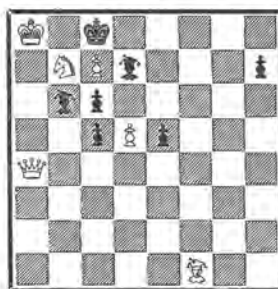
Il bianco matta in 3 mosse

F. MOLLER



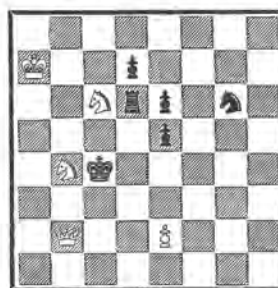
Il bianco matta in 3 mosse

R. TEICHMANN



Il bianco matta in 3 mosse

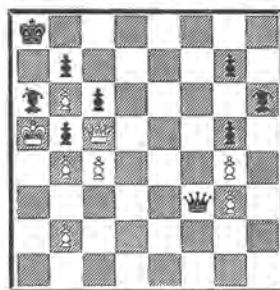
M. EHRENSTEIN



Il bianco matta in 3 mosse

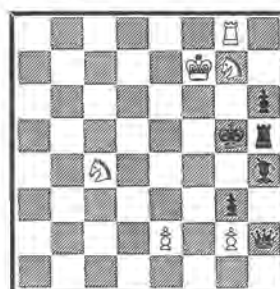
Studi

HORWITZ (1)



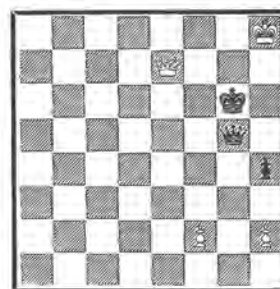
Il bianco gioca e vince

HORWITZ (2)



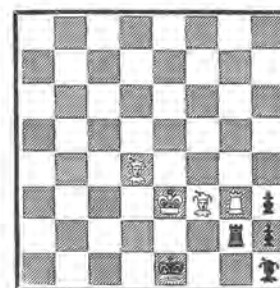
Il bianco gioca e vince

HORWITZ (3)



Il bianco gioca e vince

HORWITZ (4)



Il bianco gioca e vince

Soluzioni del numero precedente

PROBLEMI

A. F. Mackenzie

1. f6 e matto alla prossima

E. Pradignat

1. Cd4 - e matto alla prossima

S. Loyd

1. Df8+; se R:D; 2. Ch6 e matto alla prossima con Ch7 e Ce6

A. F. Mackenzie

1. A:e3 se Rf6; 2. Ag5+ e matto alla prossima; se Cg3; 2. Cd7+ e matto alla prossima; se Ch5-f6; 2. Dc1 e matto alla prossima; se Ch5-g7; 2. Dg1 e matto alla prossima; se Ce8-g7; 2. Da7 e matto alla prossima; se Ce8-f6; f6; 2. Dd1 e matto alla prossima; se Cd6; 2. Cg4+ e matto alla prossima.

STUDI

Horwitz (1)

1. Tf8, Rg1; 2. Tg8+, Rh1; 3. Ag7, Rg1; 4. Ae5+, Rh1; 5. A:h2, R:A; 6. Rf2, Rh1; 7. Tg1+, Rh2; 8. Tg3, Rh1; 9. T:h3+ matto.

Horwitz (2)

1. Th1+, Rg8; 2. T:Ch8+, R:T; 3. Ce4, Dg6+; 4. Rf8, D:C; (se 4. ..., Rh7; 5. Cf7) 5. Cf7+, Rh7; 6. C:g5 e vince.

Horwitz (3)

1. Ae4+, Rh8; 2. Cg6+, Rh7; 3. Cf8+, Rh8; 4. Ah7, a qualsiasi; 5. Ag8 (se 1. ..., g6; 2. C:g6, h5; (se 2. ..., Ag7; 3. C:e7+, Rh8; 4. Cf5).

Horwitz (4)

1. Ae7+, Rg4; 2. Cg5, Rh4; (se 2. ..., h4; 3. Ad8) 3. Rf3, a qualsiasi mossa di alfiere; 4. Rf4, a qualsiasi mossa di alfiere; 5. Ac5, a qualsiasi mossa di alfiere; 6. Af2+ matto.

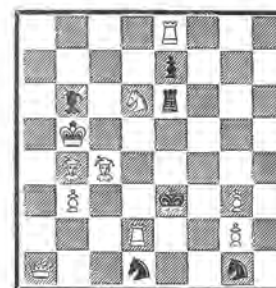


GARA DI SOLUZIONE n. 4

Fra tutti coloro che ci avranno fatto pervenire la soluzione esatta entro il 22 gennaio, 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

SOLUZIONE DELLA GARA n. 3

1° Premio: Sig. Ferrà Mosca Luigi - Via Imbriani, 15 - Lecce

2° Premio: Zaia Vanni - Viale Lombardia, 34/c - Buccinasco (Milano)

1. Dc2

Se 1. ..., T:c2; 2. Th7 matto

Se 1. ..., T:g2 (o Tg7) 2. D:Th2 matto

Se 1. ..., Rh3 o h5; 2. Dh7 matto.



BRIDGE

Pietro Forquet vi presenta 10 piccoli slam a picche

Provate a mettervi al posto di Sud nelle dieci smazzate che seguono: il vostro contratto è **sempre** il piccolo slam a picche.

Senza dubbio questo è proprio un giorno fortunato; occorre, però, che manovriate con la dovuta attenzione: la fortuna non arriva tutti i giorni e pertanto non bisogna lasciar-sela scappare.

1)

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

Ovest attacca con la Donna di cuori.

2)

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

Ovest attacca con la Donna di cuori.

3)

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

Est ha aperto con 3 cuori ed Ovest attacca con il 2 di quadri.

4

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

Ovest attacca con il Re di cuori.

5

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

Ovest attacca con il 5 di picche.

6

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

Ovest attacca con il 10 di quadri e la Donna del morto fa presa, Est seguendo con il 2. Le atout sono divise due e due.

7

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

Ovest attacca con il 10 di quadri.

8

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

Ovest attacca con la Donna di picche ed Est segue con il 4. Vinto con l'Asso, Sud incassa anche il Re mentre Est scarta una quadri.

9

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

Ovest attacca con la Donna di fiori.

NORD
 ♠ 6 4 3 2
 ♥ A D 8
 ♦ 6 5 4 3
 ♣ R 9

SUD
 ♠ A R D F 10 9
 ♥ 2
 ♦ A R 10 9
 ♣ A 5

Ovest attacca con la Donna di fiori.

SOLUZIONE DEI 10 PROBLEMI PUBBLICATI

1) Se Sud può perdere una presa in atout, il gioco di relativa sicurezza suggerisce di battere l'Asso di picche e poi partire di piccola picche dal morto verso la mano.

Se invece Sud non può perdere prese in atout, egli deve partire di piccola dal morto per la Donna senza prima battere l'Asso.

Pertanto il dichiarante, preso l'attacco con il Re di cuori, deve subito effettuare l'inevitabile sorpasso a quadri. Se riesce, adatterà la prima linea di gioco; se non riesce, sceglierà la seconda.

2) Questa volta la situazione è differente. Il sorpasso a quadri non è inevitabile in quanto se le fiori sono divise tre e tre, Sud può scartare una quadri sulla quarta fiori del morto.

Pertanto il dichiarante deve prendere l'attacco con l'Asso e giocare piccola picche per la Donna. Se non perde prese in atout, giocherà per la surlevée; se invece ne perde una, la linea di gioco seguita gli consente di provare la divisione delle fiori prima di affidarsi al sorpasso a quadri.

3) L'attacco ha tutte le caratteristiche di un singleton. Ecco quella che può essere la smazzata al completo:

NORD
 ♠ R 9 8 5 4
 ♥ A R 6
 ♦ A F 7 5
 ♣ 9

OVEST
 ♠ 3 2
 ♥ 8 7 3
 ♦ 2
 ♣ D 10 7 6 5 4 3

EST
 ♠ 6
 ♥ D F 10 9 5 4 2
 ♦ R D 6
 ♣ F 8

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

Sud deve prendere l'attacco con l'Asso, eliminare le picche e continuare con Asso, Re e cuori taglio, Asso, Re e 2 di fiori **scartando due quadri dal morto**. Ovest, in presa, è costretto a ritornare in taglio e scarto.

4) Ecco la smazzata al completo:

NORD
 ♠ A 10 9 7 6 3
 ♥ A
 ♦ 8 6 5
 ♣ A D 8

OVEST
 ♠ 2
 ♥ R D 8 7 5
 ♦ D 10 4 3
 ♣ 10 7 5

EST
 ♠ 4
 ♥ 10 6 4 3
 ♦ F 9 7 2
 ♣ R F 9 6

SUD
 ♠ R D F 8 5
 ♥ F 9 2
 ♦ A R
 ♣ 4 3 2

Sud prende l'attacco con l'Asso, batte un giro di atout, incassa Asso e Re di quadri, forza a taglio la Donna di cuori con il Fante, taglia una quadri e intavola il 9 di cuori. Se Ovest, come nella smazzata riportata, non è in grado di superare, Sud scarta una fiori dal morto ed Est è costretto a ritornare a fiori oppure in taglio e scarto.

Naturalmente se Ovest fosse stato in grado di superare il 9 con il 10 di cuori, Sud, dopo aver tagliato, sarebbe rientrato in mano con un'atout per giocare fiori verso il morto. Con il Re di fiori ben situato non ci sarebbe stato ovviamente alcun problema; con l'attuale distribuzione, invece, Ovest, per battere lo slam, avrebbe dovuto impegnare il 10 (altrimenti il dichiarante avrebbe giocato l'8 dal morto per mettere Est in presa).

5) Sud deve cautelarsi dalla divisione quattro e due delle atout e delle quadri.

Ecco la smazzata al completo:

NORD
 ♠ R F
 ♥ R F 5
 ♦ A R 6 5 3 2
 ♣ 9 4

OVEST
 ♠ 8 5
 ♥ 9 8 4 2
 ♦ 9 7
 ♣ D 10 8 6 2

EST
 ♠ 10 9 4 2
 ♥ D 10 3
 ♦ D F 10 8
 ♣ F 7

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

Sud prende con il Fante e gioca il **2 di quadri!** Est vince e continua nel colore.

Dopo aver tagliato, Sud incassa il Re di picche e prosegue con Asso di fiori e Asso e Donna di picche. Il Re di cuori gli assicura il rientro al morto per incassare le quadri vincenti.

Avrete certamente rilevato che con l'attuale distribuzione, Sud può vincere anche continuando con Asso e piccola quadri taglio, Re di picche, Re e piccola quadri scartando una fiori. Questa linea di gioco, però, sarebbe stata perdente qualora Ovest avesse posseduto più di due picche.

6) Questa è la smazzata al completo:

NORD
 ♠ A R F 3
 ♥ A R D
 ♦ D F 3
 ♣ 7 3 2

OVEST
 ♠ 8 5
 ♥ 6 5 3 2
 ♦ 10 9 8 6 4
 ♣ R 6

EST
 ♠ 9 6
 ♥ F 9 8 7
 ♦ R 5 2
 ♣ F 10 9 4

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

Sud incassa due atout, l'Asso di quadri e tre cuori scartando di mano una fiori. Quindi prosegue con il Fante di quadri. Se il Re è in Ovest, lo slam è imperdibile perché Sud scarta di mano un'altra fiori ed Ovest, in presa con il Re, è costretto a ritornare a fiori oppure in taglio e scarto. Se, come con l'attuale distribuzione, Est supera il Fante di quadri con il Re, Sud taglia, **incassa l'Asso di fiori**, rientra al morto con un'atout e gioca fiori. Se il Re è in Est, tutto bene, se invece è in Ovest il contratto sarà ancora mantenuto qualora il Re sia secondo (Ovest, infatti, è costretto a ritornare in taglio e scarto).

7) Sud deve prendere con il Re di quadri e giocare subito una piccola fiori verso il morto. Se il Re è in Ovest, non c'è problema (a meno di un taglio). Se invece Est supera la Donna con il Re, Sud prende la continuazione a fiori con l'Asso, entra al morto con il 9 di picche, incassa l'Asso di quadri, scartando una fiori, e taglia una quadri. Se la Donna di quadri cade, il gioco è terminato, se invece non cade, Sud entra al morto con il Re di picche e taglia una fiori. Se le fiori sono tre e tre, lo slam è sul tavolo, in caso contrario, Sud, dopo aver eliminato le atout, si affiderà al sorpasso a cuori.

8) Con una perdente inevitabile in atout, Sud deve cercare di scartare le sue due fiori evitando un eventuale taglio da parte di Ovest. Egli, però, non deve commettere l'errore di iniziare con le quadri. Infatti, poiché lo slam **non è fattibile se Ovest è partito con meno di due cuori**, Sud deve anticipare due giri di cuori per vedere la disposizione del colore.

Ecco quella che può essere la smazzata al completo:

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

Sud continua con Donna, piccola cuori per il Re (mentre Est scarta), Asso di cuori scartando una fiori, cuori taglio, **piccola quadri** per il Re e cuori scartando la seconda fiori. Ovest taglia, ma questa resta la sua unica presa.

Ovviamente, se Est sul secondo giro di cuori, avesse seguito nel colore, Sud avrebbe dovuto cercare di incassare le tre quadri prima di giocare la terza cuori.

9) Sud prende l'attacco con l'Asso, elimina le atout, incassa l'Asso di quadri, entra al morto con il Re di fiori e gioca quadri:

a) se Est segue con il 9, Sud supera con il 10 (assicurandosi tre prese nel colore); se Est segue con il Fante, Sud supera con il Re e nel caso che Ovest scarti, entra al morto con l'Asso di cuori per continuare a quadri;

b) se Est scarta, Sud prende con il Re e gioca cuori:

1) Se Ovest fornisce una cartina, Sud impegna il 9 del morto;

2) se Ovest fornisce il 10, Sud supera con la Donna. In entrambi i casi, Est, qualora in presa, è costretto a ritornare contro la forchetta di cuori oppure a fiori in taglio e scarto.

10) Sud prende in mano, elimina le atout e continua con Asso di cuori, cuori taglio, Re di fiori e cuori taglio. Quindi incassa l'Asso di quadri e prosegue con il 10 di quadri. alcuna distribuzione può impedire al dichiarante di mantenere il suo impegno.

La sicurezza assoluta

di RAFFAELE RICCARDI

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

Sud gioca sei senza e, sull'attacco di sei di cuori, realizza l'impegno con matematica sicurezza, contro qualsiasi distribuzione.

La prima cosa da acclarare è la distribuzione delle fiori: pertanto piccola fiori di mano; se Ovest risponde si passa il dieci dal morto perchè anche concedendo il fante secco, tutte le altre prese sono del dichiarante.

Se Ovest, invece, non risponde si prende di Re dal morto e si gioca piccola quadri. Se Est fornisce donna o fante Sud supera e realizza, in tal modo, le dodici prese: due a picche, quattro a cuori, tre a quadri e tre a fiori.

In caso diverso si passa il nove concedendo la presa ad Ovest. In tal modo si rettifica il conto e si creano i presupposti per una compressione finale in tre colori.

Supponiamo, infatti, che sia Est ad essere in possesso di un onore quarto a quadri e

che il ritorno, il peggiore per Sud, sia a cuori.

Sud batte le cuori ed entra in mano a quadri incassando i due onori alti nel colore: in tal modo può rilevare la cattiva distribuzione e la tenuta da parte di Est. Questo il finale:

NORD			
♠	R 5 4		
♥	—		
♦	10		
♣	10		
OVEST		EST	
		♠	F
		♥	—
		♦	F
		♣	F 9 8
SUD			
♠	A 2		
♥	—		
♦	—		
♣	A D 5		

Sud incassa asso e re di picche e si trova al morto nel momento in cui Est è costretto a scartare una delle fiori o il fante di quadri. Il resto è semplice.

Supponiamo, invece, che nel momento in cui Sud incassa i due onori di quadri si accorge che la tenuta nel colore è nelle mani di Ovest. Il finale sarebbe diverso:

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

Essendo rimasti a cinque carte, Est che deve custodire, gelosamente, il fante di fiori terzo, non può avere più di due carte di picche. E, pertanto, Sud incassa Asso e donna di fiori e su quest'ultima si regola. Se Ovest scarta picche il 10 di quadri, ormai inutile, vien buttato via. Se, invece, Ovest scarta il fante di quadri Sud scarta, dal morto, il quattro di picche.

**Leggete,
diffondete e
abbonatevi a**

**il giornale
degli
scacchi**

Accadde a Venezia

di OMAR SHARIF

Il Mitchel è finito, e non bene, purtroppo: due giornate di scalogna nera e cinquanta coppie avversarie, tutte degne di partecipare ai campionati del mondo per come ti indovinavano i contratti. D'altra parte è questa la inevitabile conseguenza della continua ascesa del livello bridgistico. Vincere un torneo come quello di Venezia, con gli Italiani che questo gioco sembrano ce l'abbiano nel sangue, è veramente difficile ed, in tutti i casi, impossibile se non si è baciati in fronte da un po' di fortuna.

Nel salone dell'albergo ritrovo un folto gruppo di partecipanti che attende speranzoso di conoscere i risultati in tempo record grazie alla efficienza dell'apparato meccanografico. Quale migliore occasione per organizzare un bridge da duplicato a carattere distensivo. Di tempo ve ne sarà a sufficienza,



se, come sempre accade, l'elettronica deluderà le aspettative dei bridgisti.

Mio partner d'occasione è un napoletano, buon giocatore, pieno di verve, come tutti i suoi concittadini, ma un po' troppo aggressivo nei confronti dei suoi compagni. Costi quel che costi, debbo stuzzicarlo.

Si smazzano le carte ed il mio partner inforca gli occhiali, ma non sul naso, sulla fronte, tipo chauffeur fin de siècle. In tal modo, essendo presbite, è costretto a tener le carte discoste dal viso. Ed io: « è la prima volta che incontro un napoletano che si fa leggere le carte dagli avversari ».

Non si arrabbia, anzi, sorridendo, mi fa: « quelle che voglio io ».

La prima, quindi, non è stata raccolta, ma io insisto e scelgo la strada della dichiarazione.

Avendo preventivamente concordato il sistema del « blue team » apro di « un fiori » con queste carte: D F 8 / A 7 / A R 9 6 / A D 7 5, e, sulla risposta di « un cuori » dichiaro « tre senza ». Passo, successivamente, sulla conclusione a quattro e, disponendo le carte sul tavolo, esclamo: « quando dico "tre senza" intendo giocarmi "tre senza" e non quattro cuori ».

Nessuna risposta della parte interessata la quale porta a conclusione il contratto e poi, con calma olimpica, come parlando a se stesso, chiarisce: « io ed il blue team quando dichiariamo prima "un fiore" e poi "tre senza" a salto comunichiamo una mano distribuita di almeno ventiquattro punti. Meno male che non sono andato a slam ».

Nulla da fare su tutti i fronti: evidentemente la cattiva fama non era meritata.

Alla fine del gioco, pertanto, mi tocca di chiarire le mie brave intenzioni.

Allora non è vero che tu sei così irascibile?

Verissimo, mi risponde, ma come si fa ad essere irascibili con un compagno che non sbaglia mai una carta?

Touché!

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

Belladonna e... il Pollo

di **GIORGIO BELLADONNA**

Quando un esperto sbaglia una mano, la più grande mortificazione che può avere è di non accorgersi di aver sbagliato. L'avvilimento è poi completo se a far notare l'errore è... un altro esperto. Nel « blue-team » non ho mai sentito durante un Campionato uno dei nostri dire all'altro: « hai sbagliato ». Non so se questa è una forma di delicatezza tacitamente convenuta, ma il fatto è che ognuno è costretto a cercare da sé i propri errori. In allenamento è tutt'altra cosa. Benito ed io ci divertiamo un sacco a coglierci in fragrante e nelle cucine del Circolo è conservato sempre un po' di becchime per polli che viene servito, con gran pompa, a quello di noi che ha commesso la... « pollata ».

Quella volta eravamo, sfortunatamente, a Miami. Nell'incontro con la Francia ero reduce da « una down » ad un « 4 Cuori » che, nell'analisi postuma, avrei potuto realizzare. Si era a tavola dove in genere si fa l'autocritica del proprio gioco, ma non accennai al mio errore e, come al solito, nessuno me lo fece rilevare. Tornai nella mia stanza e sul comodino trovai un piattino, un po' di becchime ed un biglietto con sopra scritto: « Giustificati » firmato Benito. La tregua era rotta:

♠ J 5 2
♥ J 5 4 3 2
♦ 10 8 4 2
♣ 10

♠ 10 9 8 7
♥ A 6
♦ A K 6 3
♣ J 6 4



♠ A 6 4
♥ 10 9
♦ Q J 9 5
♣ K Q 8 2

♠ K Q 3
♥ K Q 8 7
♦ 7
♣ A 9 7 5 3

In Nord dopo l'attacco ed il ritorno a quadri tagliai al morto e giocai K di picche preso dall'Asso di Est che rinviò cuori per l'Asso ed il ritorno nel colore di Ovest: la mano fu irrimediabilmente compromessa non essendo più

in tempo a liberare le Fiori né a tagliare le Quadri. Se invece, dopo aver tagliato al morto, avessi giocato A e piccola Fiori-taglio e poi piccola Cuori (solo le Cuori 2-2 mi avrebbero consentito la realizzazione del contratto) le cose sarebbero andate diversamente:



A sinistra della foto **Giorgio Belladonna**

- se preso a Cuori Ovest fosse tornato nel colore avrei preso al morto, tagliato di mano una Fiori e poi giocato Picche per l'Asso degli avversari che non avrebbero potuto impedirmi di liberare la quinta Fiori;
- se preso a Cuori fossero tornati a Quadri, avrei tagliato al morto e giocato piccola Picche verso il J; se fossi rimasto in presa avrei tagliato l'ultima Quadri al morto; rientrato in mano col taglio della Fiori, avrei battuto il J di atout cedendo poi agli avversari l'A di Picche. Se, invece avessero preso il mio J di Picche con l'A, tornando a Quadri avrei tagliato al morto, sarei rientrato in mano col taglio della Fiori per battere il J di atout; tornando a Picche, avrei preso al morto, tagliato una Fiori di mano, Cuori per il K del morto, Fiori per il taglio di mano ed infine al morto con il K di Picche per realizzare la Fiori affrancata.

Ancora della dichiarazione

di GIANNI ARTURO

Molti neo-giocatori di bridge ritengono che le vere difficoltà sorgono al momento del gioco della carta. E' questo un principio errato in quanto, anche se è vero che giostrare le carte non è semplice, ogni dubbio, ogni perplessità in merito, viene superato con la pratica del gioco che, di volta in volta, tende ad affinarsi. Le mani difficili, infatti, non capitano ad ogni piè sospinto e quando esse capitano non è danno irreparabile sbagliarle. In genere le mani da giocare sono normali, semplici e dopo pochi mesi di esperienza qualunque giocatore riesce a portarle in porto.

Diverso, è invece, il discorso sulla dichiarazione: questa sì, è veramente difficoltosa in quanto sono due diversi cervelli a lavorare ed a completarsi in base a scarse informazioni che, come precedentemente convenzionate, spesse volte vengono male rese e, ancor più male, interpretate. Da tante ne deriva un impegno contrattuale errato e conseguentemente, una mano difficile, o impossibile, da giocare.

Ecco perchè chi intende dedicarsi, con passione, al gioco del bridge, deve approfondire e digerire la tecnica della dichiarazione che, se applicata alla perfezione, consente di fornire al partner soltanto informazioni esatte e di interpretare esattamente le informazioni che il partner fornisce a sua volta. In che cosa consiste questa tecnica non è facile spiegarlo ed un esame in merito lo potrebbero fare anche quelli che si considerano giocatori arrivati. Innanzitutto bisogna imporsi di non dire mai bugie, di non lasciarsi, cioè, trascinare dal desiderio di ingannare gli avversari: il bluff inganna, sì, gli avversari ma porta fuori strada anche il compagno salvo che questi non sia troppo... affiatato. Ed in proposito bisogna tener presente che quando il bluff non riesce gli avversari ridono e quando riesce lamentano, o dimostrano chiaramente di lamentare, una latente scorrettezza dovuta ad accordi segreti tra i due partners.

Dunque, la verità è sempre la verità, apertamente, anche a costo di far leggere all'avversario le proprie carte. Perchè un avversario inesperto non ve le legge nemmeno se gliel mettete sotto il naso.

Seconda regola è quella di ricordare sempre che il partner lotta per gli stessi fini ed ha eguali interessi. Non lottare, quindi, con il partner per accaparrarsi il gioco ma collaborare per scegliere il gioco migliore. Molti giocatori usano dichiarare, appena ne hanno l'occasione, il gioco del «senza atout»

che è quello dove si approda più del solito. E ciò esclusivamente per il gusto di giocare la mano, indipendentemente dall'esito che, spesso, dipende dall'attacco. Terza regola è quella di dichiarare sempre al livello più basso in modo da lasciare un maggior spazio dichiarativo che consenta ulteriori informazioni. Riservare, quindi, i salti soltanto ai casi eccezionali.

Quarta regola non innamorarsi, mai, delle proprie carte ed evitare il braccio di ferro con il proprio compagno. Non è raro assistere a delle singolari tenzoni tra due partners, ciascuno dei quali cerca di imporre il proprio gioco. Un buon giocatore, con otto carte di cuori e tre di picche, dichiara due volte il proprio colore di cuori ma, la terza volta, se il compagno insiste a picche, lo appoggia nel colore nero e rinuncia al proprio colore rosso.

Quinta regola: se punteggio e disposizione non consentono la manche, e questo lo si può e lo si deve dedurre sin dalle prime battute, mantenersi al più basso livello possibile: impegnarsi, cioè in contratti parziali che richiedono il minor numero di prese. Se, ad esempio, si è accertato il fit nel colore di quadri e si sa che il punteggio non è sufficiente per fare undici prese (cinque quadri-contratto di manche) è inutile dichiarare «tre quadri» su di un eventuale «due quadri» del compagno. Niente di più facile, infatti, che, nel caso specifico, otto prese sono realizzabili e nove non.

Sesta regola: far lavorare il cervello e riflettere a lungo prima di fare una qualsiasi dichiarazione. Mai, come a bridge, il «voce dal sen fuggita, più richiamar non vale» ha un'importanza determinante. Difficilmente, infatti, si trovano avversari disposti ad accettare uno «scusi, ho sbagliato, volevo dire». Ed, in proposito, si racconta la storiella del giocatore il quale, intendendo specificare al partner la propria mano in un sol colpo, ebbe a dichiarare: «un quadri», pardon «un cuori», accidenti, ho sbagliato, volevo dire «un picche» intendendo, in tal modo, precisare una mano tricolore.

Orbene, con tali premesse, è facile arguire quanto dannosa possa risultare una dichiarazione affrettata che non renda in pieno la verità. Qualunque cosa si possa, successivamente, dichiarare non servirà ad annullare l'errore. Questo, infatti, è entrato nel meccanismo cerebrale del vostro partner il quale lo terrà sempre ben conservato come uno dei presupposti per il

contratto finale. Se, per esempio, avete comunicato al vostro compagno, con una affrettata ed errata dichiarazione, di essere in possesso di tre assi, mentre, invece, effettivamente, ne avete due soli, non vi sarà più possibile correggervi. Ed il vostro compagno, per il contratto finale, terrà sempre presenti i vostri tre assi con un esito facilmente immaginabile.

In conclusione se le sei regolette vengono sempre tenute presenti e da voi e dal vostro partner molto difficilmente potrete incorrere in una cattiva dichiarazione o cadere in un contratto errato.

E vediamo, in pratica, come vanno applicate le regole.

Partiamo da alcuni presupposti base.

Le più comuni licitazioni usano dichiarare prima il colore lungo e poi il colore più corto: è la tecnica della «longue d'abord».

Altre, anche numerose, usano fare l'inverso con la tecnica del «canapé», del rovesciamento. Poggiare sul colore corto e rovesciarsi sul lungo.

Difficile poter stabilire quale sia il miglior sistema. La compagine azzurra, che, ogni anno, si laurea campione mondiale, usa sistemi vari, ma tutti sulla base del canapé. Ed oggi, almeno in Italia, la maggior parte dei sistemi convenzionali è orientata in tal senso. A tagliar la testa al toro basterà tener presente che Eugenio Chiaradia, il quale, ben a ragione, è considerato il più grande teorico del mondo, ha sempre usato la corta-lunga. Di conseguenza non vi è motivo per dissentire visti i successi conquistati dal fiori napoletano. Nelle esemplificazioni, pertanto, verrà usata la tecnica del canapé.

Per le prime volte, inoltre, si farà conto che gli avversari non esistono e quindi, non vi saranno interferenze.

Verranno, inoltre, trattate ed esaminate soltanto le mani con punteggio inferiore ai diciassette punti: per le altre, infatti, è sempre più opportuno prestabilire delle convenzioni, il che, logicamente, si potrà fare soltanto in una fase più avanzata dello studio.

E, trovandoci in tema di premesse, è opportuno spiegare, brevemente, la tecnica generale del canapé, abitualmente detto «revers»:

Si basa, come si è già detto, sulla corta-lunga ed usa dichiarazioni di diritto e di rovescio. Le seconde indicano una mano forte, con punteggio di quindici o sedici punti, oppure una mano con punteggio regolare, ma sbilanciata.

Contro ogni previsione le mani di diritto si aprono con il colore quarto di rango superiore per dichiarare, successivamente, il colore di rango inferiore, normalmente più lungo del primo, qualche volta di pari lunghezza.

Le mani di rovescio si aprono con il colore (quarto?) di rango inferiore per dichiarare, successivamente, il colore di rango superiore certamente più lungo del primo e, minimo, quinto.

Esempi:

A R 7 6 — D F 9 8 7 — R 2 — 5 4 (I semi sono indicati nell'ordine — P.C., Q.F. —).

Questa mano di tredici punti (7 a picche, 3 a cuori e 3 a quadri) è di normale apertura e, pertanto viene aperta dichiarando, il colore di picche quarto e, successivamente, il colore di cuori, quinto. Dichiarazione di diritto.

A R D 6 4 — A D 8 5 — 7 4 2 — 3

Mano che, con quindici punti (9 a picche e 6 a cuori) ed un singolo a fiori deve essere considerata forte e, pertanto verrà aperta di rovescio: prima il colore quarto di cuori e poi il colore, più nobile, quinto di picche. Si usa dire, in tali casi, che lo apertore ha fatto revers.

A R 7 5 — 4 — R D F 9 7 6 — R 2

Mano che con sedici punti (7 a picche, 6 a quadri e 3 a fiori) deve essere considerata forte, quindi da revers. Ma come farlo se il colore più lungo (seme di quadri) è di rango inferiore? L'apertore dichiarerà le picche quarte e, su qualunque risposta dichiarerà le quadri a salto.

Apertore: un picche — Rispondente: un senza — Apertore: Tre quadri. E la licitazione proseguirà, se del caso.

A R 7 5 4 — D F 9 7 — R 2 — 5 4

Mano da tredici punti (7 a picche, 3 a cuori e 3 a quadri) quindi, mano di normale apertura con cinque picche, quattro cuori, due quadri e due fiori. Si apre di « un picche » e su di una risposta positiva si ridichiara il colore quinto, mentre su di una risposta negativa, se si ritiene di dover riparlare, si dichiara il colore quarto.

Queste le linee generali del « revers ». Verranno riesaminate ed approfondite in una fase più avanzata dello studio.

Un altro, non meno importante, presupposto di base è il punteggio complessivo che l'equipe deve avere per poter aspirare alla manche. Esso, intendiamoci bene, non è assolutamente tassativo, potendo essere superato dalla distribuzione sbilanciata di una delle due mani o di entrambe, ma va tenuto presente nel 90% dei casi ed, in ogni modo, con mani piatte. Specialmente per giocare a senza atout, e se entrambe le mani sono equamente distribuite (piatte), è indispensabile che il punteggio complessivo sia di ventisei punti o, eccezionalmente, di venticinque punti e qualche dieci di rinforzo. Solo in tali casi è consigliabile dichiarare i tre senza (manche) altrimenti è molto più opportuno fermarsi a due senza e, meglio ancora, ad un senza. In tali casi, infatti, non bisogna dimenticare che il punteggio per le eventuali prese in più non va mica perduto e, di conseguenza, si rischia di meno e si consegue lo stesso risultato. Che se, poi, qualche volta, la distribuzione delle carte avverse consente la conquista della manche con punteggio inferiore a quello innanzi specificato non bisogna dolersi. Ogni eccezione conferma la regola e, per una volta che si perde l'occasione, vi saranno tante altre volte in cui si resterà soddisfatti di essere rimasti fedeli alla propria linea di condotta.

In ogni modo, ed è bene ripeterlo, il punteggio limite di venticinque o ventisei punti

va tenuto presente scrupolosamente soltanto con mani distribuite (piatte) ma va, sempre, riveduto quando una delle due mani è sbilanciata. Se; poi, entrambe le mani sono sbilanciate non esiste punteggio che tenga. Con dieci punti, infatti, si possono fare tredici prese: grande slam!

NORD: A R 10 8 7 6 /—/—/ 8 7 6 5 4 3 2

SUD: D F 9 5 4 3 2 /—/ 7 6 5 4 3 2 /—

Nord ha sei picche, nessuna cuori, nessuna quadri e sette fiori. Sud ha sette picche, nessuna cuori, sei quadri e nessuna fiori. Nord ha sette punti e Sud tre punti. In totale l'equipe ha dieci punti e la linea gioca e realizza il grande slam a picche. Infatti le sette cartine di fiori di Nord vengono tagliate dalle sette carte di picche di Sud, che è chicaine nel colore di fiori. Le sei cartine di quadri di Sud vengono tagliate dalle sei carte di picche di Nord che è chicaine nel colore di quadri.

La linea, quindi, realizza sei prese con i tagli di Nord e sette prese con i tagli di Sud. In totale tredici prese-grande slam con atout picche.

Chicaines e singoli sono una forza enorme nei contratti ad atout-pertanto anche se ad essi non si attribuisce il punteggio specifico riservato agli onori (A-R-D-F) gli si riserva, sempre, il punteggio ideale che, di volta in volta, vorrà considerare l'estro e la personalità del singolo giocatore. Ben diverso è il discorso per i contratti a senza atout: in essi, infatti, non sussistono prese di taglio e, pertanto, i singoli e gli chicaines indeboliscono la linea e vanno considerati come ostacolo alla dichiarazione di tali contratti.

Fatta l'analisi superficiale delle premesse indispensabili per poter fare una qualsiasi dichiarazione si può passare all'indagine pratica per ritornare sugli argomenti accennati ogni qual volta se ne presenterà l'occasione.

8 6 / A Q F 10 7 / A 5 4 / R 3 2

E' questa una mano di normale apertura della forza di quattordici punti onori (sette a cuori, quattro a quadri e tre a fiori) non piatta (vi sono cinque carte di cuori) e, certamente, non sbilanciata (niente vuoti, o chicaines, e niente singoli).

La dichiarazione che si impone, come apertura, è « un cuori ».

Il vostro partner dichiara, in risposta, « un senza » comunicandovi:

1°) Che la sua mano non è positiva perchè di punteggio che non supera i dieci punti.

2°) Che non è in possesso di quattro carte di picche in quanto, altrimenti, per la economia del gioco, avrebbe dichiarato il colore.

3°) Che non è in possesso di quattro carte di cuori, altrimenti avrebbe dichiarato « due cuori ». In proposito bisogna tener presente che il minimo consigliabile per giocare ad atout sono otto carte nel colore tra mano e morto.

Orbene, al momento della risposta, il vostro compagno non poteva sapere se le vostre carte a cuori erano quattro o cinque e, di conseguenza, anche avendo tre carte nel

seme non poteva dare l'appoggio. Con quattro carte, invece, avrebbe appoggiato di sicuro, anche con mano debole, in quanto la dichiarazione avrebbe egualmente comunicato la scarsità di punteggio.

A questo punto avete diritto ad ulteriore dichiarazione e potete anche passare lasciando al vostri partner l'onore di giocare « un senza ».

Questa decisione sarebbe stata opportuna con un colore di cuori scarso di onori ma, con la mano descritta, la forza del seme in uno alla mancanza di difesa nel colore di picche (due cartine ed il vostro compagno ha detto di avere tutt'al più tre carte a picche) consigliano di ridichiara il seme di cuori a livello di due, e, pertanto, « due cuori ».

Con tale dichiarazione avete comunicato al partner di essere in possesso di un seme, almeno quinto, discretamente solido e di non gradire molto il gioco dei senza atouts.

Il vostro compagno passa su detta dichiarazione ed il contratto viene aggiudicato. Sarà vostra cura fare otto prese di minimo per mantenere l'impegno. Se, invece, il vostro partner dichiara « tre cuori » significa che egli si trova al massimo (sempre nei limiti della precedente dichiarazione di « un senza ») e, cioè, che è in possesso di una decina di punti, oppure che la sua mano, pur avendo un punteggio più scarso, si presta al gioco di atout.

In tali casi sta a voi decidere se affrontare, o meno, la manche: se dichiarare, cioè quattro cuori o passare. E' questa una decisione di carattere strettamente personale che deve scaturire da una valutazione soggettiva che si acquista con l'esperienza.

D'altra parte non bisogna dimenticare che, in pratica, questa valutazione viene sorretta anche dal comportamento tenuto dagli avversari nel corso della dichiarazione e, quindi, dalle eventuali interferenze che, alle volte, indicano la posizione degli onori mancanti. Per dirla in breve, se alla vostra destra vi è stata una dichiarazione del colore di quadri e voi siete in possesso del Re in tal colore, ben potete arguire, salvo tranelli degli esperti, che questo onore farà presa, trovandosi coperto dall'asso che, molto probabilmente, è sito alla vostra destra.

In proposito è necessario ricordare che il gioco della carta si svolge secondo il senso delle lancette dell'orologio: e, pertanto, nel momento in cui si giocherà quadri, nel caso innanzi detto, dovrà fornire prima di voi, il giocatore alla vostra destra. Se questi passerà l'asso, in suo eventuale possesso, vi libererà il Re; se starà basso, farete egualmente la vostra brava presa di Re.

Se, infine, il vostro compagno dichiarerà « quattro cuori » significherà che si trova con il massimo punteggio (sempre non superiore ai dieci punti dopo la prima dichiarazione di « un senza ») e con una mano alquanto sbilanciata, almeno tale da lasciar prevedere la realizzazione del contratto di manche.

Sarà vostra cura in tal caso, portare a termine l'impegno e fare le dieci prese di minimo richieste (sei di base e quattro dichiarate).

Ed adesso esaminiamo il comportamento del vostro partner:

La prima volta ha dichiarato « un senza » sulla vostra apertura di « un cuori » e, successivamente, sul vostro « due cuori » è passato. Egli aveva 7 4 3 / 9 8 6 / R D 7 3 / D 9 8 / In totale sette punti con una mano piatta senza quattro carte a picche ed a cuori. Ben ha dichiarato, ed infatti, mettendo a confronto, sul tavolo, le due mani possiamo rilevare che il contratto di « due cuori » è l'unico realizzabile.

Il dichiarante deve perdere due prese a picche, due prese a fiori ed una a cuori se l'impasse va male. In tutto cinque prese che vanno tolte dal totale di tredici. Ne restano otto che il dichiarante farà sue realizzando l'impegno assunto. Che se poi l'impasse va bene le prese saranno nove e tutto sarà di guadagnato. Il necessario che non vi siano dieci prese perchè, solo in tal caso, il contratto si rivelerebbe dannoso. In ogni modo non è sempre possibile individuare la posizione delle carte avverse ed

anzi, in dichiarazione, ciò è assolutamente da scartare. Quindi il contratto è ineccepibile e, certamente, sarà favorevole alla coppia che lo ha dichiarato.

La seconda volta il vostro compagno ha dichiarato « un senza » sulla apertura di « un cuori » e, successivamente, sul vostro « due cuori » ha alzato il livello a quota tre nel colore. Egli aveva:

7 4 3 / R 8 6 / 7 / D 9 8 7 5 4. In totale cinque punti ma una mano sbilanciata con un singolo ed una sesta. Aggiungendovi l'alto onore di cuori il vostro partner ha, giustamente pensato che un tentativo di manche bisognava farlo. Ed, infatti, mettendo, a confronto, sul tavolo le due mani possiamo rilevare che il contratto di « tre cuori » (nove prese) è imperdibile salvo accidenti per eventuali tagli degli avversari ed il contratto di quattro cuori è realizzabile con una buona disposizione.

Il dichiarante può perdere due prese a picche, nessuna a cuori, nessuna a quadri, (le due cartine che accompagnano l'asso nel colore possono essere tagliate con due cartine di cuori del morto) e, tutt'al più, due prese a fiori. Perché se l'asso di fiori

è singolo e dupieton (secondo) in mano avversaria si cederà una sola presa nel colore, e, se è terzo, vi è sempre la speranza di catturare un dieci di fiori secco in mano allo altro avversario, il che consentirà al dichiarante di valorizzare il nove del morto. Egualmente se uno degli avversari detiene il fante di fiori secco.

Il tentativo di manche, quindi, è stato più che onesto.

La terza volta il vostro compagno ha dichiarato la manche. Egli aveva:

7 4 3 / R 8 6 / 7 / D F 10 9 8 7 Sei punti, ma una mano sbilanciata con un singolo ed una sesta di sequenza. Ben ha dichiarato. Mettendo, infatti, a confronto, sul tavolo, le due mani possiamo rilevare che il contratto di quattro cuori (dieci prese) è imperdibile salvo accidenti per eventuali tagli degli avversari.

Il dichiarante potrà perdere due prese a picche, nessuna a cuori, nessuna a quadri ed una sola presa a fiori.

Anche questa volta, pertanto, il vostro compagno ha ben valutato le possibilità di manche e non si è lasciata sfuggire l'occasione di impegnarsi in un contratto di difficile dichiarazione.

Il calcolo delle probabilità

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

In un incontro di duplicato vi trovate a giocare quattro cuori per l'attacco di fante di picche catturato dall'asso di Est che ritorna di Re di fiori.

Logicamente state bassi per superare di asso il ritorno nel colore.

A questo punto un breve esame della mano vi fa rilevare il pericolo del down nel caso che il re di cuori si trova fuori impasse. E ciò perché anche con una buona posizione del Re di quadri una perdente nel colore può venir fuori dalla cattiva posizione del dieci.

In ogni modo, per prima cosa, giocate la donna di quadri che resta in presa. Adesso la mano dovrebbe essere imperdibile sempre che, fatto un esame scrupoloso delle probabilità, si riesca a trovare la via giusta.

In effetti se decidete di tagliare la fiori e tentare l'impasse a cuori Ovest eventualmente in presa con il Re di atout ritorna nel colore e la mano resta battuta salvo un dieci di quadri secco in Est.

Il miglior gioco, pertanto, è quello di rinunciare all'impasse del Re di atout per riservarsi la messa in mano al possessore di detto onore. Sia che esso trovasi in Ovest, sia in Est il ritorno non potrà essere effettuato che a fiori per la sicura cattura del dieci (con Re e dieci, infatti, Ovest avrebbe coperto la dama) o in scarto e taglio, avendo voi avuto cura di incassare, preventivamente il re di picche.

E, pertanto, il miglior gioco è quello di tagliare la fiori, battere il re di picche, ed, infine giocare asso di cuori e cuori per la messa in mano decisiva.

In tal modo è stata affrontata l'unica probabilità sfavorevole del Re di cuori terzo in Est: e con dieci cuori tra mano e morto i resti tre a zero e, per giunta, in cattiva posizione per il gioco tecnico, sono di veramente scarsa probabilità.

Giocando in tal modo, però, il vostro esame delle probabilità non è stato completo ed un errore è stato commesso nella sequenza del gioco.

Supponiamo, infatti, che Ovest sia in possesso del Re secondo di atout e che le fiori siano ripartite per sei a due con la lunga in mano ad Est.

Nel momento in cui voi tentate di tagliare la piccola fiori, Ovest, che aveva solo due carte nel colore, vi previene tagliando di Re ed impedendovi, così, la messa in mano determinante per la riuscita del contratto.

Ad evitare questo pericolo basterà, quindi, battere prima, l'asso di atout, poi il re di picche ed infine operare il taglio della fiore. In tal modo anche se Ovest vorrà prevenire il taglio non potrà ostacolare il vostro piano di gioco.

Lettera aperta al dr. Pelucchi

Si è concluso il campionato nazionale a coppie miste o signore e, comunque siano andate le cose, stante l'assurdità della formula di gara, una certa qualificazione è stata pur fatta. Onore e gloria ai vincitori, onore e gloria ad Italo Zanasi ed alla gentile sorella. Ma, onore e gloria anche all'unica coppia signore che è riuscita a qualificarsi per la finale per poi conquistare un più che onorevole terzo posto in classifica generale.

Le due sorelline sembra abbiano trovato la giusta carburazione da quando la ribelle Marisa si è decisa ad imparare un sistema di licitazione.

Orbene non temendo di essere accusato di partigianeria (i rapporti tra me e Marisa D'Andrea, infatti, sono gli stessi che intercorrono tra i cani ed i gatti) posso intavolare un colloquio con Lei che è il fortunato capitano della squadra femminile Italiana.

Questa squadra si copre, di volta in volta, di sempre maggiori allori e, quindi è diventata, ormai, una cosa sacra ed intoccabile. Ma, se le ultime informazioni non sono errate, anche l'altra squadra, quella maschile, pur essendo ancor più sacra ed intoccabile, è stata ritoccata.

Abbiamo visti fatti fuori giocatori del calibro di Avarelli, D'Alelio, Pabis Ticci. Abbiamo visto fatto fuori il maestro di tutti, Eugenio Chiaradia che pure, ancora oggi, dimostra di essere il più grande giocatore di tutti i tempi. Abbiamo visto un mondiale con infrastrutture toscopiemontesi ed un Europeo della S.p.A. « Milano-Torino Bridge ». E tante e tante ancora ne vedremo! Ma una Marisa D'Andrea, che, sia pure a denti stretti, considero una delle più forti giocatrici d'Italia e, quindi, del mondo, non la vedremo mai in Nazionale. Perché è del Sud. E facciamola giocare in Nord!

Che ne dice, dott. Pelucchi? Lo facciamo questo matrimonio tra Nord e Sud una buona volta?

Vogliamo vedere, insieme, di sostituire alla S.p.A. « Milano-Torino Bridge » la F.I.B. d'Italia?

Una risposta chiarificatrice sul « Bridge d'Italia » non dispiacerebbe. Grazie, Cordialmente

Arturo Gianni

Giocate con me

di **GIANNI ARTURO**

SOLUZIONI

PROBLEMA N. 1

NORD
 ♠ A F 10 6 5
 ♥ 4 3
 ♦ 10 5 2
 ♣ 6 4 2

SUD
 ♠ D
 ♥ A R D F 9 7 6
 ♦ A R 3
 ♣ R 3

Tutti in zona. Ovest apre di « un quadri » e Sud conclude a sei cuori, dopo aver accertato il numero degli assi. L'attacco è di donna di quadri.

Questa mano è stata giocata nel corso del « Bridge Championships » del 1973 in Olanda, ed è imperdibile. Solo un attacco a picche avrebbe potuto essere letale.

PROBLEMA N. 2

NORD
 ♠ A F 2
 ♥ R 6 5 4 2
 ♦ A R F 9
 ♣ 3

SUD
 ♠ R 5 4
 ♥ A 7
 ♦ 8 6 5 4 3
 ♣ A 5 4

Sud gioca sette quadri, contrate da Ovest. L'attacco è di Donna di cuori sulla quale Est scarta 7 di fiori. Quale è il miglior piano di gioco per tentare di realizzare l'impegno?

PROBLEMA N. 3

NORD
 ♠ 4 3
 ♥ A R 2
 ♦ A Q 10 8 7 5
 ♣ Q 6

OVEST
 ♠ A R Q T 6 5 2
 ♥ 5 3
 ♦ —
 ♣ 8 7 5 4

EST
 ♠ —
 ♥ 6 4
 ♦ R F 9 6 4 2
 ♣ R F 9 3 2

SUD
 ♠ 10 9 8 7
 ♥ Q F 10 9 8 7
 ♦ 3
 ♣ A 10

La dichiarazione: (Nord-Sud in zona)

OVEST **NORD** **EST** **SUD**
 tre picche 4 quadri contre 4 cuori
 4 picche 5 cuori contre passo
 passo passo

Ovest attacca di Asso di picche, seguito da Re e Donna nel colore. Meglio avrebbe fatto se, dopo il Re di picche, avesse giocato a cuori o a fiori.

PROBLEMA N. 4

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

SUD
 ♠ A R 9 7 6 4
 ♥ A 7 6
 ♦ A 8
 ♣ R 6

Eliminatoria di Coppa Italia. Con una dichiarazione che... non fa una grinza, la coppia in Nord-Sud è pervenuta al contratto di... 6 quadri!

L'attacco è di donna di fiori e Sud mantiene l'impegno.

PROBLEMA N. 5

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

SUD
 ♠ A D 7 5 3
 ♥ A
 ♦ A 7 5 4
 ♣ A 6 2

Sud gioca sette quadri e riceve l'attacco di 10 di quadri. Quale linea di gioco deve seguire per sfruttare il massimo delle possibilità?

PROBLEMA N. 6

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

SUD
 ♠ A R F 10 9 8
 ♥ —
 ♦ A D 5
 ♣ A 9 7 6

Ovest apre di « un cuori » e Sud gioca sei picche. L'attacco è di Re di fiori.

PROBLEMA N. 1

Sud conta, tra mano e morto, ventisette punti: i tredici punti che mancano allo appello non possono che essere in mano ad Ovest che ha aperto, di prima mano, in zona. In ogni modo, anche a voler essere pessimisti, Ovest deve essere in possesso di asso di fiori, re di picche e fante di quadri. E pertanto Sud gioca tutte le sue cuori per giungere a questo finale di cinque carte:

NORD
 ♠ A F 10
 ♥ —
 ♦ 10 5
 ♣ —

OVEST
 ♠ R x
 ♥ —
 ♦ F x
 ♣ A

EST
 non conta

SUD
 ♠ D
 ♥ —
 ♦ A 3
 ♣ R 3

A questo punto Sud gioca donna di picche: se ovest copre, le dodici prese sono sul tavolo - se, invece, lascia, Sud gioca il 3 di fiori per la messa in mano, avendo cura di scartare dal morto il dieci di picche. Qualunque ritorno sarà favorevole.

PROBLEMA N. 2

Dopo l'attacco, Sud può ricavare che Ovest è in possesso di sei carte di cuori e quattro di quadri. Se i resti sono due picche ed una fiori il contratto è imperdibile. E, pertanto, preso di asso l'attacco, Sud rigioca cuori per il Re del morto ed ancora cuori per un taglio di mano. Piccola quadri per il nove ed ancora cuori per un altro taglio. Quadri per il fante e cuori per l'ultimo taglio di mano. Re di picche per l'asso: ovest risponde, così come si era sperato, e su asso e re di quadri Est è compresso a picche ed a fiori. Questo il finale:

NORD
 ♠ 2
 ♥ —
 ♦ R
 ♣ 3

OVEST
 non conta

EST
 ♠ D
 ♥ —
 ♦ —
 ♣ R D

SUD
 ♠ 5
 ♥ —
 ♦ —
 ♣ A 5

Sul Re di quadri Est deve buttar via una delle tenute nei colori neri.

Lettere e Arti di ieri e di oggi

di RITA BOZZI

A TRIBUTE TO CHARLIE CHAPLIN

Decca - 1973

Charlie Chaplin ha ormai superato gli 80 anni, ma il suo spirito è più vivace che mai: forse dirigerà altri due film.

Ma anche se non avesse di questi progetti, il richiamo suscitato dalla riedizione delle sue opere più importanti è una prova indiscutibile della traccia lasciata dalla sua arte nella storia del cinema, e ancor più nella storia dell'umanità.

I suoi film sfidano il tempo perchè sono opere a taglio d'uomo. Chaplin è un « classico » ormai, non di quelli che non hanno più mordente perchè congelati in un linguaggio divenuto diaframma per l'uomo contemporaneo.

Questo « omaggio a Chaplin » è una felice selezione di colonne sonore dei suoi film più celebri.

La poesia di « Smile » (Modern Times) e di « Who » (I buy my violets' (City Lights), la fresca ispirazione, tanto ricca di filosofia di « The Kid », la sofferta partecipazione di « The Great Dictator », la maturità dell'ispirazione di « Limelight », insieme con la graffiante ironia e la triste amarezza di « Modern Times » e di « A Countess from Hong-Kong », costituiscono un impagabile caleidoscopio che ci dà uno spaccato, attraverso cui intravediamo, commossi, la ricchezza di questo spirito e ci doliamo perchè anche la vita del genio purtroppo porta scritta la parola « fine ».

La speranza è che l'uomo sappia raccogliere questa eredità.

A. P.

ESCLUSO I PRESENTI

di Luca Goldoni - Mondadori - L. 2.500

Luca Goldoni ha iniziato a scrivere nel 1950. Ha girato tutto il mondo come inviato speciale e ed è stato a contatto con milioni di persone, assorbendo il loro modo di vivere, una esperienza vitale che poi ha riportato nei suoi scritti.

Esclusi i presenti « l'ormai celebre frase di comodo che noi Italiani tiriamo fuori ogni qual volta abbiamo bisogno di uscire elegantemente da qualche ginepraio dialettico nel quale ci trovano coinvolti, è il titolo di questo volume, che con ironia, con simpatia e con graffiante eleganza, in una velocissima carrellata mette a nudo abitudini, mode, errori, divertimenti manie della nostra cara « Italia Borghese ». Scorrendo le pagine, troviamo il viaggiatore con « ossessione da: turismo » e affetto da manie da cinepresa: niente scappa al suo obiettivo, e gli amici al suo ritorno sono costretti ad ore di proiezione su tramonti « sconvolgenti », albe paradisiache ecc. Il capitolo della ricerca affannosa di una seconda casa, quella di campagna, « il favoloso rustico » da rinnovare, fa simpaticamente sorridere dall'inizio alla fine.

Chi sinceramente di noi non si rivede un pò in questo libro? Naturalmente esclusi i presenti...

R. B.

ANCHE IL COLERA — GLI UNTORI DI NAPOLI

a cura di Gennaro Esposito - Feltrinelli - 1973 - L. 1.800

Allorché nel tessuto della storia della nostra società si determinano delle smagliature che creano situazioni di particolare disagio o addirittura di terrore come è accaduto per la passata (speriamo!) epidemia di colera, si cerca il responsabile per scaricargli addosso la responsabilità di quanto è accaduto.

E' questo un metodo utile a soddisfare la massa che procede per termini piuttosto spiccioli, ma è anche un metodo che certamente non porta la popolazione italiana a rendersi conto delle vere motivazioni al fondo di certi problemi, né tantomeno educa le masse alla responsabilità politica.

Questo volume, frutto di accurate indagini e di scottante documentazione, produce un discorso utile a porre il cittadino su di un piano di responsabilità. Indubbiamente l'angolatura politica potrà essere discutibile, ma non per questo il materiale raccolto potrà risultare inficiato. D'altra parte, non è possibile impostare un qualsiasi discorso liberandosi dalla propria angolatura ideologico-politica.

La visione culturale porta l'uomo a inquadrare ogni problema secondo la scala di valori e secondo le prospettive assimilate e ritenute valide.

In definitiva, al volume curato da Gennaro Esposito, va il merito di avere posto l'italiano e il napoletano in particolare di fronte a una analisi della situazione politico-storica della propria città. I Limiti, per chi volesse trovarne ad ogni costo, ci potrebbero anche essere; ma l'inventario di essi dovrebbe anche includere lo scotto che si paga alla verità, che, in genere, fa male se ci si sente responsabile.

Laura Siciliano

GIOCA CON IL BLUE TEAM

di Pietro Forquet - Mursia - Milano - 1971 - L. 3.200

E' riservato agli appassionati del Bridge, non importa se superesperti o principianti.

L'autore non ha bisogno di presentazioni. Egli è il campione per antonomasia e quest'anno, nel corso dei campionati del mondo, ha vinto l'Oscar del Bridge in quanto è stato consacrato come il più grande giocatore del mondo.

Il libro è un'analisi delle mani più belle giocate dai componenti l'equipe del Blue Team, ma non è la fredda analisi del tecnico, è quella del giocatore che intende chiarire le sottigliezze della tecnica e le chiarisce pur riuscendo a tener coperto il fianco dalle frecce che, inevitabilmente, son pronti a scoccare i radiologi dell'errore.

La esposizione affronta il modulo nuovo dei problemi a carte coperte in modo da rendere ancora più interessante la ricerca della chiave e da trasportare il lettore nel diretto gioco della carta.

Le smazzate più difficili sono commentate in modo tanto chiaro da poter essere apprezzate anche da coloro che iniziano a cimentarsi nel gioco del bridge e le logiche soluzioni sono di utile insegnamento anche per quei pochi che, a torto o a ragione, si considerano esperti.

Non si può non rilevare, inoltre, la modestia dell'autore che ha inteso, sempre, evidenziare l'abilità dei compagni, lasciando quasi in ombra la propria.

La presentazione del libro è di Carlo Alberto Perroux. Traspare dalle parole il rimpianto del vecchio capitano che, per tanti anni, ha guidato la squadra alla vittoria.

R. B.

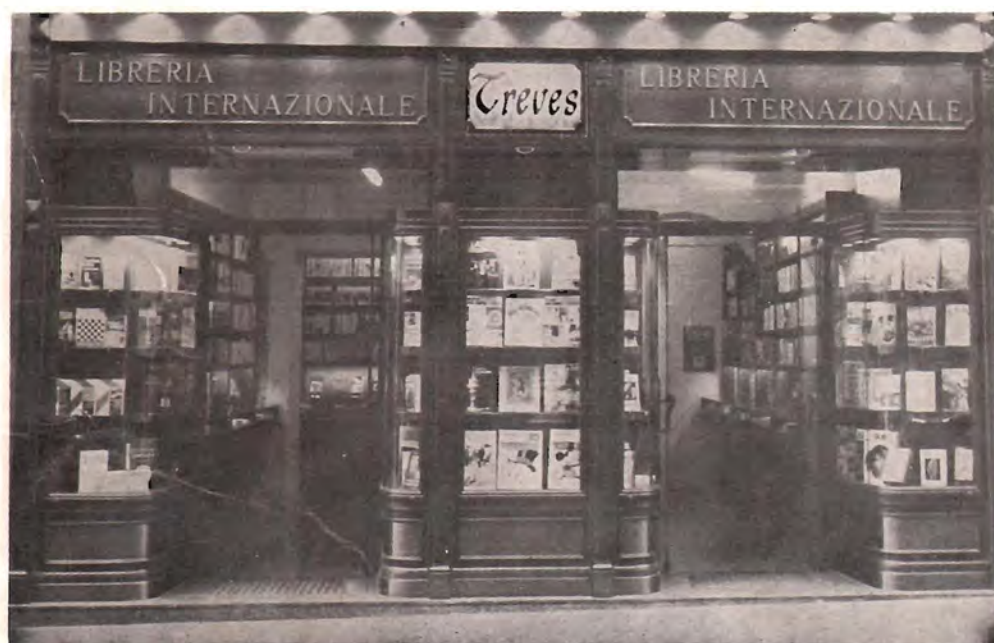
libreria internazionale treves

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