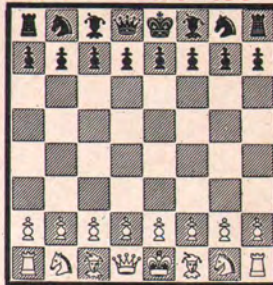


8

n. 8 — Lire 450



ottobre-novembre 1973

il giornale degli

scacchi

con doppia rubrica di

bridge

numero 8
ottobre - novembre 1973

il giornale degli scacchi

sommario

rivista mensile di scacchi e bridge

spedizione in abbonamento postale gruppo II!

direttore
dario cecaro

direttore amministrativo
raffaele riccardi

direttore responsabile
agostino orabona

segretaria di redazione
rita bozzi

autorizzazione tribunale di napoli
n. 2357 del 25 novembre 1972

redazione: libreria internazionale treves
80132 napoli - via roma, 249-250 - tel. 39.02.11

direzione e amministrazione:
80127 napoli - via belisario corenzio, 10

c.c.p. 6/5844

il materiale inviato non verrà restituito

per le recensioni inviare i volumi in duplice copia

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

tipografia apagraf di a. pastore
via s. giovanni maggiore pignatelli, 15
tel.: 31.03.92 - 31.48.14

distribuzione nazionale
interdipress s.n.c.

via g. ferraris, 132 - napoli

in copertina: carpaccio - ritratto di cavaliere 1510

agostino orabona	La rivincita dell'intelligenza	pag. 101
bruno viano	Imperia: XV Festival	pag. 102
antonio sica	La nascita e la caduta (?) della scuola sovietica da CHESS CANADA del M. I. Lawrence Day	pag. 105
g. p.	Parlano gli otto candidati	pag. 110
g. p.	Smyslov commenta se stesso	pag. 111
luigi amalfi	Novità teoriche di J. Estrin	pag. 112
g. p.	La parola al Grande Maestro Polugaevskij	pag. 114
luigi de marino	L'arte del gioco posizionale di Sammy Reshevsky	pag. 115
attilio sacripanti	Spigolando in biblioteca: Torneo di Bled 1931	pag. 118
luigi amalfi	Scacchi per corrispondenza	pag. 120
dario cecaro	Iniziando da zero (corso completo per principianti)	pag. 121
dario cecaro	Problemi e studi	pag. 122
BRIDGE		
arturo gianni	Il Festival di Venezia	pag. 123
arturo gianni	Giochiamo a bridge (corso completo per principianti)	pag. 124
raffaele riccardi	Tre senza giocate con l'arte del campione	pag. 126
fante di cuori	Un controgiooco assurdo	pag. 127
a. g.	Giocate con me	pag. 128

La rivincita dell'intelligenza

di AGOSTINO ORABONA

I genitori allorché odono i primi vagiti del loro bimbo sono preoccupati e con trepidazione attendono di poter valutare l'intelligenza del loro figlio. Ma appena scorgono i primi segni di questa dote che caratterizza in maniera determinante l'uomo si tranquillizzano e cominciano a costruire tra fumi di sogno in ardite proiezioni fantastiche uno splendido avvenire per il nuovo arrivato.

Tutto ciò costituisce indubbiamente un utile test per valutare l'alta considerazione in cui è tenuta l'intelligenza; poi, col trascorrere del tempo, chi è beneficiario di questa dote dà vita ad uno strano fenomeno a doppia faccia.

I geni, si sa, sono rari. Le statistiche ne registrano qualcuno al secolo. Non manca tuttavia la **caccia al genio o l'industria del genio**.

Si creano miti, artisti, uomini politici, capolavori, che però cadono rovinosamente appena soffiano i primi venti d'autunno.

C'è da notare poi che oltre la produzione di geni a livello industriale esiste anche quella a livello artigianale: son molti, infatti, quelli che pur non avendo il taglio geniale cercano di darselo con piglio deciso. E non sarebbe la cosa peggiore. Il problema grave sorge allorché, chi non essendo genio, si cerca un modello.

In genere anche i geni hanno lati meno riusciti o anche infelici, ma ampiamente compensati dall'originalità e dalla portata della loro genialità. Ma chi non ha questa ricchezza capace di compensare un eventuale lato negativo ed è proiettato purtroppo sulla luminosa scia di un astro ormai brillante di sola luce fredda, in genere riesce soltanto a imitare i lati negativi del modello. Anzi spesso non gli basta un solo modello e allora da un « mazzetto » di geni tira fuori una serie di componenti, in genere le peggiori, un caleidoscopio di elementi che farebbero la felicità di un neurologo. E la storia è ricca di questi casi, ieri come oggi, che purtroppo suffragano il nostro discorso.

L'altra faccia del fenomeno di rigetto dell'intelligenza è costituita dalla sclerosi progressiva che molti contraggono; quasi una infezione di peste, per la quale si abdica completamente, e ci si rimette al giudizio degli altri. E' un po' come se si ponesse il proprio cervello sotto vuoto spinto, o in frigorifero, in maniera da non avere più la preoccupazione di doverlo usare. Si cercano allora le ricette, ed è già uno sforzo improbo, in maniera da avere la formula buona da

applicare in ogni eventualità.

Ci potremmo chiedere quali sono i motivi di tutto ciò sia pure con l'aiuto della psicanalisi, ma forse è più utile domandarsi cosa accade dal giorno della trepidante attesa dei genitori per scorgere i segni di questa nobile facoltà qualificante l'uomo e le *de-faillances* per eccesso o per difetto di cui si è detto prima. Certo, bisogna dire che non è facile tenersi su di un piano di sano equilibrio a causa delle numerose aggressioni che l'habitat umano conduce in maniera premeditata o inconscia nei confronti dell'intelligenza umana.

L'industria dei geni o la produzione artigianale degli stessi, come il congelamento o la sclerosi dell'intelligenza, risultano parecchio comode a chi manovra, e si tratta di autentici « geni » (malefici « geni ») della furbizia che poi è un sottoprodotto dell'intelligenza. « Pover'uomo... tutto da rifare » scriveva un autore portato anche agli onori del teleromanzo. Sì, c'è parecchio da rifare.

Non ci si illude di dire qualcosa di particolarmente efficace, o di nuovo, sottolineando l'esigenza di offrire numerose occasioni perché l'uomo si renda consapevole dell'intelligenza di cui dispone e impari ad utilizzarla a suo vantaggio.

Vorremmo sottolineare tuttavia che i momenti a disposizione dell'uomo per realizzare questo momento pedagogico non sono molti: in genere ci si trova sbalottolati per poi planare a peso morto nelle caselle di programmazioni fatte da altri.

Quello che però ci conforta è rilevare che da più parti nasce decisa la volontà di recuperare questa indipendenza spesso perduta, quasi sempre insidiata. Sono molti, ad esempio, i giovanissimi che partecipano ai tornei di scacchi e qualcuno da noi intervistato ci ha detto che giocare una partita a scacchi dava per un po' il brivido di un'acquisita autonomia; si sentivano responsabili di quanto facevano e potevano finalmente decidere utilizzando in piena libertà la propria intelligenza. Certo, non mancavano gli smacchi dovuti all'inesperienza, ma faceva piacere sentirsi per una volta veramente arbitri del proprio destino.

Chissà che anche da una scacchiera possa nascere la voglia di essere uomini, mettendo finalmente sulle braci del camino il vecchio burattino: anche Pinocchio, pur essendo di ottimo legno, preferì diventare « bambino ». Se ci sono tanti che non hanno ancora deciso di fare come lui, forse è perché non intendono provocare una epirosi universale.

Imperia - XV Festival Internazionale di Scacchi (22 - 30 Settembre 1973)

di BRUNO VIANO

La XV edizione del Festival Internazionale di Scacchi di Imperia ha fatto registrare un successo di partecipanti mai raggiunto finora in Italia per manifestazioni del genere: **270 partecipanti** in rappresentanza di dieci Nazioni (Italia - Francia - Germania - Svizzera - Olanda - Austria - Principato di Monaco - Belgio - Ungheria - Spagna): il successo sarebbe stato addirittura enorme se le misure — e le paure — anticlerali non avessero bloccato alla frontiera altri 150 giocatori, fra i quali l'intero blocco della Jugoslavia, Ungheria, Cecoslovacchia ed un gran numero di altri tedeschi, austriaci, francesi, svizzeri, olandesi e svedesi.

Questa straordinaria partecipazione (confortata dalla presenza tecnica di grandi maestri e maestri come il campione d'Italia Micheli, Mariotti, Schichtel, Wolf, Marthaler, Meinsohn, eccetera e della campionessa nazionale Gramignani (Italia) e



In primo piano, chino sulla scacchiera, si riconosce il vincitore Maestro Internazionale MARIOTTI

Wettstein (Svizzera)), se da una parte ha decretato la completa affermazione del Festival imperiese, ha imposto dall'altra autentiche, ed onerose, misure d'emergenza alla organizzazione per fare fronte ad ogni necessità: tavoli, sedie, orologi, giochi, scacchiere, aumento del numero dei giudici-arbitri.

Per fortuna la comprensione dimostrata dalla Amministrazione comunale aveva approntato in tempo i locali del Teatro Cavour per cui tutto è andato bene, anche per la completa collaborazione del personale della Azienda di Soggiorno.

Questa esperienza felicemente superata dimostra che per il prossimo anno bisognerà approntare posti per 450 giocatori, o proclamare tempestivamente il « numero chiuso », oltre il quale non accettare più iscrizioni.

Sul punto di vista pratico, in base anche al referendum compiuto fra i partecipanti con apposito questionario, sono affluiti ad Imperia, per l'intero periodo di durata del Festival,

oltre 400 persone, per un totale di circa 4000 presenze, a loro intere spese, fra giocatori, familiari, accompagnatori e tecnici, e ciò proprio al termine del mese di settembre, quando ormai la normale stagione estiva può considerarsi chiusa: sono evidenti anche i benefici economici per Imperia che derivano da questa manifestazione di costo minimissimo, se rapportata ai vantaggi.

Nello stesso periodo si è concluso anche il « Terzo concorso Riviera dei Fiori - Imperia » di problemi scacchi che è stato lanciato su tutte le riviste specializzate del mondo, contribuendo anche alla propaganda del nome della città e della Riviera: hanno partecipato oltre cento concorrenti di 26 Nazioni come Italia, Argentina, Mongolia Esteriore, Stati Uniti, Russia, Venezuela, Algeria, Ungheria, Finlandia, Romania, Svizzera, Germania, Svezia, Spagna, Cecoslovacchia, Francia eccetera.

Un altro dei grandi pregi di tale concorso (in cui ha fatto presa soprattutto la « idea » perché i concorrenti sono stati invitati a disporre sulla scacchiera in modo tale da formare un fiore...) è quello di costare pochissimo: la relativa spesa (circa 100.000 lire) è inclusa con quelle generali del Festival. Dato il successo, tale concorso sarà ripetuto anche per il prossimo anno.

La manifestazione è stata sostenuta dalla collaborazione di numerosi Enti: Azienda Autonoma di Soggiorno, Comune, E.P.T., Prefettura, Amministrazione provinciale, Regione Liguria, Cassa di Risparmio, di Genova e Imperia, Banco di Imperia, Unione Industriali, Camera di Commercio, Associazione Commercianti, Istituto S. Paolo.

Elogi e consensi sono giunti agli organizzatori del Festival Internazionale da ogni parte: concorrenti, tecnici, stampa quotidiana e specializzata.

E' questo consenso che aiuta il sottoscritto, ed i suoi Collaboratori, a superare ogni anno la difficoltà di una organizzazione che, per la raggiunta imponenza ed importanza, diventa ogni anno più complessa e difficile.

CLASSIFICHE

TORNEO MAGISTRALE

PUNTI 7 : MARIOTTI (Firenze)
(ha vinto con PIPITONE di Parma, MANZARDO di Torino, LINDORFER (Germania), PASSEROTTI di Roma, MICHELI e SCHNEIDERS, ed ha pattato con WITTMANN (Austria) e COSULICH (Milano) : ha perso l'ultima partita con TOTH).

PUNTI 6½ : COSULICH - MICHELI E TOTH.

PUNTI 6 : A pari merito: WOLF (Germania) - RAF-FALT (Germania) - BESSEYAY (Francia), JAGER (Germania).

PUNTI 5½ : WETTSTEIN (Svizzera) - KOLB (Germania) - WITTMANN (Austria) - MEINSOHN (Francia) - SCHNEIDERS (Ispra).

PUNTI 5 : BONFA' (Bologna) - MARTHALER (Svizzera) - PASSEROTTI (Roma) - HUMERKOPF (Germania) - CAPECE (Milano) - FARACI (Imperia).

PUNTI 4½ : HALG (Svizzera) - PLOMP (Olanda) - VALENTI (Roma) - MANZARDO (Torino) - LUPPI (Milano) - CALAPSO (Roma).

PUNTI 4 : TRABATTONI (Seregno) - COLOMBO (Roma) - ILLI (Svizzera) - MAGRIN (Vicenza) - TARUFFI (Bologna) - GIUBBOLINI (Imperia).

PUNTI 3½ : SANZO' (Milano) - GASSER (Monfalcone) - CONTENTO (Monfalcone).

PUNTI 3 : CASTIGLIONI (Milano) - PIPITONE (Parma) - FRICKER (Roma) - KOCH (Svizzera) - BINI (Signa) - LINDORFER (Germania) - KUNERTH (Germania) - SCHICHEL (Germania).

PUNTI 2 : TACKELS (Belgio).

I CLASSE

PUNTI 7 : PROSSER (Bolzano) (il quale ha battuto CUGINI - Reggio Emilia) - DUCHEMIN (Torino) - GIRIBALDI (Imperia) - BELLA (La Spezia) - DORPEMA (Ispra) - pattando con GARVANI (La Spezia) - CERIA (Biella) - MORF (Svizzera) e GSETTENBAUER (Germania).

PUNTI 6½ : GSETTENBAUER (Germania)

PUNTI 6 : PELAYO (Francia) - BARLOCCO (Legnano) - BELLA (La Spezia) - DORPEMA (Ispra) - CERIA (Biella) - BARBAGALLO (Imperia).

PUNTI 5½ : MORF (Svizzera) - GARVANI (La Spezia) - DIPIETRO (Bologna) - JAGER (Germania) - CUGINI (Reggio Emilia).

PUNTI 5 : SOI (Roma) - PORTELLI (Gorizia) - BLICKHAUSER (Germania) - VERRI (Milano) - GONZALES (Francia) - RECANATINI (Arsiero).

PUNTI 4½ : CAPRIFICHI (Imperia) - HOFFMANN (Ispra) - SCRINZI (Sanremo) - WEINBERG (Verona) - BONCARON (Francia) - GIRIBALDI (Imperia).

PUNTI 4 : WIELANDER (Bolzano) - KUSTERLE (Gorizia) - MOSCARELLI (Monreale) - BORGHESI (Firenze) - ARANOVICH (Ispra) - ROSSI (Torino) - CECCONI (Firenze) - DUCHEMIN (Torino) - MONTANARI (Milano).



ANGELO CILLO è stato, per il pubblico, una delle attrattive del Torneo: febbricitante all'inizio ha perso qualche partita si è ripreso nel finale. Sempre, comunque, sorridente e cordiale

PUNTI 3½ : FERRARINI (Bologna) - MULDER (Olanda) - DA POZZO (La Spezia).

PUNTI 3 : BARUFFALDI (Ferrara) - CILLO (Milano) - WITTMANN (Austria) - CUTTICA (Torino) - TESSIORE (Torino).

PUNTI 2½ : SCHIAPPOLI (Ferrara).

II CLASSE

PUNTI 7 : PAOLO VENTURA (Bassano) (il quale ha battuto MALINVERNI - Imperia) - GIARDELLI (Sanremo) - WEISS (Germania) - VALLE (Chiavari) - BASSI (Bologna) - SELMI (Bologna) - ha pattato con FABRIS (Casale) - CAVIGIOLI (Asti) - ed ha perso con VERNETO (Ivrea).

PUNTI 6½ : BASSI (Bologna) - CAVIGIOLI (Asti) - ANTONELLI (Taranto) - FABRIS (Casale) - LUMIA (Alessandria) - BONJEAN (Imperia).

PUNTI 6 : AMMENDOLA (Napoli).

PUNTI 5½ : FUSI (Seregno) - GIGLIOLI (Sassuolo) - SERGIO VENTURA (Bassano) - VALENZANO (Biella) - SELMI (Bologna).

PUNTI 5 : FUSARI (Pistoia) - MULLER (Germania) - TOMASSONI (Varese) - RATTIN (Ivrea) - DACONTO (Firenze) - LORETO (Avola) - CERVETTI (Sanremo).

PUNTI 4½ : GIARDELLI (Sanremo) - GRAMIGNANI (La Spezia) - GIORGETTI (Firenze) - VALLE (Chiavari) - PETRILLO (Parma) - LUPINI (Ceriale) - CONZ (Treviso) - WEISS (Germania).

PUNTI 4 : VERNETTO (Ivrea) - FIORINI (Arezzo) - SIBILLE (Alessandria) - WETTSTEIN (Svizzera) - FERABOLI (Milano) - CARIOLI (Parma) - VEDRANI (Legnano) - SCAGLIOTTI (Casale) - BONZANO (Biella) - LOVATI (Milano) - Seguono altri 12 concorrenti.

III CLASSE

PUNTI 7½ : GIULIO BONATI di Genova (il quale ha vinto con GERSTL (Bolzano) - SEMERIA (Bologna) - RAMPINI (Ceriale) - MALETTA (Firenze) - PINCELLA (Mantova) - PIEMONTESE (Torino) ed ha pattato con RAIMONDO (Sanremo) - FONTANESI (Mantova) e SASSI (Milano).

PUNTI 7 : MELA (Imperia) - FONTANESI (Mantova).

PUNTI 6½ : DELL'UTRI (Palermo) - CASTRUCCI (La Spezia) - SEMERIA (Bologna) - RAFFO (Chiavari) - RAIMONDO (Sanremo) - CUPIDI (Perugia) - SASSI (Milano) - TONNA (Genova) - STINCO (Monfalcone) - SGUAIZER (Asti) - FRANCO (Roma) - PIEMONTESE (Torino) - ORSI (Pescia).

PUNTI 6 : PRATA (Torino) - AMORETTI (Imperia) - GUERCI (Alessandria) - Seguono altri 105 concorrenti.



Il campione d'Italia MICHELI ad Imperia

Vi presentiamo tre partite del Torneo d'Imperia

B.: MARIOTTI - N.: MICHELI

(Partita Inglese)

1. c4, g6; 2. Cc3, Ag7; 3. g3, Cf6; 4. Ag2, 0-0; 5. Cf3, d6; 6. 0-0, e5; 7. d3, Cbd7; 8. Ad2, a5; 9. Dc1, Cc5; 10. Ah6, Ch5; 11. A:g7, C:g7; 12. d4, e:d4; 13. C:d4, f5; 14. Dh6, c6; 15. Tad1, De7; 16. Dd2, Td8; 17. A:c6, b:c6; 18. C:c6, Df8; 19. C:d8, D:d8; 20. D:d6, D:d; 21. T:d6, Ae6; 22. b3, Tb8; 23. Tfd1, Rf7; 24. Td8, Tb4; 25. Cb5, Ad5; 26. T1:d5, C7e6; 27. Tc8, il Nero abbandona.

B.: JAGER - N.: TOTH

(Partita Inglese)

1. c4, g6; 2. g3, Ag7; 3. Ag2, d6; 4. Cc3, Cf6; 5. d4, 0-0; 6. Cf3, Cc6; 7. 0-0, a6; 8. h3, Tb8; 9. a4, a5; 10. e4, Cb4; 11. Ae3, c6; 12. Dd2, Te8; 13. Ah6, Ah8; 14. Tad1, Dc7; 15. Tfe1, Cd7; 16. Rh2, Cf8; 17. b3, Ad7; 18. Tdc1, Tbd8; 19. d5, Ac8; 20. Ae3, Cd7; 21. Ca2, Ca6; 22. Ad4, A:d4; 23. C:d4, e5; 24. d:e, f:e; 25. Tcd1, e5; 26. Cc2, Cdc5; 27. Cc1, Tf8; 28. Tf1, Ce6; 29. De3, Cac5; 30. Ce2, g5; 31. Rg1, Dg7; 32. f3, h5; 33. g4, Cf4; 34. Tf2, Df6; 35. C:f4, e:f4; 36. Dd4, h:g4; 37. h:g4, C:b3; 38. Db6, Dc3; 39. e5, D:c4; 40. Af1, Df7; 41. e:d6, Ae6; 42. Td3, Ad5; 43. T:b3, A:b3; 44. Cd4, Ad5; 45. Cf5, Dd7; 46. Ce7+, Rf7; 47. Cf5, Ae6; 48. Te2, Tfe8; 49. Te5, Ad5; 50. Dd4, T:e5; 51. D:e5, Tf8; 52. Dg7+, Re8; 53. De5+, Rd8; 54. De7+, D:e7; 55. d:e7+, Re8; 56. e:f7=D+, R:f8; 57. Rf2, b6; 58. Cd6, Ae6; 59. Ad3, Re7; 60. Ce4, Ab3; 61. Cc3, Rd6; 62. Re2, Rc5; 63. Rd2, Rb4; 64. Ac2, Ac4; 65. Ae4, Rc5; 66. Ac2, Ad5; 67. C:d5, R:d5; 68. Rc3, b5; 69. Ad1, il Nero abbandona.

B.: MARIOTTI - N.: COSULICH

(Difesa Ovest-indiana)

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. e3, b6; 5. Ad3, Ab7; 6. Cf3, Ce4; 7. 0-0, f5; 8. Ce2, Ae7; 9. Cd2, C:d2; 10. A:d2, 0-0; 11. Dc2, De8; 12. e4, Df7; 13. b4, f:e4; 14. A:e4, A:e4; 15. D:e4, d5; 16. Dc2, Ad6; 17. f4, d:c4; 18. D:c4, Cd7; 19. Cc3, Cf6; 20. Tae1, patta.

**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

La nascita e la caduta (?) della scuola sovietica



Tradotto da

CHESS CANADA

Abbonamento annuo

\$ 7.50 tramite il nostro giornale

a cura di **ANTONIO SICA**

del Maestro Internazionale

LAWRENCE DAY

Nel tentare di parlare di uno stile scacchistico nazionale, ed in particolare quello russo, è importante evitare di cadere nelle solite confusioni del linguaggio.

La questione di se esiste o no una « scuola » di scacchi è davvero irrilevante, dal momento che ciò dipende da quello che viene inteso per « scuola ».

Come ogni altro passatempo creativo gli scacchi riflettono il lavoro interiore della coscienza.

Proprio come il ritratto psicologico personale di un individuo è riflesso nel suo stile scacchistico, così una certa e comunemente usata cultura si rifletterà sullo specchio della scacchiera.

Un tale comune stile scacchistico può essere definito « scuola ».

I caratteri storici e geografici sono registrati dal linguaggio degli scacchi.

Ogni generazione di giocatori edifica sul retaggio di quella precedente un nuovo standard di gioco che sarà superiore senza dubbio a quello passato; questo standard non è influenzato da politici o critici, ma da semplici fatti come: vittoria, patta e sconfitta.

Robert Fischer che si lancia nel ruolo di San Giorgio contro il « drago comunista », inizia la sua raccolta di partite con una citazione di Emanuel Lasker. Sulla scacchiera la menzogna e l'ipocrisia hanno vita breve. La creazione combinativa frustra la presunzione della menzogna; il fatto spietato, culminante nello scacco matto, contraddice l'ipocrisia.

Il risentimento di Fischer contro i comunisti, a parte dal naturale risultato del suo patriottismo e religione, può essere fatto risalire alla frustrazione che egli subì nel '62 al torneo dei candidati al titolo mondiale.

Petrosian, Geller e Keres, nel miglior spirito di fratellanza, pattarono tutte le loro partite, spendendo raramente più di un'ora per raggiungere quasi la stessa posizione.

Questo modo di conservare energie fu compensato con i primi tre posti nel torneo.

Fischer scrisse un articolo su « Sort Illustrated » accusando i « comunisti » di barare e si ritirò dai tornei internazionali per tre anni, per organizzare il suo assalto alla vetta del campionato mondiale.

Nell'URSS, in questo momento, è in atto un analogo movimento.

Dal momento in cui la situazione politica internazionale è diventata sempre più amichevole, gli istinti aggressivi si sono sublimati nella scacchiera: il grande dramma della « lotta ad ogni costo » si sta sviluppando.

Le radici dello scacchismo russo possono essere rintracciate a S. Pietroburgo nel 1874. In quell'anno un piccolo impiegato del dipartimento governativo imparò a giocare a scacchi: aveva 24 anni ed il suo nome era Cigorin.

Divenne campione russo in soli 4 anni e sostenne due campionati mondiali con Steinitz.

Ma non fu solo la forza di Cigorin che lo ha fatto divenire il padre degli scacchi in Russia.

Egli fu un grande organizzatore e diffusore del gioco ed uno dei primi giocatori professionisti.

I suoi mezzi di sostentamento venivano dai premi di torneo, articoli e dal lavoro di segreteria del club di S. Pietroburgo. Usando il proprio denaro pubblicò una rivista scacchistica, ma la diffusione del gioco non era ancora sufficiente per trarne profitto.

Sulla scacchiera Cigorin dimostrò uno stile altamente originale che enfatizzava l'unicità di una posizione.

Nei suoi primi anni di gioco fu un romantico giocatore di gambetti, sacrificava pedoni per aprire linee, ma dal momento che il carattere dell'impero mutò, egli rispettò sempre di più l'importanza dei pedoni, infatti nei suoi ultimi anni spesso vinceva con attacchi guidati da pedoni.

Come Philidor, il più forte giocatore della Francia prerivoluzionaria, Cigorin finì col dare ai pedoni il titolo di « anima degli scacchi ».

CIGORIN - RUBINSTEIN 1903

S. Pitesburg 1903

1. e4, e6; 2. De2, ...

Cigorin spesso giocava De2 contro la francese per scoraggiare d5 poiché dopo e:d; D:d5; Cc3 il bianco sta meglio.

2. ..., Cc6; 3. f4, Cd4; 4. Dd3, c5; 5. Cf3, Cc6; 6. De2, Ae7; 7. Cc3, d5

Così Rubinstein decide per d5. Cigorin di solito difendeva il pedone sulla 4 fila piuttosto che avanzarlo o scambiarlo.

8. d3!, Cf6; 9. g3, a6; 10. Ag2, 0-0; 11. 0-0, Ad7

Questa mossa ci lascia vedere come Rubinstein non prestasse sufficiente attenzione al pedone centrale. Cigorin chiude ora la struttura di pedoni in una maniera molto favorevole.

12. Ce5!, d4; 13. C:d7, C:d7; 14. Cd1, e5; 15. Rh1, Dc7;
16. Ah3, Tad8; 17. b3, Ad6; 18. f5, ...



Il re non può fare altro che aspettare la inesorabile e decisiva avanzata delle truppe nemiche.

18. ..., f6; 19. Ag4, b5; 20. Ah5, Tb8; 21. g4, Ae7; 22. h4, Tfc8; 23. g5, Cd8; 24. c4, ...

assicurandosi l'assenza di controgio.

24. ..., Cf8; 25. Tg1, Cb7; 26. Cf2, Cd6; 27. Cg4, Rh8; 28. g:f, g:f; 29. Ch6, Cg6 Zavorra...?; 30. f:g, Af8; 31. Cf7+, C:f7; 32. g:f, Dd7; 33. Tg8, matto.

Cigorin morì nel 1906 e ci vollero otto anni, dopo la sua morte, per realizzare il suo sogno di una federazione russa di scacchi; questa fu fondata nel 1914 ed aveva circa 2000 membri, ma non fu destinata a patrocinare tornei.

Quando la guerra scoppiò e lo zar mobilitò il popolo, l'intero paese si risvegliò come da un'ibernazione, salutandolo il sole della primavera. Con la guerra che stava andando male e lo zar al fronte, le redini del governo passarono a sua moglie, poi a Rasputin un monaco mistico e pazzo, a Kerenskij, un proprietario terriero e finalmente a Lenin ed ai bošcevichi.

Durante i suoi anni giovanili da impiegato a Samara, Lenin aveva imparato a giocare a scacchi, e durante la sua vita passò gran parte del suo tempo libero, sia giocando a tavolino che per corrispondenza ed anche come solutore di problemi.

Raggiunse la 2ª categoria Russa (1900) punti e vinse alcuni tornei di minore importanza.

Sotto l'influenza di Lenin gli scacchi divennero più popolari: furono formate leghe ed i clubs di scacchi sorsero ovunque.

Nelle partite dei maestri sovietici del 1920 si può notare l'enfasi posta sulla difesa.

L'introversione ed il rinunciativismo erano all'ordine del giorno; la partita seguente è una delle tre che Capablanca perse durante i suoi sei anni di campionato mondiale. E' vero che Capablanca sviluppò una posizione vincente, ma a volte la determinazione e la risolutezza della difesa, si dimostrano troppo anche per i più grandi.

B.: CAPABLANCA - N.: ILYN - ZHENEWSKY

Mosca 1925

1. e4, c5; 2. Cc3, Cc6; 3. g3, g6; 4. Ag2, Ag7; 5. Cge2, d6; 6. d3, Cf6; 7. 00, 00; 8. h3, a6; 9. Ae3, Ad7; 10. Dd2, Te8; 11. Cd1, Tac8; 12. c3, Da5; 13. g4, Ted8; 14. f4, Ae8

Mentre nessuna mossa del nero può essere criticata, il piano generale è troppo passivo e Capablanca sviluppa un attacco naturale sull'ala di re.

15. g5, Cd7; 16. f5, b5; 17. Cf4, b4; 18. f6, Af8; 19. Cf2, ...



La posizione del nero è estremamente difficile ed è solo con un'attentissima difesa che egli può continuare.

19. ..., b:c

20. b:c, e6; 21. h4, Tb8; 22. h5, Tb6; 23. h:g, h:g; 24. Cd1, Cde5; 25. Df2, Cg4; 26. Dh4, Cce5; 27. d4, ...

Anche vincente era 27. Af3 seguita dal passaggio della torre sulla colonna h. Vi sono alcune graziose continuazioni, per esempio 27. ..., C:e3; 28. C:e3, C:f3; 29. T:f3, D:c3; 30. Th3 e poi matto.

27. ..., C:e3; 28. C:e3, D:c3; 29. d:e, D:e3+; 30. Rh1?, ...

Come Napoleone a Mosca un secolo prima, Capablanca diviene troppo speranzoso e brucia la vittoria. Era corretto Rh2 come appare chiaro.

30. ..., d:e; 31. Tf3, e:f!; 32. T:e3, f:e; 33. De1, ...

Se il re bianco fosse in h2, semplicemente Th1 matterebbe. Ora comunque è tardi.

33. ..., Td2; 34. D:e3, Tdd2; 35. Af3, c4; 36. a3, Ad6; 37. Da7, c3; abband.

Vi sono ovviamente due modi di vedere questa partita. E' vero, Capablanca aveva una partita vinta ed ha sbagliato, ma anche la risoluta difesa dell'avversario è da notare.

Mentre lo stile russo fu elaborato nella seguente decade, si ebbe un consolidarsi della base difensiva ma anche un aggiunta di dinamismo. Nelle aperture fu data la preferenza a quei sistemi che avrebbero potuto far scattare un aggressivo contrattacco.

Nella seguente partita il nero lotta come una tigre sulla superestensione del bianco.

B.: BELAVIENETZ - N.: RABINOVICH

Mosca 1934

1. d4, c5; 2. d5, e5; 3. e4, d6; 4. Cc3, g6; 5. Ae3, Ch6; 6. Dd2, Cg4; 7. Ag5, f6; 8. Ah4, Ag7; 9. f3, Ah6; 10. Ab5+, Rf7; 11. De2, Ce3; 12. g4, Rg7; 13. Ad3, a6; 14. a4, Dc7; 15. Cd1, C:d1; 16. R:d1, b5!; 17. a:b, Ta7!; 18. b6, D:b6; 19. c3, Ad7; 20. Ch3, Tf8; 21. Re1, Rh8; 22. Rf1, f5; 23. Rg2, Tb7; 24. Tab1, Dc7; 25. g5, Ag7; 26. Cf2, Ab5; 27. A:b5, T:b5; 28. Thf1, Cd7; 29. Cd1, Dd8; 30. Rh3, Cb6; 31. Ce3, Dd7; 32. Rg2, Tb8; 33. Tf2, f4; 34. Cc4, C:c4; 35. D:c4, Af8; 36. Td1, Ae7; 37. Rh1, Dh3. Il bianco abbandona.

Nell'ultimo trentennio l'URSS ha trovato in Botvinnik uno dei più grandi campioni del mondo.

Al momento si sta enfatizzando su sistemi d'attacco rapidi e aperti con solo poca attenzione alla difesa, il pubblico rispose entusiasticamente a questo spirito romantico e gli scacchi divennero più popolari come sport.

«Nella primavera del 1939 le finali per l'undicesimo Campionato sovietico furono giocate a Leningrado.

La finalissima fu eccezionalmente interessante. Prima del-

l'ultimo turno Kotov ed io avevamo lo stesso punteggio; dovevamo incontrarci al prossimo turno e Kotov aveva i bianchi. E' necessario dire che molta gente desiderava vedere il **match**? Le due sale della Casa di Educazione Fisica erano piene prima che la gara cominciasse.

Per gli "sfortunati" senza posto, fu approntata una scacchiera murale sulle banchine del fiume Moika. Gli spettatori si accomodarono anche dall'altra parte del fiume e tutto il traffico si fermò». (M. Botvinnik, *Centro partite selezionate*, Bover, p. 157).

Ecco la partita

B.: KOTOV - N.: BOTVINNIK

Leningrado 1939

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. Dc2, Cc6; 5. Cf3, d5; 6. e3, ...

Qui entra un elemento di intimidazione, la continuazione a3, A:c3+; D:c3, Ce4; Dc2 e5 è estremamente complicata, il tentativo di Kotov di condurre semplicemente il match gli fa, lentamente, sfuggire l'iniziativa.

6. ..., 00; 7. a3, A:c3+; 8. D:c3, Ad7



«Questo è un caratteristico sistema difensivo moderno contro d4. Il nero concede all'avversario il vantaggio dei due alfieri e va per una posizione piuttosto ristretta per i suoi pezzi. Perché il nero fa ciò? Principalmente per un rapido sviluppo.

Per ciò che riguarda il nero l'apertura è finita, di contro il bianco ha uno sviluppo ancora lontano dalla completezza... questo è un modo di giocare le aperture.

«L'ignorare le mosse simmetriche ed il costruire un controgio, rende il vantaggio della prima mossa meno percettibile. Questo è, dal mio punto di vista, ciò che un giocatore dei nostri giorni vuol ricavare dall'apertura giocando con il nero». (Botvinnik).

9. b3, a5; 10. Ad3, a4; 11. Cd2?, ... Kotov in difensiva; 11. ..., Te8; 12. 00, e5; 13. d:e, C:e5; 14. Ab2, a:b; 15. C:b3, Ce4; 16. Dc2, C:c4; 17. A:c4, d:c; 18. D:c4, Dg5

Minacciando sia Ah3 che Ab5

19. f4, Dg6; 20. Tfd1, ...

Su 20. D:c7, Ah3; 21. Dc2, Tac8; 22. De2, Cd6!

Da al nero eccellenti minacce.

20. ..., Cd6; 21. Dd3, Af5; 22. Dc3, Ae4; 23. Td2, Ac6; 24. Dd3, Cf5; 25. Ae5, f6; 26. A:c7, T:e3; 27. Dc4+, Rh8; 28. Ab6, T3e8; 29. Df1, h5; 30. Cd4, C:d4; 31. A:d4, Te4; 32. Te1, T:e1; 33. D:e1, T:a3; 34. Rh1, Ta8. Entrambi i giocatori in **Zeitnot**. 35. Te2, Rh7; 36. h3, Te8; 37. Df2, D:g2+; 38. D:g2, T:e2. Il bianco abbandona.

«Nel giugno 1941 iniziammo le semifinali per il 13° campionato a Rostov sul Don, comunque l'esercito di Hitler

lo interruppe. Al momento centinaia di migliaia di nostri giocatori furono presi dalla battaglia. Essi trovarono, abbastanza stranamente, che gli scacchi avevano attinenza con loro stessi e col pericolo che stavano correndo. Per la guerra stessa è richiesta la volontà di conquistare, come anche la fermezza e la freddezza nel mezzo della grande tensione.

— Attacco — era la parola d'ordine — energico, violento attacco! —» (Da un libro di Grekov).

Il campionato di Mosca fu tenuto nel 41 non nel silenzio bramato dai giocatori di scacchi, ma sotto il tuono delle bombe tedesche che cadevano sulla città. In quell'anno Korchnoj aveva 10 anni, Petrosian 12, Spasskj e Tal solo 4.

Nel 45, immediatamente dopo la guerra, si accordò un match via radio fra USA e URSS. Dato che gli USA avevano sempre avuto successo alle Olimpiadi tenute durante gli anni trenta, erano favoriti.

I Russi comunque vinsero con largo margine.

Nel 48 Botvinnik vinse il campionato mondiale iniziando l'era della dominazione sovietica al titolo.

Dal 48 fino al match Spasskj-Fischer, in tutti i campionati del mondo, entrambi i rivali erano sovietici, inoltre la Russia ha sempre vinto tutte le Olimpiadi.

Mentre un'intera generazione di grossi calibri si sviluppava, non v'è bisogno di dire che vi era divergenza di stili individuali.

Comunque l'unione delle loro conoscenze e studi portò ad un più alto livello tutto il gruppo. Mentre la comune divisione delle conoscenze determinava il carattere della scuola sovietica, un altro aspetto era molto interessante: la concezione dinamica delle strutture di pedoni, in particolare dei pedoni di retrovia.

In accordo con i principi generali di Cigorin e Steinitz, i pedoni arretrati su file aperte sono deboli, ed usualmente è così.

Gli studi originali fatti in Russia, permisero di stabilire che questo non era sempre vero. Ciò aprì la via a nuovi tipi di aperture con l'Indiana di Re e la Siciliana in particolare, che diventavano difese pericolose e combattive.

B.: S. RESHENWSKY - N.: D. BRONSTEIN

Zurigo 1953

Difesa Indiana di Re

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. g3, Ag7; 4. Ag2, 00; 5. Cc3, d6; 6. Cf3, Cbd7; 7. 00, e5; 8. e4, Te8; 9. h3, e:d; 10. C:d4, Cc5; 11. Te1, a5; 12. Dc2, c6

Il pedone d6 è ora arretrato, non può ne avanzare ne essere difeso da un altro pedone. Questa però è l'unica debolezza del nero, mentre tutti i suoi pezzi possono raggiungere delle case attive.

13. Ae3, Cfd7; 14. Tad1, a4; 15. Cde2, Da5!

Il sistema del nero è qualcosa come un gambetto, se il bianco perde tempo per il pedone d, allora il nero può assumere pericolose iniziative. Quindi a 16. T:d6 si può rispondere 16. ..., Ce5; 17. b3, a:b; 18. a:b, A:h3, 19. A:h3, Cf3+; 20. Rf1, C:e1; 21. R:e1, C:e4 con prospettive eccellenti per il nero.

16. Af1, Ce5; 17. Cd4, a3; 18. f4, Ced7; 19. b3, Ca6; 20. Af2, Cdc5; 21. Te3, Cb4; 22. De2, Ad7



Finquì la partita assomiglia ad una guerra di trincea col confine della linea di battaglia in evidenza.

Considerando la natura « spaziale » del gioco del bianco, questi dovrebbe ora avanzare con i pedoni g e h fin dove è possibile.

23. e5, d:e; 24. f:e, Tad8; 25. g4, Ce6; 26. Ah4, C:d4; 27. T:d4, Dc5; 28. Tde4, Ah6; 29. Rh1, Ae6; 30. g5, ...

Su 30. A:d8, T:d8; 31. Tg3, Td2 e guadagna l'estremamente prezioso pedone a.

30. ..., Ag7; 31. Tf4, Af5; 32. Ce4, A:e4+; 33. Tf:e4, Ca6; 34. e6, f:e; 35. T:e6; Tf8; 36. Te7, Ad4; 37. T3e6, Df5! 39. Te8!, ...

Necessaria, benché ora il nero abbia un evidente vantaggio.

38. ..., Cc5; 39. T:d8, C:e6; 40. T:f8+, R:f8; 41. Ag3, D:g5; 42. D:e6, D:g3; 43. Dc8+, Re7; 44. Dg4, ...

altrimenti il nero forza il matto

44. ..., Dc3; 45. Rg2, Db2+; 46. De2, Rd6; 47. Rf3, Ac5; 48. Re4, Dd4+; 49. Rf3, Df6+; 50. Rg2, Rc7; 51. Df3, Db2+; 52. De2, Dd4; 53. Rf3, h5; 54. Rg2, g5; 55. Rg3, Df4+; 56. Rg2, g4; 57. h:g, h:g; 58. Rh1, Rb6; 59. Rg2, Rc7; 60. Rh1, Ad6; 61. Rg1, Rb6; 62. Dg2, Ac5+; 63. Rh1, Dh6+; 64. Dh2, De3; 65. b4, Ad4. Il bianco abbandona.

Il progresso dello stile sovietico negli anni 50 segue un modello definito. Prima c'erano le manovre « bloccatutto » e la partita precedente ne è un tipico esempio: è la guerra fredda allo stato « solido ».

Il gradino successivo fu quello della « fluidificazione », giocatore di questo tipo fu Smislov.

B.: V. SMISLOV - N.: P. TRIFUNOVIC

Zagabria 1955

Apertura Reti

1. c4, Cf6; 2. Cc3, e6; 3. Cf3, d5; 4. e3, Ae7; 5. b3, 00; 6. Ab2, c5; 7. c:d, C:d5; 8. C:d5, D:d5; 9. Ac4, Dd8; 10. Ce5, Cd7; 11. 00, C:e5; 12. A:e5, Af6; 13. d4, ...

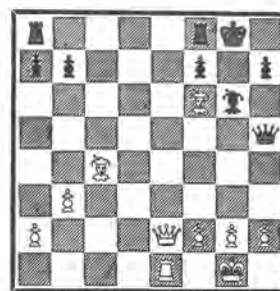
Raramente Smislov rifugge dallo scambio.

Qui 13. ..., A:e5; 14. d:e, Dc7; 15. Dd6. Da al bianco un finale migliore.

13. ..., c:d; 14. e:d, Ad7; 15. Dh5, Ac6; 16. Tad1, Ae4; 17. Tfe1, Ac2; 18. Td2, Ag6; 19. De2, Ae7; 20. Tdd1, Db6; 21. d5!, ...

Una mossa tipica di Smislov. E' vero che il nero non ha debolezze e la struttura di pedoni è simmetrica, ma il bianco mantiene un piccolo vantaggio di sviluppo.

21. ..., e:d; 22. T:d5, Af6; 23. Td6, Dc5; 24. T:f6! g:f; 25. A:f6, Dh5



Il nero ha grande scelta. La combinazione di Smislov non è basata sul calcolo di una manovra d'attacco, ma da una semplice valutazione della posizione. L'alfiere del bianco è magnificamente posto e vale certamente una torre.

26. De3, h6; 27. h3, Df5; 28. Ac3, Rh7; 29. g4! Dg5; 30. f4, Dh4; 31. Rg2!, ...

molto calma. Su 31. f5, Tae8; 32. f:g+; f:g; 33. Ae5, T:e5 patta.

31. ..., Tg8; 32. De7, D:e7; 33. T:e7, Tae8; 34. T:e8, T:e8; 35. f5, a6; 36. Rf3, Tc8; 37. Ad4, b5; 38. Ad3, Tc1; 39. f:g+, f:g; 40. h4, Td1; 41. Re2, Th1; 42. h5, Th2+; 43. Af2, Rg7; 44. h:g, h5; 45. g:h, T:h5; 46. Ad4+, Rg8; 47. Ae4, a5; 48. Rf3. Il nero abbandona.

Il terzo stadio dello stile sovietico fu quello « gassoso » del quale Tal è il massimo esponente.

Mentre il gioco di Smislov scorreva come l'acqua, quello di Tal travolge con la sua attività.

Le sue partite diventano sempre più complicate finché il crollo nervoso o la pressione dell'orologio non sopraffanno i suoi avversari.

Nella seguente partita anche Smislov viene frantumato da Tal.

B.: M. TAL - N.: V. SMISLOV

Difesa Caro Can

Torneo dei Candidati 1959

1. e4, c6; 2. d3, d5; 3. Cd2, e5; 4. Cgf3, Cd7; 5. d4!, ...

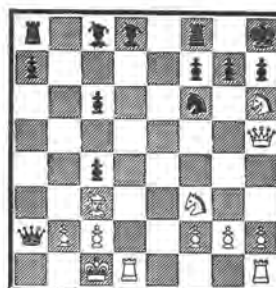
Pochissimi giocatori avrebbero considerato questa mossa, ma essa è fortissima: il centro si apre ed il bianco ottiene pezzi molto attivi.

5. ..., d:e; 6. C:e4, e:d; 7. D:d4, Cgf6; 8. Ag5, Ae7; 9. 000, 00; 10. Cd6, Da5; 11. Ac4, b5

Ora su 12. Ab3, c5 seguito da c4 guadagna l'alfiere. Tal comunque, ignorando l'attacco sull'alfiere, crea delle enormi complicazioni.

12. Ad2, Da6; 13. Cf5, Ad8; 14. Dh4, b:c; 15. Dg5, Ch5; 16. Ch6+, Rh8; 17. D:h5, D:a2

Minacciando il matto: ma può essere difeso da un'altra combinazione 18. Ac3, Cf6



19. D:f7!, Da1+; 20. Rd2, T:f7; 21. C:f7+; Rg8; 22. T:a1, R:f7; 23. Ce5+, Re6; 24. C:c6, Ce4+; 25. Re3, Ab6+; 26. Ad4. Il nero abbandona.

Nello stile di Tal troviamo insieme velocità e potenza. Ha vinto quello che si poteva vincere, tornei zonali, interzonali, il torneo dei candidati e lo stesso Botvinnik nel 1960... e aveva 23 anni!!

Dato che aveva raggiunto tutti i più grandi obiettivi, non aveva più incentivo; comunque sembra che ultimamente Tal abbia ricaricato le sue batterie.

Il 1962 fu un anno spartiacque negli scacchi sovietici.

Mentre la crisi dei missili cubani sfociò nell'era della coesistenza pacifica, la vittoria di Petrosian al campionato mondiale portò al consolidarsi dello stile sovietico.

Petrosian stesso disse di essere il « primo fra gli eguali » e le sue intenzioni pacifiche sulla scacchiera riflettevano il raffreddamento della scuola sovietica in generale.

Dopo la crescita di Stein e Polugaewsky nel '61-'62, nessun « genio » apparve per quasi 10 anni, intanto i sovietici continuavano a vincere le Olimpiadi, ma con margini sempre più ristretti.

Forse la ragione di questo livellamento di forza scacchistica non era dovuto all'indebolimento dei maestri sovietici, ma bensì alla marcia degli altri verso loro, che sostanzialmente erano rimasti immobili.

Ciò accadde soprattutto per la maggior facilità di comunicazione fra i vari paesi.

Nel 1966 il campionato del mondo fra Spassky e Petrosian è stato caratterizzato da un gioco estremamente passivo e solido. La natura psicologica delle aperture (Spassky giocò due volte la difesa dell'ippopotamo e rispose a d4 con 1. ..., b5! in una partita chiave) ed il tacito accordo di non attaccare o andare incontro a rischi, produceva un gioco completamente posizionale molto simile a quello degli anni 50.

PETROSIAN - SPASSKY

14ª partita del Match 1966

1. Cf3, Cf6; 2. g3, b5; 3. a4, b4; 4. d3, Ab7; 5. e4. ...

Tipico dello stile preventivo di Petrosian: costruisce una barricata contro il fianchetto del nero.

5. ..., d6; 6. Ag2, Cbd7; 7. O0, e6; 8. a5, Tb8; 9. Cbd2, Ae7; 10. Cc4, O0; 11. Te1, a6; 12. Af4, Aa8; 13. De2, Te8; 14. h3, Af8; 15. Ccd2, g6; 16. Ag5, h6; 17. Ae3, Ag7; 18. Rh2, De7; 19. Ta2?, ...

I giocatori mostrano una quasi incredibile riluttanza a venire ai fatti, ma questa mossa è un errore che permette al nero di ottenere un piccolo vantaggio al centro. Migliore era subito 19. Cg1 seguito da 20. f4

19. ..., Rh7; 20. Cg1, d5; 21. f4, e5; 22. f:e, D:e5; 23. d4, ...

Presumibilmente a 18. Ta2 doveva seguire 23. Af4 col pedone b protetto.

Comunque 23. Af4, De7; 24. A:c7, Tbc8 è buona per il nero.

23. ..., De6; 24. e5, Ce4; 25. Taa1, c5; 26. C:e4, d:e; 27. c3, b:c; 28. b:c, c:d; 29. c:d, f6; 30. e:f, C:f6; 31. Tab1, Cd5; 32. Dd2, T:b1; 33. T:b1, Dd6

Spassky sta esercitando una grande pressione ed ora cerca di infiltrarsi con la Donna.

34. Ce2, Da3; 35. Ag1, Dd3; 36. De1, Ac6

Perdendo la combinazione 36. ..., Tc8; 37. Td1, Tc2!

37. Td1?, ...

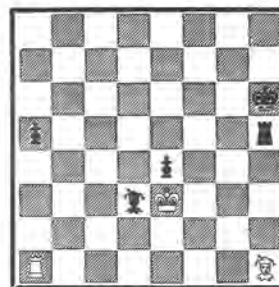
Quando si avvicina il controllo del tempo il gioco comincia a diventare impreciso. Era migliore 37. Tc1

37. ..., Da3 Su 37. ..., Ab5; 38. Cf4! è ottima

38. Cf4, C:f4; 39. g:f, Ab5; 40. Ae3, Ad3; 41. h4 (in busta), Dd6; 42. h5, g5; 43. Dg3, A:d4; 44. A: d4, D:d4; 45. f:g, De5; 46. D:e5, T:e5; 47. g:h, T:a5

Su 47. ..., e3; 48. Af3, e2; 49. Te1, T:a5; 50. Rg3, Ta2; 51. Rf2, a5; 52. Re3 ed il nero non può vincere!

48. Rg3, Tg5+; 49. Rf2, a5; 50. Ta1, R:h6; 51. Ah1, T:h5; 52. Re3, ...



La posizione mostra come è difficile battere Petrosian. A dispetto dei due extra-pedoni, tutti i tentativi del nero possono essere frustrati.

52. ..., Ac2; 53. Tc1, Th3+; 54. Rd4, a4; 55. A:e4, A:e4; 56. R:e4, a3; 57. Rd4, patta.

Petrosian è forse il gladiatore più riluttante ad entrare nell'arena degli scacchi. La natura del suo spirito « battagliero » può bene essere messa in mostra da questo episodio occorsogli nel '68 alle Olimpiadi di Lugano.

Aveva da poco accordato la patta con Gheorghiu e stava uscendo dalla scala, quando, immediatamente dietro di lui, suo moglie disse chiacchierando che non era da campione del mondo accordare la patta in 10 mosse, Petrosian alzò rammaricato le spalle e con uno sguardo estremamente arreso disse: — Guarda che non era affatto mia intenzione diventare campione del mondo!... —

Nel 1969 Spassky e Petrosian si incontrarono di nuovo, ma stavolta il gioco di Spassky fu molto più sciolto e tagliente: divenne campione del mondo.

In termini di carattere, Spassky è una degna figura che può essere posta all'apice della scuola russa: è gentile, colto, e raffinato quanto modesto.

Se l'incontro di Reykjavik avesse riguardato qualche altro campo meno nobile, avremmo potuto dire che Boris il Gentiluomo incontra il Tanghero di Brooklyn.

L'equanimità di Spassky è stata disturbata dai tentativi di Fischer di stravolgere non solo il gioco, ma addirittura l'intera organizzazione.

La perdita del campionato mondiale ha avuto un vigoroso riscontro sulla organizzazione scacchistica sovietica; si stanno rivedendo i criteri di formazione delle squadre e si è alterato profondamente il campionato sovietico.

Vi saranno due gironi e tutti i grandi maestri saranno obbligati a giocare.

Avendo accettato così a lungo che gli scacchi sono una misura delle capacità mentali, la burocrazia sovietica si trova nel grave svantaggio di dover spiegare come un aggressivo capitalista di Brooklyn abbia potuto strappare il titolo alla dominazione ed al monopolio sovietico.

Nel suo bollettino del 72 la Commissione degli Sport Sovietica è stata estremamente critica — Il fatto che Spassky abbia perso con Fischer il titolo appare essere il risultato del fatto che negli ultimi anni Spassky ha cominciato a lavorare di meno e gareggiare meno frequentemente nei tornei nazionali ed internazionali; inoltre, durante il match, non ha mostrato la qualità della risolutezza.

Petrosian e Taimanov, nelle eliminatorie con Fischer, hanno giocato ben al disotto delle loro capacità.

Parecchi Grandi Maestri e Maestri non mostrano diligenza nei loro lavori di analisi e tendono a subire l'influenza della pratica, il che porta (o è una conseguenza?) ad una perdita di spirito combattivo ed a molte patte banali.

Si pone poca attenzione e ad una risoluta preparazione fisica e psichica, e ad un profondo studio del lavoro creativo dei più forti giocatori stranieri.

Raramente i giocatori sovietici partecipano a tornei cittadini o nazionali, e comunque non tutti i forti giocatori partecipano ai campionati esteri; inoltre gli allenatori non usano metodi scientifici per avvicinarsi alla perfezione.

Se avremo o no un futuro campione del mondo sovietico rimane da vedere.

Certamente un futuro match tra Fischer e Tal, Spassky o Karpov è molto vicino, oppure se qualcuno potrà battere Fischer, questi sarà un'individualità indomabile nello spirito.

La forza che i Sovietici una volta ottenevano per mutua informazione, come si è visto, può diventare un fattore negativo o perlomeno inferiore a quello dell'individualità.

con Mecking: vittoria del brasiliano a Sousse nel 1967, vittoria del sovietico a Palma di Maiorca nel 1969, pareggi a Beverwijk nel 1971 e ad Hastings nel 1972.

KARPOV — E' stato molto laconico. Se si trova davanti Polugaevskij, è perchè così ha stabilito il sorteggio; « non è dipeso da me ».

PORTISCH — « Non ci sono avversari facili. Sono tutti difficili. Non bisogna guardare al primo turno, ma anche ai successivi. Orbene, se uno vuole andare avanti, i migliori bisogna incontrarli per forza ».

POLUGAEVSKIJ — « E' la prima volta che accedo alla fase dei candidati. Secondo me Spasskij vincerà contro Byrne e Korcnoj contro Mecking. Più difficile il pronostico tra Petrosjan e Portisch. Secondo me le possibilità di Petrosjan sono superiori, perchè egli è un ottimo « giocatore da match » e negli ultimi tempi ha conseguito ottimi risultati. C'è però da considerare che Portisch negli incontri diretti ha ottenuto sin qui risultati superiori e che oggi è il più forte giocatore non sovietico, dopo Fischer. Il compito di Petrosjan è perciò molto difficile e molto dipenderà dalla preparazione teorica al match. Per quanto riguarda il mio match, per ora non ho nulla da dire. Karpov ha conseguito grandi successi e io sono lieto di giocare con questo giovane G.M°. In torneo ci siamo incontrati una sola volta con esito pari. Molti pensano che sarà proprio Karpov lo sfidante di Fischer; tanto più interessante è per me incontrarmi con lui. Quali saranno le mie possibilità, lo dirà il match ».

MECKING — Il « Pelè della scacchiera » — così viene chiamato in patria il 22enne Henrique — ha dichiarato che Korcnoj non è per lui un avversario insuperabile. Del resto il brasiliano aveva incluso Korcnoj (con Karpov, Petrosjan e... se stesso) nei quattro giocatori più forti del mondo, Sua Maestà Bobby a parte!

Parlano gli otto candidati

di G. P.

Dopo il sorteggio per i quarti di finale dei candidati, gli otto interessati hanno espresso alcune considerazioni che qui riportiamo riassunte.

SPASSKI — E' stato poco loquace. Indubbiamente soddisfatto per il sorteggio che gli ha opposto Byrne, Spasskij deve essersi probabilmente rabbuiato quando ha appreso che nel secondo turno bisognerà affrontare il vincitore del match Karpov - Polugaevskij....

BYRNE — Si è dichiarato molto lieto di incontrarsi con Spasskij, perchè da questo nuovo incontro potrà trarne benefici effetti propagandistici. Conscio dei propri limiti, Byrne spera di reclamizzare il suo match con l'ex campione del mondo come una « piccola rivincita di Reykjavik ».

PETROSJAN — Quando ha appreso di dover affrontare Portisch, ha dichiarato: « Me l'aspettavo ». E quindi: « Se giocherò male, non ci sarà differenza perdere con questo o quello; se giocherò bene, allora non avrò paura di Portisch ».

KORCNOJ — Prima del sorteggio Korcnoj aveva detto che Mecking sarebbe « scomparso » dopo il primo turno. Dopo il sorteggio coerentemente ha dichiarato: « Non poteva capitarmi di meglio ». Da notare che questo ottimismo di Korcnoj non è suffragato dai risultati sin qui ottenuti negli incontri diretti

TORNEO DEI CANDIDATI

Il sorteggio per il Torneo dei Candidati, svoltosi a Helsinki ha dato il seguente risultato:

SPASSKIJ	}
BYRNE	
KARPOV	}
POLUGAEVSKIJ	
PETROSJAN	}
PORTISCH	
KORCNOJ	}
MECKING	

Gli incontri avranno inizio il 15 gennaio 1974 e si svolgeranno su 10 partite.

I 4 giocatori che risulteranno vincitori, dovranno giocare fra loro dei matches su 12 partite che avranno inizio il 15 aprile 1974.

Smyslov commenta se stesso

di G. P.

L'ex campione del mondo Vasilij Smyslov solo per un soffio non è riuscito a salire sull'autobus riservato ai candidati dalla troika Portisch - Geller - Polugaevskij che successivamente a Portorose ha gareggiato per la ripartizione dei due biglietti validi per proseguire la corsa verso Fischer.

Smyslov ha superato i 50 anni ed è un apprezzato cantante di arie operistiche. Dotato di signorilità spontanea, sembra riversare nel modo di giocare molti aspetti della sua personalità. Le sue posizioni in partita sono del tipo capablancaiano; sono però dotato di una maggiore carica di incisività. Le manovre e certe combinazioni di Smyslov si presentano come modelli di fusione tra l'eleganza di Capablanca e la vigoria di Botvinnik.

Riportiamo l'ultima partita giocata a Petropolis da Smyslov contro Hort, il G.M.º cecoslovacco di cui si parlava sino ad un paio di anni fa come sicuro aspirante alla scalata per il titolo mondiale. I commenti sono quelli di Smyslov apparsi sulla rivista « 64 ».

SMYSLOV-HORT

Difesa Siciliana

1. e4, c5; 2. Cf3, e6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, d6; 6. Ae2, Ae7; 7. O-O, a6; 8. f4.

Questa mossa è necessaria se non altro per impedire 8... b5, cui ora seguirebbe 9. Af3.

8... O-O; 9. Ae3.

Probabilmente è più preciso 9. Rh1, dato che il Bianco non può fare a meno di giocare g2-g4 e in e3 l'Alfiere intralcia i propri pezzi.

9. ...Dc7; 10. a4.

Limitando la mobilità del Nero sul lato di Donna.

10. ...b6; 11. Af3, Ab7; 12. De1, Cbd7; 13. Af2, Tac8.

Il Nero non si accorge delle intenzioni aggressive dell'avversario sul lato di Re e consente l'avanzata del Pg2.

14. g4!; Cc5; 15. g5, Cfd7; 16. Td1.

Collegata con la minaccia 17. b4 perchè non potrebbe seguire nè 17. Cd3 per la semplice risposta 18. T:d3, nè 17. ...Cb3 perchè dopo 18. Cde2 il Cavallo nero soccombe.

16. ...Cb8; 17. Ae3.

Il Bianco prepara il trasferimento della Donna sull'ala di Re, tanto più che è stata tolta la pressione sul Pe4.

17. ...Cc6; 18. Dg3, Tfe8; 19. Ag2, Af8; 20. Tf2.

Il Bianco continua a mantenere i suoi Pedoni in pieno assetto di guerra e minaccia (ma senza giocare questa mossa: « la minaccia è più forte della sua esecuzione »!) la spinta f4-f5. Nel frattempo per il Nero è difficile accennare ad un gioco attivo.

20. ...Dd7.

Sperando di mettere in allarme il Pa4 e in tal modo di distogliere l'avversario dalle operazioni sull'ala di Re.

21. Cf3!

Qui il Cavallo è piazzato molto bene, pronto a trasferirsi in posizione d'attacco nella casa g4 (dopo l'avanzata h2-h4 e la manovra Cf3-h2-g4). Il Nero comunque non rimuove la Donna dalla casa d7 e consente al Cavallo di ridurre sensibilmente la sua marcia.

21. ...Cb4; 22. Ce5, Dc7; 23. Cg4, Cd7; 24. Ad4.

Si minaccia già 25. Ch6+.

24. ...e5; 25. f:e5, C:e5

Dopo 25. ...d:e5 la posizione del Cd7 è così infelice che non c'è motivo di intestardirsi a cercare una soluzione combinativa e basta la semplice continuazione posizionale 25. Ae3.

26. Tdf1, Te7?

Così si perde subito. Bisognava prima cambiare in g4.

27. A:e5.

Inizio di una manovra forzata che si conclude con una piccola combinazione.

27. ... d:e5



28. Cf6+, Rh8; 29. C:h7!, Te6.

Se 29. ...R:h7 segue 30. g6+!, f:g6 (30. ...Rg8; 31. g:f7+) 31. T:f8 con attacco da matto.

30. T:f7, Ac5+.

Oppure 30. ...Dc5+; 31. Rh1, R:h7; 32. Dh3+ e33. D:e6. 31. Rh1, Te7; 32. Tf8+, abbandona.

Novità teoriche di J. Estrin

a cura di LUIGI AMALFI

Per gentile concessione della
rivista francese

EUROPE ÉCHECS

La vecchia variante della difesa francese giocata a Skopje tra Browne e Taha e che ha permesso l'affermazione di quest'ultimo, giocatore non certo famoso come l'australiano, in un eccellente stile, merita certamente dell'attenzione. Ecco:

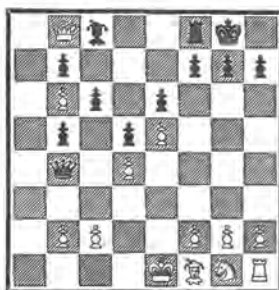
1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Cf6; 4. Ag5, Ae7; 5. e5, Cf-d7; 6. A:e7, D:e7; 7. Cb5, Cb6; 8. a4, a6; 9. a5, a:b5; 10. a:b6, T:a1; 11. D:a1, c6!

La teoria ritiene che 11. ..., 0-0 sia indispensabile, ma il N. sacrifica coraggiosamente un pezzo.

12. Da8

Il B. accetta la sfida. In caso contrario rischierebbe di perdere un pedone.

12. ..., 0-0; 13. D:b8, Db4+



E' evidente che per il pezzo sacrificato il N. ha ottenuto un compenso più che soddisfacente. Il Re bianco si trova in una posizione scomoda e la D. bianca è fuori-gioco.

14. c3, D:b2; 15. Ce2, b4; 16. c:b4, D:b4+; 17. Rd1, Db3+; 18. Rd2, Db4+

Il N. ha già la possibilità di pattare per scacco perpetuo. Il tentativo del B. di spostare il R. sul lato opposto della scacchiera non ha alcun successo.

19. Rd3, c5

Con la spiacevole minaccia di 20. ..., Ad7

20. Dc7, c4+; 2. Re3, Db3+; 22. Rf4

A 22. Rd2 può seguire: 22. ..., Dd3+; 23. Rc1, Ad7!; 24. D:d7, Ta8 e il R. B. rischia di prendere matto.

22. ..., Dd3; 23. f3, Dd2+; 24. Rg3, De1+, 25. Rh3, Df2



Una posizione strana. Per il pezzo sacrificato il N. non ha che il compenso di un pedone, ma i pezzi bianchi sono particolarmente mal piazzati, la T., l'A. e il C. non hanno funzione attiva e la D. è sempre fuori gioco.

26. Rg4, f6; 27. e:f6, e5+; 28. Rh5, g:f6; 29. d:e5, f:e5

Il gioco è fatto. Il R. B. è senza difesa.

30. De7, Tf5+; 31. abbandona

II

In una variante di moda della difesa Caro-Kann, dopo le mosse:

1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cc3, d:e4; 4. C:e4, Af5; 5. Cg3, Ag6; 6. h4, h6; 7. Cf3, Cd7; 8. h5, Ah7; 9. Ad3, A:d3, 10. D:d3, Dc7; 11. Ad2, e6, 12. De2, Cg-f6; 13. 0-0-0, 0-0-0; 14. Ce5

Si perviene alla seguente ben nota posizione:



E' risaputo che il seguito 14. ..., C:e5; 15. d:e5 non dà al N. la possibilità di pattare. Il tentativo:

14. ..., Cb6; 15. Aa5, Td5; 16. b4, T:a5; 17. b:a5, Ca4

che, secondo Boleslavsky, dona al N. un forte attacco in cambio della qualità sacrificata, è senza dubbio interessante.

Certamente la mossa 17. ..., Ca4 è la più forte. Altri tentativi del N. per ottenere l'iniziativa sono destinati al fallimento: 17. ..., Cb-d5; 18. Dc4, D:a5; 19. Td3, Aa3+; 20. Rb1, Tf8; 21. Db3 (Byrne - Saidy, 1969), oppure 17. ..., Aa3+; 18. Rb1, Ca4; 19. Df3, Ab4; 20. Td3, D:a5; 21. Ce2! (Morozov - Leneheny, 1968-69) con vantaggio del B. in entrambi i casi.

18. Df3

Boleslavsky raccomanda 18. Td3, Cd5; 19. Ce4 a cui la semplice risposta 19. ..., Cf4 è possibile. Ma al posto di 19. Ce4, 19. Df3 è sensibilmente più forte.

18. ..., Cd5; 19. Td3, Ae7

Siamo al punto critico di questa variante:



Ha il N. un compenso sufficiente per la qualità? Questa posizione fu sperimentata praticamente nella partita Sorokine - Sitchev del 1971-72.

20. Ce2!

a 20. D:f7 il N. si proponeva di rispondere 20. ..., Cf4; 21. Tb3 (21. D:f4? perde a causa di 21. Ag5) 21. ..., Tf8; 22. D:g7, Aa3+; e dopo 20. Cc4 si avrebbe 20. ..., c5! e se 21. Ta3 allora 21. ..., Ag5+; 22. Rb1, c:d4; 23. T:a4, Cc3+

20. ..., Ag5+; 21. Rb1, D:a5; 22.

C:f7, Tf8! 23. c4!

Se 23. Cd6+, Rd7; 24. D:f8; Cd-c3+!; 25. Ra1 (oppure 25. T:c3, C:c3+; 26. C:c3, Dd4+); 25. ..., Db4; 26. Dc8+, R:d6; 27. Df8+, Ae7; 28. Df4+, Rd7; 29. Dc1, C:e2 e il B. deve capitolare (variante di Sitchev).

23. ..., Cd-c3+

23. ..., Cb4 è inferiore a causa di 24. Tb3.

24. T:c3, C:c3+; 25. C:c3, Db4+; 26. Rc2, Af6!; 27. Tb1, De7; 28. Ce4, T:f7; 29. c5.

A 29. Dg3, e5; 30. c5 e il N. potrebbe rispondere 30. ..., De6! con sufficiente controgioco.

29. ..., Ae5; 30. Dg4

Qui i due avversari si accordano per la patta. L'analisi di queste partite mostra di quale pericoloso controgioco possa disporre il N.

III

Nella difesa Caro-Kann, dopo le mosse:

1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cc3, d:e4; 4. C:e4, Cf6; 5. C:f6+, g:f6; 6. c3, Af5; 7. Ce2, h5; 8. Cg3, Ag4; 9. f3, h4

Si perviene alla seguente posizione:



Nella 4ª edizione del « Kours Debioutov » di Panov-Estrine è detto che il N. ha un controgioco sufficiente. Bittman sostiene che con **10. f:g4, h:g3; 11. h3!** seguito da 12. Af4 e 13. Df3 il B. ottiene il vantaggio.

IV

Le miniature si incontrano ad ogni livello di competizione. Una interessante si ebbe nella partita fra Vassioukov e Razouvaiev (Polarica 1972):

1. e4, g6; 2. d4, Ag7; 3. c3, d5; 4. e:d5, D:d5; 5. Cf3, c5; 6. Ae3, c:d4; 7. c:d4, Ch6!; 8. Dc1



E il N. abbandonò a causa della perdita inevitabile di un pezzo. 8. ..., De6 non serve a niente per 9. d5.

L'intramontabile variante del Dragone della difesa Siciliana continua ad essere giocata in quasi tutte le competizioni, rivelando ogni volta aspetti nuovi ed interessanti.

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, c:d4; 4. C:c4, g6; 5. Cc3, Ag7; 6. Ae3, Cf6; 7. Ac4, d6; 8. f3, 0-0; 9. Dd2, Ad7; 10. 0-0-0, Tc8; 11. Ab3, Ce5; 12. h4



A questo punto la mossa 12. ..., a5 merita l'attenzione e se 13. g4 allora 13. ..., a4!; 14. C:a4, A:a4; 15. A:a4, Cc4; 16. Dd3, Da5; 17. Ab3, d5! con un buon controgioco del N. per il pedone sacrificato.

Ecco come si sviluppò la partita Zaitsev-Honfi, 1963: 12. ..., Cc4; 13. Dd3, C:e3; 14. D:e3, Db6!; 15. Dd2, Dc5; 16. h5, b5; 17. h:g6, h:g6; 18. a3, a5; 19. g4, a4 e il N. non ebbe soverchie preoccupazioni.

Al posto di 14. ..., Db6! è più debole 14. ..., Tc5 che dà al B. dopo 15. g4, b5; 16. h5, b4; 17. h:g6, h:g6; 18. Cf5! un attacco estremamente pericoloso (Westertinen - Tringov, L'Avana 1966). Lo stesso avviene con 14. ..., Da5; 15. g4, b5; 16. h5, b4; 17. Cc-e2, Dc5; 18. h:g6, h:g6; 19. Dd2, a5; 20. Cf5!. Nella partita Soren - Nikop (Finlandia 1972) dopo 20. ..., g:f5; 21. g:f5, De5; 22. Td-g1, A:f5; 23. T:g7+! il B. riuscì a dare scacco matto all'avversario.

La migliore risposta dunque a 12. ..., Cc4 dovrebbe essere: **13. A:c4, T:c4; 14. g4**

allora può seguire:

14. ..., Da5; 15. Cb3, Da6; 16. h5, Tf-c8

La teoria ritiene che più forte sia: 16. ..., T:c3!; 17. b:c3, D:a2; 18. h:g6, Ae6! con un controgioco sufficiente. Ma la mossa giocata dal N. è altrettanto valida.

17. h:g6, f:g6; 18. e5, Ce8; 19. Dh2



A questa posizione si giunse nella partita Estrine - Diar, 1972.

Sembrava che il forte attacco del B. dovesse condurre alla vittoria; ma il seguito della partita dimostrò che il N. aveva buone possibilità di contrastare validamente i piani avversari.

19. ..., h5; 20. g:h5, A:e5; 21. Dg2, T:c3! 22. b:c3, Af5; 23. Ad4, D:a2

Tocca ora al B. preoccuparsi della difesa del proprio Re

24. A:e5, d:e5; 25. h:g6, T:c3

Si ha l'impressione che il N. stia per vincere, ma il B. trova la difesa.

26. Th8+!, Rg7

se 26. ..., R:h8, allora: 27. Dh2+, Rg7; 28. Dh7+, Rf6; 29. Df7+, Rg5; 30. Tg1+, Rf4; 31. Tg4+, Re3; 32. D:f5 e il N. è di nuovo in pericolo.

27. Th7+, Rg8+

Se 27. ..., Rf6; 28. Tf7+, Re6; 29. T:f5, R:f5; 30. g7, C:g7; 31. Tg1! e il B. avrebbe ottime possibilità.

28. Th8+, Rg7; 29. Th7+, Rg8; patta.

Una partita molto interessante per la teoria della variante del Dragone.

**Leggete,
dilatate e
abbonatevi a**

**il giornale
degli
scacchi**

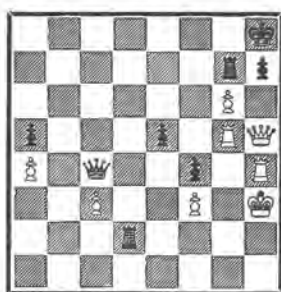
La parola al Grande Maestro Polugaevskij

di G. P.

Uno dei momenti più drammatici che si vivono in torneo, si verifica in certi casi... quando non si gioca! Intendiamo riferirci a quelle poche ore che intercorrono tra la sospensione di un incontro dopo la quinta ora di gioco e la ripresa della partita. In tale intervallo — molto spesso rubando preziose ore al sonno e danneggiando così il naturale ricaricamento delle energie nervose — si cerca di analizzare la posizione nelle più interne strutture, nella speranza di trovare un filo, anche sottile, cui appigliarsi per far pendere la bilancia dalla propria parte. Sovente un'analisi più profonda e circostanziata di quella svolta dall'avversario può significare il guadagno di un mezzo punto; e un mezzo punto in classifica generale alla fine può rivelarsi decisivo!

E' quanto successo al sovietico Polugaevskij, il quale, se ha potuto giocare il tutto per tutto contro Portisch nell'ultimo turno, riuscendo così per il rotto della cuffia ad agganciarsi al compagno Geller (che successivamente ha eliminato nello spareggio di Portorose!), lo deve in gran parte anche al formidabile lavoro analitico svolto durante la sospensione dell'incontro con il rumeno Gheorghiu.

Ma lasciamo la parola allo stesso Polugaevskij, che ha così commentato le fasi conclusive della partita in una conferenza tenuta al Circolo Scacchistico Centrale di Mosca.



« Come avevo supposto, Gheorghiu prese il Pedone con la Torre, convinto che toccasse al Nero preoccuparsi di salvarsi ».

41. T:e5, Df1+; 42. Rg4, Td8!!

Questa mossa giunse così inaspettata al mio avversario che egli impiegò 50 minuti per rispondere. Gheorghiu aveva analizzato soltanto le continuazioni 42..., Tg2+ e 42..., Dg1+; io invece con il mio « secondo » Bagirov nel corso di più di dieci ore di analisi mi ero interessato solo di questa ritirata, che vince in tutte le varianti fuorchè in una (ma di ciò sarà detto dopo).

43. R:f4.

Si perdeva con 43. Dg5 a causa di 43..., T:g6+; 44. T:h7+, R:h7; 45. Te7+, Rh8; 46. D:g6, Dg2+.

Anche 43. Df5 è insufficiente per 43... T:g6+; 44. R:f4 (44. D:g6, Dg2+) 44..., Dc1+; 45. Te3 (A 45. Re4 segue 45..., De1+ e 46..., D:h4) 45..., Rg8! (Questa mossa decide subito perchè il Bianco non ha difesa contro Td8-f8) 46. T:h7, R:h7; 47. Df7+, Rh6.

Anche 43. Th1 non salva a motivo di 43..., T:g6+; 44. R:f4, Dc4+; 45. Te4, Tf8+; 46. Re3, D:c3+; 47. Rf2 (Molte ore furono spese prima di trovare qui la strada vincente. Per es. 47..., Dc2+; 48. Rf1, Dg2+; 49. Re1 e il Nero non ottiene nulla) ottiene nulla) 47..., Th6!!; 48. D:h6, D:f3+; 49. Re1, D:e4+; 50. Rd2, Td8+ e il Nero dà matto. **43..., Dc1+; 44. Rg3.**

Naturalmente a 44. Re4 sarebbe seguito 44..., D:c3 e il Bianco resta nei guai.

44..., T:g6+; 45. Tg4, Dg1+; 46. Rh3.

Interessante sarebbe stata 46. Rf4 dopodichè la vittoria del Nero sarebbe risultata più difficile: 46... T:g4+; 47. f:g4 (Dopo 47. D:g4, Dc1+ si ha all'incirca lo stesso gioco che in partita) 47..., Df2+; 48. Re4, De2+; 49. Rf4 (Dopo 49. Rf5, Tf8+; 50. Re6, Da6+; 51. Rd5, Dd3+; 52. Re6, D:c3 il Nero ha fondati motivi per sperare nella vittoria) 49..., Tf8+; 50. Tf5, Te8!; 51. Dh3, Te4+; 52. Rg5, Dd2+; 53. Rh5, Te2 e il Bianco non ha vie d'uscita.

46..., T:g4; 47. D:g4.

Nè 47. Te8+, T:e8; 48. D:e8+, Tg8 49. De5+, Dg7 nè 47. f:g4, Td3+ possono più salvare il Bianco.

47..., Dh1+; 48. Rg3, Tg8; 49. Tg5, Dg1+; 50. Rf4, Dc1+; 51. Rf5, Tf8+; 52. Re4.

Oppure 52. Re6, De3+.

52..., D:c3. 53. Te5, De1+; 54. Rd5, Td8+; Re6, Te8 ; 56. Abbandona.

Tutto sembrerebbe a posto per affermare che nella posizione in diagramma il Nero vince forzatamente. Invece dopo una notte insonne trascorsa alla ricerca della verità sulla posizione, io scoprii (dopo 41. T:e5, Df1+; 42. Rg4, Td8!) il tratto 43. Rg5!!

Inutile 43..., Dg1+ per 44. Tg4.

Se 43..., Dg2+ segue 44. R:f4 e la Donna nera non ha più l'importante scacco in c1.

Potrebbe sembrare promettente 43..., Tf8 (in vista di 44. Rh6, h:g6) ma il Bianco opera lo splendido sacrificio 44. D:h7+!!; T:h7; 45. T:h7+, Rg8; 46. Rh6 forzando una « patta posizionale », perchè non si vede come evitare lo scacco perpetuo.

Io mi riservavo di giocare 43..., Dg1+; 44. Tg4, Dc1 ma doveti subito convenire che con 45. Dh2!, T:g6+; 46. Rh4 il Bianco si sarebbe salvato! ».

L'arte del gioco posizionale

Per gentile
concessione della
rivista americana

CHESS
LIFE & REVIEW

a cura di LUIGI DE MARINO

di SAMMY RESHEVSKY

UN BUON PEDONE DOPPIATO

Un pedone doppiato di solito è uno svantaggio, ma ogni regola ha la sua eccezione, come si può desumere dalla partita che segue. Avevo i Bianchi contro Lombardy, e scelsi l'apertura Reti, che offre un gioco ricco di posizioni interessanti. Lombardy, che non si trovava in uno stato d'animo particolarmente battagliero, preferì difendersi con l'Indiana di Donna, e il gioco che ne derivò seguì appunto la solita linea.

Alla mia undicesima mossa ho permesso al mio avversario di farmi impedonare, optando per una presa effettuata con pedone, piuttosto che con un Alfiere. Questo pedone, tuttavia, mi ha permesso di ottenere una catena al centro, e, quindi, i miei pezzi ne hanno guadagnato in manovrabilità, limitando, contemporaneamente l'attività di quelli avversari.

Lombardy, messosi sulla difensiva, ha giocato bene fino ad un certo punto, ma alla fine ha commesso una svista posizionale, permettendomi di togliermi l'impedonatura, mentre così facendo, sarei riuscito ad isolargli un pedone. Pedone che ho guadagnato dopo un attacco in forze.

A corto di tempo, Lombardy ha poi commesso una svista che gli è costata un pezzo intero.

CAMPIONATO USA 1972

Apertura Reti

S. RESHEVSKY - W. LOMBARDY

In questa partita, per errore, la presa è stata indicata con il segno x.

1. Cf3, Cf6; 2. c4, e6; 3. g3, b6; 4. Ag2, Ab7; 5. 0-0, Ae7; 6. b3, 0-0; 7. Ab2, c5; 8. d4.

Una buona alternativa è 8. e3, seguita da De2 e d3, idea sperimentata con successo da Botvinnik, ex campione del mondo.

8..., cxd4; 9. Dxd4.

Preferibile a 9. Cxd4, Axc2; 10. Rxc2, d5, troppo semplificativa.

In seguito il Bianco non avrebbe speranza di venire in vantaggio.

9..., Cc6; 10. Df4, Db8.

Questa non è nuova. L'idea è di forzare il cambio delle Donne. Ne seguirebbe un finale nel quale il Nero può ben sperare di ottenere la patta. Infatti è ben vero che senza le Donne sulla scacchiera, il finale che segue in genere offre poche speranze di avvantaggiarsi.

Ma non in questo caso. In questa posizione i pezzi del Bianco ottengono una mobilità superiore, mentre, inoltre, il Nero è temporaneamente legato al pedone arretrato d7.

11. Cc3

La continuazione abituale è 11. Dxb8, Txb8; 12. Tfd1, Tfd8. Di proposito non ho mosso la Donna: volevo che Lombardy, e non io, cambiasse le Donne. Pensavo che avere un pedone in f4 mi avrebbe poi permesso di piazzare il Cf3 in e5, da dove avrebbe esercitato una considerevole pressione su b6 e d7. E per ottenere ciò ho accettato di impedonarmi.

11..., Dxf4; 12. gxf4, Tfd8; 13. Tfd1, Tab8.

Si preparava a contrastare Ce5.

14. Ce5, a6.

Non è raccomandabile 14..., Cxe5 per 15. fxe5, Ce8; 16. Axb7, Txb7; 17. Ce4, con una forte pressione, che avrebbe reso seria la posizione arretrata del pedone d7.

15. Td2, Ca7.

Lombardy, sentendosi in posizione spiacevolmente ristretta, cerca di cambiare pezzi.

16. Td1.

Il Bianco guadagna un tempo prezioso non cambiando l'Alfiere, ma costringendo il Nero a farlo.

16..., Axc2; 17. Rxc2, Tb7; 18. Rf3, Rf8.



19. e4!

Lo scopo di questa mossa è di cercare di immobilizzare le forze avversarie, piazzando un pedone in e5. Non c'era altro modo di fare progressi.

Ora il Nero non può parare la minaccia.

19..., b5.

Lombardy tenta di ottenere qualche controgiooco sull'ala di Donna. Meglio sarebbe stato continuare a difendersi con 19..., d6; 20. Cd3, T7-d7, che avrebbe prevenuto la spinta immediata del Bianco in e5.

20. cxb5, axb5.

Dopo 20..., Cxb5; 21. Cc4 (21. Cxb5 è soddisfacente per il Nero), Cxc3; 22. Axc3, il Bianco rafforza la posizione. Il Nero non può continuare con 22..., d5, per 23. Axf6, seguita da exd5, che guadagna un pedone.

Tentando di mettere il cavallo nella forte casa c5.

2..., Te8; **12. Ce5.**

Prevenendo ..., e5, che sarebbe stata liberatrice.

12..., C:e5; **13. A:e5, Ad7.**

Era meglio 13..., b6 (per allontanare il Cavallo bianco da c5, seguita da ..., Ab7).

14. Cc5, Ac6; 15. Db3, Te7.

Era insufficiente 15..., b6, permettendo al Bianco di irrompere con 16. Ca6, Ta-c8; 17. Tc2 (proponendosi di raddoppiare le torri sulla colonna « c ») con considerevole pressione.

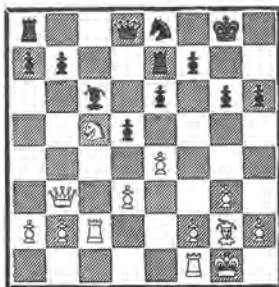
16. Tc2, Ce8.

Il Nero doveva alleggerire la forte pressione derivante dalla miglior posizione avversaria sulla colonna « c ».

17. A:g7, G:g7; 18. e4.

Comincia a farsi valere il maggior controllo del Bianco sullo spazio.

18..., Ce8; **19. Tf-c1.**



Era molto più forte 19. e5, che avrebbe creato un potente vincolo al centro e avrebbe lasciato il Nero in posizione assolutamente sterile e pressochè indifendibile. Dopo 19. e5, il Bianco avrebbe potuto continuare con 20. d4, e, in seguito, avrebbe potuto scegliere fra un gioco posizionale sull'ala di Donna e un'azione aggressiva sull'ala opposta.

19..., Cf6; **20. Dc3.**

Di nuovo 20. e5 è più efficace.

20..., e5!

Finalmente una mossa aggressiva, che offre del controgio al Nero.

21. De1, d:e4; 22. d:e4, Db6; 23. De3, Rg7; 24. Da3, Dd8.

Se 24..., Td8; 25. Ca4 (la pur allettante 25. C:b7, T:b7; 26. T:c6, D:b2, non offre troppo al Bianco) 25..., Dc7; 26. Cc3, con le noiose minacce D:a7 e Cd5.

25. De3, Db6; 26. Da3, Dd8.

Io segnavo il passo, mentre l'avversario era a caccia della patta. Ma avevo deciso di cercare la vittoria anche a costo di rischiare di trovare... la sconfitta.

27. Db4.

Così non s'introduce alcuna sostanziale variazione nella situazione, ma Mednis viene indotto ad una condotta più sicura e aggressiva.



27..., Db6; **28. Dc3, Td8; 29. Da3, T7-e8; 30. Tc3, Td2;**

31. Tb3, Dd8; 32. C:b7, Td1+.

La mossa perdente. In un serio Zeitnot, Mednis fa una mossa tentatrice di apparenza normale: uno scacco. Ora si aspettava 33. T:d1, in modo da mettersi in una posizione promettente dopo 33..., D:d1+; 34. Af1, C:e4; con le minacce 35..., Cd2. Ma gli è sfuggita la risposta del Bianco. Pure ingiocabile era 32..., A:b7; 33. T:b7, Dd4; 34. D:a7, senza controgio per il Nero. Corretto sarebbe stato 32..., Dd4. Se, allora, 33. Tf1, A:e4; 34. Tb4, Dd5; 35. A:e4, 36. D:a7?; Cg5; con la minaccia ... Ch3, matto, o ... Cf3, scacco. L'unica continuazione plausibile per il Bianco (dopo 32..., Dd4) sarebbe stata 33. Dc5, A:e4; 34. D:d4, T:d4 (se 34..., e:d4; 35. Cd6!), con approssimativa parità.

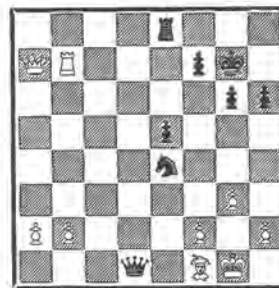
33. Af1!

Mednis non aveva preso in considerazione questa mossa.

33..., A:b7.

Interessante ma non valido era 33. Dd2, alla quale sarebbe seguito 34. T:T (non 34. T:Ac6? De2 e vince) 34. ..., D:T; 35. Cd6, Te6 (se 35..., Td8; 36. Td3, De1; 37. b3, bloccando le minacce del Nero e rimanendo con un pedone in più. Da notare che 37. Cf5+, g:Cf5; 38. T:T, Ab5!; 39. Df8+, Rg6; 40. e:f+, R:f5; sarebbe stato vincente per il Nero) 36. Td3, De1; 37. f3 con vantaggio.

34. T:d1, D:d1; 35. T:b7, C:e4; 36. D:a7.



Dopo che le immaginarie minacce del Nero sono svanite, il Bianco si ritrova con un pedone in più e due pedoni passati con i quali si dovrà fare i conti.

36..., Df3; **37. Ae2, Df6.**

Non 37..., D:e2??; 38. T:f7+, con matto alla prossima.

38. De3, Cd6; 39. Tb6, De7; 40. Dc5, Td8; 41. a4.

La spinta di questo pedone, anche senza l'appoggio del pedone b è sufficiente alla vittoria del Bianco; poichè i pezzi dell'avversario sono paralizzati.

41..., Cf5; **42. D:e7, C:e7; 43. a5, Cd5; 44. Tb7, Tc8; 45. a6, Tc1+, 46. Rg2, Tc2, 47. a7, abbandona.**

PREMIO INTERNAZIONALE DI POESIA

« GIUSEPPE MAROTTA »

Il Giornale « L'Araldo del Sud », con sede in Napoli alla Via San Domenico 91, (Tel. 653273), dopo l'enorme successo degli anni scorsi, bandisce la 3ª edizione del Premio Internazionale di Poesia « Giuseppe Marotta ». Il Premio si articola in due Sezioni: una riservata alla poesia in lingua, l'altra a quella dialettale, ognuna dotata di dieci premi. Si può partecipare con un massimo di 5 poesie per ogni Sezione. La Giuria, sotto la Presidenza Onoraria del Poeta PASQUALE RUOCCO, assegnerà Coppe, Targhe e Medaglie alle prime 20 composizioni; ad ognuno dei partecipanti sarà conferito un Diploma d'Onore. La grande cerimonia della premiazione avverrà in un noto Circolo napoletano, con l'intervento di autorità, attrici ed attori. Scrivere o telefonare onde richiedere il bando completo, che sarà inviato gratuitamente.

Spigolando in Biblioteca

Storia dei Grandi Match e dei Grandi Tornei

a cura di ATTILIO SACRIPANTI

TORNEO DI BLED 1931

Gli anni 1930-1931 furono quelli, in cui la forma scacchistica di Alessandro Alekhine raggiunse il suo massimo splendore, basti ricordare il torneo di San Remo (1930) che il campione vinse con la percentuale del 93%, l'olimpiade di Amburgo (1930) durante la quale ottenne 9 vittorie su 9 partite (100%) ed il torneo di Bled 1931. A questa grande manifestazione scacchistica, che si svolse a girone doppio all'italiana dal 23 agosto al 20 settembre, presero parte quattordici forti giocatori; Alekhine, l'unico imbattuto vinse con punti $20\frac{1}{2}$ (83,5%) seguito da Bogoljubov 15; Nimzowisch 14; Flohr, Kashdan, Stoltz, Widmar $13\frac{1}{2}$; Tartakover 13; Kostic, Spielmann $12\frac{1}{2}$; Maroczy 12; Colle $10\frac{1}{2}$; Asztalos $9\frac{1}{2}$ e Pirc $8\frac{1}{3}$.

STOLTZ - COLLE (Alekhine)

1. e4, Cf6; 2. e5, Cd5; 3. c4, Cb6; 4. c5, Cd5; 5. Cc3, C:c; 6. d:c, ...

Questa posizione straordinaria, è caratteristica delle moderne aperture, dopo sei mosse il Bianco ha ottenuto già dei risultati: linee aperte per un rapido sviluppo, e due avamposti nel campo avversario, mentre il nero non ha, per così dire, cominciato a giocare, perché astrazione fatta per il Cavallo di Re, tutti i pezzi occupano le case di partenza.

Si sarebbe disposti a credere (in base ai principi generali) che il guadagno di tempo registrato dal bianco, dovrebbe assicurargli un rapido vantaggio decisivo, se non si fosse in presenza di una posizione detta « chiusa » di cui, il segreto della resistenza consiste nella disposizione, non mossa, dei pedoni e quindi nell'assenza di punti deboli. E' curioso veder trionfare le vecchie idee di Steinitz in un impianto moderno! (Soultanbeief) se 5. ..., e6; 6. Ac4, A:c; 7. d4, Ab4; 8. A:c, e:A; 9. Dg4, Rf8 o 6. ..., C:c; 7. d:c, A:c; 8. Dg4, Rf8; 9. Af4, d5; 10. 0-0-0

6. ..., Cc6?

L'attacco al pedone « e » intrapreso con i pezzi è troppo lento e lascia al Bianco il tempo di sviluppare l'attacco. Più efficace sarebbe stata 6. ..., d6!; 7. c:d, e:d; 8. Cf3, Ae7; 9. Af4, d:e; 10. C:e, D:D

7. Cf3, g6; 8. Ac4, Ag7; 9. Af4, 0-0; 10. Dd2, b6; 11. h4!, h5

Questa mossa necessaria è in un certo qual modo la confessione del fallimento del sistema scelto dal Nero; ora la spinta g4 che il Bianco minaccia farà crollare la posizione del Nero

12. 0-0-0, e6

Si tratta ora di non perdere tempi! se 12. ..., b:c; 13. g4!,

h:g; 14. h5!!, g:c; 15. h:g, e6; 16. Ag5, De8; 17. Af6, C:e5; 18. Th8+!!, A:T; 19. Dh6, C:g6; 20. Th1 e matto alla prossima (Soultanbeieff).

13. Ag5!, f6

se 13. ..., De8 o 13. ..., Ce7; 14. c6 e 15. Af6

14. e:f, A:f; 15. Dc2, De8; 16. Ad3, Rg7; 17. g4!, h:g; 18. Td-g1!!, ...

Il bianco sviluppa brillantemente il suo attacco se 18. ..., g:c; 19. A:g6!, De7 (se 19. ..., D:A; 20. Ah6+, R:A; 21. D:D+) 20. Ah7, Rh8, 21. Dg6, A:A+; 22. T:A, D:A, 23. Th5, D: ; 24. D:D+, Rg7; 25. Tg1+ e vince avanzando il pedone h (Soultanbeieff).

18. ..., A:A+, 19. C:A, Ce5!; 20. Ae4, Aa6!; 21. A:T?

Non considerando che la variante brutale 21. ..., Cd3+; 22. Rb1, T:f2; 23. Da4!, T:b2+; 24. Ra1 ed il bianco vince. L'attacco era invero difficile a condursi perché alcune sue ramificazioni sono corrette. Così: 21. h5, De7; 22. Ch7?!, R:C; 23. h:g+, Rg8 ed ora né 25. Th7, Dg5+ né 24. Th5, Df6 danno nulla di decisivo. Ma 21. c4! avrebbe assicurato la vittoria ad esempio 21. ..., A:c4; 22. Dc3!, d6; 23. T:g4!, Rh6; 24. Tg2, Ta-d8; 25. h5!, g:h; 26. Cf7+!!, D:C; 27. T:h5+!!!, D:T; 28. De3+ e matto in due o 23. ..., Rg8, 24. h5! C:T; 25. h:g seguita da Dh3 e matto sulla colonna h (Soultanbeieff).

21. ..., Cd3+; 22. Rb1, D:A!; 23. c4!, ...

Si minacciava 23. ..., C:f2 e guadagna la Donna o la qualità

23. ..., C e5; 24. Dc3, Tf5; 25. f4?!, ...

Il Bianco vuole forzare ad ogni costo ed inizia una nuova combinazione ma...

25. ..., g:f e.p.; 26. Te1, ...

Guadagnando un pezzo! Se 26. ..., d6; 27. C:e6+ seguita da C:c7 o 26. ... Rf6; 27. T:C, T:T; 28. C:f3 e vince

26. ..., f2!; 27. T:C, Rg8!; 28. Tf1, Dg2; 29. Dd3, A:c4! se 29. ..., T:T??; 30. D:g6+ e matto alla prossima

30. D:A, T:T; 31. Dd3, D:T+; il bianco abbandona.

COLLE - KASHDAN Apertura Colle

1. d4, d5; 2. Cf3, Cf6; 3. e3, c5; 4. c3, e6; 5. Cb-d2, Cc6; 6. Ad3, Ad6; 7. 0-0, 0-0; 8. d:c, A:c; 9. e4, Dc7; 10. e:d, e:d; 11. Cb3, Ab6

La fase di apertura si è conclusa con una posizione all'incirca pari il nero possiede un pedone isolato ma i suoi pezzi sono ben piazzati infatti controllano il centro e battono sull'arrocco bianco, il bianco potrebbe scegliere fra lo sfruttamento posizionale del pedone isolato ed un attacco sul re nero; Colle sceglie questa seconda via.

12. Dc2, Te8; 13. Ag5, Ce4!

Il nero sfrutta magistralmente l'avamposto in e4 impedendo l'attacco bianco ora si inizia una interessante lotta per il possesso della casa e4

14. Ta-e1, Af5; 15. Ae3, Ag6!; 16. Ch4, ...

La lotta strategica per il possesso della casa e4 sta per concludersi con una combinazione di liquidazione che porterebbe alla caduta del pedone d 17. C:Ag6, h:C; 18. A:A, D:A; 19. A:C, d:A; 20. T:e, T:T; 21. D:T con un finale leggermente superiore. Ma non sempre la situazione tattica coincide con quella strategica.

16. ..., C:f2!!; 17. A:Cf2, A:A+

Un sacrificio profondissimo che era meglio rifiutare restituendo il pezzo con 17. D:Cl, A:Ad3; 18. A:A, D:A; 19. D:D, a:D; 20. T:T+, T:T; 21. Td1! ma Colle, preferisce guadagnare il pezzo.

18. R:A, Db6+; 19. Rg3, Te3+; 20. T:T, D:T+; 21. Tf3, Dg5+; 22. Rh3, Ce5!!

La prima di una serie di mosse calme che metterà in attività i rimanenti pezzi neri

23. Tg3, Dh6!

ora si minaccia 24. ..., A:A; 25. T:A, g5

24. Af5, Te8; 25. Cd4, Ah5!; 26. Df2, g5

Così il nero dopo 10! masse riconquista il pezzo sacrificato

27. A:h7+, Rf8!

se 27. ... R:A, 28. Df5+ e 29. D:g5

28. Af5, g:C; 29. Te3, Te7! 30. Te1...,

si minacciava 30. ..., Cg4!

30. ..., Ag4+!; 31. A:A, Cd3!!; 32. D:h4, Cf5+!; 33. Rg3, D:D+; 34. R:D, C:g2+; 35. Rg5, T:T

Con questa graziosa combinazione di liquidazione il nero entra in un finale vinto il resto è questione di tecnica.

36. h4, Ce3; 37. Af3, Cc4; 38. Cf5, Tg1+; 39. Rf4, Tf1; 40. Ce3, Tf2; 41. Cd1, Th2; 42. h5, C:b2; 43. Ce3, Cd3+; 44. Rg3, T:a2; 45. A:d5, Tb2; 46. h6, Ce5; 47. Rf4, Cg6+; 48. Re4, b6; 49. Cf5, Ce7; 50. Abbandona.

Una splendida partita che mostra la impressionante profondità di calcolo di Kashdan.

PIRC - ALEKHINE**Difesa Tarrasch****1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, c5; 4. c:d, c:d**

Il gambetto Hennig - Schara

5. Da4+, Ad7; 6. D:d, e:d; 7. D:d, Cf6; 8. Ag5, ...

Questa mossa non è cattiva ma è preferibile 8. Dd1!

8. ..., Cc6; 9. Dd2, h6; 10. A:C, ...

Questo cambio libera un po' il nero ma non si può considerare debole

10. ..., D:A; 11. e3, 0-0-0; 12. 0-0-0?, ...

Ecco come il campione critica questa mossa « Questo è un errore che permette al nero di recuperare il pedone di gambetto con una persistente pressione. Era necessario 12. Cd5!, Dg6; 13. Ce2 e 14. Cf4 »

12. ..., Ag4!; 13. Cd5, T:C!; 14. D:T, ...

Ora sembra tutto finito, infatti dopo 14. A:T, 15. D:A, D:f2; 16. Dg4+, f5; 17. De2, D:D; 18. C:D, Ac5 non rimane che un lungo e monotono finale probabilmente patto. Ma Alekhine trova una continuazione bruciante.

14. ..., Aa3!!; 15. Db3, ...

Questa risposta è debole ma non pare vi sia di meglio se 15. b:A, Dc3+!; 16. Rb1, Td8!; 17. D:T, C:D con la minaccia Af5+ o A:T se 15. Td2, A:b+!; 16. T:A, Dc3+; 17. Rb1, De1+; 18. Rc2, Td8 e vince (Alekhine)

15. ..., A:T; 16. D:Aa3, D:f2; 17. Dd3, Ag4!

Se 17. ...Td8?; 18. Ch3! Df6; 19. Dc3 con chances di salvezza (Alekhine)

18. Cf3, A:C; 19. Df5+, Rb8; 20. D:A, De1+; 21. Rc2, Tc8; 22. Dg3+, ...

« Ora finalmente cambio le donne » avrà pensato Pirc ma...

22. ..., Ce5!+; 23. Rb3, Dd1+; 24. Ra3, Tc5!; 25. Abbandona.

Non v'è nulla da fare il nero minaccia 25. ..., Ta5+; 26. Rb4, Ta4+; 27. Rc5, b6+; 28. Rb5, Dd7+ se 25. b4, Tc3+; 26. Rb2, Dc1+ se 25. b3, Dc1+; 26. Ra4, Ta5+!; 27. R:T, Da3+; 28. Rb5, a6+; 29. Rb6, Db4+; 30. Ab5, D:A+ se 25. Rb4, Dd2+!, 26. R:T, b6+; 27. Rb5, Da5+.

ALEKHINE - NIMZOWITSCH**(Francese)****1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4; 4. Cge2(!), ...**

Gustoso è il commento di Alekhine a questa mossa: « Questa mossa è in codesto momento praticamente inoffensiva! Tuttavia preferii questo sviluppo perché il mio avversario contro Sir Thomas nel 1925 aveva risposto con 6. ..., f5 senza esser stato punito per la sua eccessiva voracità! ».

4. ..., d:e; 5. a3, A:C+; 6. C:A, f5

Questo è un grave errore strategico le case nere divengono molto deboli anche per la mancanza dell'Alfiere di re; per pareggiare bastava 6. ..., Cc6; 7. Ab5, Ce7 o 6. ..., Cf6, 7. Ag5 rientrando nella difesa Mac Cutchon

7. f3!?, ...

Lo stesso Alekhine definisce questa mossa seduttrice e quasi certamente corretta ma il bianco veniva in vantaggio semplicemente con una posposizione 7. Af4, Cf6; 8. f3!, e:f; 9. D:f, D:d; 10. Cb5 o 9. ..., 0-0; 10. 0-0-0

7. ..., e:f; 8. D:f, D:d4; 9. Dg3!, ...

Una semplicissima mossa che pone in risalto la debolezza delle case nere c7 e g7 e della diagonale h2-b8.

9. ..., Cf6; 10. D:g7, De5+?

« Inconsequente, e per questo fatale! ». Con queste lapidarie parole il grande Alekhine condanna la mossa del testo in effetti dopo 10. ..., Tg8; 11. D:c7, Cc6 il nero può respirare un poco lo scacco invece fa guadagnare un tempo al bianco; ed il tempo in posizioni simili è un fattore importantissimo!

11. Ae2, Tg8; 12. Dh6, Tg6

Se 12. ..., T:g2 il bianco può scegliere fra 13. Af4! e 13. Ag5

13. Dh4, Ad7; 14. Ag5, Ac6?

Con 14. ..., Cc6; 15. 0-0-0, 0-0-0; 16. Th-e1 si perdeva una qualità ma ci si poteva difendere meglio. Con la mossa del testo si perde un ulteriore tempo

15. 0-0-0; A:g2

Nimzowitsch pensava forse di essere ad un pranzo!

16. Th-e1, Ae4; 17. Ah5, C:A; 18. Td8+, Rf7; 19. D:C Abbandona.

Non v'è nulla da fare se 19. ..., Rg7; 20. C:A, f:C; 21. Ah6+ se 19... Da5 20. D:h7 Tg7 21. Dh6! De5 22. C:A.

Una graziosa posizione di « zugzwang » dopo appena diciannove mosse. La più bruciante sconfitta di Nimzowitsch!

Scacchi per corrispondenza

a cura di **LUIGI AMALFI**

Si inaugura con questo numero una nuova rubrica del nostro giornale, quella dedicata al gioco per corrispondenza: essa non poteva mancare in un periodico che si pone, come fine principale, quello di divulgare sempre di più gli scacchi e che aspira a soddisfare tutte le esigenze dei lettori appassionati del bel gioco.

Il gioco per corrispondenza ha delle caratteristiche profondamente diversa da quelle a tavolino. Per quest'ultimo occorrono indubbiamente doti notevoli di freschezza intellettuale, di intuizione, prontezza di calcolo e soprattutto la capacità di conservare la freddezza ed un certo distacco psicologico, qualità indispensabili per il buon successo nel clima arroventato e logorante di un torneo. Il gioco per corrispondenza, al contrario, è più uno studio che una competizione vera e propria, anche se la lotta per la vittoria nei tornei non è meno accanita e perseguita con tenacia; infatti esso dà al giocatore la possibilità di riflettere quanto vuole (o almeno per un tempo più che comodo), di « entrare » a fondo nella posizione, di esaminarne tutte le possibili soluzioni. Permette anche l'approfondimento e la valutazione metodica delle varianti, l'analisi e lo studio di aperture nuove o improvvisate e di finali complessi e sottili. L'emotivo, che davanti alla scacchiera in partita viva non riesce spesso ad esprimere il meglio di se stesso, può in tale attività ottenere delle soddisfazioni proporzionali alle sue capacità intellettuali, al suo stile ed alla sua preparazione e conoscenza del gioco. E' opportuno anche aggiungere che il gioco per corrispondenza richiede una precisione ed una organizzazione che spesso l'estroso giocatore a tavolino non possiede e permette inoltre anche a chi è lontano dai Circoli scacchistici e non ha il tempo di frequentarli di continuare a dedicare una parte del proprio tempo libero al bel gioco, senza preoccupazioni di orario e senza tensione. In conclusione il gioco per corrispondenza può essere un ottimo mezzo per gustare e scoprire sempre di più le gioie intellettuali che gli scacchi sanno offrire a chi li coltiva con amore e pazienza: è bene dunque che anche questa forma di gioco sia sempre di più conosciuta e divulgata.



Pubblichiamo, qui di seguito, una nota inviataci dal Dott. Silli, consigliere dell'A.S.I.G.C.

Con questo numero inizia la collaborazione tra il « Giornale » e l'A.S.I.G.C..

Il duplice scopo di questa collaborazione è l'organizzazione di tornei liberi a tutti, anche ai neofiti che intendano provare le proprie forze prima di cimentarsi in tornei ufficiali, che il lancio di tornei speciali (di cui vi daremo nei prossimi numeri i particolari), completamente riconosciuti dall'ASIGC.

Anche per il primo gruppo di tornei, l'ASIGC concederà promozioni ai partecipanti che si faranno soci entro i termini che verranno, di volta in volta, indicati.

Per chi non conoscesse l'ASIGC ecco una sintesi della sua attività in corso:

1) tornei organizzati da altre Nazioni e dalla Federazione Internazionale (I.C.C.F.): partecipazione alle Olimpiadi a squadre (Semifinali), al Campionato Europeo a squadre, alle Semifinali del Campionato del Mondo (con i Maestri Porreca e Lilloni), alle Semifinali del Campionato del Mondo Femminile (con 3 valenti giocatrici), ad un grande torneo inglese (con il Grande Maestro Internazionale Napolitano), a tornei organizzati dalla Francia e dal Portogallo, al Campionato Europeo Giovanile, a numerosi tornei di promozione dell'I.C.C.F. delle categorie Magistrale, Candidati, 1^a, 2^a e 3^a; alla 2^a Coppa I.C.C.F. ed alla Semifinale della 1^a Coppa I.C.C.F., a tornei tematici internazionali dell'I.C.C.F. e della Bolivia.

2) organizzazione propria: tornei in corso: un grande torneo internazionale con 752 partecipanti; 14 incontri internazionali a squadre contro altrettante Nazioni; la Coppa Latina fra Italia, Francia, Spagna, Belgio, Portogallo e Romania; la Finale del 24^o Campionato Assoluto; le 3 Semifinali del 26^o Campionato Italiano; i 4i Campionati Italiani di 1^a, di 2^a e di 3^a categoria; numerosissimi tornei di 1^a, 2^a, e 3^a categoria; tanti tornei tematici; un Campionato Regionale (Pugliese-Lucano); i Campionati Militari.

Di tutti i Campionati Italiani stanno per uscire i bandi per la prossima edizione che vedrà anche il 1^o Campionato Italiano Femminile.

Per i tornei di categoria e per i tornei tematici invece le iscrizioni sono sempre aperte: per le informazioni si può scrivere indifferentemente al Dott. Incelli o al Dott. Silli.

Nel prossimo numero saranno pubblicati i bandi di due Tornei per corrispondenza a carattere nazionale e precisamente:

1° CAMPIONATO ITALIANO UNIVERSITARIO PER CORRISPONDENZA ORGANIZZATO DALL'A.S.I.G.C. IN COLLABORAZIONE COL NOSTRO GIORNALE

1° CAMPIONATO NAZIONALE PER CORRISPONDENZA DEI BANCARI ORGANIZZATO DAL « GIORNALE DEGLI SCACCHI »

Iniziando da zero

(Corso completo per principianti)

del Maestro **DARIO CECARO**

Con la presente puntata possiamo iniziare, dopo aver imparato le regole fondamentali, a illustrare lo scopo ultimo di una partita a scacchi e come raggiungerlo.

Tutti sappiamo che per vincere bisogna dare scacco matto al Re avversario, oppure costringerlo all'abbandono per manifesta inferiorità.

L'obiettivo può sembrare semplice, ma se pensiamo che per insegnare il metodo per raggiungerlo, sono stati scritti migliaia di libri per illustrare le tre fasi di una partita a scacchi — apertura, centro e finale — ci possiamo facilmente rendere conto della difficoltà che troviamo dietro le quinte di una partita a scacchi.

Lo studio razionale e sistematico delle tre fasi del gioco è appunto ciò che porteremo avanti in questo corso. Il corso comprenderà ancora 12 lezioni, e in ogni lezione tratteremo del finale, del centro e delle aperture, in modo da dare ai lettori una visione armonica dello sviluppo del gioco e una conoscenza strategica tale da poter poi da soli iniziare uno studio più approfondito con buone basi iniziali.

Il segreto, appunto, per imparare bene una qualsiasi materia è quello di iniziare con un buon sistema che ci dia fin dal principio idee chiare.

Desidero subito avvertire i lettori che uno degli errori più frequenti dei principianti è quello di dedicare allo studio della teoria delle aperture con un numero vastissimo di varianti, il maggior tempo, o, addirittura tutto il tempo che dedicano agli scacchi.

Il grande campione Raul Capablanca (Campione del mondo dal 1921 al 1927) così rispose a un amico: « Il novanta per cento delle varianti dei libri non valgono molto perché, o sono varianti errate, o partono da un presupposto che io considero falso. Lasci stare le aperture e dedichi tutto il tuo tempo ai finali: alla lunga ne avrò maggior profitto ».

Il parere di Capablanca è secondo me ancora valido anche se si deve riconoscere che lo studio delle aperture è oggi forse più preciso che non ai tempi del Grande Campione. Resta, però, il fatto fondamentale che lo studio delle numerose varianti delle varie aperture è assolutamente inutile non solo per i principianti ma per tutte le categorie fino alla II Categoria Nazionale e forse oltre.

Quanto ho detto sopra non significa che bisogna completamente trascurare lo studio delle aperture, ma usare un metodo più razionale in modo da poter dedicare la maggior

parte del tempo che dedichiamo agli scacchi, allo studio dei finali e del centro-partita.

Suggerirei ai lettori la seguente distribuzione del tempo dedicato agli scacchi: il 50% allo studio dei finali, il 25% allo studio del centropartita e il rimanente 25% allo studio di partite di forti giocatori ben commentate. Con questo metodo si ottiene un continuo sviluppo armonico della conoscenza delle tre fasi della partita senza un inutile studio puramente mnemonico delle numerose varianti delle aperture.

Attraverso uno studio intelligente delle partite i principianti acquisteranno una sufficiente conoscenza delle aperture tale da non sfigurare sia nelle partite amichevoli che nelle competizioni ufficiali.

Spassky vince

il 41° Campionato Sovietico

L'ex Campione del Mondo Boris Spassky ha vinto il Campionato Sovietico di scacchi per il 1973.

Si è classificato al primo posto assoluto con punti $11\frac{1}{2}$ su 17 distanziando di un punto i seguenti cinque Grandi Maestri: Anatoli Karpov, Victor Korchnoj, Ghennodi Kuzmin, Tigran Petrosian e Lev Polugaievsky.

Questa smagliante vittoria di Spassky rimette in discussione tutti i pronostici fatti fino ad oggi sul risultato finale del Torneo dei Candidati.

Bisogna tener presente che Spassky ha vinto un importante Torneo al quale hanno preso parte quattro dei sette avversari che lotteranno con lui al Torneo dei Candidati.

Chi sarà lo sfidante di Fischer? Fare pronostici è molto difficile, ma possiamo senz'altro dire che Spassky vincendo il Grande Torneo Sovietico ci ha ricordato in modo convincente che non è tramontato.

Nel prossimo numero vi presenteremo un ampio servizio sul Campionato Sovietico.

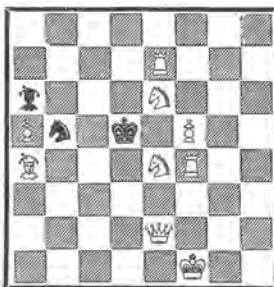
D. C.

Problemi e studi

del Maestro **DARIO CECARO**

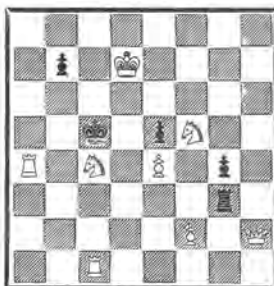
Problemi

A. F. MACKENZIE



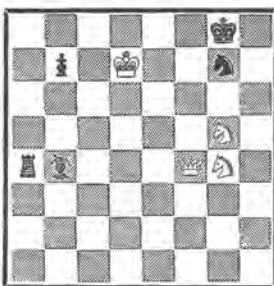
Il bianco matta in due mosse

E. PRADIGNAT



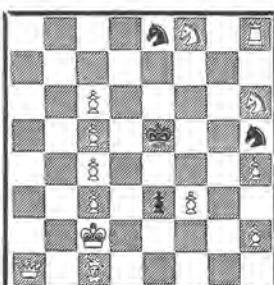
Il bianco matta in due mosse

S. LOYD



Il bianco matta in tre mosse

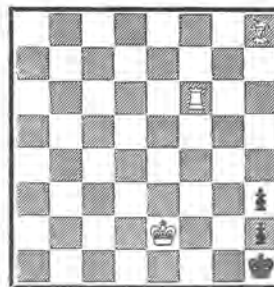
A. F. MACKENZIE



Il bianco matta in tre mosse

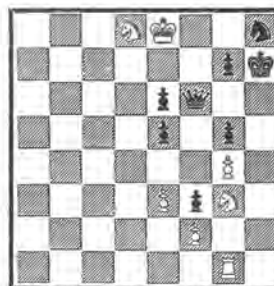
Studi

HORWITZ (1)



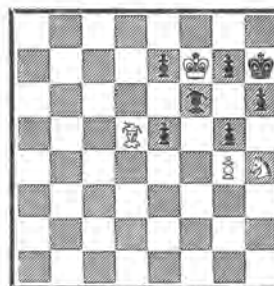
Il bianco gioca e vince

HORWITZ (2)



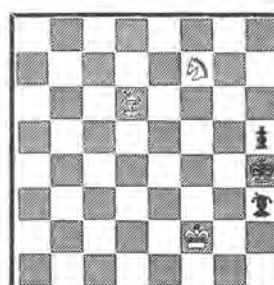
Il bianco gioca e vince

HORWITZ (3)



Il bianco gioca e vince

HORWITZ (4)



Il bianco gioca e vince

Soluzioni del numero precedente

PROBLEMI

Alain C. White

Rf6 e matto alla prossima. Il nero può anche arroccare. Se 1. ... 0-0; 2. Cgf7+ matto.

Dr. W. J. L. Verbeek

Df3 e matto alla prossima.

N. Sardotsch

1. Ta4 e matto alla prossima.

J. Oehquist

1. Db1, R:T+; 2. Cd4+ matto.

STUDI

Horwitz (1)

1. d8=D+, R:D; 2. T:A+; T:T; 3. Af7, d2+; 4. Re2, d3+; 5. Rd1 e vince. Il nero non può evitare la perdita della torre.

Horwitz (2)

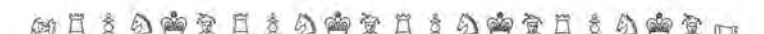
1. Ce6+, Rf7; 2. Rd7, Af8; Cd8+, Rg7; 4. Re8, mossa di pedone; 5. Ce6 matto.

Horwitz (3)

1. Tg3, Ta5; 2. Th3+, Th5; 3. T:T+, g:T; 4. g4, h:g; 5. f:g, Rh6; 6. Af3, Rh7; 7. Ae2, Rh6; 8. g5+, Rh7; 9. Ad3 matto.

Horwitz (4)

1. Df5+, Rh8; 2. Dg6, Dg5; 3. Ce6, d1=D; 4. C:D, Dd5+; 5. Ce6, D:C+; 6. R:D, e1=D+; 7. Rf7 e vince.

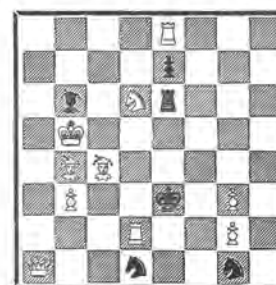


GARA DI SOLUZIONE n. 4

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

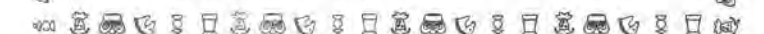
2° Premio: Zaia Vanni - Viale Lombardia, 34/c - Buccinasco (Milano)

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

IL FESTIVAL DI VENEZIA

di **GIANNI ARTURO**

Come al solito, ci siamo tutti a questo settimo Festival Internazionale di Bridge: come ogni anno quasi per appuntamento. E tutti, di comune accordo, affermiamo che il precipuo scopo è quello di rilassarci, di concederci, cioè, una settimana di relax dopo le fatiche dell'inverno.

E poi? Altro che relax! sette giorni di lotte senza esclusione di colpi. E polemiche, e notti insonni, e disordinata alimentazione, e fegato grosso... così.

Questo è il Bridge, o, almeno, questo è il Bridge per quei pochi, tanti considerati che lo vivono, lo soffrono, lo godono masochisticamente.

Perché vi è sempre l'esigua minoranza dei disinteressati che partecipa solo, fisicamente e non rischia alcun travaso di bile.

Siamo arrivati al Lido con il rombo dei motori dello « Aero-meeting Internazionale » e siamo ripartiti con le melodie della IX Mostra Internazionale di Musica leggera. Ma questo ci è stato riferito. Nulla e nessuno può, infatti, distrarre il bridgista che riferisce o ascolta di una mano difficile.

E così, orribile dictu, nessuno ha potuto notare il Domenico Modugno che, per il gran caldo, indossava una giacca di velluto, o la Ornella Vanoni che, con incedere da regina, sembrava camminasse su di un tappeto di uova, o le folte e ricciute chiome dei componenti l'Equipe 84.

E nessuno ha notato, il che è veramente riprovevole, la grazia, l'eleganza ed i movimenti di gazzella della Gigliola: eppure questa benedetta figliola, ormai, l'età ce l'ha, e come!

E invece tutti si sono affannati a notare ed a far notare i candidi shorts di Guido Luciani ed i sandaletti, pieni di lustrini, di Massimo Fornaro. Questo è il piccolo, grande mondo del Bridge!

Venezia, inospitale, ha negato i bagni: epidemia e temporali. Tutti in casa. E meno-male che le accoglienti sale del « Des Bains » hanno potuto ridurre il disappunto. Anche senza bains il « des bains » è sempre il des bains.

E veniamo alla cronaca degli incontri.

15 e 16 settembre: torneo a coppie libere con 500 coppie partecipanti. Oneroso e difficile il compito degli organizzatori che si sono avvalsi dell'opera di ben sette direttori; Attili, Alzeni, Mancini, Burcovic, Bertotto, Brogi e Gandolfi hanno operato da par loro e tutto è filato liscio come l'olio. In proposito bisogna riconoscere che questi nuovi direttori di torneo sono veramente bravi, anche, e soprattutto, perché riescono ad usare il pugno di ferro con il guanto di velluto. Non si esagera affermando che, dopo un provvedimento sfavorevole, ti vien spontaneo di ringraziarli.

Quest'anno, poi, avevano voluto strafare tanto da voler servire ai partecipanti i risultati subito dopo gli incontri. Ma, al solito, la macchina ha fatto le bizze e, come a Milano per il « Del Duca », le aspettative sono andate frustrate.

E così il secondo turno di gara si è iniziato senza che i giocatori conoscessero le posizioni acquisite al primo turno. Per dovere di cronaca aggiungiamo che, in verità, la macchina ha ripreso a funzionare, sia pure a scartamento ridotto, e, dopo ventiquattro ore, ha fornito una bella classifica senza errori di rilievo. Quello che non si è compreso bene è il motivo per cui si è ritenuto di affidare l'incarico ad un gruppo meccanografico jugoslavo. Eppure non risulta che l'Italia sia molto arretrata in questo campo.

Cinquecento coppie, non tutte, però, qualificate. E così i « top » ed i « pot » si sono sprecati. La conseguenza si è avuta con i risultati di rilievo conseguiti dai vincitori e dagli immediati inseguitori che sono riusciti a realizzare medie del 63 e del 64 per cento.

I tornesi Pittalà e Garabello che, per nostra disgrazia, avevano disertato gli Europei di Bridge, hanno imposto la loro classe, se-

guiti, a ruota, dalla coppia De Paula - Zanasi. (Ma questo Italo Zanasi, allora, sa veramente giocare se riesce ad ottenere risultati con tanti partners diversi? Ancora una volta, quindi, gli inquisitori, quelli della caccia alle streghe, hanno avuto torto. Brutta cosa l'invidia!). Terzi Biganzoli e Rivolta, quarti Facchini e Zucchelli. Quinti, e questo è un capitolo a parte, i napoletanini Giordano e Masucci, due giovanissimi che, dopo essersi laureati campioni juniores per il 1972, stanno facendo passi da gigante. Sentiremo parlare di loro e, specialmente di Nino Masucci, degno erede della scuola napoletana.

Al ventiquattresimo posto la Markus con Gresh: anche se poco fortunata la campionessa britannica riesce sempre a porsi in evidenza.

Non egualmente le altre coppie straniere, Austriache, Ungheresi, jugoslave, Francesi, Polacche e Svizzere, che hanno voluto onorare il Festival della loro presenza. Poche di esse hanno ottenuto onorevoli piazzamenti. Ma i « Mitchel » sono basati anche sulla fortuna oltre che sull'abilità.

Omar Sharif ha giocato in coppia con Lallo Burgaj e non si è piazzato. Con la sua consueta onestà Lallo ha pubblicamente ammesso tutte le proprie colpe. E dire che, per l'occasione, Omar aveva imparato il sistema Burgaj e così bene da lasciar stupito l'inventore.

In ogni modo Sharif non si è gran che doluto del risultato e si è ampiamente rifatto con un duplicato notturno nel quale ha letteralmente dominato gli avversari. 120 punti in ventiquattro mani non è una cosa da poco. E dire che Omar ha giocato con un compagno occasionale applicando il sistema Bleu-Team. Conosce tutti i sistemi, questo diavolo di Zivago.

Nessuna premiazione ufficiale per le coppie vittoriose: quando, infatti, il meccanografico si è deciso a comunicare la classifica, la maggior parte degli intervenuti era già partita e, di conseguenza, i premi sono stati ritirati alla spicciolata o inviati per posta. Speriamo che, per l'avvenire, si riesca ad ovviare a questi inconvenienti che lasciano un po' la bocca amara.

Finito l'open, sotto con il danese: 17, 18, 19 e 20 settembre, quattro giorni duri da maratona. Inizio ore 14 - fine ore 2 di



Torneo di Venezia: OMAR SHARIF al centro e di spalle ARTURO GIANNI

notte; 12 ore intervallate da un affrettato pasto serale. Ma gli stancanivisti del bridge non si spaventano per così poco, anzi, per loro, più lunga è la lotta più fresco è il cervello. E che riflessi-

Un esempio: siamo all'ultimo incontro ad uno dei tavoli in lotta per il primato. Nord apre di un picche e Sud si ritrova con: R 9 8 7 — R F 10 8 — A D 6 — R 10. Sedici punti bellissimi, distribuiti. Pronto per il gran balzo dichiara « due fiori » e, sul « 4 fiori » di Nord, che indica un rovescio con 10 carte nere, chiude a quattro picche. Mancavano, infatti, due assi e Sud, con una prontezza di riflessi encomiabile, l'aveva capito.

Vittoria della squadra Bresciani, con Bellantani, Pittalà, Garabellà, Facchini e Zucchelli. Seconda la squadra di Caio Rossi, con Burgaj, Abate, Bianchi (tanto nomine) e Matteucci. Terza la squadra Austriaca con Zuzzi, Stadler, Wagner, Raunig, Spimadieter e Springer. Quarta, finalmente premiata la passione di Michele Gior-

(Segue a pagina 127)

Giochiamo a bridge

(Corso completo per principianti)

di GIANNI ARTURO

PUNTEGGIO POSITIVO PER CONTRATTI E SURCONTRATI

Ciascuno dei due giocatori della linea che ha subito il « contré » ha il diritto di surcontrare. In tal caso questo giocatore ritiene che gli avversari abbiano contratto avventatamente e che l'impegno dichiarato sia raggiungibile. Ciò lo può desumere e dalle proprie carte e dalla dichiarazione e, soprattutto, dalla fiducia che ha nel proprio partner.

Diciamo subito che il « surcontré » è un'arma a doppio taglio, perché se è vero che può procacciare un forte utile è pur vero che può arrecare un sensibile danno economico: inoltre esso riapre la dichiarazione nel senso che gli avversari, eventualmente spaventati delle infauste conseguenze, possono fare un'ulteriore dichiarazione affrontando il rischio di un « contré » piuttosto che quello minacciato del surcontré. Quest'arma, pertanto, bisogna usarla « cum judicio » e quando si è diventati padroni della tecnica del bridge e del gioco della carta. Lo stesso consiglio per i « contré » specialmente nei contratti perziali che, come si è visto, se contratti, possono procacciare agli avversari una manche inesistente, o, comunque, non dichiarata.

Il giocatore che riesce a realizzare un contratto surcontrato ha diritto ad un premio che equivale a ben quattro volte l'impegno ed a 50 punti di bien joué.

Se, pertanto, il contratto è di « due picche » (otto prese con atout picche) che, normalmente, equivale a sessanta punti, l'attribuzione, in forza del surcontré, è di 240 punti oltre i cinquanta e, logicamente, la manche: il punteggio, infatti, così calcolato, supera i cento punti di minimo.

Se, poi, il contratto viene realizzato con qualche surlevée, alla linea competono 200 punti per ogni presa in più, in prima, e 400 punti in zona: ciò sempre in aggiunta a quei punti corrispondenti a quattro volte il valore effettivo del contratto ed ai 50 di bien joué.

Mettiamo, per caso, che una linea che ha dichiarato « un cuori » (sette prese con atout cuori) subisca un « contré » e, forte delle proprie carte, rilancia il surcontré.

Se essa linea mantiene l'impegno con due surlevées, riesce, cioè, a fare nove prese (sette, per l'impegno, e due in sovrannumero) ha diritto ad un bel po' di punteggio invece dei miseri 30 punti utili per la manche maggiorati dei 60 non utili per la manche (da segnare, cioè nell'angolo alto).

Facciamo il conto, considerando la linea in zona:

30 punti, equivalenti al contratto dichiarato, per $4=120+50$ punti (bien joué) + 800 punti (due surlevées). In totale 970 punti invece di 90. Essa, inoltre, trovandosi in zona, avendo diritto alla manche, ha vinto il rubber con gli annessi e connessi del caso, tra i quali, non ultimo, il premio di partita per 500 o 700 punti. Tutto questo perché un giocatore ha lanciato un « contré » evidentemente avventato e, non accortosi del pericolo, ha accettato anche il surcontré.

Ecco perché si diceva, innanzi, che le armi del contré e del surcontré vanno usate con la massima prudenza e soltanto allorché si è diventati padroni del gioco.

PUNTEGGIO NEGATIVO PER CONTRATTI CONTRATI CONTRATI E SURCONTRATI

Se una linea non realizza un contratto contratto paga una penalità che va, logicamente, a vantaggio della linea avversa.

La penalità è rapportata al numero di prese in meno effettuate. In tali casi la terminologia bridgistica usa dire che il dichiarante è andato sette o, meglio, è andato down, di una, due o più prese.

Come per il premio, così per la punizione il punteggio si diversifica in ordine alla posizione di manche: minore se la linea è in prima, maggiore se in zona.

Una presa down, in prima, equivale a 100 punti di penalità.

Due prese down, in prima equivalgono a 300 punti di penalità.

Tre prese, sempre in prima, a 500 punti. Quattro prese a 700 punti.

Cinque prese a 900 punti. E così di seguito.

Il calcolo, infatti è semplice:

Si moltiplica per 200 il numero delle prese in meno contrate e sul totale si concede un abbuono di cento punti - infatti: una presa in meno moltiplicata per 200 da 200 — 100 (di abbuono) = 100.

Cinque prese in meno:

$$5 \times 200 = 1000 - 100 = 900$$

Sette prese in meno:

$$7 \times 200 = 1400 - 100 = 1300$$

Se la linea è in zona, invece, le prese contrate in meno vengono moltiplicate per 300 e sul totale vien sempre concesso l'abbuono di 100 punti. Es.:

Una presa in meno:

$$1 \times 300 = 300 - 100 = 200$$

Tre prese in meno:

$$3 \times 300 = 900 - 100 = 200$$

Cinque prese in meno:

$$5 \times 300 = 1500 - 100 = 1400$$

Le prese in meno surcontrate vengono penalizzate con il doppio del punteggio indicato innanzi. E pertanto:

2 prese in meno surcontrate, in prima, equivalgono a 600 punti di penalità.

4 prese in meno surcontrate, in zona, equivalgono a 2.200 punti di penalità

2 prese in meno, surcontrate, in zona, equivalgono a 1000 punti di penalità.

In altre parole per le prese in meno surcontrate esse vanno moltiplicate per 400, se in prima, e per 600, se in zona. Sul totale l'abbuono concesso è di 200 punti.

Il punteggio negativo va segnato nell'angolo alto della linea avversa e, cioè della linea che se lo attribuisce positivamente.

RIASSUNTO DELLE PRINCIPALI REGOLE

Il giocatore che distribuisce le carte vien detto « mazziere ».

Le carte vengono distribuite incominciando dal primo giocatore sito a sinistra del mazziere, in senso orario, E' d'uso distribuirle una alla volta.

La dichiarazione viene iniziata dal mazziere e prosegue in senso orario, Essa cessa quando tre giocatori, consecutivamente, hanno dichiarato « passo ».

Cessata la dichiarazione il contratto viene aggiudicato al giocatore che, per ultimo, ha assunto l'impegno: questi giocherà la mano.

La prima carta di attacco sarà giocata dal giocatore che trovasi alla sinistra del dichiarante, cioè di chi gioca la mano.

Non appena viene giocata la prima carta il compagno del dichiarante espone le proprie carte sul tavolo. Questo giocatore che, in termine bridgistico, è detto « il morto », non può intervenire più nel gioco fin tanto che non sia finita la smazzata.

I colori sono quattro (picche, cuori, quadri, fiori) ma i semi sono cinque in quanto ai quattro semi indicati dai colori si aggiunge quello indicato dal « senza atout ». L'ordine di importanza vede in testa il senza atout seguito dai colori di picche, cuori, quadri e fiori.

Per ogni presa dichiarata e fatta viene attribuito un punteggio.

Una presa a senza atout vale 40 punti - due prese valgono 70 punti: infatti, per i contratti a senza la prima presa vale dieci punti in più delle altre.

Ogni presa a picche ed a cuori vale trenta punti.

Ogni presa a quadri ed a fiori vale venti punti.

Per poter realizzare una « manche », cioè mezza partita, occorrono 100 punti - pertanto i contratti di manche sono: tre senza (cento punti $40+30+30$); quattro picche o quattro cuori ($30+30+30+30$); cinque quadri o cinque fiori ($20+20+20+20+20$).

Tutti gli altri contratti che procurano un

utile di punti inferiore a cento vengono considerati contratti parziali.

Ogni giocatore forma, con il proprio compagno o partner, una linea: le linee, pertanto, sono due e sono, convenzionalmente, dette: Nord-Sud ed Est-Ovest.

Se un giocatore non mantiene l'impegno assunto viene penalizzato, a favore della linea opposta, in uno al proprio partner. La penalità è proporzionata alle prese in meno effettuate, ed alla situazione di zona.

Una presa in meno equivale a 50 punti se la linea è in prima ed a 100 punti se la linea è in zona.

Le carte di testa (asso, re, donna e fante) vengono dette « onori »; ad esse viene attribuito, convenzionalmente, un punteggio che viene utilizzato per la valutazione della mano. E così l'asso vale quattro punti, il re, tre punti, la donna, due punti ed il fante, un punto. Anche il 10 è considerato onore ma, ad esso non viene attribuito alcun punteggio.

In partita libera la concentrazione di quattro onori, del colore dell'atout, in una sola mano dà diritto ad un premio di cento punti: se gli onori sono cinque il premio è di 150 punti. Se il gioco, invece, è a senza atouts il premio si ottiene, per 150 punti, soltanto quando i quattro assi sono concentrati in una sola mano.

LA DICHIARAZIONE IN PRATICA

(mazziere)

♠ A R D 7			
♥ 6 5			
♦ R F 10 8			
♣ 8 4 2			
♠ 5 4			♠ 10 8 3
♥ R 10 4 2		N	♥ A D F 8 7 3
♦ A 9 4		O	♦ 3 2
♣ A 9 5 3		E	♣ D F 5 3
		S	
♠ F 9 6 2			
♥ 9			
♦ D 7 6 5			
♣ R 10 7 6			

Nord-Sud in prima. Est-Ovest in seconda.

Le carte sono state smazzate e distribuite da Nord e, nel quadro, sono state indicate in ordine, per colori, a cominciare dal colore di picche che, convenzionalmente, è di rango più elevato. Il colore di minor rango è quello di fiori ed ad esso compete l'ultimo posto.

Il primo ad aver diritto a parlare è il mazziere, cioè Nord: successivamente la parola passerà ad Est, a Sud ed, infine ad Ovest per, poi, ritornare a Nord. Abbiamo già detto, infatti, che la dichiarazione non si arresta finché tre giocatori non abbiano dichiarato « passo ».

La posizione di Est-Ovest in seconda, o zona, renderà più cauti i giocatori di questa linea data la maggiore entità delle punizioni in caso di errato contratto. E, pertanto, in casi simili, si usa dire che Nord-Sud si trovano in posizione favorevole in quanto possono rischiare in più qualora intendano soffrire un utile contratto agli avversari: impedire, cioè, a questi di aggiudicarsi un contratto fattibile. In seguito si vedrà, con la maggior pratica, quanto proficua può es-

sere la tattica di ostruzionismo e che rischi comporta.

Nord, dunque, aprirà la dichiarazione.

A questo punto è indispensabile precisare che, per poter fare una qualunque dichiarazione positiva, in apertura, occorre una forza di minimo, forza che il giocatore ricava dal punteggio onori in suo possesso e dalla distribuzione dei colori. Per il gioco a colore (ad atout), infatti, una mano sbilanciata è molto più redditizia di una mano piatta.

Generalmente per poter aprire (fare, cioè, per primo una dichiarazione positiva) occorre un minimo di dodici, tredici punti. Nord si trova in tale situazione. Infatti egli possiede 9 punti a picche (A R D = 4+3+2) e 4 punti a quadri (R F = 3+1). In tutto tredici punti: il minimo sufficiente richiesto.

Egli aprirà di « un picche » indicando al partner di essere in possesso di un punteggio sufficiente e di almeno quattro carte di picche. Come si vede Nord non ha aperto di « un quadri » pur avendo quattro carte nel colore ed un motivo c'è. Con mani deboli, infatti, è opportuno annunziare subito il colore nobile per una eventuale intesa nel seme che richiede un minor numero di prese per conquistare la manche. Per la manche a picche bastano dieci prese (quattro oltre le sei di base) mentre per la manche a quadri ne occorrono undici.

Dopo la dichiarazione di « un picche » da parte di Nord la parola passa ad Est.

Il giocatore in Est, adesso, viene a trovarsi in una situazione alquanto scabrosa: egli, infatti, possiede 10 punti in tutto (sette a cuori e tre a fiori) ma il colore di cuori è invitante. D'altra parte, per un'interferenza in zona occorrerebbe una maggiore forza onori anche, e soprattutto, per non ingannare il compagno che, ancora, non ha avuto la possibilità di fare alcuna dichiarazione.

Soppesati i pro ed i contro, Est decide di intervenire, nonostante tutto, e dichiara « due cuori ». Non ha potuto, infatti, dichiarare « un cuori » dovendo superare di almeno un gradino la dichiarazione di Nord: ed il seme di cuori è di rango inferiore a quello di picche.

Sud, che, a sua volta, ha la parola ritiene opportuno comunicare al partner di essere in possesso di quattro carte nel colore di picche e di avere un minimo di forza che, però, combinata con quella dichiarata, in apertura, da Nord, non dovrebbe essere sufficiente a tentare la manche (a fare, cioè, dieci prese avendo come atout il colore di picche).

Egli, pertanto, dichiara « due picche » mantenendosi al più basso livello possibile.

Come si può ricavare Sud ha avuto la possibilità di mantenere la dichiarazione allo stesso livello al quale era pervenuto Est (quota due) in quanto il colore di picche è di rango più elevato di quello di cuori.

La parola ad Ovest il quale si trova in possesso di ben undici punti (3 a cuori - 4 a quadri e 4 a fiori) e di quattro carte nel colore dichiarato dal compagno.

Egli, inoltre, deve presumere che Est abbia qualche cosa in più dei 10 punti essendo intervenuto in zona pericolosa. E, pertanto, si sente autorizzato a tentare la manche dichiarando « 4 cuori ». Si impegna,

cioè, a nome del compagno a fare dieci prese, come minimo, avendo come atout il colore di cuori.

E' adesso il turno di Nord il quale deve decidere se accettare il contratto dichiarato dagli avversari o tentare una difesa a 4 picche. Preferisce non azzardare (erratamente) e passa. Est, a sua volta, non avendo motivi per andare avanti, passa e Sud passa in considerazione della sua povertà di punteggio.

Tre giocatori, quindi, sono passati, hanno, cioè, dichiarato consecutivamente « passo ». La dichiarazione è finita e l'ultimo giocatore che ha fornito una dichiarazione positiva si è aggiudicato il contratto enunciato in tale dichiarazione. Nel caso in esame abbiamo Ovest che ha fornito, per ultimo, una dichiarazione « quattro cuori » positiva: gli altri, invece hanno fornito la dichiarazione negativa di « passo ». Il contratto aggiudicato deve essere giocato da uno dei due giocatori che formano la linea che ha vinto l'asta e, precisamente, da quello che, per primo, ha nominato il colore o, meglio, il seme (avrebbe potuto essere un contratto a senza atouts) posto a base del contratto aggiudicato. Est ha nominato, per primo, il seme di cuori ed Est giocherà la mano.

Il compito dell'attacco, di conseguenza, spetta a Sud, che trovasi alla sinistra di Est.

A questo punto la denominazione bridgistica chiamerà Est « il dichiarante », Sud « l'attaccante », Ovest « il morto ». La linea Nord-Sud diventerà la linea di controgioco, la linea, cioè, che cercherà, con la tecnica dei due componenti l'equipe, di far cadere il contratto, di impedire ad Est la realizzazione delle dieci prese per le quali la linea Est-Ovest si è impegnata.

Sud attacca e depone la prima carta sul tavolo: subito dopo Ovest muore e depone tutte le proprie carte sul tavolo avendo cura di disporle in bell'ordine, per semi, onde rendere più agevole il compito di Est e dei giocatori della linea avversa.

E vediamo come si svolge il prosieguo e quali difficoltà può incontrare il giocatore seduto in Est al quale compete il maggior onere: dal momento in cui è morto, infatti, Ovest non può più collaborare, anzi deve astenersi da qualunque gesto atto a dare suggerimenti al partner.

Per meglio partecipare al gioco è opportuno che i principianti non si accontentino dello schema ma dispongano effettivamente le carte in modo da avere una visione certamente più chiara e da rendersi conto del perché con una determinata giocata si consegue un esito positivo e negativo.

Sud dunque attacca di fante di picche (è il colore nel quale più presumibilmente, il partner avrà degli onori di testa con i quali fare presa): lo scopo infatti, di ciascun giocatore è quello di fare quante più prese è possibile; ed, anzi, alla linea Nord-Sud basterebbero quattro prese per battere il contratto. Le carte sono tredici e, quindi, più tredici prese non si possono fare: se, pertanto, la coppia in Nord-Sud riesce a realizzare quattro prese ne lascia all'altra linea solo nove. E, poichè, la linea Est-Ovest si è impegnata per dieci prese nove

diventano insufficienti ed il contratto viene battuto.

Fante di picche di Sud, 4 di picche di Ovest, sette di Nord e tre di Est. La carta più alta delle quattro, rispettivamente, giocate è il fante di picche: la presa, quindi compete a Sud. Essa, da questo momento, è appannaggio della linea Nord-Sud. Sud è rimasto in presa e deve nuovamente giocare per primo: giocherà ancora picche e la presa sarà di Nord che, fornendo la dama non ha tema di essere superato da un onore maggiore. Ed è la seconda presa che si aggiudica la linea Nord-Sud.

Adesso tocca a Nord che è rimasto in presa: egli gioca Asso di picche-Est risponde con il 10, Sud con 2 ed Ovest?

Ovest non possiede altre carte di picche e, quindi, può avvalersi del seme di cuori che è il seme scelto per atout: è la briscola e, come tale, può tagliare. Ovest gioca il 2 di cuori e fa presa. Prima presa per Est-Ovest. Da tener presente che, dicendo Ovest taglia e fa presa, si intende il dichiarante (Est) taglia con la carta del morto (Ovest) e fa presa.

A questo punto il dichiarante muove Re di cuori dal morto realizzando la seconda presa e quattro di cuori per la dama di mano e la terza presa. In tal modo ha eliminato le atouts dalle mani degli avversari ad evitare il rischio di qualche taglio in altro colore.

Donna di fiori dalla mano: se Sud copre di Re l'asso del morto farà presa ed il fante, che resta in mano al dichiarante, diventa buono; se Sud liscia, passa, cioè, il sei di fiori, la dama di fiori resta in presa. Nell'uno e nell'altro caso, con una disposizione così favorevole delle carte, il dichiarante realizza sempre due prese nel colore di fiori. Egli, inoltre, avendo il pieno degli onori a cuori, realizza sei prese in tale colore, una presa con il taglio della carta di picche da parte del morto ed una presa con l'asso di quadri. In totale 10 prese, quante, cioè ne aveva dichiarato la linea. L'impegno è stato mantenuto e, poiché la

linea Est-Ovest trovavasi in zona (in seconda), essa ha vinto il rubber.

Grave danno per Nord-Sud che non ha saputo profittare della favorevole occasione per difendere con una dichiarazione di « quattro picche ». Questo impegno, infatti, non sarebbe stato realizzato ma, tutt'al più, con un buon contro-gioco, sarebbe stato penalizzato di due downs che, anche, se contrate, avrebbero rappresentato un danno, di gran lunga, minore della perdita della partita.

Guardando le carte di Nord-Sud, infatti si può facilmente desumere l'esito di un impegno a quattro picche. Il dichiarante sarebbe stato Nord che, per primo, ebbe a nominare il colore.

Esso dichiarante, con qualunque attacco, trovavasi in condizioni di realizzare: Quattro prese a picche, avendo il pieno nel colore; tre prese a quadri nel qual seme mancava solo l'asso ed una presa di taglio a cuori avendo Sud una sola carta nel colore. Otto prese per due downs che, se anche contrate, potevano rappresentare una punizione di 300 punti e non la punizione della sconfitta con tutti gli annessi e connessi del caso.

Ma, i principianti facciano molta attenzione, non sempre le difese sono proficue, ché anzi, il più delle volte sono oltremodo dannose, specialmente quando interviene la iella. E, pertanto, è opportuno adoperarle, cum grano salis, soltanto quando si è sicuri, o quasi, di mettere in difficoltà l'avversario o di fare, in ogni modo, un buon affare.

Concludendo con un attento esame della smazzata, della dichiarazione e dello svolgimento del gioco possiamo ricavare:

1) I singoli o singletons (una sola carta in un colore diverso dall'atout) ed i vuoti o chicanes (nessuna carta in un colore diverso dall'atout) rappresentano una forza che va tenuta presente nella valutazione della mano in uno a quella degli onori. Essi, infatti, consentono di operare tagli ed ogni taglio rappresenta una presa in più quando è effettuato dalla mano (dal giocatore) che possiede un numero inferiore di atouts ri-

spetto al proprio partner. In effetti, avendo Est sei carte nell'atout di cuori ed Ovest quattro carte, un taglio effettuato da Ovest ha rappresentato una presa in più in quanto le sei prese nel colore di cuori da parte di Est erano sicure. Se, per caso, Ovest fosse stato chicaïne a picche, avrebbe potuto effettuare tre tagli nel seme e quindi tre prese in più di quelle fatte. Se fosse stato singleton avrebbe potuto effettuare due tagli e, quindi, una presa in più.

2) Nello aprire la dichiarazione è preferibile nominare prima il colore nobile quando si possiedono due colori di pari lunghezza. In tal modo si ottiene di accertare, eventualmente, subito il fit in un colore che richiede un minor numero di prese per la manche ed, inoltre, si ha la possibilità di ripiegare, su qualunque risposta del partner, su un colore minore e di mantenere, così, la dichiarazione al più basso livello possibile. Aprendo, infatti di « un picche », sulla risposta di « un senza » si può dichiarare « due quadri ». Con tale sequenza il compagno può passare o, se non gradisce il seme di quadri, può riportare a « due picche » mantenendo, così il livello a quota due prese. Se invece l'apertore dichiara per primo il colore di quadri, sull'eventuale risposta di « un senza » deve dichiarare « due picche ». Con tale sequenza il rispondente, che non gradisce il colore di picche, deve riportare a quadri salendo al livello di tre in quanto il seme di quadri è di rango minore di quello di picche.

3) Nella prima risposta, se si possiedono quattro carte nel seme dichiarato dal compagno è utile dare subito l'appoggio e ciò specialmente quando la mano è debole. In tali casi il nominare, prima, un altro colore non serve ad altro che a dare eccessive indicazioni agli avversari.

4) Le interferenze in zona contro prima debbono essere fatte soltanto con mani positive e con semi lunghi. In ogni altro caso si rischia, innanzitutto, un « contre » con conseguenziale, dura punizione ed, in secondo luogo, si comunica al partner un'informazione errata, il che è sempre deleterio.

Tre senza giocati con l'arte del campione

di RAFFAELE RICCARDI

Torneo Mitchel: due sprovveduti giungono al tavolo del campione, balbettano un timido buona sera e restano lì, immobili, estasiati ad ammirare il gran giocatore che, con una dichiarazione perfetta, si aggiudica il contratto di tre senza.

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

Il campione, in Sud, riceve l'attacco di 4 di picche; sette del morto e fante di Est catturato dall'asso. Donna di quadri che fa presa, fante di quadri sul quale entra di asso Ovest il quale, gioca donna di fiori, fante di fiori. Sulla ultima fiori cade il Re di Est. A questo punto Sud non ha più esitazioni: l'attacco di 4 di picche, infatti, in forza della regola dell'undici, sta ad indicare che Est possedeva una sola carta superiore, il fante, che è stato speso alla prima giocata: basterà, quindi giocare picche con la speranza che Ovest, da quello sprovveduto che appare, stia basso. Sei di picche — ma Ovest carica di nove e bisogna prendere di donna

dal morto. Nulla di perduto, anzi il gioco diventa più spettacolare per i numerosi angolisti — basta giocare le due quadri ed Ovest è compresso — è maturo per una micidiale messa in mano. Infatti dopo che sono state giocate quattro fiori, due picche e quattro foiri, due picche e quattro quadri restano solo tre carte per un brillante finale

NORD
 ♠ R 8
 ♥ F
 ♦ —
 ♣ —
 SUD
 ♠ 3
 ♥ R 10
 ♦ —
 ♣ —

Se Ovest, infatti è in possesso di un onore a cuori, sarà costretto a portarlo secco per difendere il 10 di picche secondo: sud, pertanto, avendo già realizzato due picche, tre quadri e due fiori, aspetterà il ritorno a picche per fare le necessarie nove prese. E così, fante di cuori dal morto, basso Est, basso Sud e donna di cuori di Ovest che ritorna di cinque di picche così come l'alta tecnica del campione voleva dimostrare. Elementare... otto di picche dal morto e... dieci di picche da Est che, incassa l'asso di cuori per due downs. Lo score porta la modestia di tutta la sala che si è limitata a giocare due senza ed anche uno solo, realizzandone quattro. Perché le carte erano:

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

Bastava battere le picche! Come è vero che le vittime della scienza sono tante!

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

Sulla giocata di cuori, Sud entra di asso e batte le quadri per giungere a questo finale

Un controgiooco . . . assurdo!

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

La dichiarazione

Ovest	Nord	Est	Sud
passo	due fiori	passo	un cuori
passo	due picche	passo	due quadri
passo	tre senza	passo	due senza
passo		passo	passo

Ovest attacca con il due di fiori; sette di Nord, dieci di Est e cinque di Sud. Re di fiori, piccola, piccola ed asso di Nord. Adesso il dichiarante gioca due di quadri dal morto e passa il 10 di mano, che fa presa: Ovest fornisce il quattro. Sette di picche di Sud, tre di Ovest, nove di Nord ed Est entra in presa con il Re.

A questo punto Est conosce la distribuzione quasi perfettamente: Nord-Sud, infatti giocano la corta lunga, quindi Sud deve avere quattro cuori e cinque quadri. Inoltre l'attacco a fiori di due chiarisce che Ovest ha quattro carte nel colore e quindi Sud non può avere, come resti, che due picche e due fiori. Ciò viene avvalorato dallo scarto di Ovest in quanto Est sa che il partner, sul gioco avversario indica il numero

delle carte nel senso che piccola-grande vuol significare numero pari e grande-piccola numero dispari.

Per quanto concerne i valori, Ovest è in possesso, certamente, della donna di fiori e della donna di picche: molto probabilmente possiede anche un onore a cuori; d'altra parte, in mancanza di tale onore non sussistono problemi.

Est, pertanto, gioca il fante di fiori, che resta in presa dopo che Sud ha scartato il 10 di cuori ed Ovest ha fornito piccola nel colore - il nove di fiori del morto ha impedito ad Ovest di superare con la donna il fante del compagno.

Cosa deve giocare, adesso, Est? Un'indagine, a basso ed alto livello, ha risposto: CUORI! Se, infatti, Sud tenta l'impasse, Est prenderà di Re e, con la fiori franca, batterà il contratto. Semplice, no?

Ebbene, Eugenio Chiaradia ha giocato il 2 di picche concedendo all'avversario le nove prese sufficienti (5 quadri, 2 picche, una fiori ed una cuori) a realizzare il contratto. E questo in un torneo Mitchel!

Lo credereste? La mano è stata un TOP. Ed il Professore lo aveva capito.

La giocata di cuori, infatti, permetteva a Sud di fare dieci prese perché Sud avrebbe preso di asso e, con la lunga di quadri, avrebbe schiacciato il povero Ovest, soffocato dai tanti fermi. Infatti:

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

Già a questo punto, con l'impasse a picche tutte le prese sono di Sud. Ma non è necessario alcun impasse in quanto, sull'ultima quadri, Ovest deve buttar via le carte.

Certo che vedere uno squeeze del compagno sin dalla quarta carta non è da tutti.

Il Festival di Venezia

(Segue da pagina 123)

gini, la squadra Ricciarelli con Giorgini, Biganzoli, Rivolta e Della Rovere.

Quaranta squadre premiate - il Casinò non ha badato a spese. Va bene che le voci dei feriti affermano che il tutto è stato restituito con gli interessi, ma questo non vuol dire che la manifestazione non sia riuscita in pieno.

A chiusura rinfresco per tutti i partecipanti e premiazione, questa volta ufficiale, nei saloni del Casinò.

Giocate con me

a. g.

PROBLEMA N. 1

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

Nord-Sud in zona. La dichiarazione:

Ovest Nord Est Sud
 Un cuori contro passo tre senza
 passo passo passo

Ovest attacca con il 2 di cuori sul quale Est entra in presa di Re e ritorna nel colore di dieci, prima, e di 8 successivamente. Ovest incassa la quarta cuori e ritorna di sette di quadri. Come pensate di perfezionare il contratto?

PROBLEMA N. 2

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

Sud gioca quattro picche e riceve l'attacco di sette di picche. Quale linea di gioco deve adottare il dichiarante per mantenere l'impegno?

SOLUZIONI

PROBLEMA N. 1

Sud conta, tra mano e morto, 25 punti onori: il Re di cuori fornito da Est sull'attacco chiarisce che la rimanenza del punteggio è nelle mani di Ovest, il quale ha aperto, sia pure in prima contro zona, di prima mano.

E pertanto Sud deve limitarsi a battere tutte le quadri per pervenire a questa situazione finale:

NORD
 ♠ A 7
 ♥ —
 ♦ —
 ♣ D F
 SUD
 ♠ D 9
 ♥ —
 ♦ 4
 ♣ A

A questo punto Ovest viene a trovarsi compresso con in mano i due Re neri secondari. Sull'ultima quadri Nord scarta il 7 di picche e se Ovest si è seccato il Re di fiori, incassa l'asso nel colore, va al morto con l'asso di picche e fa l'ultima presa con la donna di fiori. Se, invece, Ovest si è seccato il Re di picche, va al morto con l'asso nel colore, rientra in mano con l'asso di fiori e fa l'ultima presa con la donna di picche.

PROBLEMA N. 2

Sud conta nove prese: cinque a picche, due a cuori, una a quadri ed una a fiori. Teoricamente le perdenti sarebbero due a quadri ed una a cuori ma l'attacco in atout rende vana la speranza di poter tagliare la quarta quadri; gli avversari; infatti, appena in presa nel colore, si affretterebbero a tornare in atout.

Sud, pertanto, prende di Asso l'attacco, poi gioca asso di fiori e fiori per il taglio di mano con il Re di picche; ritorna al morto con 4 di picche per il dieci ed un nuovo taglio a fiori con il nove di atout. Nuovamente al morto con il Re di cuori, taglia l'ultima fiori con la donna di picche: e finalmente asso di quadri, fante di picche ed asso di cuori per la decima presa. In tal modo, infatti, Sud ha realizzato tre prese in atout con le carte del morto, tre tagli di mano, asso e re di cuori, asso di quadri ed asso di fiori. In totale le dieci prese necessarie a mantenere l'impegno.

LE SEMIFINALI DEL CAMPIONATO JUNIORES

A Roma si son date convegno ben venticinque squadre di giovani e giovanissimi per contendersi l'ambito premio dello ingresso alla finale del campionato « Juniores ».

Presenti i rappresentanti del centro-sud da Firenze a Palermo ed a Cagliari. Roma, per l'occasione, ha mandato tutte le sue forze all'assalto e la rappresentativa annoverava i nomi, più illustri, di giovani che già ben hanno figurato nella categoria « Open »: Dato, Sbarigia, Lauria, etc., non hanno bisogno di presentazioni. Un pronostico interamente grigio-Tevere non era certamente azzardato, quindi. Ed invece tutte le previsioni sono andate a gambe all'aria. Una sola squadra romana, capitano Claridge è riuscita a qualificarsi e, per giunta, al quarto posto.

Vittoria piena dei napoletani (Masucci, Giordano, De Montemajor, Bottoni, Marchiori, Sommella) i quali, entrati nel girone dei primi della classe, vi si sono assestati e, nel secondo giorno di gara, non hanno perso un colpo.

Seconda, la squadra di Messina e terza la squadra di Cagliari.

Una nota lieta, che lascia ben sperare, è quella della squadra Palmieri, napoletana anch'essa, composta di ragazzi e ragazzini (il figlio di Beppe Valente conta solo tredici anni). Questa squadra è riuscita a qualificarsi per il girone A ottenendo, tra l'altro, la vittoria per sei a due contro la squadra di Dato. E scusateci se è poco.

LETTERA APERTA AL DIRETTORE DI « BRIDGE D'ITALIA »

Egregio dott. Barbone, l'anno scorso, in occasione della vittoria del Campionato « Juniores » da parte della squadra che, quest'anno, ha ottenuto il primo posto nella semifinale di Roma, la Sua rivista ebbe a pubblicare un articolo della simpatica Ida Pellegrini nel quale, certamente, non veniva fatto l'osanna dei vincitori: essi, infatti, venivano presentati ai lettori come degli, oscuri outsiders con molta « side » (boria) e nessuna competenza.

Non fu per campanilismo, ma solo perché conoscevo, personalmente, i componenti della squadra: il certo è che l'articolo non mi venne molto gradito. E, fiducioso nella Sua ben conosciuta sensibilità, mi permisi di scrivere una letterina semi-umoristica con la illusione di vederla pubblicata.

Lei, giustamente, non ritenne opportuno di addivenire a tanto ma, mi permetta, almeno un rigo di risposta avrebbe potuto concedermelo.

Eppure, campanilisticamente parlando, Napoli e Bari sono state sempre affratellate e dalla posizione geografica e dalla miseria e dal colera.

In ogni modo Le assicuro che non sono offeso e conservo sempre per Lei la stima che ho sempre avuto e la simpatia che sempre Le ho dimostrato.

La prego, però, quest'anno, di non autorizzare la pubblicazione di qualche altro libello contro questi ragazzi che sono la speranza del Bridge Italiano.

Cordialmente

ARTURO GIANNI

Lettere e Arti di ieri e di oggi

a cura di RITA BOZZI

BOBBY FISCHER INSEGNA GLI SCACCHI

Hoepli - Milano - 1973 - Lire 5.000

« Geniale come il suo autore, questo libro vi introduce nel magico mondo degli scacchi con il tocco agile e originale del prestigioso campione del mondo ». Questa la fascetta che presenta il volume.

Il lettore smaliziato, abituato a passare a raggi X un volume prima di effettuare un acquisto, potrebbe storcere il naso in attesa di beccare l'inganno sfogliando appena il libro. Ma questo volume, nato dalla geniale esperienza di Bobby Fischer e dalla collaborazione di Stuart Margulies e Donn Mosenfelder per la parte visiva, si distingue da tutto quanto la letteratura del settore ha offerto in proposito.

Non è un volume che presenta « l'antico e nobile gioco » in termini di concettualità e di schematicità tecniche più o meno abbondantemente illustrate.

E' un volume dal taglio originale perché riduce al minimo il testo e dà ampio spazio all'aspetto visivo introducendo il lettore direttamente nel « clima » della scacchiera; i 540 diagrammi costituiscono il facile binario per imparare senza fatica il gioco degli scacchi. Anzi con lo scorrere delle pagine si resta avvinti al volume che diventa un po' una entusiasmante avventura.

Possiamo senz'altro affermare che il gioco degli scacchi, grazie a questo metodo proposto dal Campione del mondo, può essere appreso da chiunque, anche da coloro che non possono dedicargli molto tempo.

In definitiva, possiamo dire che è sempre vero l'antico motto della sapienza popolare: chi è grande sa essere anche piccolo.

PLAISIR DES ÉCHECS

di Assiac - Payot, Paris, 1972, pp. 240, 15, 90 F.

Il volume pubblicato dalla Payot nella collana dedicata agli scacchi è tradotto dall'originale inglese « Adventure in Chess » della Turnstile di Londra. La traduzione francese interpreta felicemente la lingua e lo spirito del testo inglese: **Plaisir des échecs**. Si tratta infatti di uno studio estetico del gioco degli scacchi. Un'estetica però che non è rivolta ad un pubblico di specialisti, ma riesce a interessare anche coloro che sono « Maestri » o « Gran Maestri ».

I pezzi del gioco diventano dei personaggi e si muovono sulla scacchiera con uno stile, una logica, una fantasia, quasi con una personalità propria.

L'Autore, con un linguaggio particolarmente fantasioso ed espressivo disegna una meravigliosa tela sulla quale si muovono questi affascinanti « personaggi ». Non si tratta di un gioco nell'accezione più banale del termine, ma di un'occasione perché l'uomo estrinsechi la sua fantasia, le sue doti intellettuali, il suo senso estetico, il suo spirito di iniziativa, le sue capacità inventive.

Una partita di scacchi diventa così una sinfonia ricca di

tutte quelle ricchezze che i giocatori hanno saputo trasfondervi e creare.

In definitiva, un volume utilissimo a comprendere appieno la bellezza di questo « gioco » antico e sempre nuovo per l'esperienza che permette ai suoi appassionati.

DOPO DI ME IL DILUVIO

di David Forrest - Mondadori - Milano - 1973 - pp. 203 - Lire 2500

David Forrest: un'altra coppia di scrittori felicemente riuscita. Si tratta in realtà di David Eliades e di Bob Forrest Webb che hanno miscelato un nome e cognome facilitando le cose anche al lettore.

Se si volesse scrivere una pagina di « Bibbia » contemporanea si potrebbe senz'altro seguire le orme dei due scrittori di « Dopo di me il diluvio ». Non si tratta di un libro religioso, né tantomeno in chiave di serietà barbosa: è un libro scritto con piglio umoristico, spesso dalla trovata esilarante, dalla battuta che strappa l'applauso, ma, come tutti i discorsi veramente umoristici non risulta fine a se stesso. La risata che suscita, si smorza subito in sorriso e poi in amara riflessione.

Dopo tanti secoli Dio vuole fare una nuova « pulizia di primavera » e decide di riprendere l'idea del diluvio. Questo il fulcro sul quale poggia uno spaccato di storia contemporanea: quanto avviene nel paesino di St. Pierre des Monts, teatro degli avvenimenti narrati nel volume, risulta un'analisi incisiva e sferzante che lascia il segno nel lettore attento e sensibile. Il taglio ironico-sornione dato dagli autori ricorda per certi aspetti e per i problemi affrontati il volume di Bruce Marshall « Il miracolo di Padre Malachia ».

In conclusione, un libro da leggere e da meditare sia pure nella girandola di esilaranti trovate che ne costituiscono il gradevole tessuto.

ALLEGRI GIOVENTU'

Premio Strega 1973 di Manlio Cancogni - Rizzoli - L. 2800

L'autore dopo un periodo di attività giornalistica si dedica alla letteratura pubblicando: La carriera di Pimlico, L'odontotecnico, Una parigina... ecc.

In questo volume, l'autore, ci trasporta in una valle sconosciuta, dove vivono un gruppo d'uomini e donne naufraghi della vita, e su questo ultimo scoglio dimenticato dal resto del mondo, queste coppie già in età avanzata si rincorrono tristemente, freneticamente, iniziando squallidi amori.

Tutti agiscono non come adulti maturati all'esperienza della vita, ma come degli individui che si abbandonano ad una vecchiaia senza ritegno, rincorrendo l'amore, in uno sgretolarsi di sentimenti come chi sa di non poter ne dare ne avere più nulla dalla vita.

Una storia di persone senza obblighi senza doveri, soli abbandonati a se stessi che cercano di condire con magri ingredienti il triste declino della vita.

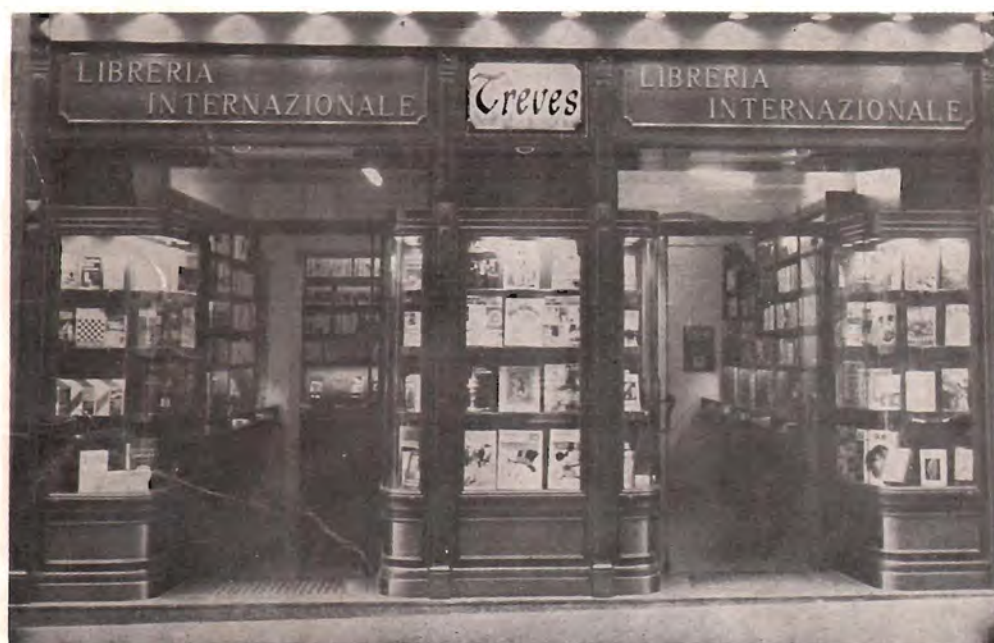
libreria internazionale treves

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