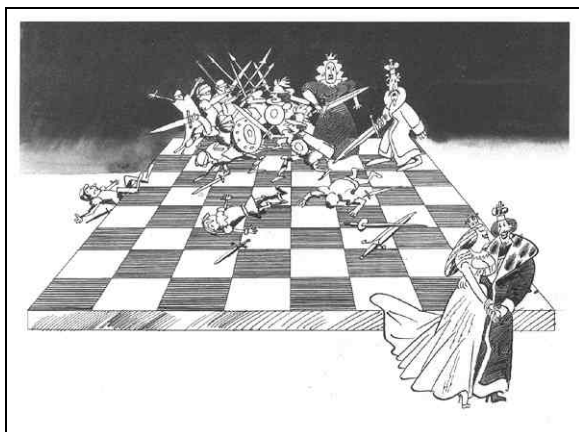
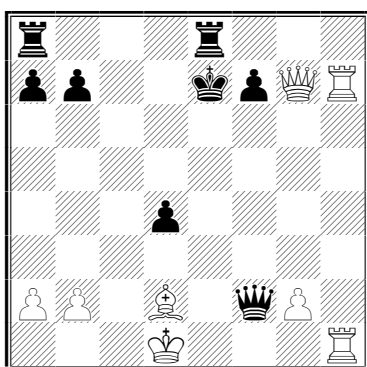


Editorialino



Marzo, il mese dell'arrivo della primavera, il mese del risveglio della natura, dei sensi e dell'amore... qualcuno potrebbe pensare che, con la bella stagione alle porte, si possa tranquillamente uscire in bellavita. Il nostro gaudente non resiste a rimanere chiuso in casa. S'infila una canottierina, un paio di bermuda e si dirige in direzione del lungomare. E a metà strada incappa in una bufera siberiana con tanto di grandine e trombetta d'aria inclusa. Terminando i pochi giorni che rimangono fino a Pasqua a letto con una febbre da rinoceronte. Cosa vogliamo dirvi con questo, cari lettori ? che messaggio intendiamo infilare nelle vostre tenere menti di NC ? Che morale ?

La morale è sempre quella (no, le girelle non c'entrano): *mai mollare*.



Muove il bianco. Il nero, che ha perso un pezzo, e' in una brutta situazione, e già potrebbe abbandonare. Ma una flebile vocina gli sussurra: "*non mollare!*" e decide di non fermare l'orologio. Il bianco intanto comincia la caccia: **1.Te1+ Rd7 2.Dg4+ Rc6 3.Th6+ Rb5** e' evidente a questo punto, anche se il primo giocatore non ha giocato le

mosse migliori, che il re nero non ha scampo e già s'intravede il matto in poche mosse. Ma il bianco vuole divertirsi, e pregustando il momento in cui stringerà la mano al suo avversario umiliato, intende infierire a fondo sul povero Re nero. **4.Dg5+ Rc4** una penosa fuga. Il nero inizia a mettere a posto le sue cosine, e guarda se c'è qualche amico con cui tornarsene a casa. Ma con tutto ciò (ancora quella vocina) e' deciso a non mollare fino allo scacco matto; tanto a questo punto, non c'e' nulla da perdere. **5.b3+** Il bianco, sorridendo, muove con leggiadra sufficienza. **5...Rd3** sembra scontato vedere il matto in b5. ma il bianco vuole tutti i suoi pezzi contro il Re moribondo. **6.Th3+ Te3** l'unica mossa a disposizione del nero. E' fatta. Il bianco, con un elegante volteggio della mano, esegue la sua ultima mossa: **7.Axe3**.

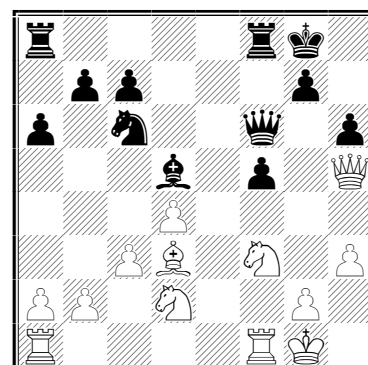
Ed ora indovinate un po' cosa accade...



Siamo persone che contano ?

Al circolo vi sarà capitato talvolta di sentire esclamare da un giocatore, impegnato in una partita lampo, frasi del genere: "*ma perché continuo a giocare ? ho un pezzo in meno e non me ne ero accorto!*" Notiamo che una simile constatazione scaturisce subito dopo una serie di catture da entrambe le parti, specialmente quando in campo sono presenti parecchi pezzi. Tali fatti accadono perché, complice la fretta o la scarsa attenzione, il giocatore in questione non ha "contato bene" gli attacchi e le difese.

Un esempio:



Qui il bianco giocò **1.Dxf5?** e dopo **1...Dxf5 2.Axf5 Txf5** guadagnò un Pedone per un Alfiere. Naturalmente **1.Axf5** non avrebbe cambiato le cose. Avrete immediatamente notato che la casa f5 è attaccata e difesa due volte, quindi il cambio sarebbe stato in ogni caso sfavorevole al primo giocatore. Qui il bianco (a prescindere da altre considerazioni di carattere posizionale), avrebbe dovuto aggiungere un attacco alla casa f5 con **1.Ce5**, a cui poteva seguire **Cxe5 2.Txf5 Af7 3.Txf6 Axb5 4.Txf8+ Txf8 5.dxe5**; oppure era possibile anche togliere un attacco alla stessa casa: **1.Ac4 Axc4 2.Cxc4**.

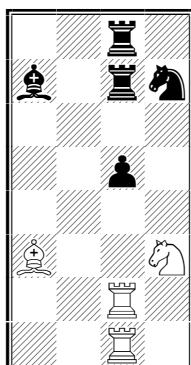
Riflettiamo un momento su questa affermazione. Cosa significa “contare” (o “calcolare”) ?

In realtà, quello del calcolo degli attacchi e delle difese ad un pezzo o una casa è uno degli aspetti basilari di quella porzione del gioco degli scacchi che va sotto il nome di tattica. Dan Heisman, emerito istruttore statunitense, in uno dei suoi famosi “Novice Nook” (rubrica ospitata nel sito www.chesscafe.com), definisce quattro livelli della tattica:

1. in presa (lasciare i pezzi indifesi);
2. conteggio (o calcolo);
3. singoli motivi tattici;
4. combinazioni (unione di singoli motivi).

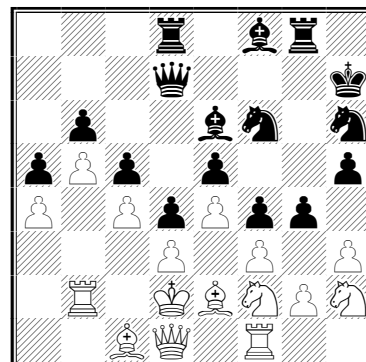
Il *conteggio* è il processo con cui stabiliamo, prima di una (eventuale) sequenza di catture reciproche, il bilancio di materiale. E' questo il tipo di calcolo più semplice, automaticamente appreso dopo i primi rudimenti del gioco, che ci permette di stabilire se è possibile guadagnare un pezzo o un Pedone, o di effettuare un cambio alla pari (o bilanciato).

osservando il diagramma, nessuno avrà problemi nel sapere quante volte il Pedone e5 è attaccato e quante volte difeso: basta contare i pezzi che convergono sulla casa e5.



La regola generale è che *se un pezzo o un pedone è difeso tante volte quante è attaccato, esso è al sicuro da eventuali catture* (sempre che i pezzi difendenti abbiano lo stesso valore di quelli attaccanti). Possiamo definire una variabile, che chiameremo AD, derivante dalla differenza tra il numero di attacchi e difese. Se questa variabile è

maggiore o uguale a uno il pezzo può essere catturato, altrimenti il cambio è sfavorevole. Normalmente il numero di attacchi e difese varia da due a quattro per parte. Tuttavia, diamo un'occhiata alla seguente posizione:



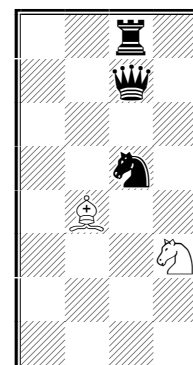
Weiss – Burschowsky, Austria 1995
Muove il bianco

Guardate un pò cosa accade nella casa g4:

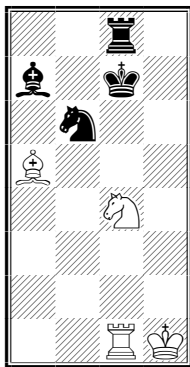
1.hxg4 hxg4 2.fxg4 Chxg4 3.Chxg4 Cxg4 4.Cxg4 Axc4 5.Axc4 Dxc4 6.Dxc4 Txc4 etc. Naturalmente questa è una sequenza da record: difficilmente capita di vedere dodici catture consecutive! Questo ci deve far riflettere sull'importanza di una corretta visione degli attacchi/difese su una casa (a prescindere che ci sia o meno un pezzo).

Come spesso accade nel mondo degli scacchi, le cose non sono sempre così semplici. Ci sono delle eccezioni. La prima è data dal valore dei pezzi coinvolti nel conteggio.

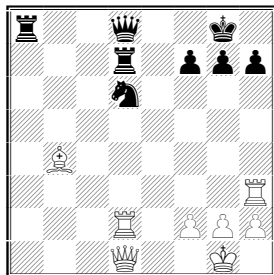
Nell'esempio a fianco, è chiaro che, sebbene il Cavallo nero sia difeso due volte, la sua cattura per il bianco è sempre conveniente.



Un'altra eccezione è rappresentata dalla presenza di difese inefficaci perché uno dei pezzi coinvolti nel punteggio è inchiodato o, nel caso del Re, suscettibile di scacco. In questo esempio, il Cavallo è difeso due volte ma uno dei pezzi difensori, il Re, rappresenta una difesa inefficace in quanto deve guardarsi dallo scacco della Torre bianca e contemporaneamente difendere la Torre nera.

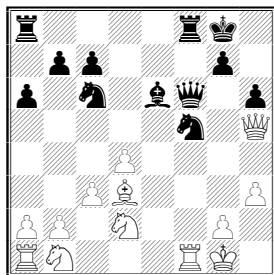


E' necessario considerare anche le minacce di matto: In questo caso è ovvio che, sebbene il Cavallo nero sia difeso due volte e attaccato tre, il bianco non può catturarlo.

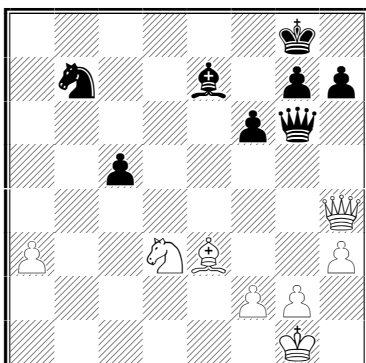


Nel calcolo delle catture, bisogna anche considerare il fatto che ci si può anche fermare. Gli scacchi non sono la dama ! A volte continuare nel processo delle ricatture può condurre a situazioni svantaggiose:

Nell'esempio dato dal diagramma, dopo **1.Axf5 Axf5** il bianco si deve fermare, perché se **2.Txf5? Dxf5 3.Dxf5 Txf5**.



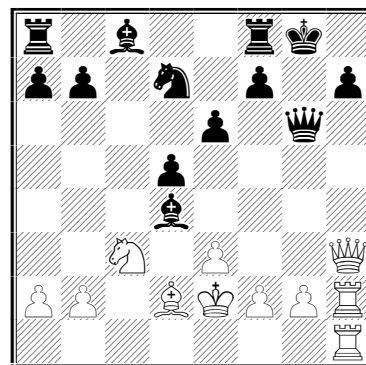
Talvolta dobbiamo considerare la presenza di tatticismi:



Muove il bianco. Anche se ci sono due attacchi e due difese, la cattura del Pedone è possibile dato che l'ultimo pezzo a mangiare (del nero) rimane indifeso ("sospeso") e permette il doppio attacco della Donna bianca:

1.Cxc5 Axc5 2.Axc5 Cxc5 3.Dc4+ Df7 4.Dxc5 (1...Db1+ non cambia le cose. Ad esempio: **2.Rh2 Ad6+ 3.g3 Cxc5 4.Dc4+ Rh8 5.Axc5 Axc5 6.Dxc5**).

A volte la minaccia di un attacco multiplo su una casa (in genere nei pressi del Re) influisce nella corretta decisione sul numero dei cambi da effettuare nella casa attaccata.



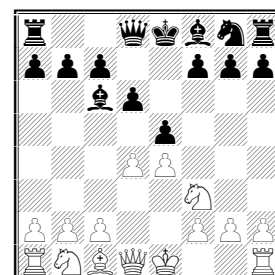
Qui il nero, per timore del massiccio attacco su h7 (attaccata tre volte e difesa due), lasciò l'Alfiere e mosse il Cavallo: **1...Cf6 2.exd4**. Tuttavia il nero poteva ben guadagnare un pezzo, ritirando l'Alfiere **1...Ag7** perché se **2.Dxh7+ Dxh7 3.Txh7** ed ora **3...Cf6**, con la conclusione che per un Pedone il nero ha guadagnato un pezzo.

Ricapitoliamo. Nella valutazione della variabile AD dobbiamo considerare:

- quantità di attacchi e difese;
- valore dei pezzi attaccanti e difendenti;
- presenza di mosse intermedie (scacchi etc.);
- quando e se fermarsi.

Come abbiamo visto il calcolo della variabile AD non deve essere considerato rigidamente. Vediamo ad esempio come varia AD in rapporto ai pezzi attaccanti e difensori durante una qualsiasi apertura:

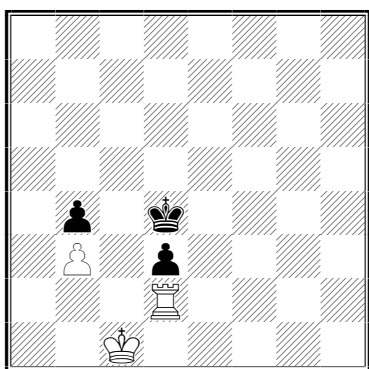
1.e4 e5 2.Cf3 casa e5: **AD=1**
2...Cc6 **AD=0** **3.Ab5** **AD=0**
3...d6 **AD=0** (cambio del difensore) **4.d4** **AD=1**
4...Ad7 **AD=0** **5.Axc6** **AD=1**
5...Axc6 **AD=1** (diagramma):



ora il bianco, stando al mero calcolo della variabile AD, potrebbe pensare che si può catturare il Pedone e5: **6.dxe5 dxe5 7.Cxe5** ma **7...Dxd1+ 8.Rxd1 Axe4**.

Siamo uomini o budini ?

Quinta partita di torneo. Il bianco, grazie anche alla ferrea volontà dell'avversario, è rimasto con una Torre e un Pedone contro due Pedoni. Nell'orologio c'è ancora una mezz'ora per entrambi. Improvvisamente la sala del torneo è invasa da uno sciame di cavallette carnivore. Il conduttore dei bianchi sente la temperatura (complice la pepata di cozze della sera prima) salirgli intorno ai 43° mentre un'orticaria d'intensità boreale lo sta lavorando al basso ventre. Il giocatore con i neri sta già estraendo dal marsupio la bambolina e lo spillone – non si sa mai – e attende la prossima mossa del bianco.



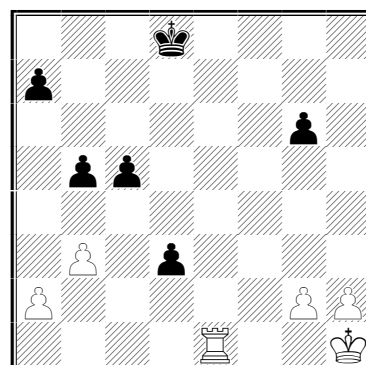
Budino n.1

Ma il bianco è stufo. E soprattutto è stanco di essere stufo. E' la quinta strapazzata sulla scacchiera, e dopo la parmigiana, la pasta con le sarde e i fegatini all'aglio, la pepata non ci voleva proprio. Quello che più lo infastidisce è l'essere arrivato a quel punto senza avere ancora vinto. Il nero, dopo averlo impaurito in apertura, lo ha omaggiato di un pezzo, in seguito ripreso, quindi della qualità. Infine, proprio per non metterlo in imbarazzo, ha lasciato l'ultimo Cavallo in presa. E dopo giri e rigiri di Torre (ma queste dannate Torri dove cavolo vanno piazzate nel finale ?) Siamo arrivati a questo punto. Un bel punto oseremmo dire, perché questa partita è vinta. Era vinta quindici mosse prima, lo è adesso. Soltanto che ora il bianco non ce la fa più. Vuole farla finita e soprattutto, veduta la bambolina e lo spillone, ha paura di perdere anche quel mezzo punticino che – francamente – non fa mai schifo. Con assoluto disprezzo delle istituzioni scacchistiche costituite, di cinquecento anni di teoria dei finali e della vita in generale, alza la mano sudaticcia e muove: **1.Txd3+**.

E mentre le cavallette imperversano tra le scacchiere e l'orticaria avanza gloriosa, il nero, soddisfatto come un derviscio alla giostra, si pappa

la Torre e schizzando la mano in avanti con voce flautata ciufola: "patta?"

FICS, ore 21.35. Il primo giocatore, dopo fortunate concessioni del nero, si sta avviando al termine di un rocambolesco *game*. Il suo avversario (un ragazzino Taiwanese) gli ha comunicato, in un inglese quasi filippino, che potrebbe abbandonare subito ma, che se non gli spiace, di "to continue the game". Al bianco va benissimo, ecchecivuoole, quattro mosse di Torre zippete-zappete ed è fatta. Così può andare a godersi un po' di televisione, dalla quale scaturisce in quel momento una vecchia arietta: *ciao ciao Bambina...*



Budino n.2

Ok boy, dice il nostro al Taiwanese, e comincia a muovere: **31.Td1 c4 32.bxc4 bxc4 33.Rg1 Rd7 34.Rf2 Rd6 35.Re3 Rc5 36.Rd2 Rd4 37.Te1 c3+ 38.Rd1 d2 39.Te2 Rd3 40.h4 c2#** .

ciao ciao Bambina...

Ragazzi, ma che ci siamo inoculati nel cervello, un frappè di ghiri ? abbiamo affittato i lobi temporali a una mandria di lemuri diarroici ? Ma siamo uomini o budini ?

Rivediamo un attimo i due pasticcetti:

ricetta del budino n.1: **1.Rb2 Re3** (se **1...Re4 2.Th2 Re3 3.Rc1 Rd4 4.Rd2**) **2.Th2 d2 3.Rc2 d1D+ 4.Rxd1 Rd4 5.Rc2**.

ricetta del budino n.2, di cui si forniscono mosse e commenti:

1.Td1? [bisogna catturare il Pedone c che può assistere il Pedone d. **1.Tc1 c4 2.bxc4 b4 3.Rg1**] **1...c4 2.bxc4 bxc4** ed ora il nero ha due pedoni passati e il Pedone d e' difeso. **3.Rg1 Rd7 4.Rf2 Rd6 5.Re3 Rc5 6.Rd2?** [**6.Tb1** ed ora il nero non può spingere il Pedone c perche' perderebbe il Pedone d. **6...a6 7.Tb8**] **6...Rd4 7.Te1? c3+ 8.Rd1 d2 9.Te2??** [i pedoni si attaccano da dietro. **9.Te7 Rd3 10.Td7+ Re3 11.Txa7 Rd3** (**11...c2+ 12.Rxc2**

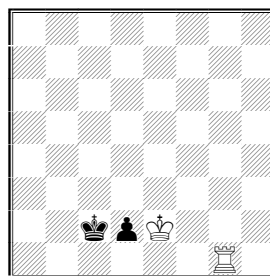
Re2 13.Td7) 12.Tc7 g5 13.a4 Rd4 14.a5 g4
 15.Txc3 Rxc3 16.a6] **9...Rd3 10.h4??** [40.Txd2+
 cxd2 patta.] .

E già, quattro mosse di Torre zippete-zappete ed è fatta. Soltanto che bisogna sapere dove piazzarla, la Torre. Altrimenti non ci sono kiwi che tengano, è inutile studiarsi le aperture, rigiocare le partite di Kaspakarpetuttigialtri o andare a buttare i soldi nei tornei. E sì, cari amici NC. Perché se non sappiamo dare matto al Re con una sola Torre, se non sappiamo che una colonna aperta bisogna occuparla, e soprattutto se non sappiamo vincere un finale di Torre contro due Pedoni è meglio che andiamo a fare lo scuba nella fontana in piazza. Con le cacchette dei piccioni e tutto il resto.

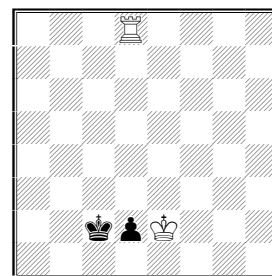
Scusate lo sfogo, amici lettori, ma ci giungono resoconti di partite perse con due pezzi in più, finali di Donna contro Re pattati per stallo, colonne aperte con estrema fatica e poi fatte occupare senza colpo ferire dall'avversario... come diceva Capablanca, è inutile cercare di andare all'università se abbiamo ancora bisogno delle elementari. Quindi il nostro consiglio è (amiamo ripeterci): buttate alle ortiche l'enciclopedia delle aperture, infilare il libro delle partite di Kaspakar... vabbè quelli lì in lavatrice e inserite un risciacquo con ammollo, e tirate fuori il manualino dei finali. Sì, avete capito bene, abbiamo detto FINALI. Quelle cose che accadono quando nella scacchiera semideserta ci sono tre o quattro pezzi che si guardano come per dire: *e adesso che facciamo?*

Il mondo dei finali è giudicato erroneamente noioso dagli NC. E' credenza generale che la partita debba terminare poco dopo la fase di apertura, per un'astuta manovra tattica o per una banale svista dell'avversario. Qualche volta capita. A livello di NC capita spesso. E' per quello (e non solo) che studiamo la tattica. Ma con il tempo si progredisce, e aumentano in percentuale le partite che proseguono oltre il mediogioco nelle quali, per un'infausta congiuntura degli dèi non siamo riusciti ad infiltrarci il tatticismo. Magari approdiamo al finale con un Pedone di vantaggio. Allora è il momento di tirare fuori la tecnica, rispolverare manovre e schemi familiari. E può anche capitare che un finale sia divertente.

Per il momento rilassatevi, e guardate i seguenti due diagrammi. Guardateli e memorizzateli.

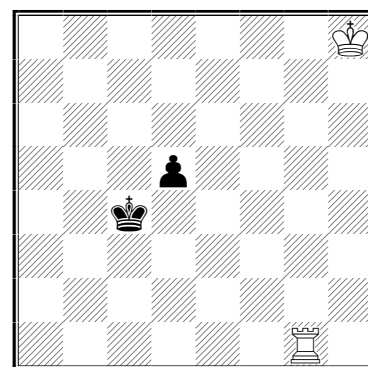


schema 1



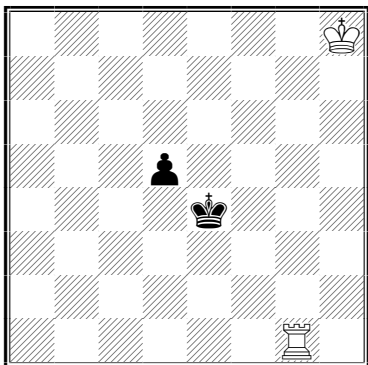
schema 2

Ed ora vediamo qualche esempio.

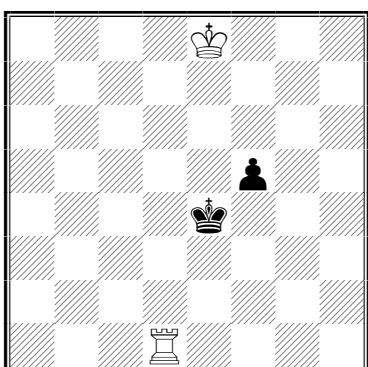


Muove il bianco. Una posizione che capita quando la Torre bianca si è mangiata qualche Pedone nelle retrovie e il nero ha dovuto dare la sua Torre per il Pedone bianco che ha promosso a Donna. La tecnica per vincere simili finali è quella di giungere ad una posizione evidenziata dallo schema 1. Quindi la Torre rimane dov'è, mentre il Re bianco si deve avvicinare al Pedone per giungere fino alla casa e2, che chiameremo *casa di controllo*. Purtroppo qualche volta il Re della parte in vantaggio è troppo lontano, e la Torre contro Re+Pedone *non ce la può fare*, quindi è inutile cercare di piazzarla davanti al Pedone passato. Per sapere se il finale è vinto o patto basta contare il numero di mosse che separano il Re bianco dalla casa di controllo, e quelle che separano il Pedone e il Re neri dalla casa di promozione. In questo caso abbiamo sei mosse per il bianco e cinque per il nero. Se tocca al bianco vince: **1.Rg7 d4 2.Rf6 d3 3.Rf5 Rc3** [3...d2 non cambia le cose.] **4.Re4 Rc2 5.Re3 d2 6.Re2**, se tocca al nero è patta (provate da soli, meglio contro un avversario umano o al limite il PC).

Questo sistema è valido se il Re della parte in vantaggio ha la strada sgombra per arrivare alla casa di controllo. Se la strada è bloccata (spesso dal Re avversario), tale calcolo non vale:

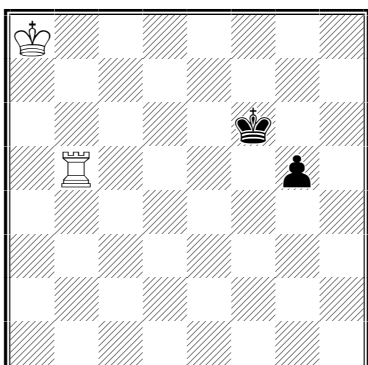


Il bianco non vince nemmeno se muove per primo:
1.Rg7 d4 2.Rg6 d3 3.Rg5 Re3 4.Rf5 d2 5.Re5 Re2
 patta.



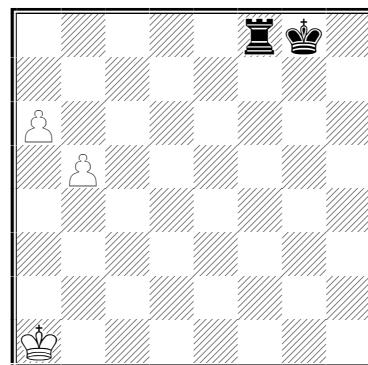
In questo caso la manovra di avvicinamento con il Re bianco non è sufficiente perché la vicinanza della Torre al Re nero permette a quest'ultimo di minacciare la Torre. Ad esempio: **1.Re7 f4 2.Rf6 f3 3.Rg5 f2 4.Rg4 Re3 5.Rg3 Re2**. Bisogna far quindi ricorso ad un piccolo tatticismo, possibile quando il Pedone è ancora nella sua quinta traversa: **1.Te1+ Rd3** in questo modo la Torre può raggiungere la casa protetta f1: **2.Tf1 Re4 3.Re7 f4 4.Rf6 f3 5.Rg5 Re3 6.Rg4 f2 7.Rg3**.

La migliore collocazione della Torre è davanti o dietro al Pedone (schema 2). In genere la collocazione laterale è meno efficace, se il Re avversario si trova davanti al Pedone. Se invece si trova dietro ad esso come nella Posizione seguente:



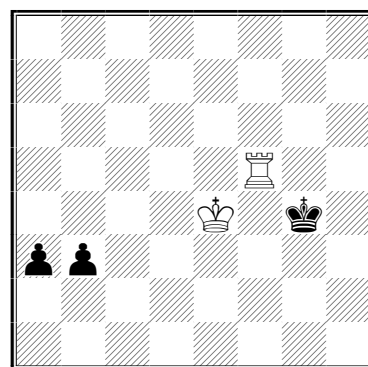
Come si può vedere, la Torre blocca lateralmente il Re entro la sua quarta traversa. Se il Nero spinge il Pedone c'è la manovra: **1...g4 2.Rb7 g3 3.Tb3 g2 4.Tg3**.

Ricordate la rubrica: *chi lo ferma* ? La Torre non riesce a fermare due Pedoni in sesta. Due Pedoni legati possono vincere anche senza l'aiuto del Re:



Muove il bianco: **1.b6 Ta8 [1...Tf6 2.a7] 2.a7 Rf7 3.Rb2 (non 3.b7 !) Re7 4.b7**.

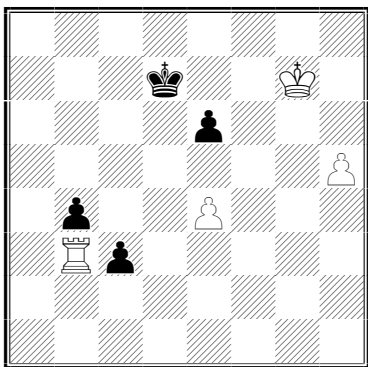
La torre può farcela con due Pedoni in sesta solo con l'ausilio di tatticismi che implicano il matto, con i due Re in opposizione:



1.Tf1 [1.Tb5? b2] 1...b2 2.Tg1+ Rh3 3.Rf3 minaccia matto 3...Rh4 [ma non 3...Rh2? 4.Tb1 a2 5.Txb2+] 4.Rf4 Rh5 5.Rf5 patta.

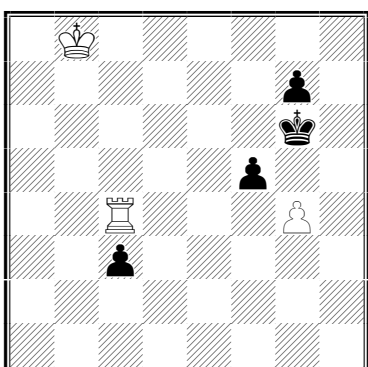


Ed ora qualche esempio dal gioco vivo.



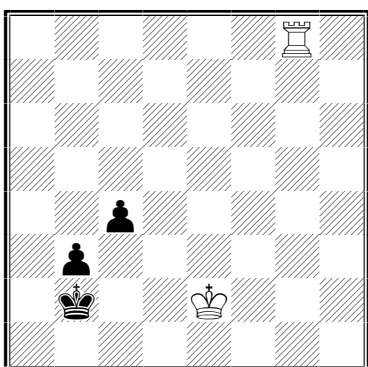
Belotti – Djuric Ch France, 1993

1...c2 e il nero promuove.



Tirabassi – Tatai Genova It Ch, 1993

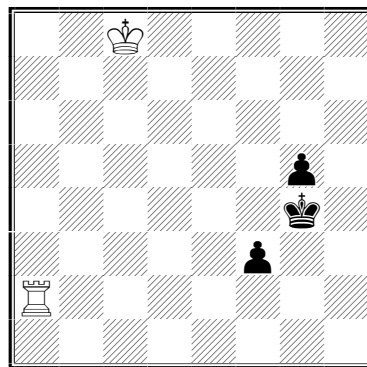
1...fxg4 2.Txg4+ Rf5 3.Tc4 ora e' importante avvicinare il Re bianco alla casa di promozione del pedone g, cioè f2. Tuttavia il Re bianco e' troppo lontano. 3...g5 4.Rc7 g4 5.Txc3 Rf4 6.Rd6 g3 7.Tc2 Rf3 8.Re5 patta. 8...g2 9.Tc1 Rf2 10.Rf4 g1D 11.Txg1 Rxg1.



Cugini,(2260) - Cividali,Bratto (6), 1994

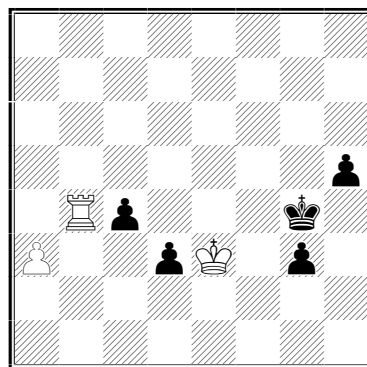
1...Rc2? [vinceva 1...c3 2.Tc8 e' necessario impedire le case d1,d2,d3 al Re bianco. (se 2.Tg1

Rc2 3.Re3 b2 4.Tg2+ Rb3) 54...Rc2 (54...c2? 55.Rd2)] 2.Re3 b2 3.Tb8 c3 4.Rd4 Rd2 patta.



Cellucci (1905) - Scagliarini (1725) Acc.Cup, 1997

1...Rg3 il Re bianco e' troppo lontano. 2.Rd7 f2 3.Ta1 g4 [se 3...Rg2 4.Ta2 g4 5.Re6 g3] 4.Re6 Rf3 5.Ta3+ Rg2 0-1.



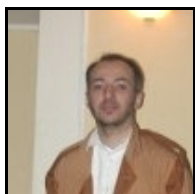
De Blasio (1605) - Crucioli (1630) Acc.Cup, 1997

1.Tb4 g2 2.Txc4+? [il Re bianco deve controllare la casa di promozione del Pedone g e quindi deve collocarsi in f2: 2.Rf2 Rh3 3.Txc4 d2 4.Td4 h4] 2...Rg3 3.Tc1 h4 4.Rxd3 h3 5.Re2 h2 6.Tc3+ Rf4 7.Tf3+ Rg4 0-1



Intervista a Roberto Montaruli

Roberto Montaruli, anche grazie alla sua iniziativa del Personal Training, è una delle personalità più note dell'ambiente scacchistico informatico italiano. *SQ* lo ha intervistato.



Che categoria possiedi ?

M.1N

quanti anni hai ?

M. Ho smesso di contarli da un po'...

quando hai iniziato a giocare ?

M.Domanda difficile. Direi che ho cominciato a fare tornei intorno ai 12 anni.

cosa o chi ti hanno spinto a iniziare ?

M.Una serie di circostanze: ho conosciuto il gioco alle elementari, che un compagno aveva il padre che giocava. Poi ho voluto approfondire. Poi ho il vantaggio di abitare a Milano.

Chi ti ha guidato nella tua crescita scacchistica?

M.Nessuno in particolare: sono stato molto autodidatta. Qualche libro, forse...

Quali sono stati gli scacchisti contemporanei o classici che ti hanno formato?

M.Tra i contemporanei, i K-K, visto che ho vissuto tutti i loro match. Prima di loro un altro K: Korchnoi. Tra i classici Nimzowitsch.

Quando non c'erano i software quali sono stati i libri di scacchi che hai letto e consiglieresti?

M. Che c'entrano i software? Il libro che tutti dovrebbero leggere e' il Mio Sistema di Nimzowitsch: chi non sa giocare si rende conto che non sa giocare; chi invece crede di saper giocare, si rende conto che non sa giocare neppure lui.

cosa ritieni sia importante, per un NC, per migliorare nel gioco ?

M.Giocare!

Cosa consiglieresti ad un giovane che dopo aver superato il torneo di promozione vuole andare avanti?

M.Di andare avanti.

Quando e perche' hai deciso di diventare istruttore?

M.Quando e' nata Beatrice, la mia prima bimba.Non ho piu' trovato il tempo per andare a fare tornei e allora ho cercato di fare altro per restare nell'ambiente e non arrugginirmi del tutto.

Al tavolo secondo te c'entra la fortuna ?

M.Al tavolo no. La fortuna c'e' prima di sedersi (accoppiamenti) o nei tavoli accanto (quello piu' forte che perde inaspettatamente).

Quali sono per te, in ordine di importanza, le caratteristiche di un buon giocatore di club?

M.Non credo di aver capito la domanda. Cerco di dare una risposta: un buon giocatore di club e' un giocatore che se gli gira bene puo' fare risultato contro chiunque.

Cosa ne pensi del gioco in Internet (online e corrispondenza) ?

M.Parliamo di scacchi, vero? Non di lampo.

Se parliamo di scacchi e' un'ottima cosa, ma non deve assolutamente sostituire il gioco dal vivo.

Cosa ne pensi del gioco lampo ?

M.E' divertente, ma non e' scacchi.

In questi anni c'è un giocatore italiano che ti ha particolarmente impressionato ?

M.No, ma perche' non ho seguito molto la situazione italiana. A livello di competizioni internazionali ci sono sempre i soliti nomi, e una gestione alquanto torbida. Il campionato nazionale non e' in grado di esprimere la reale forza dei partecipanti, perche' manca sempre qualcuno. Quelli che hanno vinto le ultime edizioni sono sicuramente bravi, ma da qui a impressionare...

E straniero ?

M.Non e' che ci siano state grosse rivoluzioni ai vertici delle graduatorie mondiali. Ci sono stati dei nomi nuovi ultimamente, ad ottenere il titolo di campione del mondo, col risultato che il titolo ha perso di significato, e infatti questi nomi nuovi non sono poi riusciti ad emergere o ad ottenere i favori dei pronostici nei grandi tornei. Restano i soliti noti che occupano da anni stabilmente le prime posizioni.

E i tre piu' grandi di ogni tempo ?

M.La solita domanda che lascia il tempo che trova. Potrei dire Fischer, o Capablanca, o Alekine, o Kasparov. Per quanto mi riguarda potrei anche aggiungere Vujovic, che almeno mi ha dato qualcosa direttamente.

Immagina di essere in torneo, seduto davanti alla scacchiera in attesa che arrivi il tuo avversario. A cosa stai pensando ?

M.Se lo conosco e ci ho gia' giocato cerco di ricordare la partita precedente. O se conosco qualche sua partita... Altrimenti mi metto a guardare la partita nei tavoli accanto...Non so, dipende.

Pensi che in Italia gli scacchi siano tenuti nella giusta considerazione?

M.Assolutamente no.

Che considerazioni ti senti di fare sull'attuale situazione scacchistica italiana ?

M.Questa e' una domanda politica.Mi ero candidato al consiglio federale l'ultima volta.Non mi hanno eletto, ma ho ottenuto un incarico in commissione tecnica. Ho avuto modo di conoscere bene la federazione dall'interno. Sembra facile a parole esprimere un parere, ma ci sono troppi fattori, per lo

piu' sconosciuti a chi sta all'esterno, che vincolano la federazione ad alcune rigidita'. Per esempio i bilanci...E quindi qualunque considerazione deve adattarsi a questo.

Cosa proporresti per cambiare tale situazione ?

M.Vedi sopra.Non e' facile.Va al di la' delle mie forze.

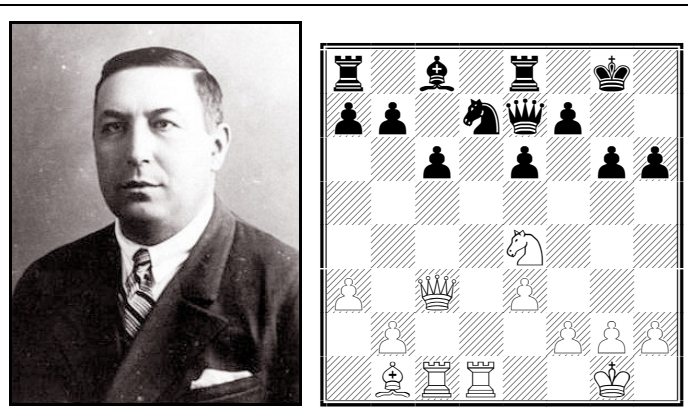
Salutiamo e ringraziamo Roberto Montaruli per la disponibilit  e la pazienza.



Questo mese vi proponiamo un "ricamino" di quel volteggiatore della scacchiera che era Akiba Rubinstein, uno che se non avesse avuto problemi di salute mentale avrebbe potuto tranquillamente competere per la massima corona scacchistica:

Rubinstein A - Hirschbein Lodz, 1927

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0
6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Dc2 Te8 9.a3 h6 10.Af4
dxc4 11.Axc4 Cb6 12.Aa2 Ad6 13.Axd6 Dxd6
14.0-0 Cbd7 15.Tfd1 De7 16.Ce5 Cxe5 17.dxe5
Cg4 18.Ab1 g6 19.Ce4! Cxe5 20.Dc3 Cd7 ed ora...



Il bianco muove e vince.

La variante Shining



Questo mese inglobiamo la rubrica "i lettori ci scrivono" con la presente. Un fedele lettore ci ha scritto esprimendo i suoi pi  fervidi apprezzamenti per la partita precedentemente commentata in questa stessa rubrica. Il nostro amico ha proposto di pubblicare qualcosa di sanguinolento proveniente dal mondo stesso dei principianti. "ci sar  pi  gusto", ha aggiunto, "vedere due NC che se ne danno di santa ragione". Acerrimo nemico di esangui balletti posizionali, il nostro lettore ha espresso il desiderio di vedere bestialit  pura, botte da orbi, rovesciamento di sorti ogni tre mosse che farebbero raccapricciare Dario Argento. Il nostro inviato si   quindi recato in quel vero e proprio Bronx scacchistico che   FICS, e ne ha cavato questa (i nomi dei giocatori sono stati alterati):

dal nostro inviato in FICS

Taz – Bugs Bunny ICS Game, 2004

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 Ae7 4.Ac4 Ah4+ 5.g3 fvg3 6.0-0 gxh2+ 7.Rh1 una posizione paradossale: il Re bianco si   privato dei Pedoni dell'arrocco per andare a rifugiarsi davanti al Pedone nero! Questa e' la difesa Cunningham come veniva giocata dal suo inventore, all'inizio del diciottesimo secolo. oggi giorno non tutti i giocatori esperti si avventurano a mangiare cos  tanti Pedoni e si preferisce la variante piu' tranquilla 4... Cf6. Non e' infrequente dopo 4...Ah4+ la risposta 5.Rf1 con buona posizione per il bianco, dato che il nero rimane in arretrato con lo sviluppo.

7...Ch6 una delle possibili risposte. Ma da questo punto in poi il nero deve stare molto attento. Il bianco non si e' fatto mangiare tre Pedoni per nulla,

e la casa f7 è pericolosamente esposta. Qui è considerata molto forte la risposta di Stamma: 7...d5! Un'altra risposta usata è 7...Ah6. Mosse alternative sono alquanto rischiose per il nero. Ecco alcune varianti scovate sempre in FICS:

7...Ag3 8.Axf7+ Rxf7 9.Ce5+ Re6 10.Dg4+ Rd6?? 11.Cf7+ Re7 12.Cxd8 ICS Game 2004;

7...Ae7 8.Axf7+ Rxf7 9.Ce5+ Re6 (9...Re8 10.Cf7 d6 11.Cxd8 ICS GAME 2002) 10.Dg4+ Rxe5 (10...Rd6 11.Cf7+) 11.Df5+ Rd4 12.Dd5# ICS GAME 2004.

8.d4 per il bianco e' importante attivare velocemente i pezzi per sfruttare il ritardo di sviluppo del nero.

8...Cg4 un errore (pezzo già mosso, Re non arroccato), che aggrava la posizione del nero. E' migliore 8...d5.

9.Axf7+ Rf8 [ovviamente non 9...Rxf7 per 10.Cxh4+]

10.Cxh4 Dxh4 11.Ae6+? un errore, fatto forse nell'ingenua speranza che il nero muova il Re. In posizioni simili non bisogna dare tregua all'avversario. E soprattutto bisogna giocare preciso. Non si entra in un gambetto simile per giocare mosse approssimative ! Ora il nero con 11...Cf2+ puo' ammazzare il Re bianco. [vinceva subito 11.Dxg4 Dxg4 12.Ae6+]

11...Cf6? ma il nero, misteri di Caissa, per ora non ammazza nessuno.

12.Ab3 Dxe4+ 13.Rxh2 d6 14.Cc3 Dh4+ 15.Rg1 Dg3+ 16.Rh1 Ag4 "hai voluto il gambetto? e ora triboli", sembra dire il nero. Ma il bianco non vuole darsi vinto.

17.Txf6+ gxf6 18.Ah6+ Re7 19.Cd5+ il bianco non ha giocato correttamente e la sua iniziativa sembra essersi sbriciolata. Va bene il gambetto, ma le mosse devono cavalcare l'iniziativa. Il suo ultimo tratto, apparentemente forte, e' in realta' un errore, dato che il Re nero puo' rifugiarsi in d8.

19...Rd7?? ed ecco l'errore che la pressione fa accadere in simili casi. Ora la situazione si e' ribaltata. Tali rovesciamenti di fronte sono frequenti in simili posizioni. Questa mossa trasforma il Cavallo in d5.

20.Cxf6+ Rc6 21.Dxg4!? il bianco non gioca preciso, ma ormai ha partita vinta. [era piu' forte 21.d5+ Rb6 22.Dd4+ etc.]

21...Dxg4 22.Cxg4 Ca6 23.Te1 Tae8 24.d5+ questa mossa incattivisce l'Alfiere, ma con tutto quello che si e' visto finora, non andiamo tanto per il sottile...

24...Rb6 25.Txe8 Txe8 26.Aa4 ecco cosa aveva in mente il bianco. Tuttavia questa manovra non ci e' piaciuta affatto. Ora il nero ha una bella Torre in

mezzo alla scacchiera, mentre l'Alfiere bianco non e' che faccia una gran bella figura.

26...Te1+ sì, ci sembra proprio che la posizione non sia migliorata per il bianco.

27.Rg2 Cb4 piu' che i Pedoni il Cavallo poteva minacciare l'Alfiere con Cc5. [ad esempio: 27...Cc5 28.Ab3 Cxb3 29.axb3 Te2+]

28.a3 Ta1 questa non l'abbiamo capita. Di solito le Torri devono occupare posizioni attive, hanno bisogno di grandi spazi.

29.axb4 Perche' spaiare quella bella coppia di Alfieri? era migliore 29.Ae3.

29...Txa4 a questo punto i due giocatori entrano in quella oscura landa che prende il nome di zeitnot. E lì possono accadere delle cose...

30.c3 e voi ci direte: piu' di quelle che sono accadute finora?

30...Ta2 31.Ae3+ c5 32.bxc5+ dxc5 33.Cf6 Txb2+ 34.Rf3 Rc7 35.Af4+ Rd8 36.d6 Tb3 37.Ae5 a5 38.Cd5? Rd7? 39.Cf6+ Rd8 40.Re4 a4 41.Rd5 a3 42.c4? soprassediamo sulle ultime dieci mosse.

L'ennesimo rovesciamento di fronte vede il Pedone bianco galoppare verso la promozione. Trovate voi la mossa che fa vincere il nero.

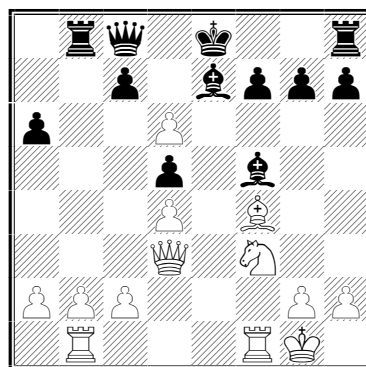
42...b6? no, non e' questa !

43.Rc6 a2 sì, era questa, ma due mosse fa.

44.d7 Re7 45.Ac7 Td3 46.Cd5+ Txd5 47.cxd5 Rf7 48.d8D a1D 49.Dd7+ Rg6 50.De8+ Rg7 51.Ae5+ e il nero, con un grosso sospiro, abbandona.

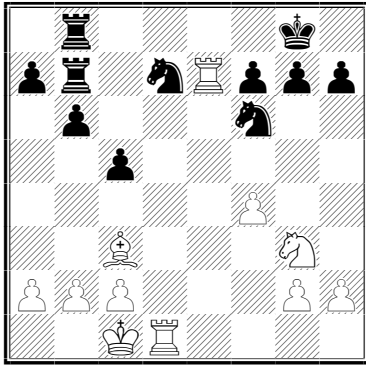


Quella sporca decina



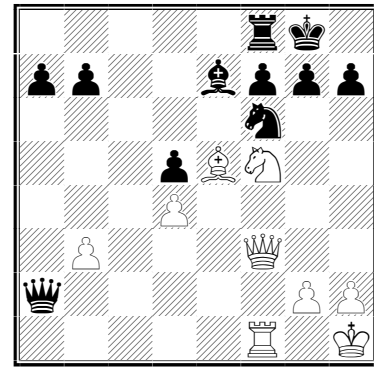
1 B

Qui il bianco, per mettere al riparo la Donna attaccata e difendere la casa c2 giocò 1.Dc3. C'erano delle alternative migliori ?



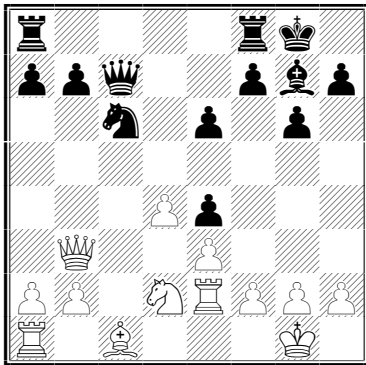
2 B

Le Torri del nero non sono ben posizionate, uno dei Cavalli è piazzato in maniera innaturale. Il bianco ha una sequenza vincente.



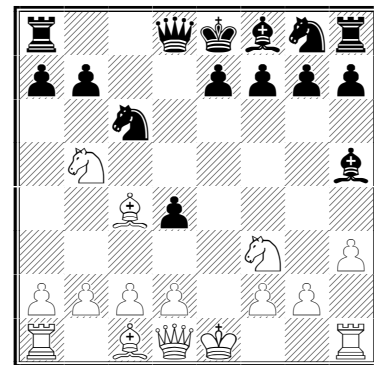
5 N

In questa posizione il nero potrebbe spostare l'Alfiere attaccato in b4 ?



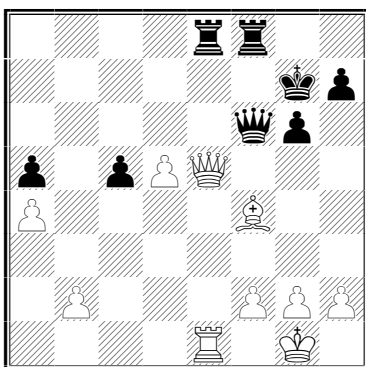
3 N

Qui il nero, nel tentativo di difendere il Pedone d4, giocò l'artificiosa **1...Ca5**. C'era una mossa migliore ?



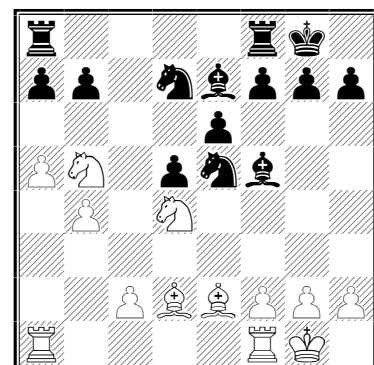
6 B

Qui il bianco avanzò il Pedone: **1.d3**. Siete d'accordo ?



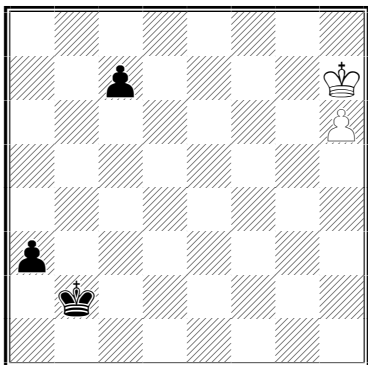
4 N

Il nero ha una sola mossa, risolutiva: trovatela.



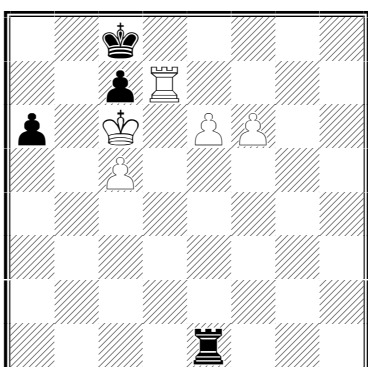
7 N

Il nero, con l'idea di piazzare la Torre di Donna sulla colonna c, fece bene a scacciare il Cavallo con **1...a6?**



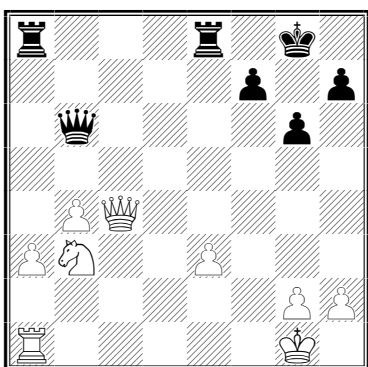
8 B

Il bianco qui giocò **1.Rg7**. Vi sembra una buona mossa ?



9 B

In questa posizione che ne pensate della mossa **1.e7**?

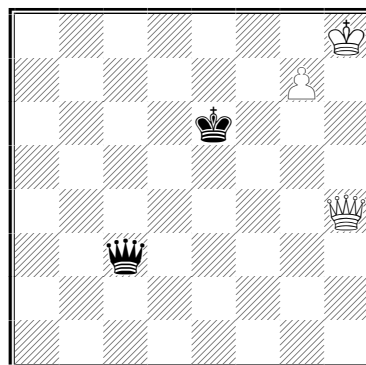


10 N

Il bianco ha appena spostato la Donna in c4. analizzate la risposta del nero e gli eventuali sviluppi del gioco. Una situazione elementare ma che è bene ricordare.

Soluzioni di “Quella sporca decina”

- 1) sì. Ad esempio **1.dxc7** ! ed ora:
1...Axd3 2.cxb8D Dxb8 3.Axb8;
1...Txb2 2.De3 minacciando Txb7 se la Torre nera torna in difesa di c7, Ad6 o Cg5.
- 2) **1.Axf6 gxf6** [se **1...Cxf6 2.Txb7 Txb7 3.Td8+ Ce8 4.Txe8#**] **2.Tdx7 Txd7 3.Txd7.**
- 3) Sì. Il nero poteva benissimo disinteressarsi del Pedone d4, ad esempio muovendo **1...Tac8** perché se **2.Cxe4** segue **2...Cxd4 3.exd4 Dxc1+.**
- 4) con la semplice **1...Rg8** il nero forza l'avversario a cedere materiale o prendere matto:
 se **2.Dxf6 Txe1#;**
 se **2.Dxe8 Txe8 3.Txe8+ Rf7 ;**
 se **2.f3 Txe5 3.Axe5 Df7.**
- 5) No, la mossa da fare è **1...Ad8**. Se **1...Ab4** c'è il matto: **2.Ch6+ Rh8** (se **2...gxh6 3.Dg3+ Rh8 4.Axf6#**) **3.Dxf6 gxf6 4.Axf6#.**
- 6) No. Era migliore **1.Cbxd4** ed ora se **1...Cxd4 2.Cxd4 Axd1 3.Ab5+ Dd7 4.Axd7+ Rxd7 5.Rxd1.**
- 7) No, perché a **1...a6** seguirebbe **2.Cc7 Tac8 3.Cxd5 exd5 4.Cxf5** e il bianco guadagna un Pedone.
- 8) Dopo la mossa del testo in partita seguì **1...a2 2.h7 a1D 3.h8D Rb1+ 4.Rh7 Dxb8+ 5.Rxb8 c6** e il nero vinse. Pattava invece **1.Rg6 a2 2.h7 a1D 3.h8D+ Ra2 4.Dxa1+ Rxa1 5.Rf6 Rb2 6.Re6 Rc3 7.Rd5 c6+ 8.Rxc6**. In questo, come in simili casi, è necessario controllare la diagonale che sarà controllata dal Pedone avversario promosso. Qui il Pedone a3 del nero, promosso a Donna, controllerà la diagonale a1 – h8, ed è quindi chiaro che il Re bianco non si deve trovare in tale diagonale. Una manovra elementare (diagramma seguente):

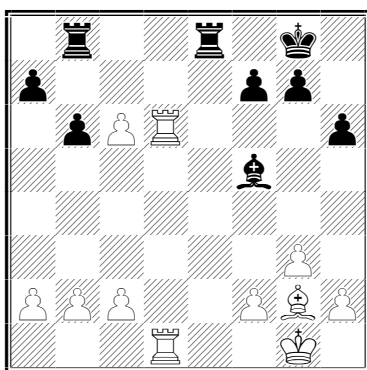


muove il bianco. La Donna nera inchioda il Pedone sul Re bianco. In questo caso la mossa **1.Dc4+** obbliga il nero a catturare la Donna bianca, ma ciò permette al bianco di sbloccare il Pedone, promuoverlo a Donna e catturare successivamente la Donna nera: **1...Dxc4 2.g8D+ R~ 3.Dxc4**.

9) La mossa del testo, che fu effettivamente giocata in partita, è meno forzante della **1.f7 Txe6+ 2.Td6 cxd6 3.f8D+** (se **2...Txd6+ 3.cxd6 Rd8 4.f8D#**).

10) la mossa **1...Dxe3+** dovrebbe sorgere automaticamente. In questo caso possiamo parlare di due attacchi alla casa e1 (il Re deve necessariamente spostarsi, quindi non viene considerato) che non portano ad un guadagno di materiale, ma al matto. Situazioni simili, con il Re chiuso dai Pedoni dell'arrocco e la prima (ottava) traversa scarsamente difesa, capitano sovente. La soluzione, quando non è possibile o conveniente creare una casa di fuga per il Re, è quella di aumentare la difesa della traversa in esame. Dopo **2.Rh1** il nero continuò con **2...De1+** ed ora la risposta giusta era **3.Df1** raddoppiando la difesa della prima traversa. **3...Dxf1+ 29.Txf1 Txa3** e il nero come risultato della manovra guadagna un Pedone. Purtroppo spesso il raddoppio della difesa non viene preso in considerazione: ad esempio in questa partita il bianco proseguì con **3.Txe1** e dopo **3...Txe1+** ci fu il matto.

Riguardo il potenziamento della difesa dell'ultima traversa, ci sembra istruttivo inserire uno spezzone di una partita di promozione alla 3N, posizione dopo la 22 mossa del nero:



Kiaris - Santillo

Torneo Promozione Gubbio 28.07.1999

La posizione del bianco è molto buona. Il Pedone passato in c6 poi, è una garanzia di vittoria. Tuttavia l'indebolimento della prima traversa potrebbe permettere al nero di infastidire il suo avversario. La partita proseguì:

23.T1d2 ecco l'indebolimento. **Te1+** **24.Af1 Ah3** ed ora come deve giocare il bianco? **25.Td1** ecco il raddoppio difensivo in prima traversa (in questo caso per la casa f1, difesa dal Re e dalla Torre) **25...Tbe8 26.c7 Txd1 27.Txd1 Ac8 28.Td8 Tf8 29.Ab5 g6 30.Ad7 Aa6 31.Txf8+ Rxf8 32.c8D+ Axc8 33.Axc8** ed il bianco vinse facilmente.

Soluzione di *Bellissima*:

21.Txd7 Axd7 22.Cf6+ Rf8 23.Cd5 1-0.

La mossa finale dell'editorialino

Crediamo che nessuno avrà dubbi che l'ultima mossa del nero fu **7...Dc2#**.