

Editorialino



Torneo scacchistico di Strizzarecchia, giugno 2005. L'ambiente è suggestivo, un cortile d'onore circondato da un fresco loggiato. Sono le ore 11.45. Assieme agli altri settantanove aspiranti partecipanti attendo con una certa trepidazione la formazione degli accoppiamenti. Secondo il bando il torneo avrebbe dovuto iniziare alle ore 10.30. Ma è una bella giornata, è sabato ed è il primo torneo della simpatica cittadina romagnola. Per queste ragioni tutti qui sono disposti ad ammettere che un pizzico di ritardo è giustificabile. Anch'io, sebbene mi sia sorbita qualche centinaio di chilometri stipato in un'asfittica 126, sono fiducioso. Infatti dopo dieci minuti un responsabile dell'organizzazione, sputato a Troisi, sale su un piccolo palco predisposto in un angolo. Cala un silenzio di tomba, mentre il Troisi-clone comincia a recitare gli accoppiamenti dell'open A. Già i primi giocatori si stanno sistemando sui tavoli, quando un altro membro dello staff sale sul palco (casi del destino: quest'altro è uguale a Lello Arena), si avvicina a Troisi e gli sussurra qualche parolina nell'orecchio. "Scusate un momento. C'è stato un piccolo disguido sugli accoppiamenti dell'open A. Dateci un paio di minuti". I due discendono e spariscono dietro una porticina. Beh, mi dico, cose del genere possono capitare. Raggiungo i miei due compagni di circolo - ci siamo iscritti all'open B - e, dopo aver catturato un quarto mettiamo su un quadrangolarino lampo.

Mezzogiorno è passato da trenta minuti quando la porticina si riapre e ne esce trafelato Lello Arena. Si fionda sui gradini del palco, azzecca il primo, il secondo, ma non il terzo. Con un invidiabile carpiato si abbatte sull'asta del microfono, i fogli degli accoppiamenti schizzano in aria e sfarfallano a lungo tra gli iscritti.

Qualche affannosa rincorsa e il fascicolino è ricompattato e un dolorante Arena può dare inizio alla lettura delle coppie di contendenti. Silenzio. Dopo la lettura delle prime cinque coppie Lello, vedendo che nessuno sta avviandosi alle scacchiere, abbassa i fogli e prega i signori giocatori convocati di apprestarsi ai tavoli di gioco. Dopo qualche attimo di incertezza un'anima buona gli fa capire che nel cortile non esiste nessun giocatore con quei nomi. Lello guarda il vuoto davanti a sé, indica i fogli come per dire "eppure qui ci sono", cerca intorno - vano tentativo - traccia del compare. Bisbiglia nel microfono: "scusate un attimo" e scompare nella porticina. Alle tredici meno cinque minuti, mentre già qualcuno si è accomodato sotto i portici per sgranocchiare un panino (per un destino fortunoso c'è un alimentari nei pressi), la porticina si spalanca di nuovo. Ne esce correndo Troisi, inseguito da un arbitro a sua volta tallonato da Lello Arena. L'arbitro, con le mani ingombre di fogli, sta urlando qualcosa che non riesco a sentire. Chiedo ad un capannello poco distante: "come si permette farabutto" mi traducono. Mi avvicino per vedere meglio. L'arbitro è paonazzo e la sua bocca erutta gorgoglii incomprensibili. Troisi si avvicina ad una scacchiera e raccattati i pezzi pesanti comincia a scagliarli in direzione dell'arbitro. Lello Arena cerca di fermarlo. Un paio nerboruti Maestri bloccano appena in tempo le braccia dell'arbitro. I due vengono acquietati mentre Lello Arena sale sul palco. Non trovando il microfono, si alza in punta di piedi e urla: "ci scusiamo con i signori partecipanti, ma ci sono stati alcuni problemi nella formazione delle coppie dell'open A. Tra poco potremo iniziare. Scusate il ritardo" - e si eclissa di nuovo dietro la porticina, seguito da Troisi.

Sono le tredici e quaranta - ancora dalla porticina nessun segno di vita - quando sale sul palco un Candidato Maestro di Ravenna che somiglia vagamente a Nanni Loy. Ha con sé un blocco formato A4 che sbandiera davanti a sé per attirare l'attenzione: "Chi se la sente di fare un giretto lampo? ho qui gli accoppiamenti per sette giocatori, possiamo formare un po' di gruppi. Se mi date i nomi cominciamo subito." Prima che gli scacchisti inizino a muoversi un altro gli si avvicina e declama: "Io ho qui con me una raccolta di sudoku appena usciti. Per chi non vuole giocare lampo venga da me per una gara di risoluzione." Le due proposte sono accolte da calorosi consensi. Stacco la bocca dallo sfilatino al prosciutto e decido di prendere parte ad uno dei tornei lampo.

Sono le quindici e quarantasette e sto puntando un Pedone isolato sull'ala di Donna quando la porticina si riapre. Troisi, il capo vistosamente fasciato, guadagna il palco e, trovato il microfono, esclama: "...

"Mi scusi, è scacco".

Alzo la testa e mi stropiccio gli occhi. Dò un'occhiata alla posizione. Come cavolo ci siamo arrivati? Questo scacco non l'avevo previsto. Anzi, non avevo previsto di addormentarmi. E' che fa troppo caldo, non si può giocare a scacchi sulla spiaggia. Il mio avversario, un pensionato che ha turlupinescamente dichiarato di essere una Terza Nazionale, indica il mio povero Re. Eh sì, brutta situazione. Mai fidarsi dei villeggianti incontrati sulla spiaggia.

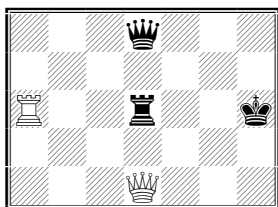
E se mi rimettessi a dormire?



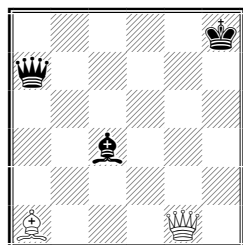
## Non metteteci in croce



Viene normalmente chiamata "inchiodatura incrociata" o "a croce" (Paoli adotta la dicitura "croce ortogonale" e "croce di Sant'Andrea") ed effettivamente non c'è da muovere alcuna critica nella denominazione di questo motivo tattico assai efficace. Ne esistono di due tipi, l'ortogonale e la diagonale.



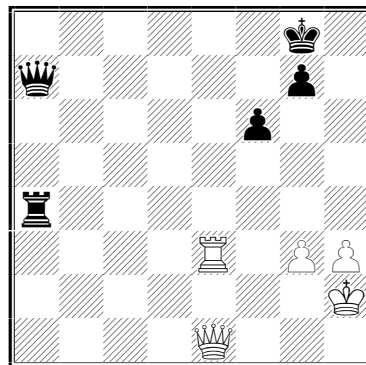
ortogonale



diagonale

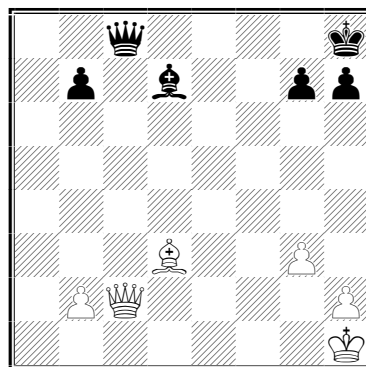
Il pezzo inchiodato sul Re (a sinistra la Torre, a destra l'Alfiere neri) viene attaccato da un secondo pezzo che lo inchioda a sua volta ad un altro pezzo di un certo valore (qui la Donna nera - i due diagrammi sono puramente teorici). Il pezzo inchiodato non può catturare il secondo pezzo, sebbene quest'ultimo sia in presa, e non può

catturare il primo pezzo inchiodante pena la cattura del pezzo di maggior valore. La difficoltà di questo tatticismo risiede nella naturale ritrosia a piazzare un pezzo in presa. Due esempi tratti da Averbach, "Nuovo metodo di tecnica della combinazione":



6k1/q5p1/5p2/8/r7/4R1PP/7K/4Q3 b - - 0 1

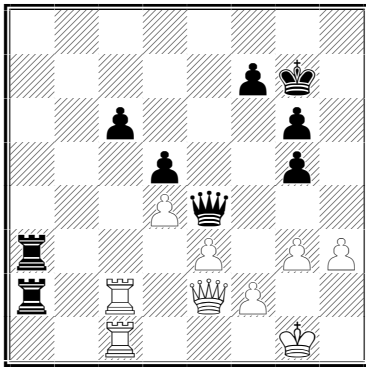
muove il nero. Non è difficile trovare la mossa **1...Ta2+**. A questo punto il bianco non può spostare il Re, pena la perdita della Donna con **2...Ta1**, ed è quindi costretto a coprire lo scacco con la Torre: **2.Te2**. Con **2...De3** il nero inchioda la Torre bianca sulla Donna e il bianco è costretto a perdere materiale.



2q4k/1p1b2pp/8/8/8/3B2P1/IPQ4P/7K b - - 0 1

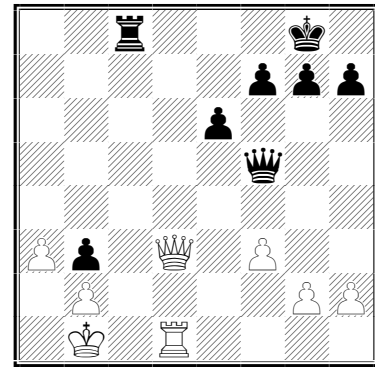
muove il nero, che dà scacco con **1...Ac6+**. A questa mossa il bianco deve spostare il Re, perchè sarebbe un grave errore parare con la spontanea **2.Ae4**: con **2...Df5** il nero attacca due volte l'Alfiere bianco inchiodandolo sulla Donna. Notare che il pezzo di maggior valore, qui la Donna, è indifeso.

Segue qualche esercizio, tratto dall'ottima raccolta di Michele Deiana (<http://dejascacchi.altervista.org> - a sua volta basata su una miscellanea di Uwe Auerswald) e da varie fonti. Soluzioni alla fine.



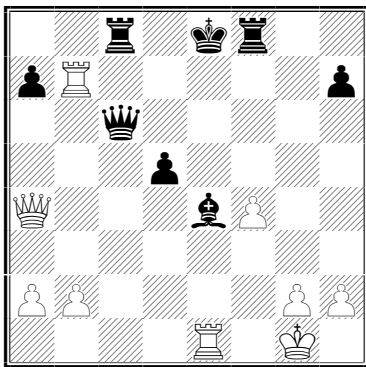
**1 N**

8/5pk1/2p3p1/3p2p1/3Pq3/r3P1PP/r1R1QP2/2R3K1 b - - 0 1  
Bykov - Sinoview, Odessa 1983



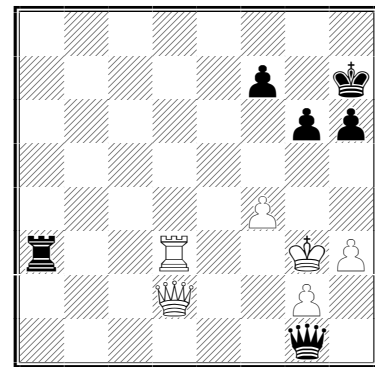
**4 N**

2r3k1/5ppp/4p3/5q2/8/Pp1Q1P2/1P4PP/1K1R4 b - - 0 1  
Mikenas - Aronin, USSR 1957



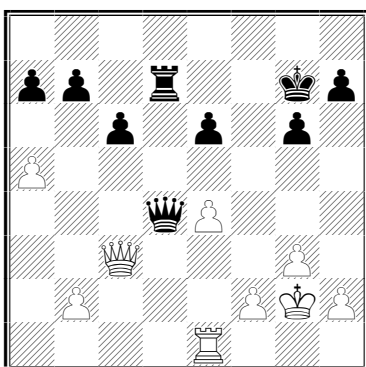
**2 B**

2r1kr2/pR5p/2q5/3p4/Q3bP2/8/PP4PP/4R1K1 w - - 0 1  
Schumov - Winaver, S.Pietroburgo 1875



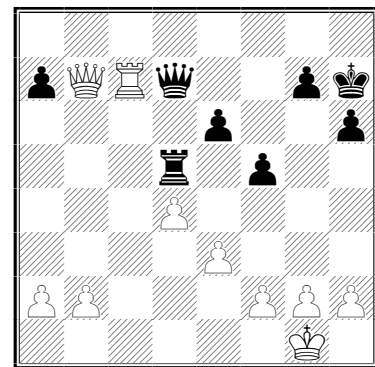
**5 N**

8/5p1k/6pp/8/5P2/r2R2KP/3Q2P1/6q1 b - - 0 1  
Bogatirev - Sagoriansky, Mosca 1947



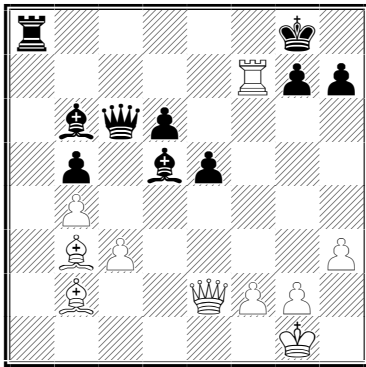
**3 B**

8/pp1r2kp/2p1p1p1/P7/3qP3/2Q3P1/1P3PKP/4R3 w - - 0 1  
Stahlberg - Lundin, Stoccolma 1937



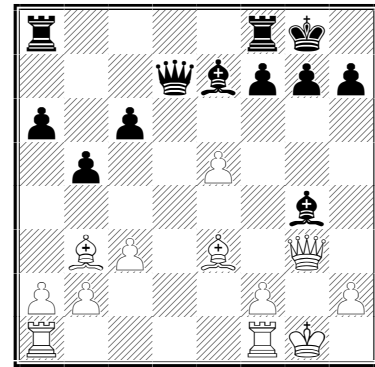
**6 N**

8/pQRq2pk/4p2p/3r1p2/3P4/4P3/PP3PPP/6K1 b - - 0 1  
NN - NN, Jugoslavia 1949



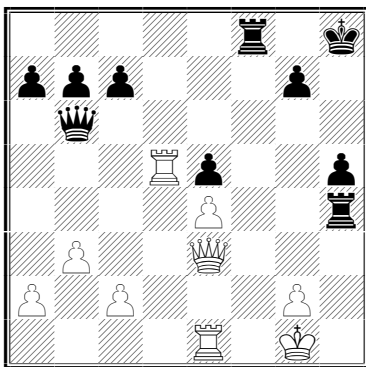
**7 B**

r5k1/5Rpp/1bq4/1p1bp3/1P6/1BP4P/1B2QPP1/6K1 w - - 0 1  
 Pidoritsch - Tschernousov, Tjumen 1981



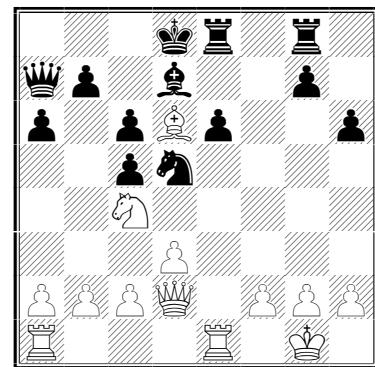
**10 B**

r4rk1/3qbppp/p1p5/1p2P3/6b1/1BP1B1Q1/PP3P1P/R4RK1 w - - 0 1  
 Dahl - Schultz, Berlino 1956



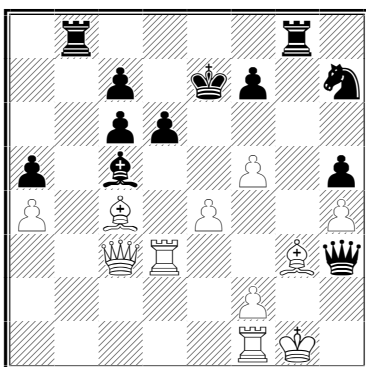
**8 N**

5r1k/ppp3p1/1q6/3Rp2p/4P2r/1P2Q3/P1P3P1/4R1K1 b - - 0 1  
 Vjayalaksmi - Bose, India 1990



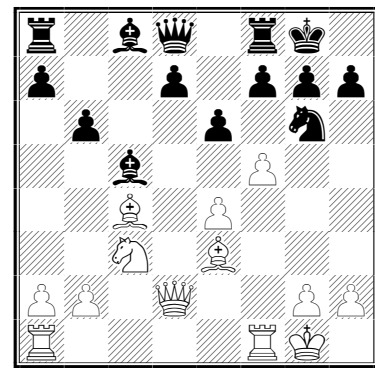
**11 B**

3kr1r1/qp1b2p1/p1pBp2p/2pn4/2N5/3P4/PPPQ1PPP/R3R1K1 w - - 0 1  
 Tartakover - Barcza, Venezia 1948



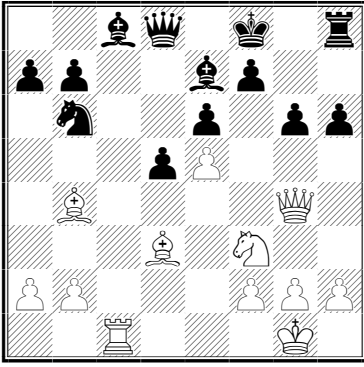
**9 N**

1r4r1/2p1kp1n/2pp4/p1b2P1p/P1B1P2P/2QR2Bq/5P2/5RK1 b - - 0 1  
 Hendel - Sushkevitch, URSS 1956



**12 N**

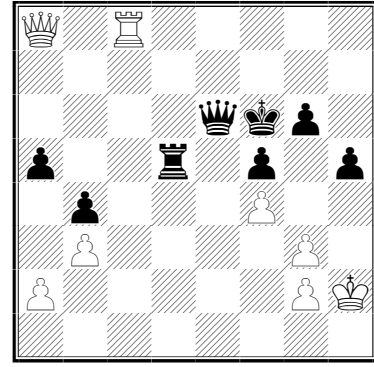
r1bq1rk1/p2p1ppp/1p2p1n1/2b2P2/2B1P3/2N1B3/PP1Q2PP/R4RK1 b - - 0 1  
 Jpita - Gunsberger, Romania 1960



**13 B**

2bq1k1r/pp2bp2/1n2p1pp/3pP3/1B4Q1/3B1N2/PP3PPP/2R3K1 w - - 0 1

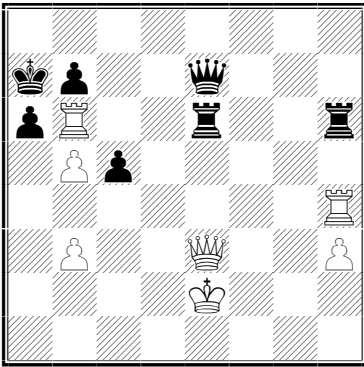
Korcnoj - Udovcic, Leningrado 1967



**16 N**

Q1R5/8/4qkp1/p2r1p1p/1p3P2/1P4P1/P5PK/8 b - - 0 1

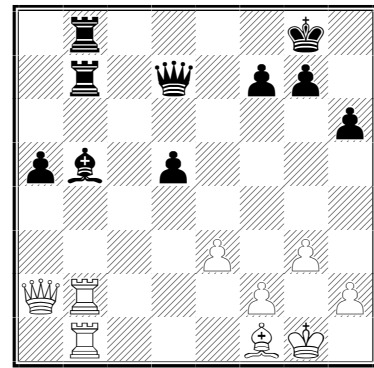
Canal - Schmidt, Venezia 1953



**14 B**

8/kp2q3/pR2r2r/1Pp5/7R/1P2Q2P/4K3/8 w - - 0 1

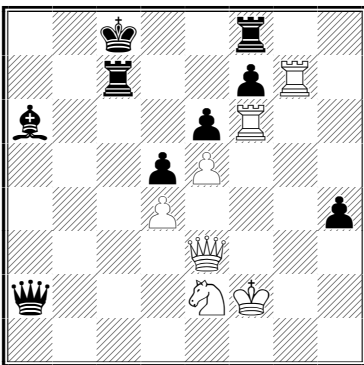
Kling e Horwitz - Chess Studies, 1851



**17 B**

1r4k1/1r1q1pp1/7p/pb1p4/8/4P1P1/QR3P1P/1R3BK1 w - - 0 1

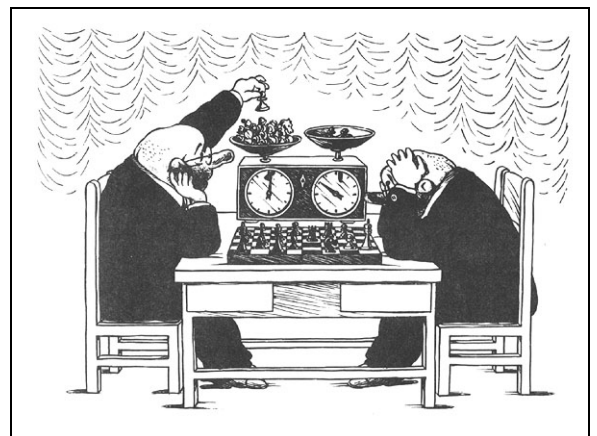
Addison - Steindler, New York 1963



**15 B**

2k2r2/2r2pR1/b3pR2/3pP3/3P3p/4Q3/q3NK2/8 w - - 0 1

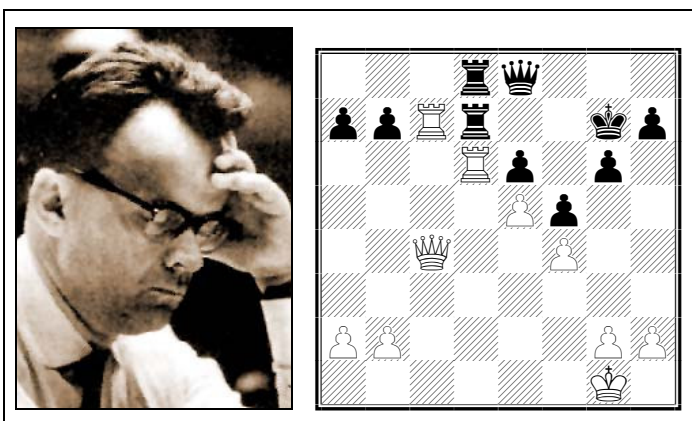
Chatard - N.N., Parigi 1906





Di Ludek Pachman (1924 - 2003) conosciamo, o almeno ne abbiamo sentito parlare, il lavoro "Apertura, mediogioco e finale nella moderna partita a scacchi", Mursia, 1981, un'opera che spazia a 360° il mondo del gioco e che ci sentiamo senz'altro di consigliare al principiante. Pachman, sette volte campione della Cecoslovacchia, rappresentò il suo paese in otto Olimpiadi. Incarcerato per il suo atteggiamento critico nei confronti del regime, nel 1972 si stabilì in Germania. Nel 1976 si qualificò per l'Interzonale. In Germania fu un apprezzato teorico e "chess columnist". E' anche ricordato come uno dei primi GM a giocare contro un computer.

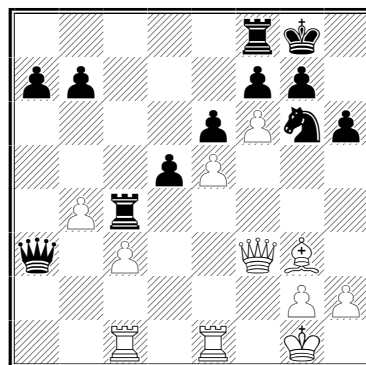
*Pachman Ludek - Gunnarsson, Vrnjacka Banja, 1967*  
 1.c4 Cf6 2.Cc3 c5 3.Cf3 g6 4.d4 cxd4 5.Cxd4 Ag7 6.e4 d6 7.Ae2 0-0 8.0-0 Cc6 9.Ae3 Ad7 10.Dd2 Cg4 11.Axg4 Axg4 12.Tac1 Cxd4 13.Axd4 Ae6 14.f4 Axd4+ 15.Dxd4 Dc8 16.b3 f6 17.Cd5 Axd5 18.Dxd5+ Rg7 19.c5 dxc5 20.Txc5 e6 21.Dc4 De8 22.e5 f5 23.Td1 Tf7 24.Td6 Td8 25.Tc7 Tfd7 ed ora...



rq3/ppRr2kp/3Rp1p1/4Pp2/2Q2P2/8/PP4PP/6K1 w - - 0 1  
 il bianco muove e vince.



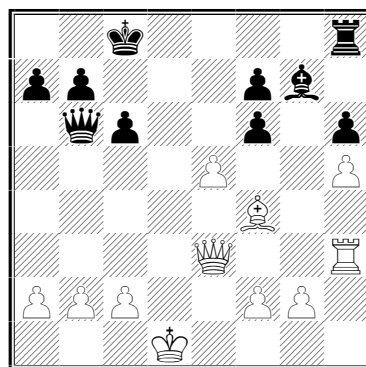
## Quella sporca decina



**1 N**

5rk1/pp3pp1/4pPnp/3pP3/1Pr5/q1P2QB1/6PP/2R1R1K1 b - - 0 23

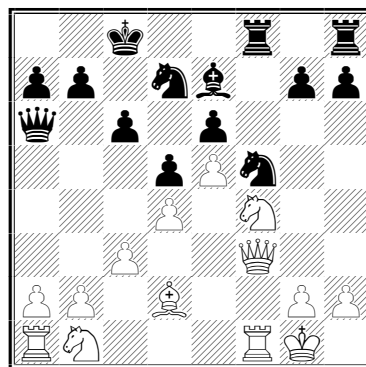
In questa posizione il Nero spostò il Cavallo in h4, confidando nella difesa della Torre. Fece bene ?



**2 N**

2k4r/pp3pb1/1qp2p1p/4P2P/5B2/4Q2R/PPP2PPI/3K4 b - - 0 19

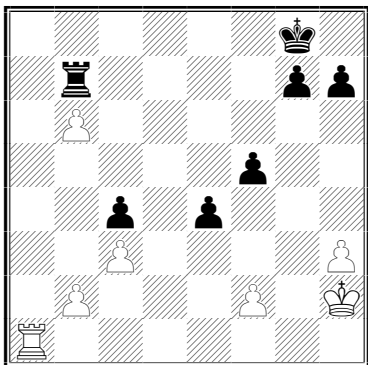
Qui il nero cambiò le Donne con **1...Dxe3**, e si avviò in un finale perduto a causa del Pedone in meno. C'era tuttavia una continuazione più efficace?



**3 B**

2k2r1r/pp1nb1pp/q1p1p3/3pPn2/3P1N2/2P2Q2/PP1B2PP/RN3RK1 w - - 0 13

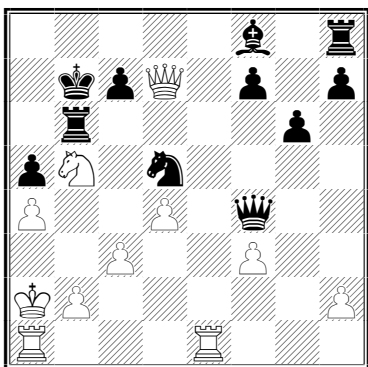
Con la sua ultima mossa (Tdf8) il nero ha lasciato il Pedone e6 in presa. Il bianco fa bene a catturarlo?



**4 B**

6k1/1r4pp/1P6/5p2/2p1p3/2P4P/1P3P1K/R7 w - - 0 32

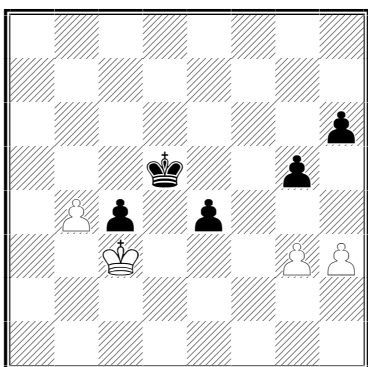
Qui il bianco con **1.Ta5** attaccò il Pedone f5. Secondo voi aveva una mossa migliore?



**5 N**

5b1r/1kpQ1p1p/1r4p1/pN1n4/P2P1q2/2P2P2/KP5P/R3R3 b - - 0 23

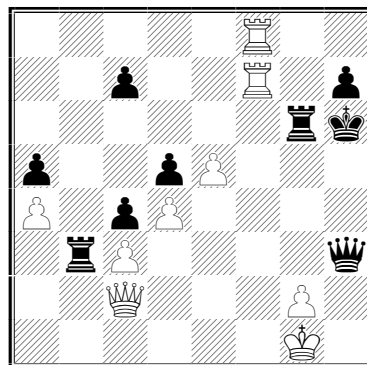
Qui il nero, già in vantaggio di un pezzo, catturò il Pedone f3: **1...Dxf3**. Che ne pensate di questa mossa?



**6 B**

8/8/7p/3k2p1/1Pp1p3/2K3PP/8/8 w - - 0 41

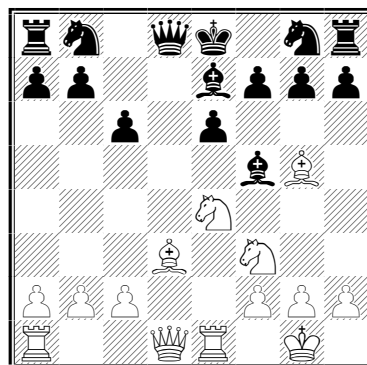
qui il bianco giocò **1.b5**, a cui il nero rispose **1...Rc5** e quindi **2.b6 e3 3.b7 e2 4.b8D**. Cosa potete dire su queste mosse ?



**7 B**

5R2/2p2R1p/6rk/p2pP3/P1pP4/1rP4q/2Q3P1/6K1 w - - 0 28

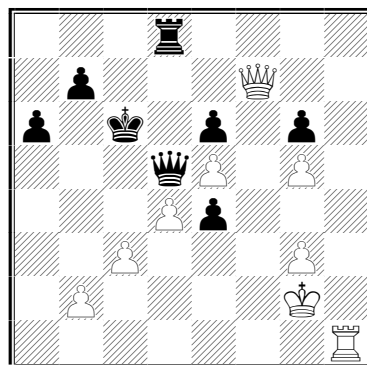
Qui il bianco giocò **1.Tf6**, ma aveva a disposizione...



**8 N**

rn1qk1nr/pp2bPPP/2p1p3/5bB1/4N3/3B1N2/PPP2PPP/R2QR1K1 b kq - 0 8

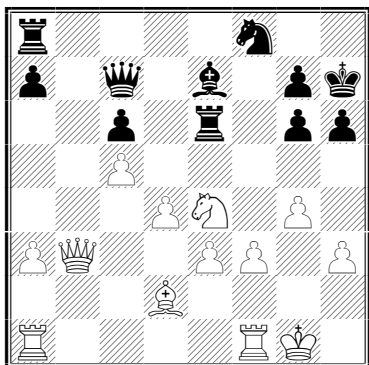
Che mossa consigliereste al nero?



**9 B**

3r/1p3Q2/p1k1p1p1/3qP1P1/3Pp3/2P3P1/1P4K1/7R w - - 0 30

il nero è in evidente difficoltà e il suo Re è allo scoperto. Il bianco qui pensò di continuare con **1.Dxg6**. Siete d'accordo?



**10 B**

r4n2/p1q1b1pk/2p1r1pp/2P5/3PN1P1/PQ2PP1P/3B4/R4RK1 w - - 0  
21

Qui il bianco avanzò il Pedone con **1.a4**, e il nero...



## Soluzioni di Non metteteci in croce

- 1) 1...Tc3;
- 2) 1.Tc1;
- 3) 1.Td1;
- 4) 1...Td8;
- 5) 1...Dd4;
- 6) 1...Tc5;
- 7) 1.Tc7 Axc7 [1...Dxc7 2.Axd5+] 2.Df3 ;
- 8) 1...Txe4 2.Dxb6 Txe1+;
- 9) 1...Txg3+ 2.Txg3 Tg8;
- 10) 1.e6 Axe6 (1...fxe6 2.Dxg4) 2.Ad4 f6 3.Dg4; (Rf7? 4.Tfe1)
- 11) 1.Da5+ b6 2.Axc5 Rc7 (2...bxa5 3.Axa7 a4 4.Ac5) 3.Ad6+ Rb7 4.Dd2;
- 12) 1...Dg5 2.Cd1 Ce5 3.Dc3 Axe3+ 4.Cxe3 (4.Dxe3 Dxe3+ 5.Cxe3 Cxc4 6.Cxc4 d5 7.exd5 exd5 8.Ce5 Te8) 4...Cxc4 5.Cxc4 Aa6 6.Tf3 Tfc8 7.Tg3 Dh6 8.Th3 Txc4 9.Df3 Tc1+;
- 13) 1.Dh4 g5 2.Cxg5 Re8 3.Ab5+ Ad7 4.Cxe6 fxe6 [4...Axb5 5.Cg7#; 4...Axb5 5.Cg7+ Rf8 (5...Rd7 6.Dg4+ f5 7.Dxf5#) 6.Cf5]; 5.Dh5+ Rf8 6.Tc3 Th7 7.Dg6 Tg7 8.Dxh6 Axb5 [8...Axb4 9.Dh8+ Re7 10.Dxg7+] 9.Tg3;
- 14) 1.Txe6 Txe6 2.b6+ Rxb6 [2...Rb8 3.Th8+ De8 4.Txe8+ Txe8 5.Dxe8#] 3.Th6;
- 15) 1.Tg1 Axe2 2.Dxe2 Tc2 3.Tc1;
- 16) 1...Rg7 2.Tc7+ Td7 [2...Rh6 3.Dh8#] 3.Dc8;
- 17) 1.Txb5 Txb5 2.Da4 Txb1 3.Dxd7 Td1 4.Rg2 (si minacciava 4...Tbb1) 4...Tb2 5.De8+ Rh7 6.Dxf7 Tbd2 7.Ab5.

## Soluzione di *Bellissima*

**1.Tdxd7+ Txd7;**

altre risposte portano al matto o alla perdita della Donna:

1...Dxd7 2.Dc5;

1...Rh6 2.Txh7#;

1...Rf8 2.Dc5+ Rg8 3.Tg7+ Rh8 4.Txh7+ Rg8

5.Tcg7#;

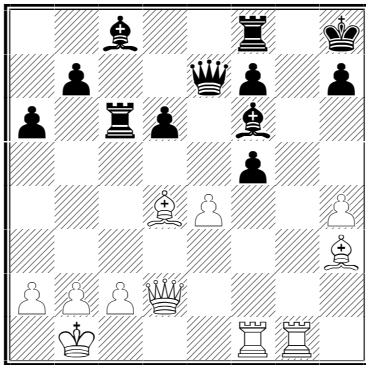
1...Rg8 2.Dxe6+ Dxe6 3.Txd8+

**2.Db5** inchiodatura incrociata! alla cattura della Torre il nero perde la Donna; altre mosse portano alla perdita della Torre nera:

2...Txc7 3.Dxe8;

2...Te7 3.Dxe8.

L'ottimo libriccino "Di più sugli scacchi" di C.H.O'D. Alexander, purtroppo introvabile, fornisce un altro esempio di tale tatticismo:



muove il bianco

2b2r1k/1p2qp1p/p1rp1b2/5p2/3BP2P/7B/PPPQ4/1K3RR1 w - - 0 1  
Zuraliev - Romanov, Kalinin 1952

**1.Dg5 d5** (se 1...Axd4 si perde la donna). Ora l'Alfiere è difeso dalla Torre, ma il bianco ha sgombrato una colonna fondamentale: **2.Dg7+ Axc7 3.Axc7+** (attacco a raggi X) **3...Rg8 4.Af6#**.



## Soluzioni di Quella sporca decina

1) No. Dopo **1...Ch4** in partita avvenne **2.Axh4 Txh4 3.fxg7 Rxc7** [3...Tc8 4.Tf1 Rh7 (4...f5 5.exf6 Rf7 6.g3 Th3 7.Rg2 e il nero perde la Torre) 5.Dxf7 Tg8 6.Dxe6] **4.Dg3+**.

2) Sì. con **1...Td8+ 2.Rc1** il Re nero è costretto alla difesa del Pedone b2 (non è migliore **2.Re2 Db5+ 3.Re1 fxe5 4.Dc3 exf4 5.Dxg7 Db4+**) **2...Da6** ora il Nero minaccia un pericoloso scacco in f1. **23.De1 fxe5** con buona posizione per il nero.

3) Il bianco avrebbe fatto bene a spostare la sua Donna. Dopo **1.Cxe6** il nero giocò **1...Cxd4** e vinse. (la Donna bianca è legata alla difesa della Torre in f1. La spontanea **2.Dd1** non va bene per **2...Ce2+ 3.Rh1 Cg3+ 4.hxg3 Txf1+**).

4) Certamente sì. Dopo **1.Ta8+ Rf7 2.Ta7** il bianco promuove il Pedone.

5) Quando si è in vantaggio di un pezzo bisogna cercare di cambiare i pezzi invece di dare la caccia ai Pedoni. Fra l'altro il nero ha il Re in posizione esposta e non ha ancora terminato lo sviluppo. Era necessaria **1...Ad6** che attiva l'Alfiere e soprattutto libera l'ottava traversa alla Torre. Qui il secondo giocatore pagò cara la sua ingordigia. A **1...Dxf3** seguì **2.Te8** ed ora l'ottava traversa è del bianco. **2...Ag7?** un maldestro tentativo di attivare i pezzi. Anche se poco visibile, c'è il matto in tre. (il nero doveva cercare di cambiare la Donna: **2...Df5 3.Dd8 Ta6 4.Tf1!** con posizione in ogni caso difficile per il nero.) **3.Dc8+ Rc6 4.Ca7+ Rd6 5.Dd8#**.

6) Che sono una serie di errori da parte di entrambi i giocatori. Inseriamo tra parentesi le mosse giuste. **1.b5?** (vinceva **1...e3**). **1...Rc5 2.b6 e3?** (pattava **2...Rxb6 3.Rxc4 Rc6 4.Rd4 e3 5.Rxe3**). **3.b7 e2 4.b8D??** (vinceva **4.Rd2**) **4...e1D+** e vinse il nero.

7) Un attacco micidiale con **1.Dd2+ Tg5** (**1...Rh5 2.Txh7+ Th6 3.Txh6+ Rg4 4.Df4#**) **2.Dxc5+ Rxc5 3.gxh3** con facile vittoria.

8) **1...Axe4** mangiando un pezzo, il nero attacca due volte g5, ora difeso una volta sola. **2.Axe7** continuare a mangiare avvantaggia solo il nero, che ha iniziato per primo: (**10.Axe4 Axc5; 10.Txe4 Axc5**) **2...Axf3 3.Axd8 Axd1 4.Taxd1 Rxd8** e il nero rimane con un pezzo in più.

9) La mossa giusta era **1.Th7** che crea pesanti minacce sulla settima traversa. Il bianco doveva tenere conto anche della posizione del suo Re. Dopo **1.Dxc6**, mossa inutile che non minaccia nulla, il nero continuò con **1...e3+ 2.Rg1** ed ora il Re bianco è costretto alla difesa della Torre. **2...e2** il bianco minaccia di promuovere. Non ci sono speranze (**3.Rf2 Tf8+ 4.Rxe2 Dg2+; 3.Db1 Tf8**

4.Th2 Df3; 3.Th7 e1D+ e vince.), il bianco abbandonò dopo poche mosse.

10) era necessario difendere l'arrocco con **1.Rg2**. Dopo la mossa del testo il nero con un semplice sacrificio di qualità irrompe nella roccaforte del bianco: **1...Txe4 2.fxe4 Dg3+ 3.Rh1 Dxb3+ 4.Rg1 Dxb4+ 5.Rf2??** l'ultimo errore. (non salvava **5.Rh1 Dxe4+ 6.Rg1 Dg4+ 7.Rh1 Dh3+ 8.Rg1 Td8 9.Tf2 Txd4 10.Tg2 Tg4** e il bianco è mal messo) **5...Ah4#**.