

IV Memorial Dario Motta

Tutto può succedere

Colpo di scena. Quando i giochi sembravano quasi chiusi, si è riaperta la lotta al vertice nell'open A del torneo sociale del circolo, intitolato per il quarto anno al socio e amico Dario Motta. Nel quinto turno, infatti, il "fu" MF Dario Mione, vincitore delle prime tre edizioni, ha sconfitto nello scontro diretto il battistrada Salvatore Ventura, raggiungendolo al comando a quota 4 su 5. Adesso tutto può succedere. "Ace" rimane in vetta per mezzo punto di Bucholz, ma, oltre a essere stato raggiunto da Tommaso Bonassi, che ha pareggiato con Giorgio Elitropi, e dal presidentissimo Mauro Riggio, che l'ha spuntata su Paolo Sorbera. Come se non bastasse, altri tre giocatori si trovano a 3 punti e, quindi, sono ancora teoricamente in lotta per il podio e persino per il primo posto: Stefano Ranfagni (2° nel 2011 e 2012), che si è imposto su Dario Savoldelli, il già citato Elitropi e Stefano Pecorario, vincitore su Alessandro Pannone. Quando diciamo che anche il trio a quota 3 può ancora aspirare al successo non esageriamo: basti pensare che nel 2011, nella prima edizione del torneo, dopo 5 turni a condurre solitario in vetta era il CM Andrea Pirola con 4,5 punti su 5, mezzo in più degli attuali battistrada; alla fine Pirola si classificò terzo a quota 5, superato per spareggio tecnico da Mione (che fu fortunatissimo vincitore) e da Ranfagni. Gli ultimi due turni si preannunciano dunque infuocati; nel 6° turno gli scontri clou saranno senz'altro Riggio-Mione, Ventura-Ranfagni, Pecorario-Bonassi ed Elitropi-Gozzini. Chi dovesse risultare vincitore metterà una seria ipoteca su un posto nella top 3.

Nel 5° turno le emozioni non sono mancate neppure nel gruppo B, dove Luca Cattoni è riuscito a vincere il big match con Bruno Silini grazie a una svistaccia di quest'ultimo in un promettente finale. Cattoni guida ora sempre più solitario la classifica con 4,5 su 5, un punto in più di Giovanni Basletta (che ha messo ko Vincenzo Merletti con un vecchio ma sempreverde trucco

nel gambetto di Budapest) e di Hans Pfeiffer (vincitore sul veterano Guido Sibella); a quota 3 inseguono Silini e Luigi Testa (che ha battuto Savino D'Angheo). Anche in questo torneo gli scontri clou del 6° turno potrebbero rivelarsi decisivi per il podio: in programma le sfide Testa-Cattoni, Pfeiffer-Basletta e Silini-Maggioni.

Prima di congedarci ripetiamo per l'ennesima volta l'ormai arcinota formula, ovvero: vi esortiamo a commentare le vostre partite, almeno quelle vinte, inviandole in formato PGN all'indirizzo memorialmotta@excelsior-scacchi.it, possibilmente entro il sabato pomeriggio successivo al turno in cui sono state giocate. Non è un obbligo, naturalmente, ma contribuireste a rendere più interessante il bollettino.

Vi ricordiamo infine che classifiche, turni e partite del Memorial Motta le potete trovare sul sito ufficiale del circolo Excelsior, <http://www.excelsior-scacchi.it>. Buon gioco a tutti e attenti alle sviste!

FRANCESE

C00

Mione (2263) – Ventura (2049)

Note di Dario Mione

1. e4 e6 2. ♖f3 d5 3. ♘c3 d4 4. ♘e2 c5 5. c3 ♘c6?!

Mi era capitato di incappare in questo errore con il Nero, credo nel 1998, contro il MI Mario Lanzani, rimanendo "folgorato" da 8. b4. All'epoca imparai a mie spese che a questo punto il Nero non deve giocare 5... ♘c6, bensì 5... ♘f6, che porta a una posizione equilibrata. In seguito mi sono divertito a giocare a mia volta questa variante con il Bianco in partite lampo su Internet e, nel 99% dei casi, i miei avversari hanno replicato proprio 5... ♘c6, concedendomi di vincere una consistente quantità di partite. Non avevo tuttavia mai sperimentato questa linea a cadenza regolare; ho deciso di farlo in una partita delicata, sperando proprio che Salvo, da neo-francesista, ignorasse il seguito corretto. Dopo 5... ♘f6 6. cxd4



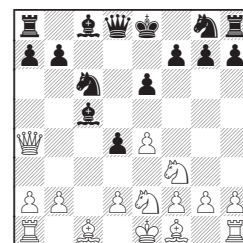
Chi sarà il vincitore del IV Memorial Dario Motta?

(6. e5 ♘fd7 7. cxd4 cxd4 8. ♘exd4 ♘xe5 9. ♘b5+ ♘ec6 10. 0-0 ♘e7 =) 6... cxd4 (6... ♘xe4 7. dxc5 ♘xc5?? 8. ♖a4+ +-) 7. ♘exd4 ♘xe4 8. ♘b5+ ♘d7 9. 0-0 ♘f6 la posizione è quasi del tutto equilibrata.

6. cxd4 cxd4 7. ♖a4 ♘c5 (D) 8. b4

La più forte e, ovviamente, non frutto della mia immaginazione.

8... ♘xb4 9. ♘exd4 ♖a5



Senz'altro questa mossa non è un

errore, ma da un punto di vista pratico e prettamente umano credo che 9... ♘ge7 sarebbe stata più accurata, anche se il sacrificio la valuta equivalente a 9... ♖a5; dopo 9... ♘ge7 10. ♘b5 ♖a5 il Nero cambia le Donne ed è già pronto a mettere il Re al sicuro.

10. ♖xa5

Avevo ripassato rapidamente l'intera linea nel pomeriggio, "interrogando" Houdini su quale potesse essere la mossa migliore a questo punto: l'alternativa principale al cambio di Donne è l'ovvia 10. ♘b5, ma 10. ♖xa5 mette di fronte il Nero a una scelta non tanto ovvia: ricattare in a5 con l'Alfiere o col Cavallo?

10... ♘xa5?!

Houdini sentenza: con l'Alfiere. Dopo 10... ♘xa5 11. ♘xc6 bxc6 12. ♘a3 ♘e7 13. ♖b1 f6 14. ♘c4 ♘f7 la posizione del Nero non sarebbe stata comunque invidiabile,

ma 10... ♖xa5 la renderà presto ancor meno desiderabile. Salvatore ha deciso di catturare con il Cavallo temendo appunto ♖a3, ma deve aver sottovalutato la prossima mossa del Bianco...

11. ♖b5!

Un altro suggerimento di Houdini: il Bianco ora sta chiaramente meglio, considerata anche la difficoltà che il Nero ha nello sviluppare i pezzi. Qui è terminata la mia preparazione d'apertura, ma non ho dovuto riflettere troppo sulle prossime mosse, essendo tutte piuttosto naturali.

11... ♗e7

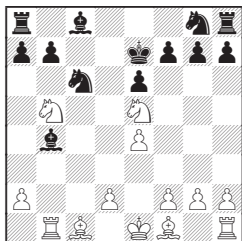
Il male minore era probabilmente 11... ♗f8.

12. ♖b1 ♖c6 13. ♖e5! (D)

Invogliando il Nero a "guadagnare" un pedone.

13... ♗xd2+??

La mossa perdente. Secondo il silicio era pressoché forzata 13... a5, dopo la quale



14. ♖f3 ♖f6 15.

a3 ♗c5 16. d4 ♗a7 17. ♗d3 avrebbe lasciato il Bianco con un comodo (ma non decisivo) vantaggio posizionale.

14. ♗xd2 ♖xe5 15. ♗b4+ ♖d8

Nient'affatto migliore sarebbe stata 15... ♗f6, dal momento che 16. ♗c3 avrebbe guadagnato un pezzo, non essendo raccomandabile 16... g5 a causa di 17. ♖c7 ♖b8 18. ♖e8+ ♗e7 19. ♗xe5 +.

16. ♗f8

Guadagnando materiale.

16... a6

Non c'è difesa che tenga.

17. ♖d6

Inizialmente ho pensato anche a 17. ♗xg7 axb5 18. ♗xh8 f6 19. ♗xb5, che avrebbe comunque vinto senza problemi, ma perché aprire la colonna 'a' a vantaggio della Torre nera e farsi intrappolare l'Alfiere camposcuro?

17... ♖d7 18. ♖xc8 ♗xc8

18... ♖xc8 19. ♗xg7 ♖g6 20. ♖xb7+ sarebbe stata anche peggiore.

19. ♗xg7 ♖g6 20. h4

È facile giocare mosse precise quando l'avversario non ne ha di buone.

20... h5

Inutile 20... ♖8e7 21. h5 ♖g8 22. hxg6! (22... ♖xg7 23. gxh7 +).

21. ♗xh8 ♖xh8 22. ♖h3 ♖e7 23. ♖c3+

23. ♖hb3 b5 24. ♖a3 secondo Houdini sa-

rebbe stata ancora più forte. Ma la sostanza non cambia.

23... ♖c6 24. ♗e2 ♖g6 25. g3 (1-0)

Il Bianco guadagna anche il pedone h5 e per il Nero non c'è speranza, perciò Salvo ha abbandonato. L'ennesima dimostrazione di quanto una preparazione d'apertura (fortunatamente) azzeccata possa decidere una partita.

SICILIANA

B40

Bonassi (1972) – Elitropi (1977)

Note di Giorgio Elitropi

1. e4 e6 2. ♖f3 c5 3. d4

La prima sorpresa della serata. Tommaso gioca da tempo l'attacco est-indiano contro la Francese e avevo preparato qualcosa per l'occasione. Ora si entra in una Siciliana, terreno che conosco poco...

3... cxd4 4. ♖xd4 ♖f6 5. ♗d3

Una linea minore in luogo della più comune 5. ♖c3.

5... ♖c6

Con 5... a6 saremmo rientrati in una variante Kan.

6. ♖xc6 dxc6!

La teoria dà come mossa principale 6... bxc6.

7. 0-0 (7. e5? ♖a5+) 7... e5 8. ♗g5!?

La mossa più giocata in questa posizione è 8. ♖d2, che si è vista tra l'altro in una Anand–Leko, 2001, terminata con una rapida patta dopo 8... ♗g4 9. ♖e1 ♗e6 10. ♖e2 ♖c7 11. ♗c4 ♗xc4 12. ♖xc4 ♖d7 13. a4.

8... ♗e7 9. ♖d2 0-0 10. ♖h1

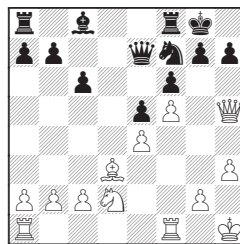
10. h3 ♖d7 con parità.

10... ♖g4 11. ♗xe7 ♖xe7 12. h3 ♖h6!?

Oltre alla ritirata classica in f6, invece della ritirata "alternativa" fatta dal Nero in h6, apparentemente sembra interessante anche 12... ♖h4.

13. ♖h5! f6 14. f4 ♖f7 15. f5! (D)

Una decisione importante che blocca il centro, consigliata anche da Rybka, che assegna tuttavia un giudizio di parità alla posizione. Ora



il Bianco deve riuscire a imbastire un attacco (magari alla baionetta) al Re avversario, mentre il Nero guarderà al centro e sull'ala di Donna.

15... b5!

In partita ho ritenuto questa mossa "forzata" per togliere all'Alfiere bianco la casa

c4. In realtà non è così indispensabile come è dimostrato dalle seguenti varianti: 15... ♗d7 16. ♗c4 ♗e8 17. ♖f3 ♖c5 18. ♗b3; 15... ♖b4 16. ♖c4 b5 17. a3 ♖e7 18. ♖a5 ♗d7.

16. ♖f3 ♗d7

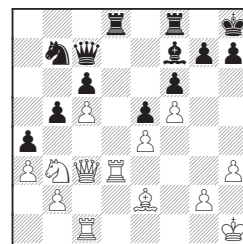
Il Nero avrebbe potuto osare di più con 16... ♖b4, ma ho ritenuto più saggio completare lo sviluppo.

17. ♖g3 ♗e8 18. ♖e2 ♖d6 19. c4 a6 20. ♖c1 ♖d8 21. c5 ♖b7 22. ♖e3 ♖h8 23. a3 ♖d7 24. ♖b3 ♗f7 25. ♗e2 a5 26. ♖c3

26. ♗xb5? ♗xb3! (26... cxb5? 27. c6 ♖c7 28. cxb7 ♖xb7 29. ♖xa5 +/-) 27. ♖xb3 cxb5 28. c6 ♖c7 +/-.

26... a4 27. ♖d3 ♖c7 (½-½)

(D) Il Nero ha una fastidiosa iniziativa dopo 28. ♖d2 ♖xd3 29. ♖xd3 ♖d8 30. ♖e3 ♖a5, ma Giorgio, contento di essere riuscito ad assestare la sua posizione e con meno tempo sull'orologio, ha preferito proporre patta, accettata da Tommaso dopo una breve riflessione - ndr.



SCOTTESE

C45

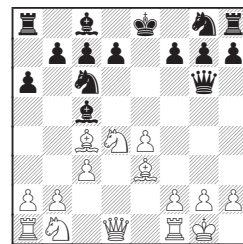
Riggio (1901) – Sorbera (1669)

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. d4 exd4 4. ♖xd4 ♗c5 5. ♗e3 ♖f6 6. c3 a6 7. ♗c4 ♖g6

Di solito si giocano 7... ♖ge7 o 7... ♖e5.

8. 0-0 (D) 8... ♗a7?!

Una perdita di tempo. Paolo avrebbe potuto tranquillamente continuare con 8... ♖e5. Il Nero se la sarebbe invece vista brutta dopo 8... ♖ge7 9. ♖xc6 ♖xc6 10. ♖h5 ♗xe3 11. ♖xf7+ ♖d8 12. fxe3 ecc.



9. ♖d2 ♖e5 10. ♗e2

Il computer suggerisce anche 10. ♖4f3 ♖xc4 11. ♖xc4 ♗xe3 12. ♖xe3 ♖e7 13. ♖d4 ±.

10... h5?!

Il Nero è in arretrato di sviluppo e non avrebbe dovuto permettersi un'altra perdita di tempo. Bisognava giocare 10... ♖f6, anche perché 11. f4 non sarebbe stata tanto buona per via della semplice 11... ♖eg4 =.

11. ♗f4 (11. ♖c4!) 11... d6 12. ♖c4 ♖g4?

Un brutto errore; il Nero avrebbe ottenuto

sufficiente controgio con 12... ♖h3 13. ♕g3 h4 14. gxh3 hxg3 15. hxg3 ♖e7!? oppure 15... ♖xh3 16. ♖xe5 dxe5 17. ♔g2 ♖h6. 13. f3 ♖4f6?

Bisognava mettere questo Cavallo in h6, per lasciar respirare la Donna.

14. ♕d3 ♕xd4+ 15. cxd4 ♖h7 16. ♖c2 ♖e7 (D) 17. ♕xd6!??

Esagerata. 17. ♖a5 avrebbe conservato un netto vantaggio senza correre rischi.

17... ♖c6?

Il modo giusto per costringere il Bianco a dimostrare la bontà del suo sacrificio era 17... b5 e adesso la maniera migliore di proseguire, secondo il computer, è 18. ♕xe7 bxc4 19. ♕xc4 ♖xe7 20. ♕d5 c6! 21. ♕xc6 ♖b8 22. ♖c5+ ♖d6 23. ♖a7+ ♖d8 24. ♖f2 ±. Sembra difficile, però, trovare le mosse migliori per entrambi i colori, visto il carattere tagliente della posizione. Perdente 17... cxd6 18. e5 ♖h6 19. ♖xd6+ ♖f8 20. ♖c7! +.

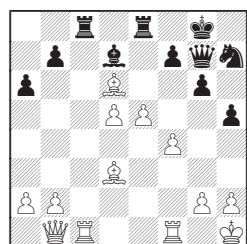
18. ♕xc7 0-0

Oppure 18... ♖xd4 19. ♖f2 ♖b5 20. ♖e5 ♖f6 21. ♕xb5+ axb5 22. ♖c5 +.

19. ♖e5 ♖xe5 20. ♕xe5

Adesso il vantaggio posizionale del Bianco è schiacciante e Mauro non darà più chance al suo avversario.

20... ♖e8 21. ♖ac1 ♖b6 22. ♖h1 ♕e6 23. d5 ♕d7 24. ♕c7 ♖h6 25. e5 ♖ac8 26. f4 g6 27. ♖b1 ♖f8 28. ♕d6 ♖g7 (D) 29. e6!?



Il Bianco vuole chiudere i conti.

29... fxe6 30. ♕xg6 ♖xc1 31. ♖xc1 ♖c8 32. ♖xc8+ ♕xc8 33.

dxe6 ♕xe6 34. ♕xh5 ♖f6 35. ♕e5 ♖h6 36. ♖g6+ (1-0)

Tre pedoni in più bastano e avanzano al Bianco per vincere.

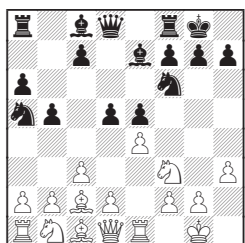
SPAGNOLA

C96

Savoldelli (1805) – Ranfagni (2016)

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 ♖f6 5. 0-0 ♕e7 6. ♖e1 b5 7. ♕b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♖a5 10. ♕c2 d5 (D)

Un gambetto piuttosto in voga negli ultimi anni. Molto più comu-



ne, ad ogni modo, è 10... c5.

11. d3

Savo non si fida e declina il gentile omaggio. La pratica, comunque, ha dimostrato che il Nero ha compenso dopo 11. exd5 e4 12. ♕xe4 ♖xe4 13. ♖xe4 ♕b7 14. d4 ♖e8 ecc. Volendo rifiutare il gambetto, però, 11. d4 sembra più ambiziosa.

11... dxe4 12. dxe4 ♕d6

Parrebbe una novità. Finora il Nero aveva sempre cambiato le Donne ottenendo gioco pari, con risultati tuttavia poco incoraggianti nella pratica.

13. ♖bd2 ♖b7 14. ♖f1 ♖c5 15. ♖g3 ♖e8 16. ♕g5 h6 17. ♕c1

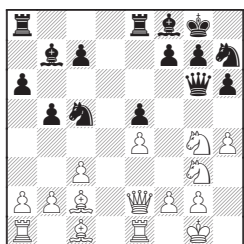
Per non ammettere di aver giocato una mossa poco utile (♕g5) il Nero doveva retrocedere con l'Alfiere in e3, non nella casa di partenza.

17... ♕b7 18. ♖h2 ♕f8 19. ♖f3 ♖h7 20. ♖e2 ♖f6 21. ♖g4 ♖g6

Dopo lungo manovrare, peraltro tipico della Spagnola, il gioco entra ora nel vivo.

22. h4 (D) 22... ♖f6

A questo punto Stefano ha pensato a lungo, valutando l'interessante seguito 22... h5 23. ♖xh5 ♖xh5?!? (il silicio preferisce di gran lunga 23...



♕xe4 24. ♕xe4 ♖xe4 25. ♖xe4 ♖xh5) 24. ♖h6+ ♖xh6 25. ♕xh6 gxh6 e, checché ne dica il computer, umanamente è più facile avere tre pezzi leggeri piuttosto che una Donna e un pedone. Ciò che non ha convinto Ranf, però, è che se dopo 22... h5 il Bianco avesse semplicemente spostato il Cavallo, il suo pedone h5 si sarebbe potuto rivelare ben presto debole. Inutile dire che il silicio non è d'accordo.

23. ♖xf6+ ♖xf6 24. h5 ♖ad8 25. ♕e3 ♖e6 26. ♖ad1 ♖f4 27. ♖f3?!

Senz'altro più precisa 27. ♖g4.

27... g5?!

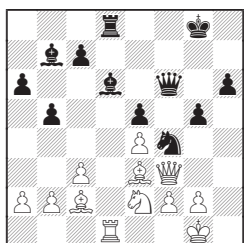
Evidentemente a Stefano non piaceva l'idea di cambiare le Donne con 27... ♖h3+ 28. ♖h2 ♖xf3 29. gxf3 ♖f4, anche se oggettivamente così il Nero si sarebbe ritrovato in lieve vantaggio.

28. hxg6 fxg6 29. ♖xd8 ♖xd8 30. ♖d1 ♕d6 31. ♖e2 g5 (D) 32. g3?!

Houdini preferisce 32. ♖xf4 gxf4 33. b4 e sentenza "gioco pari".

32... ♖h3+?!

32... ♖d5!



avrebbe praticamente costretto il Bianco a cambiare le Donne e a finire in un finale poco promettente: 33. ♖xf6 ♖xf6 34. f3 g4 ecc. 33. ♖g2 ♖xf3+ 34. ♖xf3 ♖f8+ 35. ♖g2 ♕c8 36. ♖g1?!

Così si consente al Nero di attivare l'Alfiere campochiaro e prendere l'iniziativa. Il computer suggerisce 36. ♖c1, per rispondere a 36... ♕g4 con 37. ♖d5. Nel dopo-partita è stata analizzata invece 36. ♖h1 g4 37. ♖g1 (37. ♕xh6?? ♖xf2#) e ora il Nero dispone di 37... ♕e7 38. ♖xh3 gxh3+ 39. ♖h2 ♕g5 40. ♕c5 ♕e7 41. ♕e3 ♕g5 con parità; una variante comunque da preferire per il Bianco rispetto a quella scelta in partita.

36... ♖xg1 37. ♖xg1 ♕g4 38. ♖d2 ♕f3 39. ♕b3+ ♖g7 40. ♕d5 ♖f6

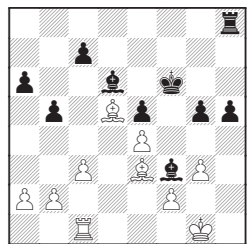
Adesso il piano del Nero è semplice: spingere il pedone 'h', mettere la Torre in h8 e minacciare di intrappolare il Re banco in una rete di matto.

41. ♖c2

Una perdita di tempo. Bisognava giocare 41. ♖f1 h5 42. ♖d3, per poter replicare a 42... h4? con 43. gxh4 gxh4?? 44. ♕h6 +.

41... h5 42. ♖c1 ♖h8 (D) 43. ♖h2?

Era difficile a questo punto trovare un'adeguata difesa per il Bianco, anche se il computer (ovviamente) ci riesce: 43. b4! h4 44. c4! e



il Bianco regge con gli equilibrismi dopo 44... g4 45. cxb5 hxg3 46. fxg3 axb5 47. ♖c6 ♖h3 48. ♖f2 ♖h2+ 49. ♖f1 ♖g2 50. ♕f2 =. Il tratto del testo, invece, complica non poco la situazione del primo giocatore.

43... g4! (0-1)

La mossa non considerata da Savo, che, non vedendo modo di parare la minaccia ... h4-hxg3+ / ♖xg3 ♖h3#, ha abbandonato. Il Nero adesso sta in effetti piuttosto meglio, ma secondo il solito silicio la resa è quanto meno prematura: dopo 44. ♖g1 h4 45. b4! hxg3 46. fxg3 ♖h1+ 47. ♖f2 ♖h2+ 48. ♖f1 il Bianco soffre, ma il Nero non ha un modo chiaro o per lo meno immediato di sfruttare la propria superiorità posizionale (48... ♖e2 49. ♖e1 ♖c2 50. ♖c1).

FRANCESE

C00

Pecorario (1868) – Pannone (1721)

Note di Stefano Pecorario

1. e4 e6 2. ♖f3 d5 3. e5 c5 4. b4

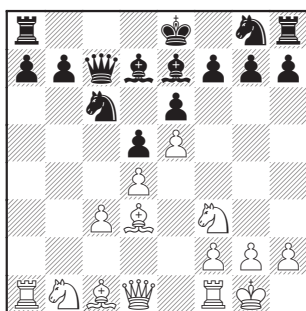
Una interessante e poco conosciuta variante di gambetto contro la Francese. Il Bianco cede un pedone per controllare il

centro con d4 ed e5 e prepara un attacco sul lato di Re con la tematica ♔d3. Inoltre il Nero ha il suo da fare nello sviluppare il Cavallo in g7 e l'Alfiere campochiaro.

4... cxb4 5. a3 ♖c6 6. axb4 ♔xb4 7. c3 ♙e7 8. d4 ♗c7

Una novità giocata da Alessandro. Il computer segna parità in questa posizione. Quasi sicuramente si tratta però di una variante più difficile da giocare per il Nero. 8... f6 è la spinta di rottura consigliata da Salvatore a fine partita: sicuramente una variante più propositiva per il Nero: 9. ♔d3 fxe5 10. dxe5 ♖h6 11. ♔xh6 gxf6 12. 0-0 0-0 13. ♖bd2. Dopo questa "strana" continuazione Houdini sentenza una perfetta parità.

9. ♔d3 ♔d7 10. 0-0



10... f6?

Spingere in f6 a questo punto è invece un errore: il Nero perde praticamente un tempo perché di fatto ... fxe5 non è una minaccia e il Bianco può continuare a svilupparsi.

11. ♙e1 f5?!

Meglio 11... fxe5 12. dxe5 a6 13. ♖g5! (minacciando ♗h5) 13... g6 +/-.

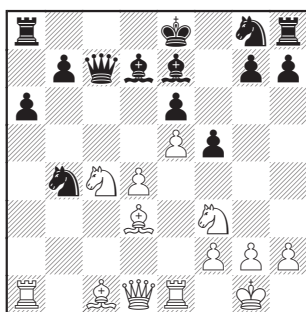
12. ♖a3! a6 13. c4

Dopo 13. ♖b5! il silicio dà netto vantaggio Bianco in virtù di 13... ♗b8 14. ♖d6+ ♔xd6 15. exd6 ♖f6 16. ♔xf5. L'avevo calcolata in partita, ma mi era sembrata più forte c4.

13... dxc4?

Ora la situazione del Nero diventa insostenibile: 13... ♖b4! 14. cxd5 ♖xd5 15. ♖b5 ♔xb5 16. ♔xb5+ ♖f7 +/-.

14. ♖xc4 ♖b4



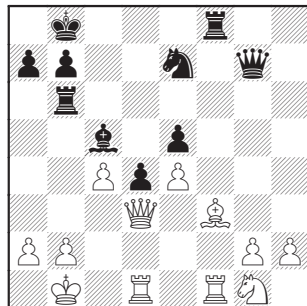
15. ♖d6+!

La mossa decisiva.

15... ♔xd6 16. exd6 ♗c3 (16... ♗xd6 17. ♔a3 +-) 17. ♔a3 ♗c6 18. ♔xf5 ♗xd6 19. ♖g5 (1-0)

Momenti decisivi

Gozzini (1791) – Tentori (1718)

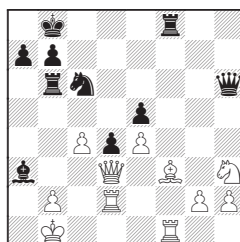


28. ♔d2?

28. h3 non avrebbe dato chance al Nero.

28... ♔b4?

Dopo 28... ♗h6! (molto difficile da trovare) il Nero sarebbe tornato clamorosamente in partita, quanto meno per il fatto che sfruttare i due pedoni di vantaggio sarebbe diventato quasi impossibile per il Bianco, ad esempio: 29. ♖h3 (oppure 29. h3 ♖c6 30. ♔df2 ♖b4 31. ♗d2 ♗c6 32. a3 ♖a6 con un pericoloso attacco in cambio del materiale di svantaggio) 29... ♖c6 30. a3 (meglio 30. ♖f2 ♗xh2 31. ♔h1 ♗g3 32. ♗e2 ♖b4 33. a3 ♖a6 34. ♖a1 +/-) 30... ♔xa3 (D) e adesso il computer segnala una fantascientifica variante... di patta (!), in cui il Bianco ha una serie di ben nove mosse forzate per non perdere: 31. ♗xa3 (1) 31... ♔a6 32. ♗d3 (2) 32... ♖b4 33. ♗b3 (3) 33. ♗e2?? ♔a1+! 34. ♖xa1 ♗a6+ 35. ♖b1 ♗a2+ 36. ♖c1 ♗a1#) 33... ♗xd2 34. ♔d1 (4) 34... ♔xf3 35. gxf3 (5) 35... ♗e2 36. ♖g1 (6: praticamente l'unica per non finire nei guai) 36... ♔a1+ 37. ♖xa1 (7) 37... ♖c2+ 38. ♖a2 (8) 38... ♗xd1 39. ♗b5 (9) 39... ♗xg1 e ora ci sono diversi modi di forzare il perpetuo, il più semplice dei quali è 40. ♗xe5+ ♖c8 41. ♗e8+ ♖c7 42. ♗e7+ ecc.



29. ♔df2 ♔c8 30. ♔d1 ♖c6 31. ♖e2 ♖a5 32. ♔b3 ♔c5 33. ♖g3 ♖c6

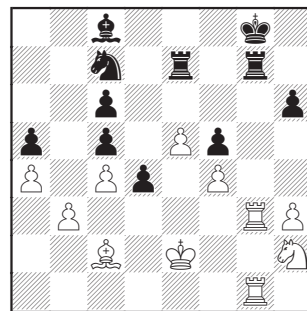
Una perdita di tempo.

34. ♔f7 ♗g4 35. ♗f3 ♗g5 36. ♖h5 ♗d2?

L'errore decisivo in una posizione compromessa. Necessaria 36... ♔e7.

37. ♖f6 ♖b4 38. ♔d1 (1-0)

Mangili (1614) – Biava (1623)



Il finale sembra pari: il Nero ha due pedoni doppiati sulla colonna 'c', ma il pedone b3 del Bianco non vale granché. Il professor Biava, però, decide di provare a far breccia nello schieramento avversario con il proprio Cavallo. E ciò lo conduce in breve alla rovina...

40... ♖a6??

Mai mettere un Cavallo ai margini della scacchiera, come ebbe a imparare nella scorsa edizione del torneo il "fu" MF Mione (perdendo una partita proprio dopo aver giocato ... ♖a6). Dopo 40... ♖e6 la partita sarebbe proseguito lungo i binari dell'equilibrio.

41. ♖f3 ♖b4 42. ♔xg7+ ♔xg7 43. ♔xg7+ ♔xg7 44. ♔b1 ♖f7 45. ♖h4

Il problema del Nero è che ora non c'è modo di salvare il pedone f5. Col Cavallo piazzato in e6, invece, come minimo ci sarebbe stata ... ♖g7.

45... ♔e6 46. ♔xf5 ♖a2 47. ♖d2 ♖c3 48. ♖d3 ♖d1 49. ♔xe6+?!

49. ♔g6+ ♖f8 50. f5 avrebbe condotto a una vittoria più rapida. Così invece si consente al Nero di porre un po' più di resistenza.

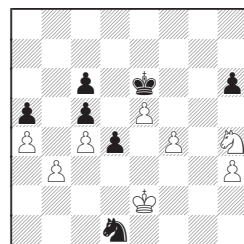
49... ♖xe6 50. ♖e2 (D) 50... ♖e3?!

Più coriacea la

computeristica variante 50... ♖c3+ 51. ♖f3 ♖b1 52. ♖g4 (oppure 52. ♖g2 h5 53. ♖e1 ♖d2+ 54. ♖e2 ♖e4 55. ♖d3 ♖f5 56. ♖f2 ♖g3+ 57. ♖f3 h4 58. ♖d3 ±) 52... ♖d2 53. ♖g6 (più forte 53. ♖g2!) 53... h5+ 54. ♖xh5 ♖f5 55. e6 ♖xe6 56. ♖g4 ♖xb3 57. ♖e5 e il Bianco deve vincere, ma il suo compito sembra più arduo rispetto alla partita.

51. ♖f3?! (51. ♖f2!) 51... h5?

Dopo 51... ♖f1 il Bianco avrebbe dovuto trovare 52. ♖g2, con l'idea ♖e1-♖d3, per rendere inoffensivo il pedone passato avversario. Adesso invece Riccardo può chiudere in scioltezza. I finali sono forse la fase più difficile da giocare dell'intera par-



tita, perché spesso un'inesattezza basta a mutare il giudizio su una posizione.

52. ♖e4 ♕f1 53. f5+ ♖f7 54. f6 ♕d2+

54... ♕g3+ 55. ♖f3 sarebbe stata comunque senza speranza.

55. ♖f5 ♕xb3 56. e6+ ♖e8 57. f7+ (1-0)

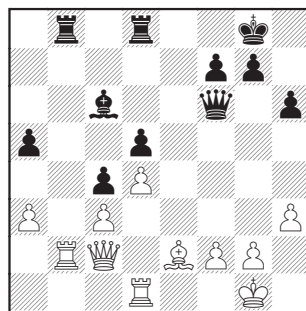
Il Nero non può impedire all'avversario di promuovere (57... ♖e7 58. ♕g6+), perciò abbandona.

Tragedie a mezzanotte (e dintorni)

Le due partite di cartello dell'open B sono sta-

te decise da errori nei quali la stanchezza serale ha quasi certamente messo lo zampino...

Cattoni (1598) – Silini (1599)



Il Bianco ha appena giocato 21. ♖b4-♖b2? (anziché 21. ♖b4-♖xb8 con sostanziale parità), dando al Nero l'opportunità di chiudere la partita con una mossa brillante. Bruno non ne approfitta...

21... a4?

Peccato. 21... ♕a4! 22. ♖xa4 ♖xb2 23. ♕f3 ♖b6 avrebbe lasciato il Nero con un netto vantaggio.

22. ♖db1?!

Preferibile 22. ♖b4.

22... ♖b3!

Ora il Nero sta comunque meglio, anche se c'è ancora molto lavoro da fare per convertire il vantaggio posizionale.

23. ♖xb3 axb3 24. ♖b2 ♖e7 25. ♕f3 ♖a8 26. ♖a1 ♖g5

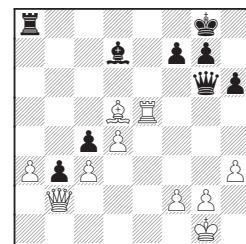
26... ♖d6 sarebbe stata forse un po' più precisa.

27. ♖e1 ♕d7?!

Un errore non tragico, ma 27... ♖g6

avrebbe evitato ogni problema.

28. ♖e5 ♖g6 29. ♕xd5 (D) 29... ♖c2! 30. ♖e2



Quasi forzata, dal momento che 30. ♖xc2 bxc2 31. ♖e1 ♖xa3 32. ♕e4 ♖xc3 33. ♖c1 ♕d3! (33... ♕a4 34. ♖f1 ♖a3 35. ♕xc2 ♖c3?? 36. ♕h7+ +-) 34. ♖xc2 ♖xd4 conduce il Nero in un finale davvero difficile.

30... ♖xb2 31. ♖xb2 ♕e6??

La tragedia si compie, improvvisa e inattesa. 31... ♖a4 seguita da ... ♕b5 o ... ♕e6 avrebbe consentito al Nero di continuare a lottare per la vittoria.

32. ♕xa8 (1-0)

E così l'esito dell'open B sembra deciso.

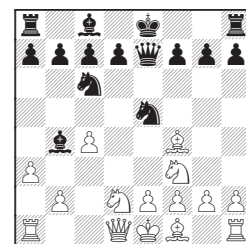
GAMBETTO DI BUDAPEST

A52

Merletti (1551) – Basletta (1558)

1. d4 ♕f6 2. c4 e5 3. dxe5 ♕g4 4. ♕f3 ♕c6 5. ♕f4 ♕b4+ 6. ♕bd2 ♖e7 7. a3 ♕gxe5 (D)

Tutto teorico, tutto già visto in centinaia di partite. Ora il Bianco deve giocare 8. ♕xe5 e dopo 8... ♕xe5 9. e3 ♕xd2+ 10. ♖xd2 d6 11. ♕e2 0-0 12. 0-0 si ritrova con un leggero vantaggio, quanto meno in virtù della coppia di Alfieri. Invece...



8. axb4??

Risultati 5° turno e abbinamenti 6° turno

5° turno – 11/11/2014

Open A	
Mione–Ventura	1-0
Bonassi–Elitropi	½-½
Riggio–Sorbera	1-0
Savoldelli–Ranfagni	0-1
Pecorario–Pannone	1-0
Gozzini–Tentori	1-0
Mangili–Biava	1-0
Villa–Asperti	½-½
Carrara–BYE	½-½

Open B	
Cattoni–Silini	1-0
Merletti–Basletta	0-1
D'Angheo–Testa	0-1
H. Pfeiffer–Sibella	1-0
Maggioni–Carvallo	1-0
N. Pfeiffer–Guerini	0-1
Santini–BYE	1-0F

6° turno – 18/11/2014

Open A	
Riggio–Mione	
Ventura–Ranfagni	
Pecorario–Bonassi	
Elitropi–Gozzini	
Sorbera–Mangili	
Pannone–Carrara	
Savoldelli–Villa	
Asperti–Biava	
Tentori–BYE	1-0F

Open B	
Testa–Cattoni	
H. Pfeiffer–Basletta	
Silini–Maggioni	
Merletti–D'Angheo	
Carvallo–Guerini	
Sibella–Santini	
N. Pfeiffer–BYE	1-0F

Classifica provvisoria dopo il 5° turno

Open A

Pos	Nominativo	Elo	Punti
01	Ventura Salvatore	2049	4.0
02	Mione Dario	2263	4.0
03	Bonassi Tommaso	1972	3.5
04	Riggio Mauro	1901	3.5
05	Ranfagni Stefano	2016	3.0
06	Elitropi Giorgio	1977	3.0
07	Pecorario Stefano	1868	3.0
08	Sorbera Paolo	1669	2.5
09	Mangili Riccardo	1614	2.5
10	Gozzini Giamb.	1791	2.5
11	Savoldelli Dario	1805	2.0
12	Pannone Alessan.	1721	2.0
13	Bison Beniamino	2175	2.0
14	Carrara Diego	2017	2.0
15	Villa Claudio	1825	1.5
16	Tentori Giulio	1718	1.5
17	Biava Pierluigi	1623	1.5
18	Asperti Fabio	1698	1.5

Open B

Pos	Nominativo	Elo	Punti
01	Cattoni Luca	1598	4.5
02	Basletta Giovanni	1558	3.5
03	Pfeiffer Hans	1440	3.5
04	Silini Bruno	1599	3.0
05	Testa Luigi	1575	3.0
06	Merletti Vincenzo	1551	2.5
07	Maggioni Oliviero	1457	2.5
08	D'Angheo Savino	1520	2.5
09	Carvallo Oscar	1425	2.5
10	Sibella Guido	1409	2.0
11	Guerini Angelo	1440	2.0
12	Santini Claudio	1440	1.5
13	Pfeiffer Nicholas	1440	1.0
14	Lauriola Pasquale	1440	1.0

Due tragedie nello spazio di pochi metri e a distanza di poche ore. Così il Re bianco subisce il matto affogato!

8... ♖d3# (0-1)

Vincenzo può consolarsi. Non è il primo (e certamente non sarà l'ultimo) a cadere in questa trappola. Nel database si trovano più di 30 partite che sono andate in questo identico modo. In una il Bianco era addirittura un giocatore con oltre 2200 punti Elo. Insomma, basta un attimo di disattenzione e... sono cose che capitano!

Tutti i partecipanti del 2014

A grande richiesta del pubblico femminile (su Facebook qualcuna ha commentato: "Che belli...") vi proponiamo le foto di tutti e 32 i partecipanti dell'edizione 2014 del Memorial Motta, il sempre acclamato torneo sociale del circolo Excelsior. Poco importa che un paio di loro abbiano dovuto ritirarsi dopo un paio di turni.

Per non farci e non farvi mancare nulla vi diciamo anche chi sono (dall'alto in basso, da sinistra a destra), in rigoroso ordine alfabetico:

- 01 Fabio Asperti
- 02 Giovanni Basletta
- 03 Pierluigi Biava
- 04 Beniamino Bison
- 05 Tommaso Bonassi
- 06 Diego Carrara
- 07 Oscar Carvallo
- 08 Luca Cattoni
- 09 Savino D'Angheo
- 10 Giorgio Elitropi
- 11 Giambattista Gozzini
- 12 Angelo Guerini
- 13 Pasquale Lauriola
- 14 Oliviero Maggioni
- 15 Riccardo Mangili
- 16 Vincenzo Merletti
- 17 Dario Mione
- 18 Alessandro Pannone
- 19 Stefano Pecorario
- 20 Hans Pfeiffer
- 21 Nicholas Pfeiffer
- 22 Stefano Ranfagni
- 23 Mauro Riggio
- 24 Claudio Santini
- 25 Dario Savoldelli
- 26 Guido Sibella
- 27 Bruno Silini
- 28 Paolo Sorbera
- 29 Giulio Tentori
- 30 Luigi Testa
- 31 Salvatore Ventura
- 32 Claudio Villa

