

Il Memorial Dario Motta

Quasi record

Tutti presenti all'appello. In occasione del secondo turno del torneo sociale 2012 - II Memorial Dario Motta - alle scacchiere, udite udite, non mancava neppure uno dei 34 iscritti. Nessuna partita anticipata, nessun bye, nessun forfait. Quasi un record, se si considera che nel 2011 non si ricorda turno in cui non sia occorsa almeno una delle tre evenienze. A notarlo, non senza un pizzico di malcelata soddisfazione, è stato lo stesso presidentissimo Mauro prima che gli orologi iniziassero a ticchettare. Anzi no, è vero: ormai non ticchettano più. Ecco perché qualche veterano, sulle prime scacchiere, è stato costretto a chiedere ai più giovani come si regolasse il tempo. Rimpiangendo i vecchi Garde, BHB e compagnia ticchettante.

A proposito di quasi record, tale è il numero ufficiale e definitivo di partecipanti all'edizione 2012 del torneo rispetto a quello delle ultime. L'auspicio, naturalmente, è che continui a crescere, anche se raggiungere nel breve periodo le cifre degli anni Ottanta e Novanta (quando abitualmente gli iscritti erano prossimi a quota cento) è piuttosto utopistico. Ad ogni modo tocchiamo ferro e guardiamo avanti con moderato ottimismo.

Ma adesso basta coi bla bla bla e passiamo ai fatti, ovvero ai risultati del suddetto secondo turno. Dopo il quale sei giocatori sono rimasti in vetta a punteggio pieno: Dario Mione, Claudio Buizza, Giovanni Sala e Stefano Ranfagni, numeri 1, 3, 4 e 5 di tabellone, e gli "outsider" Mauro Riggio e Fredrik Salvati, che hanno sovvertito il pronostico contro i rispettivi avversari. In tre inseguono a mezza lunghezza: Daniele Tarelli, Devis Bosio e Giambattista Gozzini. Sulle prime quattro scacchiere gli incontri sono stati piuttosto vivaci, ma, chi più facilmente e chi meno, i favoriti hanno rispettato il pronostico. Decisamente vivace, forse troppo, è stata pure la sfida in quinta: qui però l'esperienza del meno titolato (Riggio) ha avuto la meglio sulla giovinezza del più quotato (Salvatore Ventura).

SICILIANA

B38

Mione (2268) – Longo (1906)

Note di Dario Mione

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 g6

Col Dragone accelerato, fino a questa partita, mi era capitato di avere a che fare solo in sfide lampo via Internet. Avevo una vaga idea del piano da seguire, ma solo perché, da ex Dragonista, ricordo ancora quale fosse l'impianto che più mi dava noia affrontare col Nero.

5. c4

Va benissimo anche 5. Cc3, ma visto che l'idea di quest'apertura, con il Nero, è fra l'altro quella di guadagnare un tempo spingendo il pedone 'd' sulla quinta traversa senza passare dalla sesta (quando il Bianco lo consente), ho voluto subito mettere le cose in chiaro.

5... Ag7 6. Ae3 Cf6 7. Cc3 d6 8. f3

Sicuramente più comune (e forse più precisa) 8. Ae2, cosa che peraltro ricordavo. Avendo inserito la modalità anti-Dragone, anziché quella anti-Dragone accelerato, ho voluto però continuare col piano standard che si adotta per controbattere il primo.

8... 0-0-9. Dd2 Ad7 10. 0-0-0

Una continuazione rara e ne immagino il motivo: sul lato di Donna il Re bianco è molto meno al sicuro di quel che appaia. 10. Ae2 seguita dall'arrocco corto (inaudito!) l'hanno giocata grossi calibri quali Karpov, Moiseenko e Mecking.

10... Cxd4

L'immediata 10... Tc8, mantenendo la tensione, mi avrebbe dato senz'altro più da pensare.

11. Axd4 Tc8 12. g4

12. Axa7 non perde magari subito il pezzo, ma è improponibile (i pedoni avvelenati, come sapeva bene il buon Bobby, possono risultare indigesti). Dopo 12... b6, in ogni caso, il Bianco deve fare le acrobazie per non perdere troppo materiale. Avevo



Il presidentissimo Mauro Riggio

considerato 13. Df2 Tc6 14. Rb1 Dc7 15. Cb5, ma è chiaro che dopo 15... Db7 seguita da ... Tc5 (o ... Ta8) solo il Nero avrebbe potuto essere felice della posizione. Houdini suggerisce 13. e5 dxe5 14. Ce4 Cxe4 15. fxe4, ma dopo 15... Aa4! il Bianco deve lottare per equilibrare la posizione. Dunque che senso avrebbe avuto prendere il a7? Meglio piuttosto continuare col piano anti-Dragone.

12... Ae6

Tutt'altro che una perdita di tempo. In e6 l'Alfiere è meglio collocato che in d7, casa ora libera per il Cavallo f6.

13. b3

Dopo il sacrificio di pedone, ovvero 13. h4 Axc4, non vedevo come ottenere compenso: 14. Axc4 Txc4 15. h5 perde a causa di 15... Cxe4 e ogni altro seguito è troppo lento per giustificare la perdita del pedone e4. Dunque ho ripiegato su 13. b3, che, come controindicazione, ha tuttavia quella di aprire ancora di più la diagonale a1-h8, col rischio di far prendere qualche spiffero di troppo al Re bianco.

13... a6

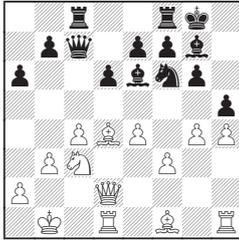
Preparando un'eventuale b7-b5. Per il Re bianco è il momento di cambiare aria.

14. Rb1 Dc7

Dopo 14... Cd7 15. Axc4 Rxc4 16. h4 Da5! 17. h5 g5! 18. h6+ Rh8 il Nero non sarebbe stato molto lontano dalla piena parità.

15. h4 h5 (D)

A parte i pedoni b3 e c4 del Bianco, la posizione ricorda molto un Dragone.



16. Tc1!?

Secondo Houdini era più precisa 16. Axf6 Axf6 17. gxh5, ma la posizione dopo 17... Axc3 18. Dxc3 b5 non mi attirava per niente. In effetti l'amico al silicio propone persino 17... d5! e dopo 18. exd5 Af5+ 19. Ad3 Axd3+ 20. Dxd3 De5 21. Tc1 Dxd5 il dominio della diagonale a1-h8, per come la vedo io, dà al Nero sufficiente compenso per il pedone. In buona sostanza non mi pareva il caso di dare cotanto controgio al Nero per un misero pedoncino. La mossa del testo, peraltro, minaccia effettivamente Axf6 e gxh5: ora il Cavallo c3 è protetto anche dalla Torre.

16... Da5!

Pietro, per fortuna, ha valutato meglio di me questa posizione e ha scartato 16... hxg4 per via della tipica 17. h5!, col possibile seguito 17... gxh5 (17... Cxh5 18. Axc3 Rxc3 19. Txc3! gxh5? 20. Dg5+ Rh8 21. Dxc3 Rg7 22. Dg5+ Rh8 23. Ad3 e poi matto) 18. fxg4 Axc3 19. Cd5 e per il Nero si mette male se, come indica Houdini, è costretto a giocare 19... Dd8. Dico "per fortuna" perché io, in caso di 16... hxg4, avevo intenzione di proseguire più semplicemente con 17. f4?! seguita da Ad3 e appena possibile f5. Magari il Bianco avrebbe avuto un pochino di compenso per il pedone, ma nulla di più.

17. Tc2?

Essendomi fissato sull'idea che, a ... hxg4, avrei risposto con f4, non mi è passato per la testa che, con la Donna sulla quinta traversa, le carte in tavola sono cambiate. E così mi sono permesso questa perdita di tempo per "minacciare" la banale Cd5, che in realtà non costituisce una reale minaccia...

17... Dc7?

... in quanto dopo 17... hxg4 18. Cd5 Dxd2 19. Cxe7+ Rh7 20. Txd2 Tc7 sarebbe stato solo il Bianco ad avere problemi; in realtà il finale dovrebbe essere pari, ma 21. Cd5 Axd5 22. exd5 gxf3 23. Axf6 Axf6 24. Tf2 Rg7 25. Txf3 Th8 26. Tfh3 non è certo la posizione a cui avrei desiderato approdare. Probabilmente dopo 17... hxg4 avrei giocato quanto preventivato in origine, ovvero 18. f4, anche se, essendoci anche la Donna a controllare la quinta traversa, come già evidenziato, sarebbe stato molto difficile per il Bianco trovare compenso. 17...

Dc7 mi consente di catturare finalmente in f6 e poi di guadagnare il pedone h5 senza grosse preoccupazioni.

18. Axf6 Axf6 19. gxh5 Rg7

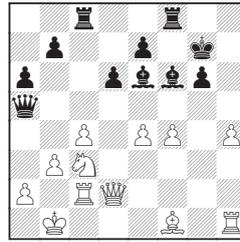
Houdini considera migliore 19... Da5, ma è chiaro che un umano non può considerare buona l'idea di continuare a far ballare la propria Donna fra c7 e a5.

20. hxg6 fxg6 21. f4

Secondo l'amico al silicio l'immediata 21. Ah3 sarebbe stata anche più forte, più che altro perché con la mossa del testo si dà al Nero l'opportunità di giocare 21... Th8, che impedisce tale mossa.

21... Da5?! (D)

L'idea è quella di cambiare tutto e sperare di pareggiare il finale di pezzi pesanti, pur con un pedone in meno. Il Re nero, però, è troppo esposto e 21... Th8 era d'obbligo.



22. Ah3!

Cambiare il buon Alfiere campochiaro avversario con il proprio cattivo è il primo passo che il Bianco deve fare se vuole incrementare il proprio vantaggio.

22... Axc3 23. Txc3 Axc3?!

23... Th8 era il modo migliore di proseguire. E se avessi giocato 24. Df2, come avevo in mente in origine, il Nero avrebbe potuto ridurre sensibilmente lo svantaggio con 24... b5. Per questo il Bianco avrebbe dovuto restituire il pedone e sperare di vincere la battaglia posizionale che sarebbe seguita a 24. Dd3 Txc3 25. Txc3 Axc3 26. Tg2 ecc.

24. Txc3

La cattura migliore.



Pietro "ice-man" Longo

24... Th8

Troppo tardi. A questo punto sarebbe stato più saggio fuggire col Re in f7.

25. f5 De5 26. Dg2 Df6?

Perde forzatamente, ma alzi la mano chi avrebbe giocato 26... b5.

27. Tcg3 Th6 28. h5 Tch8 29. Txc6+ Txc6 30. hxg6 Th4 31. Dh1 (1-0)

Dopo 31... Txc3 32. Dxc3 Rf8 33. Dh7! (giuro che l'avevo vista!) il Nero si sarebbe trovato senza mosse utili, dato che cambiare le Donne con 33... Dg7 avrebbe significato entrare in un finale di pedoni facilmente vinto per il Bianco. La resa, dunque, è un'opzione onorevole.

PHILIDOR

C41

Buizza (2113) – Villa (1813)

Note di Claudio Buizza

1. e4 e5 2. Cf3 d6

La "Philidor", un'apertura giocata molto poco ultimamente... ma resta un "cavallo di battaglia" nel repertorio di Villa. Mi ricordo di aver giocato una partita analoga nei primi anni '90 sempre con Claudio.

3. d4 Cd7 4. Ac4 c6 5. Cc3 Ae7 6. dxe5 dxe5 7. Cg5 Axc3 8. Dh5 De7 9. Axc3 Cxf6 10. Dh4

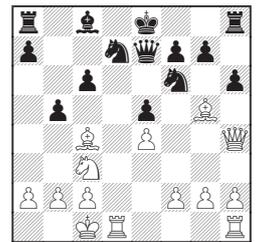
Fino a qui tutto teorico. Anche se preferisco il Bianco, la posizione è tutta da giocare.

10... h6

Questa mossa è stata giocata, ma penso che sia migliore 10... 0-0 subito o in alternativa 10... b5.

11. 0-0-0 b5? (D)

A prima vista sembra un piano logico di controgio sul lato di Donna, ma...



12. Axb5!

Dopo questa mossa la partita prende una brutta piega per il Nero!

12... cxb5 13. Cd5 Dd8

Anche 13... Dc5 14. Axf6 gxf6 15. Cxf6+ Cxf6 16. Dxf6 0-0 17. Td3 era senza speranza.

14. f4?

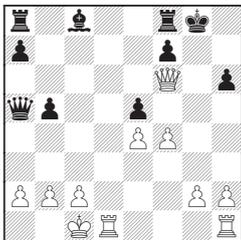
In partita quando ho sacrificato il pezzo avevo visto 14. fa come risorsa fondamentale, ma in realtà la mossa corretta era 14. Cxf6+ con il seguito 14... gxf6 15. Txd7! Dxd7 16. Axf6 Tg8 17. Td1 +-.

14... Da5?

La mossa corretta era 14... Tg8! 15. Cxf6+ (15. Axf6 Cxf6 -/+) 15... gxf6 16.

Axh6 Ab7 con vantaggio del Nero!

15. Axf6 Cxf6 16. Cxf6+ gxf6 17. Dxf6 0-0 (D) 18. Dxh6?! (18. Td3! exf4 19. Dxh6 Db6 20. Dxf4 +-)
18... Da6?



Dopo 18... Db6! 19. Dg5+ (19. Td6 De3+) 19... Dg6 20. Dxe5 Ab7 ± la partita era ancora da giocare.

19. Td6! (1-0)

Ora si perde la Donna o si prende matto!

SICILIANA

B20

Bonassi (1931) – Sala (2047)

Note di Giovanni Sala

1. e4 c5 2. Ca3!?

Una variante recentissima. La prima apparizione ai massimi livelli è datata 20 dicembre 2005. Cfr Zvjaginsev–Khalifman.

2... a6!? 3. c3 d5 4. exd5 Dxd5 5. Cf3 Cf6 6. Cc4

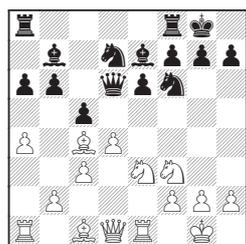
Non è ancora chiaro chi (e se) dovrà occupare la casa c4. Meglio la più elastica 6. Ae2 e6 7. 0-0 Ae7 +/-.

6... Cbd7

6... b5 7. Ce3 (7. Cb6?? De6+ -+) 7... Dd6 8. a4 b4 e il Bianco conquista l'importante casa c4.

7. a4 b6 8. Ce3?!

Questa non mi piace. Il Nero avrebbe dovuto faticare le proverbiali sette camicie per far sloggiare il Cc4. Preferisco ancora 8. Ae2.



8... Dd6 9. Ae2 10. d4 Ab7 11. 0-0 Ae7 12. Te1 0-0 (D) 13. d5?

Evidentemente questa mossa è frutto di una svista o di un errore di calcolo.

13... Cxd5 14. Axd5 (14. Cf5? exf5 15. Axd5 Axd5 16. Txe7 Dxe7 17. Dxd5 De4! -+)
14... Axd5 15. c4

15. Cxd5 exd5 16. c4 d4 -/+ (e non 16... dxc4?? 17. Dxd6 Axd6 18. Td1 +-).

15... Axf3?!

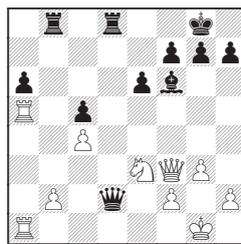
15... Ac6! 16. Dxd6 Axd6 17. Td1 Ac7+ avrebbe conservato la coppia degli Alfiere e con essa un vantaggio ancora maggiore.

16. Dxf3 Ce5 17. Db7 Tfd8

Buona anche 17... Cc6 18. Td1 (18. Dxb6?? Tfb8 -+) 18... Cd4.

18. a5 bxa5 19. Txa5 Ah4?! 20. Tfl Cd3 21. g3 Cxc1 22. Txc1 Dd2?! 23. Tca1 Tab8 24. Df3 Af6? (D)

La materialista 24... Ae7! era l'unica che avrebbe conservato un discreto vantaggio.



25. Txa6?

25. Txc5 Dxb2 26. Txa6 Dc1+ 27. Rg2 Tb1 28. Rh3 avrebbe azzerato il margine del Nero.

25... Dxb2 26. T1a2 Dc1+?! 27. Rg2 Tb1 28. Rh3!

Unica dunque buona.

28... Dh1? 29. Dxb1 Txb1 30. Ta8 Tf8 31. T8a5?

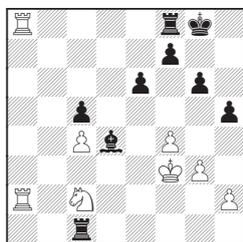
31. Txf8+ Rxf8 32. Ta8+ Re7 33. Ta7+ e per il Nero è rischioso tentare di ottenere più della patta.

31... Ad4 32. Rg2 Tc1 33. Cc2 g6?!

Meglio 33... h5!

34. f4?

Brutto errore. Ora il pedone h2 diventa un potenziale bersaglio. 34. g4! avrebbe impedito il consolidamento della struttura pedonale nera. Anche 34. h4 è una buona alternativa. Il pedone f2 è senz'altro più difendibile di quello in h2.



34... h5! 35. Rf3 Td8 36. Ta8 Tf8 (D) 37. Re4? (37. Cxd4 cxd4 38. Txf8+ Rxf8 39. Ta4 f5 =/+)
37... Ag1 38. h3

Le alternative non funzionano. Qualche esempio. 38. Txf8+ Rxf8 39. h4 (39. h3 Ah2 40. g4 Tf1 41. f5 exf5+ 42. gxf5 Txf5 43. Ce3 Te5+ 44. Rf3 Ag1 -+) 39... Ah2 40. Rf3 Tg1 41. Ca3 (41. Ce3 Txb3+ 42. Rf2 Th3 43. Rg2 Txe3 44. Rxh2 Te4 -+) 41... Txb3+ 42. Rf2 Tg4 -+.

38... Txa8! 39. Txa8+ Rg7 40. Ca3?

40. Ta2 Ah2 41. g4 Tf1 è più coriacea.

40... Tc3 41. Re5

41. g4?? Te3#. Il resto è semplice per il Nero.

41... Txb3 42. Cb5 Te3+ 43. Rd6 Ah2 44. Rxc5 Axf4 45. h4 Ag3 46. Cd6 Axb4 47. Ta7 Tf3 48. Rc6 Af2 49. Ta2 h4 50. Ce4 Ad4 51. c5 Tf4



Giovanni "magister" Sala

52. Cd6 g5 53. Rb5 Axc5 54. Rxc5 g4 55. Cc4 h3 56. Ce3 g3 (0-1)

SPAGNOLA

C60

Ranfagni (2022) – G. Rota (1359)

Note di Stefano Ranfagni

1. e4

Il mio avversario del secondo turno è un giovanissimo che ha beneficiato al primo turno di una vittoria per forfait. Mi aspettavo da parte sua un certo impegno, nonostante l'incontro sulla carta fosse squilibratissimo a mio favore

1... e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 f6?

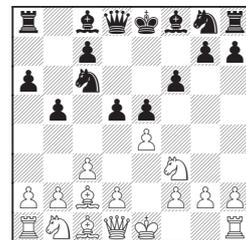
Cominciamo maluccio. Probabilmente Rota voleva uscire subito dalle linee teoriche su cui non si sentiva competitivo, ma ... f6 è decisamente uno dei modi peggiori per farlo... la spinta f6 si incontra spesso nella variante di cambio e si gioca per "tenere" il pedone e5 senza paura delle debolezze sulle case chiare, in quanto il Bianco ha cambiato già l'Alfiere campochiaro; qui però l'Alfiere c'è ancora, pertanto ... f6 è decisamente un errore.

4. c3?!

Scelgo una mossa tranquilla, anche se i motori considerano migliore 4. 0-0.

4... a6 5. Aa4 b5 6. Ac2 d5!?

Interessante tentativo di controgio centrale, ma il ritardo di sviluppo non è a favore dell'apertura delle linee.



7. d4!

Ovviamente più linee si aprono e meglio è per il Bianco, che ha già i pezzi "pronti".

7... exd4 8. 0-0!

Sacrificando temporaneamente un pedone, ma guadagnando ulteriori tempi.

8... Ag4 9. exd5 Dxd5 10. Te1+ Ae7?

La posizione era già traballante, ma la mossa del testo peggiora le cose. Ora il Cg8 non ha case decenti di sviluppo e il Nero si trova a giocare con due pezzi in meno.

11. Ae4 Dd6

11... Dd7 12. cxd4 Axf3 13. Dxf3 Cxd4 14. Ag6+ hxg6 15. Dxa8+ Rf7 è la variante "motoristica" che lascia il Nero malconco ma vivo.

12. Af4!?

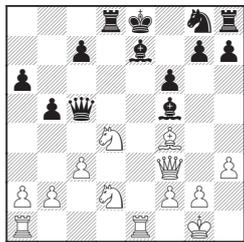
Per lo spettacolo, ma non precisissima. Era migliore 12. a4! b4 13. h3 Ah5 e solo ora 14. Af4.

12... Dd7

Ovviamente non 12... Dxf4?? 13. Axc6+ Rf7 14. Axa8 +–.

13. h3 Af5 14. Axc6 Dxc6 15. Cxd4 Dc5

È già difficile proporre qualcosa di meglio; 15... Dc5 è un errore, ma anche la più corretta 15... Dd7 è ormai insufficiente.



16. Df3 Td8 17. Cd2?! (D)

17. Axc7 Dxc7 18. Cxf5 Rf7 19. Cd4 guadagna materiale e lascia il Nero paralizzato.

17... g5?

Ultimo errore: ora si scopre pure l'ala di Re e l'attacco all'Alfiere f4 si rivela un boomerang, perché il pezzo viene riposizionato con guadagno di tempo.

18. Ae3 Ag6 19. Ce6

La posizione nera crolla.

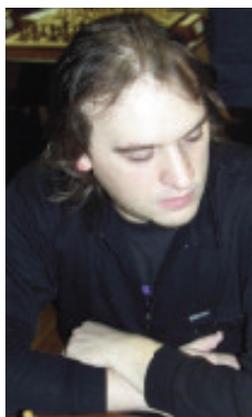
19... Dd6 20. Cxd8 Dxd8 21. Tad1?!

Un attimo di eccessivo rilassamento in posizione vinta; 21. Cb3 era sicuramente più precisa.

21... Ae2 22. Tc1 Ag6 23. Cb3!

Finalmente.

23... Dc8 24. Ac5! h5? 25. Axe7 Cxe7 26. Dxf6 (1-0)



Stefano "lordste" Ranfagni

E con tre pezzi attaccati (e il matto dietro l'angolo) il Nero ha deciso di fermare l'orologio. La partita è stata forse condizionata dall'atteggiamento errato di Rota, troppo rinunciatario e sceso in campo già con l'idea di aver perso in partenza. Peccato: un'occasione persa per potersi confrontare con un giocatore più esperto.

CARO-KANN

B19

Riggio (1901) – Ventura (2007)

Note di Mauro Riggio

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 dxe4 4. Cxe4 Af5 5. Cg3 Ag6 6. Cf3 Cd7 7. h4 h6 8. h5 Ah7 9. Ad3 Axd3 10. Dxd3 e6 11. Ae3 Da5+ 12. c3

12. Ad2 rientrava nella linea principale di questa variante.

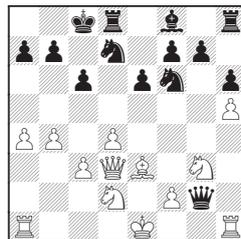
12... Cgf6 13. Cd2 0-0-0 14. a4 Dd5 15. b4

Da qui in avanti la partita precipita in un groviglio di varianti tattiche, impossibile da sbrogliare completamente per le capacità di calcolo di entrambi i giocatori. 15. 0-0 Ad6 (15... Cxh5? 16. c4 Da5 17. Cb3 +–) 16. f4

Cc5 =; L'idea di lasciare in presa il pedone g2 mi è venuta quando ho visto che dopo 15. c4 Dxc2 16. Re2 il Nero rischiava di perdere la Donna. Convinto quindi che il pedone fosse "avvelenato" ho optato per la spinta in b4...

15... Dxc2 (D)

... accorgendomi solo ora che, senza il pedone in c4, dopo 16. Re2 o 16. 0-0-0 la Donna può tornare semplicemente in d5. Quindi...



16. c4??

Prosegue il piano - sbagliato - nella convinzione che 16... Axb4 17. Rg1 avrebbe messo in crisi il Nero. Le analisi post-partita hanno chiarito che bastava 17... c5 a garantire la fuga alla Donna. Ma il motto "meglio un piano sbagliato che nessun piano" si rivelerà azzeccato: 16. Cc4 o 16. 0-0-0 erano alternative da considerare.

16... Ad6??

Sorprendentemente, il Nero non intuisce ancora il tentativo di intrappolamento della sua Donna, non cattura il pedone b4 né gioca la piuttosto naturale Ce5. Dopo 16... Axb4 17. 0-0-0 (o 17. Re2) 17... c5 il vantaggio del Nero sembra decisivo.

17. Re2

Houdini trova 17. 0-0-0 Axb4 18. De2 Axd2+? (18... c5) 19. Axd2 Cg4 20. Dxc4 Cb6 21. d5! ±.

17... c5 18. b5!? b6 19. d5?!

Era meglio 19. Cf3 cxd4 20. Dxd4 +/-.

19... exd5??

Il Nero non coglie l'occasione di salvarsi con 19... Ce5 20. Dc2 Ceg4 = (20... Cxc4!?).

20. Tag1 dxc4 21. Cxc4

Ora il Nero paga caro l'errore della sedicesima mossa: l'Alfiere in d6 resta sospeso dopo la ritirata della Donna.



21... Da8 22. Cxd6+ Rc7 (D) 23. Cxf7?

Giocata superficialmente, come spesso avviene quando si è convinti di aver già vinto. La cattura di un pedone, con attacco doppio del Cavallo alle Torri nere, e la contemporanea minaccia di entrata della Donna in d6 (con scacco) sembravano ottimi motivi per scegliere la mossa del testo, ma la replica del Nero rimetterà in discussione

l'esito della partita. La continuazione giusta era 23. Af4 Dd5 24. Cxf7+ Rb7 25. Cxd8+ Txd8 26. Cf5 +–.

23... Ce5! 24. Cxe5 Txd3 25. Cxd3 Dd5

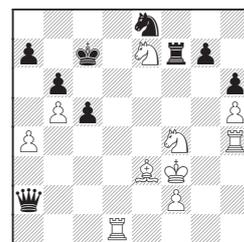
Nonostante l'errore alla ventitreesima mossa credevo di essere ancora in vantaggio e che i miei pezzi avrebbero presto messo alle corde il Nero. Il mio ottimismo non è però condiviso da Houdini che qui giudica addirittura il Nero in leggero vantaggio: una interessante dimostrazione di quanto i giudizi dei giocatori umani possano divergere da quelli dei motori d'analisi. Io scommetto ancora che pochi vorrebbero avere il Nero in questa posizione.

26. Th4 Td8 27. Cf4 Da2+ 28. Rf3 Tf8 29. Cf5 Ce8

Meglio 29... Cd7 30. Cxg7 Rc8 =.

30. Ce7??

Su 30. Cxg7 temevo 30... Dd5+?? (30... Cd6 31. Td1 +–), non vedendo che dopo 31. Rg3 non si può catturare il Cg7 perché la Dd5 è in presa.



la Dd5 è in presa.

30... Tf7 31. Td1 (D) 31... Dxa4

Dopo 31... Txe7 32. Cd5+ avevo visto che il Re non può correre in soccorso del-

la Torre a causa dello scacco di scoperta con perdita della Donna. In realtà il seguito (che onestamente mi era sfuggito) 32... Rb7 33. Cxe7 Df7+ 34. Af4 Dxe7 35. Thh1 lascia il Nero in vantaggio secondo Houdini. A questo punto mi ero convinto che, messa in salvo la Td1 e tolta l'inchiodatura dell' Af4, per il Nero fosse molto difficile contenere l'assalto dei pezzi bianchi, visto anche il poco tempo rimasto sull'orologio del mio avversario. Ovviamente, però, si perde anche il pedone b5.

32. Td2 Dxb5 33. Rg3?

Secondo Houdini è meglio 33. Rg2, ma il Nero resta in vantaggio dopo 33... Cd6 34. Ceg6 De8 ecc.

33... Cf6??

Il giudizio di Houdini è pesante, ma va considerato che il Nero era in zeitnot e la posizione è piuttosto complessa. Era corretta 33... Rb7 34. Cfg6 a5 +–.

34. Ce6+ Rb7??? (34... Rb8 35. Td8+ Rb7 =) 35. Cd8+ Ra6

L'errore finale, ma anche dopo 35... Ra8 36. Cxf7 Df1 il Bianco ha una posizione vincente.

36. Ta2+ Da5 37. Txa5+ Rxa5 38. Cxf7 (1-0)

Dalla sesta alla nona scacchiera, poi, per i favoriti non c'è stata gloria, ma solo tante occasioni sprecate: Savoldelli ha sciupato più di un'occasione per assestare il colpo del ko a Salvati, che alla fine è riuscito a fare addirittura bottino pieno (come si dice nel calcio: gol sbagliato, gol subito); Erik Luchsinger a propria volta, dopo essersi difeso dall'irruento attacco del suo giovane avversario, Matteo Foglieni, ha presto acquisito un grande vantaggio, ma non è riuscito a convertirlo e, in zeitnot, si è dovuto accontentare della patta; infine Vittorio Cammarota, al suo esordio, è stato graziato da Paolo Sorbera e alla fine ha avuto persino l'occasione di vincere, ma Caissa ha deciso che il pareggio era il risultato più equo. L'unica patta senza troppi scossoni è stata quella fra Bosio e Tarelli, ma in questo caso è in effetti difficile dire che il primo fosse particolarmente favorito, visto che la differenza Elo fra i due è di soli 35 punti.

SPAGNOLA

C69

Bosio (1971) – D. Tarelli (1936)

Note di Devis Bosio

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Axc6 dxc6 5. 0-0 f6 6. d4 Ag4 7. dxe5 Dxd1 8. Txd1 fxe5 9. Td3 Axf3 10. gxf3 Ad6 11. Cd2

Una mossa giocata in modo meccanico che non rappresenta il seguito migliore, infatti in partita ho confuso le varianti. Era preferibile 11. Ae3 seguita da Cd2.

11... b5 12. a4

Mentre il Nero ha un piano di gioco lineare io devo trovare la giusta collocazione per i miei pezzi leggeri. Ho scartato, perché non mi soddisfaceva pienamente, la variante 12. Cb3 c5 13. Ca5 c4 14. Td1 Ce7 con gioco poco chiaro.

12... Ce7 13. Cf1!?

Una novità. La Rovid-Bernei, Ungheria 1997, era proseguita con 13. c4 e dopo 13... 0-0 fu concordato l'armistizio. Mentre con 13. axb5 cxb5 14. Cb3 seguita da Ae3 avrei ultimato lo sviluppo, ma avrei anche liberato il nero dalla fastidiosa impedonatura.

13... Cg6?!

Il Cavallo doveva restare in e7 per controllare f5. La continuazione corretta era 13... 0-0 14. Ag5 Cg6 15. h4! Cf4 (15... h6 16. h5 hxg5 17. hxg6 con gioco incerto) 16. Axf4 Txf4 (16... exf4 17. Cd2 c5 18. Td5 con gioco equilibrato) 17. Cg3 con possibilità per entrambi.

14. Cg3 0-0

Qui mi aspettavo 14... Cf4! 15. Axf4 exf4 16. Cf5 Ae5 17. c3 che mi avrebbe lasciato con un vantaggio minimo.

15. Cf5 (D) 15... Ab4

I motori considerano migliore 15... b4!?!; in effetti dopo 16. Cxd6 cxd6 17. Txd6 Tad8 18. Txd8 (se 18. Txc6? allora 18...

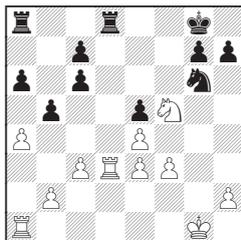


Td1+ seguita da Ch4+ darebbe al Nero un attacco decisivo) 18... Txd8 19. Ag5 Td7 20. Rf1 Cf8 21. Ae3 Ce6 non si vede un chiaro modo per sfruttare il pedone di vantaggio.

16. c3

Meritava considerazione l'immediata 16. Ae3 Ce7 (16... Tfd8 17. Txd8+ Txd8 18. axb5 axb5 19. Ta6 Ce7 20. Cxe7+ Axe7 21. Txc6 con vantaggio) 17. Cxe7+ Axe7 18. Tc3! bxa4 19. Txc6 a3 20. bxa3 Txf3 21. Txc7 e il Bianco sta meglio sebbene il vantaggio materiale non sia facile da concretizzare.

16... Ac5 17. Ae3 Axe3 18. fxe3! Tfd8? (D)



Forse la miglior difesa era 18... Tf7 19. axb5 cxb5 20. Td5 c6 21. Tc5 Ce7 (21... Tf6 sarebbe troppo passiva, infatti avrebbe portato a una difesa difficile dopo 22. Rf2 e il Bianco può optare sia per h4 minacciando h5 oppure per b4 seguita da c4) 22. Cxe7+ Txe7 23. Txc6 Tf7 24. Rg2 Taf8 25. Tf1 Tf6 e il Bianco ha solo un leggero vantaggio.

19. Tad1?

Un'altra mossa giocata istantaneamente convinto che l'entrata in settima sarebbe stata assai pericolosa per il Nero. Se mi fossi soffermato ad analizzare un po' si poteva considerare anche la variante 19. Txd8+! Txd8 20. axb5 axb5 21. Ta6, che mi avrebbe garantito un vantaggio quasi decisivo, per esempio: 21... Td1+ (21... Rf8! è la miglior difesa: 22. Txc6 Ce7 23. Cxe7 Td1+ 24. Rf2 Rxe7 25. Txc7+ Rf6 26. b4 sembra essere l'unica variante dove il Nero, malgrado i due pedoni in meno, conserva qualche possibilità pratica di pattare) 22. Rf2 Td2+ (22... c5 23. Tc6 b4 24. Txc7 Td2+ 25. Rg3 Txb2 26. Txc7+ Rf8 - 26... Rh8 27. Tc7 Rg8 28. Txc5 +- - 27. cxb4 cxb4 28. Txc7 +- -) 23. Rg3 Txb2 24. Txc6 Cf8 25. Txc7 g6 26. Ch6+ Rh8 27. Cf7+ seguita da Cxe5 con vantaggio decisivo.

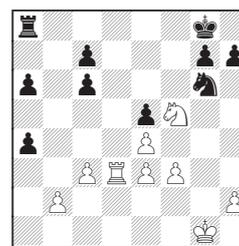
19... Txd3 20. Txd3 bxa4!

Giocata istantaneamente da Daniele, il

che mi ha fatto riflettere. (D)

21. Td1!?

Qui, con mia sorpresa, mi accorsi che l'attraente 21. Td7 avrebbe solamente portato al perpetuo dopo 21... Tb8 22.



Txc7+ Rf8 23. Txc7 Txb2 24. Tc8+ (se 24. Txc6?? a3 25. Txa6 a2 e il pedone è inarrestabile) 24... Rf7 25. Tc7+ Rg8 26. Tc8+ Cf8 27. Ch6+ Rg7 28. Cf5+ e ora su 28... Rg6 non 29. Txf8??, che perderebbe per 29... a3, bensì 29. Txc6+ seguita da Txa6, controllando il pericoloso pedone passato. Per continuare la lotta ho deciso pertanto di sacrificare un pedone.

21... Tb8 22. Ta1 Txb2 23. Txa4 Tb6 24. Ta5 Rf7 25. c4 Rf6 26. c5

Il Bianco ha un compenso sufficiente per il pedone, ma nulla di più della parità, per cui ho forzato questa variante per ripristinare l'equilibrio materiale.

26... Tb5 27. Txa6 Txc5 28. Ta7 Ce7 29. Cxe7 Rxe7 30. Txc7+ Rf6 31. Rf2 Tc2+ 32. Rg3 h5 33. h4 Tc3 34. Tc8 c5 35. Tc6+ Re7 36. Tc7+ Rf6 37. Tc6+ Re7 38. Tc7+ Rf8

Si poteva provare 38... Rd6 39. Txc7 c4 40. Tg6+ Rc5 41. Te6 Txe3 42. Txe5+, ma il Nero si sarebbe dovuto accollare dei rischi inutili, visto che dopo la cattura del pedone 'h' avrei potuto sacrificare la Torre sul restante pedone.

39. Tc8+ Rf7 40. Tc7+ (0,5-0,5)

SCANDINAVA

B01

Savoldelli (1852) – Salvati (1700)

Note di Fredrik Salvati

Su tutti i libri base di scacchi si trova la partita cosiddetta IMMORTALE, giocata tra Andersen e Kieseritzky. Su questo bollettino potete trovare la partita IMMORALE, dove il Nero subisce per tutta la partita l'iniziativa del Bianco, arriva a un passo dal baratro, ma alla fine, approfittando dello zeitnot dell'avversario, porta a casa addirittura l'intera posta in palio: una vera ingiustizia.

1. e4 d5

In onore alle mie origini svedesi decido per la Difesa Scandinava. In realtà questa apertura, mi dicono, è mooooooooooolto meglio non giocarla se non se ne conoscono i principi strategici.

2. exd5 Dxd5 3. Cc3 Da5 4. d4 Cf6 5. Cf3 Ag4 6. h3 Ah5 7. g4

Apprendo la diagonale h1-a8 e prendendo subito l'iniziativa.

7... Ag6 8. Ce5 Cbd7

Harakiri. Sembra più corretta 8 c6.

9. Cc4

Semplicemente non l'ho vista. Capisco non riuscire a vedere 3 mosse più in là... ma UNA mossa si può. A questo punto avevo già voglia di abbandonare. Non male dopo nove mosse!

9... Da6 (Forzata) 10. Af4

Minacciando Cd6+.

10... De6+ (Forzata)

11. Ce3 (D)

11... 0-0-0?

Il Nero è già paralizzato.

NdHR - (Nota di redazione con l'apporto di Houdini):

per quanto strano possa sembrare questa linea non è affatto nuova, ma non stupirà sapere che il Nero ha perso circa il 70% delle partite dopo 11. Ce3. In realtà, però, a questo punto la mossa corretta è l'immediata 11... Db6, anche se dopo 12. Cb5 Tc8 13. g5 non si possono certo fare salti di gioia. L'amico al silicio considera il poco umano seguito 13... Dc6 14. d5 Dc5 15. c3 (15. gxf6 Db4+ 16. c3 Dxf4) 15... Ce4 16. h4 h6 17. gxh6 gxh6 18. Tg1 e sentenza che il Bianco ha un più che leggero vantaggio. Difficile dargli torto, ma alzi la mano chi di voi ha pensato che 13... Dc6 potesse essere l'alternativa migliore per il Nero.

12. Ag2?

Il Bianco ha già sviluppato armoniosamente tutti i pezzi.

NdRH - 12. d5! Db6 13. Cc4 Da6 (13... Dc5 14. Ae3 Db4 15. a3; 13... Db4 14. a3 Dc5 15. Ae3 Alekhine-Schroeder, New York simul. 1929) 14. Cd6+ Dxd6 15. Axd6 +-.
12... Db6

Con l'intenzione di giocare ... e5.

13. 0-0 e6?!

13... e5 avrebbe portato un po' di brio. Non so dire in fase di analisi quali fantasmi abbia visto.

14. Cc4 Db4 15. De2 Cb6 16. Cxb6+ axb6?

Perché non ... Dxb6 non saprei dire.

17. Cb5 Cd5 18. Ad2?!

NdRH - 18. Ag3 Ad6 (18... c6 19. c4 cxb5 20. a3 Db3 21. cxd5 Ad6 22. Tfc1+ Rb8 23. Axd6+ Txd6 24. Tc3 Da4 25. De5 Thd8 26. b3 Da6 27. dxe6 fxe6 28. Tac1 +-) 19. c3 Da4 20. b3 Da6 21. Axd6 cxd6 22. Dc4+ Rb8 23. Axd5 exd5 24. Dc7+ Ra8 25. a4 +-.
18... De7

Settima volta che il Nero muove la Don-

na in 18 mosse.

NdRH - 18... Da4 19. b3 Da6 20. c4 Cb4 21. Af4 Ad3 22. De5 Ad6 23. Cxd6+ cxd6 24. Dxc7 Axf1 25. Txf1 +- (minaccia Axd6). Solo un computer può concepire una simile variante.

19. c4 Cb4 20. Df3

NdRH - 20. Axb4! Dxb4 21. Ca7+ Rb8 22. Df3 c6 23. Cxc6+! bxc6 24. Dxc6+-

20... c6 (D) 21. Ca7+!

Ecco la combinazione finale. Il torero si prepara a matare il povero toro ormai stordito.

21... Rd7

Che altro? Se 21... Rb8 segue 22. Axb4 Dxb4 23. Cxc6+ +-.
22. Axb4?

22. Axb4?

22. a3 mi avrebbe quasi costretto a 22... Cd5 (22... Cd3!? - NdRH).

22... Dxb4 23. d5!

La fine per il Nero sembra comunque sempre più vicina. Mancano solo le Torri per partecipare al banchetto.

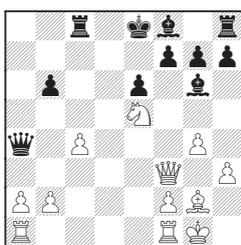
23... Da4?

NdRH - 23... cxd5 24. cxd5 e5 consente al Nero di resistere.

24. dxc6+ bxc6 25. Cxc6

A questo punto il Bianco può fare qualsiasi cosa.

25... Tc8 26. Ce5+ Re8 (D) 27. b3?



Su 27. Db7 (minaccia Ac6+) avrei finalmente abbandonato e tirato un sospiro di sollievo.

27... Da7

La posizione è chiaramente ancora persa per il Nero, ma il Bianco ha sprecato moltissima energia ed è in forte zeitnot.

28. Tfd1 Dc7 29. Cxg6?

NdRH - 29. Dc6+ Dxc6 30. Axc6+ Re7 31. Td7+ Rf6 32. f4 Ac5+ 33. Rh2 +-.
29... hxg6 30. Dd3?! Ac5 31. Td2 Re7 32. Tad1

Il Bianco si è cacciato in un finale probabilmente vinto, ma sicuramente complicato.

32... Ab4?

Obbligatorio era portare una Torre in d8.

33. Te2?

Ovviamente era corretta Dd7+.



Fredrik "the viking" Salvati

33... Tcd8 34. Dc2 Txd1+ 35. Dxd1 Td8 36. Dc1 Dc5 37. De3?! Td1+ 38. Rh2??

Era forzata 38. Af1 =.

38... Dc7+ 39. f4 Ad6 40. Tf2 g5 (0-1)

RETI

A05

Foglieni (1798) – Luchsinger (2118)

Note di Eric Luchsinger

1. Cf3 Cf6 2. g3 b5 3. Ag2 Ab7 4. 0-0 e6 5. d3 d5 6. Cbd2 Cbd7 7. Cd4

Questa mossa non esiste nel database.

7... a6 8. c4 c5 9. Cc2 Ae7 10. cxd5 Axd5 11. e4 Ac6! 12. f4

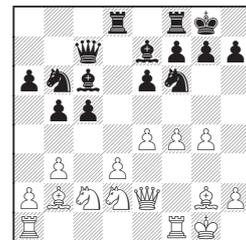
12. e5? Cxe5 proteggendo l'Alfiere in c6.

12... Dc7 13. b3 Cb6

Cercando di organizzare un controgiooco sulla colonna 'd' e sulla spinta in c4.

14. Ab2 Td8 15. De2 0-0 16. g4 (D) 16... Dd7?!

Era necessario rispondere all'attacco del Bianco con una risposta più energica, ma difficile da calcolare: 16... c4 e adesso: a) 17. dxc4 bxc4 18. bxc4 Txd2 19. Dxd2 Cxc4 20. Dc3 Cxb2 21. Dxb2 Ab5 22. Tfe1 (22. Tf3 Ac5+ 23. Rh1 Ae2 24. Ce1 Axf3 25. Axf3 Dxf4 26. De2 Cd7 27. Cd3 Dg5 28. Cxc5 Dxc5 29. Dd2 Ce5 30. Ae2 -/+) 22... Ac5+ 23. Rh1 Cxg4 -+; b) 17. d4 Aa8 18. bxc4 Cxc4 19. Cxc4 Dxc4 20. Dxc4 bxc4 21. e5 Cxg4 =/+; c) 17. bxc4 bxc4 18. d4 c3 19. Axc3 Ab5 20. Df3 Ca4 21. g5 Cxc3 22. gxf6 Axf6 23. Rh1 Ce2 24. a4 Cxd4 25. Cxd4 Axf1 26. Axf1 Txd4 -+.



17. g5 Ce8 18. Tf3 f5

Con l'idea di aprire il centro e premere su f4. L'alternativa più prudente era 18... f6, per tenere chiusa la diagonale.

19. Th3 g6 20. Df2

20. exf5 Txf5 21. Cf3 Cd5; 20. Te1 fxe4 21. Cxe4 Txf4 con gioco complicato.

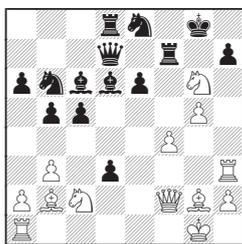
20... Tf7?!

Meglio 20... Ad6!

21. Cf3 Ad6 22. Ch4?!

La minaccia Cxg6 sembra forte, ma ... 22. Ce5! Axe5 23. Axe5 +/-.

22... fxe4 23. Cxg6 exd3 (D)



Reazione al centro, il Cavallo in g6 rimane pericolosamente in presa.

24. Axc6?

Errore, in quanto la Donna nera si

attiva al centro con vantaggio decisivo. 24. Ce3 Axc6 25. Dxc2 26. Dxc2 Tg7 26. Ce5 Axe5 27. Axe5 c4 28. Axc7 Dxc7 29. Tf1 Dd4 30. g6 Cg7 31. gxh7+ Rh8 32. bxc4 bxc4 con gioco complicato.

24... Dxc6 25. Ce3 De4!

La Donna conquista una casa centrale dominante da cui controlla tutto.

26. f5? exf5?! (26... Cd5! -/+) 27. Th4? (27. Ch8!) 27... f4!

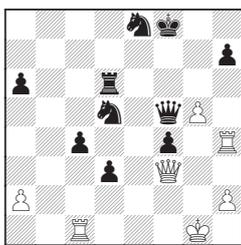
Ora il Nero guadagna materiale.

28. Cg4 Dxc6 29. Ch6+ Rf8 30. Cxf7 Dxf7 31. Td1 Df5 32. Df3 c4 33. Aa3?!

Idea interessante, per eliminare un difensore del pedone f4, ma il Nero ha una forte risposta.

33... Cd5! 34. Axd6+ Txd6 35. bxc4 bxc4 36. Tc1 (D) 36... Dxc5+?

Blackout, colpa di un imminente zeitnot. Bastava qualche secondo in più per rendersi conto che il Nero domina la scacchiera, senza punti deboli, con la minaccia tremenda dei due pedoni passati e avanzati. Non è questa mossa in sé, ma il piano susseguente che è completamente sbagliato. Il Nero si interstardisce in un piano assurdo di liquidazione, senza avvedersi che il finale è abbastanza complicato; vinceva subito, facilmente e senza fatica 36... c3 + (Houdini -17,78)



37. Txc3 Cxc3 38. Txf4 Ce2+ game over. 37. Tg4 Dxc4+?

37. Tg4 Dxc4+?

Il Nero gioca ciecamente a tempo e non vede che si vinceva ancora con 37... De7! 38. Td1 d2 39. Tg2 De1+ 40. Df1 Dxf1+ 41. Txf1 c3 +.

38. Dxc4 Tg6?

38... d2! (questa mossa era già più difficile da trovare) 39. Td1 (39. Df5+ Tf6 -+) 39... Tg6 40. Dxc6 hxc6 41. Txd2 Ce3 42.

Tb2 (42. Tf2 c3 43. Txf4+ Rg7) 42... c3 43. Tb1 c2 44. Tc1 Rf7 45. Rf2 Rf6 46. Re2 Re5 47. Rd3 Cd6 48. Tg1 Cdc4 49. Tg5+ Rf6 50. Tg1 f3 51. Th1 f2 -+.

39. Dxc6 hxc6 40. Txc4

Purtroppo il pedone 'd' è indifendibile.

40... Re7 41. Td4 Re6 42. Txd3 Re5 43. Rf2 Cec7 44. h3 Re4 45. Ta3 g5 46. Ta4+ (0,5-0,5)

Il finale è impossibile da vincere con un minuto sull'orologio: 46. Ta4+ Rd3 47. Ta3+ Cc3 48. Rf3 C7b5 49. Txa6 Cd4+ 50. Rg4 Cd5 51. Rxc5 f3 52. Ta3+ Re4 53. Txf3 Cxf3+ 54. Rg6 =.

SICILIANA

B21

Sorbera (1686) - Cammarota (1884)

Note di Vittorio Cammarota

1. e4 c5 2. d4

Credo di non aver mai giocato contro il gambetto Morra (le lampo su Internet non fanno testo, sono solo confusione), e non avendo nessuna conoscenza dell'apertura ho giocato sforzandomi di mantenere l'uso del buon senso.

2... cxd4 3. c3 dxc3 4. Cxc3 Cc6 5. Cf3 d6

6. Ac4 e6 7. 0-0 Cf6 8. De2 Ae7 9. Td1 Da5

10. Cb5 Cxe4?

Folle. 10... d5 sarebbe stata più saggia (10... 0-0 - NdRH). Sarà una patologia quella che mi porta non di rado a giocare con un Cavallo in meno per due pedoni? (Chiedo consulenza al dottor Gozzini).

11. Dxe4 d5 12. Df4 0-0

Da questo in momento in avanti ho cercato di non perdere tempi e di attivare al meglio le forze e ciò deve aver influito sull'atteggiamento psicologico del mio avversario, al quale sono sfuggite alcune occasioni per costringermi all'abbandono.

13. Af1 Ad7 14. a3 a6 15. Cbd4 Cxd4 16. Cxd4 Af6 17. Cf3 Tac8 18. Ce5 Aa4 19. Td3 (D) 19... Ac2?

NdRH - 19...

Ab5 20. Ad2 Dc7

21. Te3 Axf1 22.

Txf1 ±.

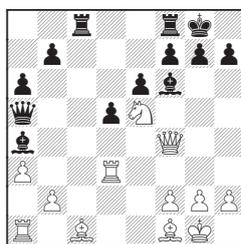
20. Tg3 Ag6?!

NdRH - 20...

Axe5 21. Dxe5

Ag6 22. Tb3 b5 era

più corretta.



21. Cd7 De1

Questa mossa dà l'illusione (me ne sono illuso io per primo) di limitare l'azione del Bianco, data l'inchiodatura dei Due alfieri, ma non è così. Se il Bianco ora giocasse semplicemente 22. Cxf8 vincerebbe in poche mosse. Seguono numerosi errori e imprecisioni, ma la partita ha sempre lo stesso carattere: Sorbera deve trovare il modo per finirmi, ma non riesce ad assestare il colpo decisivo, io devo difendermi il più possibile attivamente.

22. Cxf6+?!

NdRH - 22. Cxf8 Txf8 (22... Rxf8 23. Dxf6 gxf6? 24. Ah6+) 23. Db4 +-.

22... gxf6 23. h4 h5

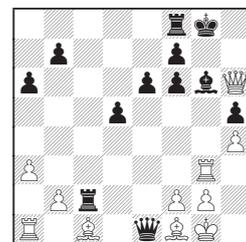
NdRH - 23... Tc4 24. Dh6 Tfc8 25. Ag5 +-; 23... Dd1 24. h5 Dxc5 25. Dxf6 +- idea Af4-Ae5.

24. Dh6

NdRH - 24. Ae3! Dxa1 25. Dxf6 Tfe8 26. Ah6 +-.

24... Tc2 (D)

NdRH - 24... Dd1 25. b3 Dd4 26. Txg6+ fxg6 27. Dxc6+ Rh8 28. Dxc6+ Rg8 29. Ah6 f5 30. Dg6+ Rh8 31. Axf8 Txf8 32. Dh6+ Rg8 33. Dxe6 +-.



25. Df4?

NdRH - 25. Txg6+ fxg6 26. Dxc6+ Rh8 27. Dxc6+ Rg8 28. Dg6+ Rh8 29. Dxc2 +-.

25... Tfc8 26. Te3?

NdRH - 26. Ae3! Dxa1 27. Dxf6 T8c4 28. Ah6 Dxb2 29. Txg6+! fxg6 30. Dxc6+ Rh8 31. De8+ Rh7 32. Dxc5 Rg8 33. Ad3! +-.

26... Dd1 27. Tc3 T8xc3 28. bxc3 e5 29. De3 Rh7? (29... Dg4) 30. Ab2?

NdRH - 30. Dh6+ Rg8 31. Ag5 Dxf1+ 32. Txf1 fxg5 33. Dxc5 +-.

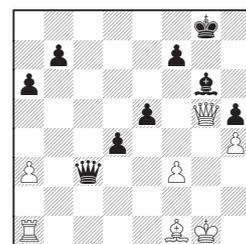
30... Dg4 31. Ac1 Dd1? (31... Dxc4) 32. f3? d4? (32... Rg8) 33. Dh6+ Rg8 34. Ag5 Txg2+ 35. Rxc2 Dc2+ 36. Rg1 fxg5 37. Dxc5 Dxc3 (D)

38. Dxe5??

NdRH - 38. Tc1 Dxf3 39. Tc8+ Rh7 40. Te8 +-.

38... Dxa1

Colpo di scena: dopo essersi salvato dal matto in due con 34... Txg2+, il Nero sfrutta una svista clamorosa che gli fa guadagnare la Torre in a1.



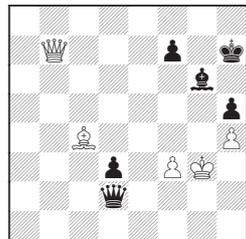
39. Db8+ Rh7 40. Dxb7 Dxa3 41. Axa6

A questo punto, convinto di vincere il finale (obiettivamente vinto per il Nero), sono io a non saper concludere e, con poco tempo residuo sull'orologio, finisco per pareggiare. Il punto, comunque sia, sarebbe dovuto andare a Sorbera.

41... De3+

NdRH - 41... d3! 42. Rf2 Da2+ 43. Rg3 Da1! 44. Axd3 Axd3 45. Dxf7+ Dg7+ 46. Dxd7+ Rxd7 -+.

42. Rg2 d3 43. Ac4 Dd2+ 44. Rg3 (D) 44... Rg7?



NdRH - 44... De1+! 45. Rg2 d2 46. Axf7 (46. Ab3 d1D 47. Axd1 Dxd1 -+) 46... De2+ 47. Rh3 Df1+ 48. Rg3 Dg1+ 49. Rf4 Dd4+ 50. Rg3 Axf7 51. Dxf7+ Dg7+ 52. Dxd7+ Rxd7 -+.

45. Dd5 De1+ 46. Rh3 d2 47. Ab3 De6+??

NdRH - 47... Df2 48. De5+ Rg8 49. Df6 Df1+ 50. Rh2 (50. Rg3 Dg1+ 51. Rh3 d1D 52. Axd1 Dxd1 -+) 50... Db1 51. Dd8+ Rh7 52. Dd5 Dd3 53. Dxd3 Axd3 54. Ad1 Rg6 -+.

48. Dxe6 fxe6 49. Rg2 Rf6 50. Rf2 Re5 51. Re3 Ab1 52. Rxd2 Rf4 53. Re2 e5 54. Rf2 Ad3 55. Af7 e4 (0,5-0,5)

Se nelle scacchiere di medio-alta classifica i favoriti hanno per lo più sprecato, dalla decima alla diciassettesima sono stati per contro i giocatori meno quotati a sciupare posizioni generalmente pari o pareggiabili, finendo per perderle. Unica eccezione la patta in sedicesima tra Massimo Sarti (un gradito ritorno) e il giovanissimo Oscar Carvallo: il primo, dopo aver guadagnato un pezzo, si è fatto troppo intimorire da alcune minacce neutralizzabili e ha permesso al suo avversario di recuperarlo, rassegnandosi subito dopo a sancire la spartizione del punto. Per il resto, si diceva, tutto come da pronostico.

SPAGNOLA

C66

L. Attuati (1449) – Gozzini (1864)

Note di Giovanni Sala

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 Cf6 4. d3 d6 5. 0-0 Ae7 6. Ae3 0-0 7. Cc3 Cb8?!

L'utilità di questa mossa non è chiara.

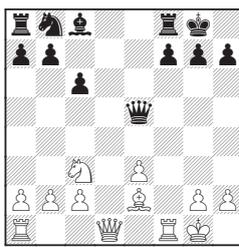
8. d4 (8. h3) 8... c6 9. dxe5?! (9. Ae2 Cg4 10. Ac1!) 9... Cg4 10. exd6 Axd6 11. Ae2 (11. Ag5 Dc7 12. Ac4 Cxh2 13. Cxh2 Axb2+ 14. Rh1 Ad6 15. f4 +/=) 11... Cxe3 12. fxe3 Dc7 13. e5!

Ottima. Altrimenti 13. De1 Cd7 14. Td1 Ce5 15. Cxe5 (15. Cd4 Cg4 16. Axd4 Axd4) 15... Axe5 e la coppia degli Alfiere

garantisce un lieve margine al Nero.

13... Axe5 14. Cxe5 Dxe5 (D) 15. e4?

Pointless. Il Bianco è in vantaggio di sviluppo, mentre l'unico pezzo attivo del Nero è la De5. Quindi 15. Dd4!! Dxd4 (15... Dc7?!



16. Tad1 ±; 15... Te8? 16. Ac4! Dxd4 17. Axf7+ Rh8 18. exd4 Tf8 +-) 16. exd4 +/=.

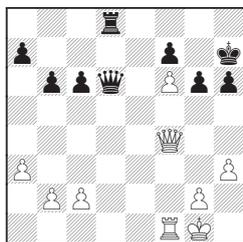
15... Ae6 16. Ag4?! Ca6 17. Axe6 Dxe6 (17... fxe6!?) 18. Df3 Tad8 19. a3 Td7 20. Tae1 Tfd8 (20... De5!?) 21. Dh3?! Td2 22. Tf5? Dd4+ 23. Rh1 Txc2 -/+ 21. e5 Cc7 (21... Cc5?! 22. b4 Cd3?? 23. exd3 Txd3 24. Td1! +-) 22. Dg3 Dg6 23. Df2 Td2 24. Te2 Txe2 25. Dxe2 De6 (25... Ce6 26. Df2 Td4 =/+) **26. Df2 b6**

26... Dxe5?? 27. Dxf7+ Rh8 28. Df8+ e poi matto.

27. Ce4 h6 28. Dg3 Ce8 29. Cf6+ Cxf6 30. exf6

Se 30. Txf6? allora 30... Td1+ 31. Tf1 (31. Rf2?? Dc4 32. Td6 Dxc2+ -+) 31... Txf1+ 32. Rxf1 Df5+ -/+.

30... g6 31. Df4 Rh7 32. h3 Dd6 (D) 33. Dxd6?



Senza Donne il pedone f6 è un bersaglio facile.

33... Txd6 34. Tf2 Rg8? (34... g5 35. Te2 Rg6 36. Te7 a5 -/+) **35. h4 Rf8 36. c3 h5 37. g3 Re8 38. Te2+ Te6 39. Rf2?? (39. Tf2 Rd7 =/+)** **39... Rd7?? (39... Txe2+ 40. Rxe2 Rd7 41. Re3 Re6 -+) 40. Txe6??**

Bisognava rassegnarsi a tentare la sorte in un finale di Torri con un pedone in meno.

40... Rxe6

Ora il Nero vince facilmente.

41. Rf3 Rf5 42. b4 b5 (0-1)

MODERNA

B06

Pedruzzi (1440) – Asperti (1698)

Note di Dario Mione

1. e4 d6 2. Cf3 g6 3. d4 Ag7 4. Ac4 Cf6 5. h3?

Una svista che costa un pedone. Le mosse standard sono 5. De2 e 5. Cc3.

5... Cxe4 6. 0-0 0-0 7. Te1 d5 8. Ad3 Cc6

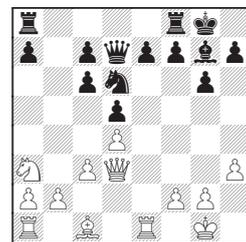
Sembra ancora più forte 8... c5 e solo dopo ... Cc6.

9. c3 Cd6 10. Ca3 Af5 11. Ce5

Il Bianco avrebbe forse potuto tentare la sorte senza cambiare troppi pezzi, ma solo l'Alfiere campochiaro: dopo 11. Axf5 Cxf5 (11... gxf5!? 12. Af4 e6 13. Dd3 =/+ 12. Db3 b6 (12... Tb8 13. g4 Ch6 14. Af4 con l'idea Cb5 e c4) 13. g4 Ch6 14. c4! non è chiaro come il Nero possa far valere il suo esiguo vantaggio materiale, per esempio: 14... dxc4 15. Dxc4 Dd7 16. Ce5 Cxe5 17. dxe5 Tfd8 18. Axb6 Axb6 19. e6 fxe6 20. Txe6 Rh8 21. Tae1 Ag5 22. Tc6 e il finale dopo 22... Dd3! 23. Dxd3 Txd3 24. Txc7 Tf8! (24... Txb3 25. Cc4 =) 25. Te2 Txb3 26. Cc4 Th4 27. Ce5 sembra essere tutto sommato equilibrato. Naturalmente solo un computer (o un cyborg-scacchista) può calcolare con precisione una variante tanto lunga.

11... Axd3 12. Cxc6 bxc6 13. Dxd3 Dd7 (D)

A prescindere da ciò che può "dire" Houdini, il vantaggio del Nero non è poi così marcato.



14. Ag5

14. Af4 sembra un po' più precisa; la mossa del testo, più che altro, ha il difetto di consentire al Nero di fare una mossa utile con guadagno di tempo.

14... Ce4

La mossa utile sopra citata poteva anche essere 14... f6, con l'idea 15. Af4 Tfe8 e poi ... e5. Il salto di Cavallo, comunque, va bene.

15. Ah4

L'Alfiere andava forse messo in f4. Ma il Bianco ha le sue idee...

15... Tfe8 16. Cc2 e5 17. Tad1 Cd6

Il solito Houdini suggerisce come miglioramento 17... exd4 18. cxd4 a5 19. f3 Cd6 20. Af2 Txe1+ 21. Txe1 Dc8 con l'idea ... Db7-Db6 e appena possibile a4. Lo scopo? Attacco di minoranza sul lato di Donna e pressione sul pedone d4.

18. dxe5 Txe5 19. Ce3?!

Più antipatica per il Nero sarebbe stata 19. Txe5 Axe5 20. Da6: dopo 20... Cf5 21. Ag5 f6 22. Ae3 il Bianco dovrebbe presto o tardi riuscire a ottenere la piena parità.

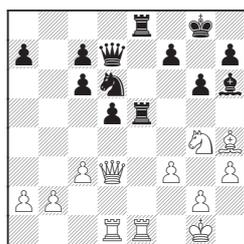
19... Tae8 20. f3

Ecco l'idea di 15. Ah4! Ora l'Alfiere può ritirarsi in f2 e, fatto non secondario, protegge la Torre e1.

20... Ah6

Il Nero vuol far sloggiare il Cavallo e cambiare i pezzi: un'aspirazione legittima, ma ... Dc8 (ancora lei!), prevenendo eventuali entrate in a6 da parte della Donna bianca, sarebbe stata più accurata.

21. Cg4 (D) 21... Txe1+ 22. Axe1?!



Per evitare guai il Bianco avrebbe fatto meglio a cambiare entrambe le Torri: dopo 22. Txe1 Txe1+ 23. Axe1 Ag7 24. Af2 il finale, da un punto di vista pratico, non sarebbe stato tanto facile da vincere per il Nero.

22... Ag7 23. Af2 h5 24. Ce3 De6?!

24... Dc8 sarebbe stata di nuovo più precisa.

25. Cc2?!

Non cogliendo l'attimo: 25. Da6 Cc8 26. Cfl (minacciando Te1, ma anche un'eventuale Axa7) avrebbe consentito al Bianco di arrivare a un passo dalla piena parità.

25... De2!



Fabio Asperti

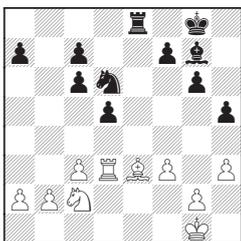
Questa sortita di Donna mette ora scompiglio tra le fila del Bianco.

26. Ae3?

Un errore poco appariscente, ma decisivo. Il Bianco avrebbe potuto prolungare la battaglia con 26. Axa7 Dxd3 27.

Txd3, anche se dopo 27... Ta8! 28. Ac5 Cc4! il Nero avrebbe conservato chance di successo (ovvero: un buon GM non avrebbe avuto grossi problemi a incrementare il proprio vantaggio posizionale fino a incamerare l'intera posta in palio).

26... Dxd3 27. Txd3 (D) 27... Cc4



La mossa del ko. 28. Ac1?

Così si perde anche un pezzo, ma 28. Axa7 Cxb2 29. Te3 Txe3 30. Axe3 Axc3 non sarebbe comunque stata affatto promettente per il Bianco.

28... Te2

Il Nero è inesorabile nell'approfittare degli errori avversari.

29. Cb4 Te1+ 30. Rf2 Txc1 31. Cxc6 Cxb2 32. Txd5 Txc3 33. Cxa7 Ta3 34. Cb5 Txa2 35. Cxc7 Cd3+ 36. Re3 Cb4 37. Td2 Ah6+ (0-1)

The end. A 38. f4 segue 38... Axf4+.

PARTITA DI DONNA

D00

Mingolla (1654) – De Danieli (1440)

Note di Giovanni Sala

1. Cf3 d5 2. d4 Cf6 3. Cc3 e6 4. a3?!

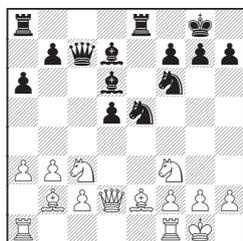
Eccessivamente "prudente"?

4... c5 5. e3 Cc6 6. Ae2 Ae7 7. b3 0-0 (7... Da5!?) 8. Ab2 Ad7

Giusto per citare il nostro caro ex presidente Dario Mione, questa è una mossa "fantozziana". 8... b6 era più naturale.

NdDM: smentisco, o quanto meno non ricordo che l'espressione "mossa fantozziana" abbia fatto mai parte del mio campionario di espressioni abituali. Magari, per caso, l'avrò usata un paio di volte, più che altro per riferirmi alle mie mosse.

9. 0-0 a6 10. Ca4 cxd4 11. exd4 Dc7 12. Ad3 Ad6 13. Dd2 Tfe8 14. Cc3 e5 15. dxe5 Cxe5 16. Ae2 (D) 16... Ag4?

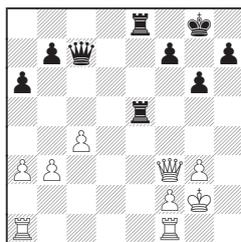


Molto più forte 16... Cxf3+ 17. Axf3 Axh2+ 18. Rh1 Ae5 e ora: a) 19. Axd5?? Tad8 -+; b) 19. Cxd5??

Cxd5 20. Axe5 (20. Axd5 Axb2) 20... Txe5 21. Axd5 Th5+ 22. Rg1 Dh2#; c) 19. Tab1 Ce4! 20. Axe4 dxe4 21. Ce2 Axb2 22. Txb2 Tad8 -+.

17. Cxd5 Cxd5 18. Dxd5 Cxf3+ 19. Axf3 Axf3 20. Dxf3 Axh2+ 21. Rh1 Ae5 22. Axe5 Txe5 23. c4 g6

Da considerare 23... De7!? 24. g3 (24. Tad1?! Dh4+ 25. Rg1 Th5 26. Dh3 Dxd3 27. gxh3 Txd3 28. f3 Th5 =/+) 24... Td8 =.



24. g3 Tae8 25. Rg2 (D) 25... Th5

Il Nero avrebbe guadagnato una fastidiosa iniziativa giocando 25... Tf5! 26. Dd3 (26. Dg4 Dc6+ 27. f3 (27. Rg1? Th5 28. f3 Dc5+ 29. Tf2 Th2!! 30. Taa2 Txf2 31. Txf2 Te2 -+) 27... Te2+ 28. Tf2 h5 29. Dd4 Dxf3+ -+) 26... Dc6+ 27. f3 (27. Rg1? Th5 28. f3 Db6+ 29. Rg2 Te3 -/+) 27... Tfe5 e il Bianco deve stare attento.

26. Tae1 Tee5 27. Txe5 Txe5 28. Td1 Tf5 29. Dc3 h5 30. Td3 De7 31. Te3 Dd7 32. Td3 De7 33. Rf1 f6? (33... h4) 34. b4? (34. Dd2!) 34... h4?

Perdendo un pedone. Dopo 34... De4 per il Bianco sembra difficile ottenere più della patta.

35. gxh4 Tf4 36. Td4 Txd4 37. Dxd4 Rg7

38. c5 Rh6 39. Dd5 g5??

39... f5 era quasi l'unica per continuare la battaglia.

40. hxg5+ fxg5 41. Dd6+ (1-0)

FRANCESE

C00

Biava (1654) – Olivieri (1506)

Note di Stefano Ranfagni

1. e4

Altro scontro tra un esperto (Biava) e un giovanissimo (Olivieri).

1... e6 2. De2

La variante Chigorin! Poco usata, ma di tanto in tanto ricompare anche in tornei magistrali come arma a sorpresa contro la Francese.

2... Ce7 3. Cc3 d5 4. d3 c5 5. g3 d4 6. Cd1 e5 7. f4 Cec6 8. Cf3 Ad6 9. Ag2 Dc7

Siamo rientrati in linee che ricordano l'attacco Indiano; il Nero ha un discreto vantaggio di spazio, ma lo sviluppo un po' deficitario.

10. f5 f6 11. g4!?

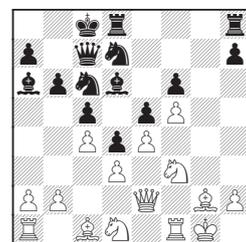
Biava si butta subito all'assalto... sembra lui il giovane spavaldo!

11... Cd7 12. 0-0 b6 13. g5 Aa6

Finora il Nero è stato abbastanza preciso.

14. gxf6 gxf6 15. c4?! 0-0-0 (D)

Il Re nero è al sicuro mentre quello bianco si trova su una colonna aperta. 15... dxc3!? 16. Cxc3 0-0-0, giocando sul debole pedone d3, era un'altra idea.



16. Ad2 Tdg8 17. Ch4 Rd8?!

17... Rb8 per riciclare all'occorrenza l'Aa6 in c8, tenendo al sicuro il Re, era migliore.

18. Dh5 Re7

Impedisce Df7, ma pone il Re un po' allo scoperto.

19. Tf3 Dd8 20. Tg3 De8

Iniziando un piano di semplificazione di per sé non errato, ma sintomo di idee poco chiare sul da farsi.

21. Dxe8+ Rxe8 22. Txe8+ Txe8 23. Cf2 Re7 24. Rh1 Ab7 25. Tg1 a6 26. Af1 Txe1+ 27. Rxe1 b5 28. b3

Dopo tutte le semplificazioni siamo in un "tremendo" finale di pezzi leggeri in cui il Nero ha un vantaggio minimo di spazio.

28... bxc4 29. bxc4 Ac7 30. Cg4 Aa5 31. Axa5 Cxa5 32. Ch6 Ac6 33. Ae2 Aa4 34. Rf2 Cc6 35. a3 Ccb8?!

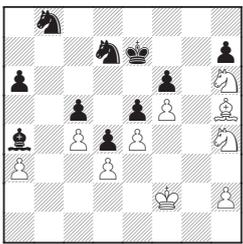


Michelangelo Olivieri, classe 2000, gradito ospite da Cormano

Il Nero non ha molte idee sul piano da seguire.

36. Ah5 (D) 36... Cf8??

Senza un piano chiaro, il Nero muove un po' avanti e indietro e finisce per commet-



tere una svista. Ora si perde il fondamentale pedone f6.

37. Cg8+ Rd6 38. Cxf6 Cbd7 39. Cd5 Ac6 40. Af7 Axd5 41. exd5?!

Così si dà al Nero la chance di avanzare il pedone e5. Meglio la ripresa di Alfiere.

41... Cb6 42. Ae8?

Anche il Bianco è un po' confuso e ora il Nero ha una chance...

42... Cfd7?

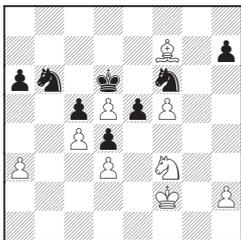
... che non sfrutta: **42... e4!** **43. dxe4 Re5 44. Cf3+ Rxe4** e cade uno tra il pedone c4 e il quello f5, con il Re nero in posizione aggressiva per sostenere il pedone d4.

43. Cf3? Cf6 44. Af7? (D)

Lasciando sempre la possibilità di spinta...

44... Cg4+?

... che il Nero continua a non sfruttare. Dopo **44... e4!** **45. dxe4 Cxc4 46. Ae6 Cxe4+ 47. Re2**



Ce5 48. Cxe5 Rxe5 i pedoni bianchi sono paralizzati, l'Alfiere è bloccato e i pedoni neri 'c' e 'd' sostenuti dal Cavallo hanno strada libera.

45. Rg3 Ce3?

Il Nero crolla: ora il pedone f5 bianco diventerà decisivo. Bisognava giocare **45... Cf6**.

46. Ae6 Cc2

Di nuovo **46... e4** era l'unica possibilità di controgio per il Nero.

47. f6 Cxa3 48. Cg5 Cd7 49. Ce4+ Rc7 50. Axd7

Mancando una vittoria più veloce, ma ormai la partita è segnata: **50. d6+ Rd8 51. Axd7 Rxd7 52. f7 +-.**

50... Rxd7 51. Cxc5+ Re8 52. Cxa6 Rf7 53. d6

Complicandosi un po' la vita.

53... Rxf6 54. Cc7 Cc2 55. Cd5+ Re6 56. c5 Ce1 57. Cb4 Rd7

Lasciando il Cavallo senza case.

58. Rf2 Cxd3+ 59. Cxd3

Il resto della partita è senza storia.

59... e4 60. Cb4 d3 61. Re3 Re6 62. h4 h5 63. Cxd3 exd3 64. Rxd3 Rd7 65. Rd4 Rc6 66. Re5 Rd7 67. Rf5 Rc6 68. Rg5 Rd7 69. Rxh5 Rc6 70. Rg5 Rd7 71. h5 Rc6 72. h6 Rd7 73. h7 Rc6 74. h8D Rxc5 75. d7 Rc4 76. d8D Rc5 77. Dhd4+ Rc6 78. D4b6# (1-0)

Una partita ben condotta dal Nero fino al finale, dove, tra alti e bassi, è emersa l'esperienza di Biava, che è riuscito pian piano a portare dalla sua una situazione piuttosto pari. Olivieri però ha dimostrato una buona capacità in apertura e in mediogioco: probabilmente con un po' di lavoro sui finali migliorerà molto.

QUATTRO CAVALLI

C47

Maggioni (1457) – Silini (1643)

Note di Devis Bosio

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. Cc3 Cc6 4. a3

Una mossa un po' pavida. Bisognava proseguire la lotta al centro con **4. d4**

4... d5 5. exd5 Cxd5 6. Ce4?

Una ben nota regola dice di non muovere due volte lo stesso pezzo in apertura senza un preciso scopo. Si doveva proseguire con **6. Ab5** continuando lo sviluppo.

6... f5 7. Cc3 e4 8. Cxd5

Tanto valeva giocare questo cambio al sesto tratto e risparmiare due mosse.

8... Dxd5 9. Ch4? (D)

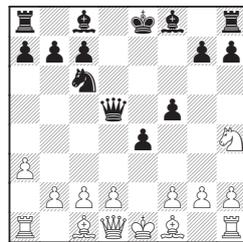
Il male minore era **9. Cg1**, sebbene il Bianco non abbia ancora alcun pezzo sviluppato.

9... Ae7?!

Subito decisiva sarebbe stata **9... f4!** che impedisce **Dh5+**, seguita poi da **Ae7** e il Cavallo non ha scampo.

10. Dh5+ Df7 11. Dxf7+ Rxf7 12. g3 Cd4 13. Ac4+ Ae6 14. Axe6+ Rxe6 15. Rd1 g5?!

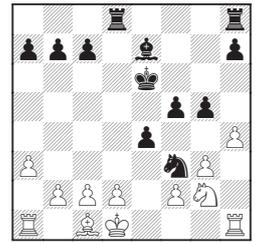
Sciupando una parte del vantaggio. Più pratica (e forte) era **15... Axh4**, distruggendo la struttura pedonale avversaria. Dopo



16. gxh4 Thd8 non si vede modo di liberare l'Alfiere senza perdere materiale.

16. Cg2 Tad8 17. h4 Cf3? (D)

Concedendo al Bianco l'opportunità di tornare in partita; era migliore **17... h6** per rispondere a **18. hxg5** con **18... hxg5** in modo da inibire la casa f4 al Cavallo nemico.



18. b4?

Lasciandosi sfuggire la variante **18. hxg5 Axc1 19. d3! Rf6** (**19... Axc1 20. Txc1 exd3 21. Cf4+** con parità) **20. Axc1 Rxc1 21. Cf4** e il Bianco ha quasi pareggiato il gioco.

18... Af6 19. Tb1 Ac3 20. Re2??

Così si perde materiale e la vittoria diventa semplice per il Nero; era forzata **20. d3** e la partita è ancora tutta da giocare.

20... Cxd2 21. Axd2 Txd2+ 22. Rf1 Ad4 23. Ce3 Axe3 24. fxe3 g4 25. Tc1 Thd8 26. Re1 Tg2 27. Td1 Txd1+ 28. Rxd1 Tg3 29. Rd2 Tg2+ 30. Rc3 g3 31. Th3 Tg1 32. Rc4 g2 33. Tg3 Rf7 34. Rd4 Td1+ 35. Re5 g1D 36. Tg1 Tg1 37. Rxf5 Tc1 38. Rxe4 Txc2 39. Rd4 Ta2 (0-1)

PARTITA DI DONNA

D02

Basletta (1587) – M. Tarelli (1440)

Note di Devis Bosio

1. d4 d5 2. Cf3 Cc6 3. e3 a6 4. c3 Ag4 5. Cbd2 Cf6 6. Ad3?!

Giocando in modo meccanico. Si poteva provare a sfruttare l'originale trattamento d'apertura del Nero con la mai sperimentata **6. Da4!** con l'idea di **Ce5**, e ora se **6... b5** (**6... g6 7. h3 Ad7 8. Dc2** rientrando negli schemi base del Colle, ma con i pezzi neri che occupano case non ottimali) **7. Dc2** e in futuro anche il pedone b5 può divenire obiettivo d'attacco con **a4**.

6... e6

Ora **6... e5** Sarebbe stata ben più energica, per esempio: **7. dxe5 Cxe5 8. Ae2 Cxf3+ 9. Axf3 Axf3 10. Cxf3 Ad6** e il Nero è preferibile per via dell'Alfiere cattivo del Bianco.

7. 0-0 Ad6

Nuovamente veniva in considerazione **7... e5**. Ora il Bianco conquista l'iniziativa.

8. e4 Axf3?

Cedendo senza alcun motivo la coppia degli Alfieri. Dopo **8... dxe4 9. Cxe4 Cxe4 10. Axe4** il Bianco avrebbe conservato solo un leggero vantaggio.

9. Dxf3 dxe4 10. Cxe4 Cxe4 11. Axe4

Ritengo più precisa 11. Dxe4. Il concetto è che ora l'arrocco corto è impedito e quindi il Nero deve rapidamente arroccare lungo, visto che il centro non è bloccato, però dopo 11... Dd7 12. Te1 0-0-0 si può avviare un attacco di pedoni con 13. b4 e a4 con chiaro vantaggio.

11... Dd7 12. Af4 0-0-0 13. Tfd1 f5 14. Ac2 Axf4 15. Dxf4 Dd6 16. Df3

Più lineare era 16. Dxd6 Txd6 (se 16... cxd6 17. d5 exd5 18. Axf5+ e il Bianco sta meglio) 17. Te1 con la quale il Bianco avrebbe individuato un obiettivo d'attacco nel pedone e6 e con il raddoppio delle Torri sulla colonna 'e' e Ab3 avrebbe mantenuto un leggero ma duraturo vantaggio.

16... Dd5 17. De2

Il Bianco continua a evitare il cambio delle Donne, però qui dopo 17. Dxd5 il Nero è forzato a riprendere di Torre.

17... The8 18. Ab3 Dd6 19. Td2?! (D)

Meritava considerazione 19. Aa4 con il piano b4, Ac2, a4 e b5.

19... De7?!

La posizione della Torre in d2 permetteva il tatticismo 19... e5 e ora dopo il seguito 20. d5 e4! 21. Aa4 b5 22. Ac2 Ce5 le possibilità del Nero non sono certamente inferiori.

20. Te1 Td6 21. Dd1

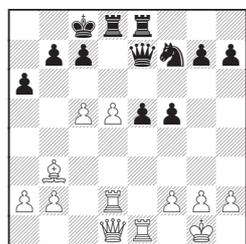
20. Te1 Td6 21. Dd1

Più energica era 21. Td3 con l'idea di Te3.

21... Cd8 22. d5 e5 23. c4 Cf7

Anziché accollarsi una difesa passiva era meglio contrattaccare con 23... Tg6!?

24. c5! Tdd8 (D) 25. Dc1



Houdini propone la disumana 25. d6 cxd6 26. c6!! (meno energica 26. Axf7 Dxf7 27. Txd6 Txd6 28. cxd6 e il Nero riesce a difendersi),

una mossa stupefacente che demolisce le difese del monarca nero: 26... bxc6 27. Aa4 Rd7 (non andava 27... Dc7 per 28. Axc6!) 28. Df3 dove il Nero è costretto a restituire i due pedoni di vantaggio in quanto non può parare simultaneamente Dxf5 seguita da Dxb7 e Dxc6 seguita da Dxa6. Si otterrebbe quindi una posizione con materiale pari, ma senza un sicuro rifugio per il Re nero al centro della scacchiera.

25... c6?

Così si facilita il Bianco. Si imponeva 25... Rb8.

26. d6

Ancora più forte era 26. Te1 (in questa situazione di attacco al Re il Bianco dovrebbe aprire le linee per scardinare le difese avversarie e non chiudere la posizione) 26... Rb8 (26... cxd5 27. Axd5 Rb8 - altrimenti seguiva c6 - 28. Dc4 Cg5 29. c6 con l'idea di Td3 con fortissimo attacco) 27. dxc6 bxc6 28. Dc4 Txd2 29. Txd2 Cd8 30. Td6 con vantaggio schiacciante.

26... Dd7?! (D)

Ora la Donna non ha mosse, motivo per cui era migliore 26... Df6.

27. Ted1?

Non serve a nulla raddoppiare le

Torri su una colonna chiusa. Si doveva invece sfruttare la cattiva collocazione dei pezzi avversari, ovvero la Donna e la Torre in d8 completamente bloccate! Dopo 27. Dc4 Tf8 (non salva neppure 27... Cg5 28. h4 Ce4 29. Tde2 seguita da f3 e il pedone e5 cade) 28. Dc3 Tfe8 29. f3 g6 30. Tde2 il Nero sarebbe stato completamente paralizzato.

27... Cg5 28. Te2 Ce4 29. f3 Cf6 30. Aa4 Cd5??

Non accorgendosi dell'inchiodatura sulla Donna. Dopo la corretta 30... e4 31. Tde1 De6 32. fxe4 fxe4, sebbene il Bianco abbia gioco migliore, la partita è ancora da giocare.

31. Txd5 b5?

Accelerando la fine.

32. cxb6 Rb7 33. Tdd2 Rxb6 34. Dc3 Te6 35. Db4+ Ra7 36. Dc5+ Rb8 37. Axc6

37. Db6+ sarebbe stata più rapida.

37... Da7 38. Dxa7+ Rxa7 39. d7 Txc6 40. Txe5 Tc7 41. Te7 g6 42. Txh7 Rb7 43. Te7 Tc6 44. Te8 Rc7 45. Txd8 Rxd8 46. Rf2 Tc7 47. Re3 Txd7 48. Txd7+ Rxd7 49. Rf4 Re6 50. g4 fxc4 51. fxc4 Rf6 52. a4 Re6 53. h4 Rd5 54. h5 gxh5 55. gxh5 a5 56. h6 Rc4 57. h7 (1-0)

SICILIANA

B50

Carvalho (1425) – Sarti (1580)

Note di Stefano Ranfagni

La partita è un interessante confronto tra un giovanissimo volenteroso, Oscar Carvalho, e un giocatore esperto, Massimo Sarti, che però ha parecchia ruggine da scrollare, considerato il lungo periodo di inattività. 1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. Cc3 Cc6 4. Ac4 e6 5. 0-0



Massimo Sarti, tornato all'attività dopo un decennio

Cf6 6. d3 Ae7

La scelta di apertura da parte del giovane Carvalho è piuttosto inusuale, ma sostanzialmente corretta: la posizione ricorda qualche linea della Siciliana chiusa ed è sostanzialmente equilibrata.

7. b3?

Interessante l'idea di sviluppare l'Alfiere in b2, ma così l'Ac4 rischia di trovarsi in serio imbarazzo.

7... a6 8. Ab2? (8. d4) 8... b5 9. Cxb5 axb5 10. Axb5 Ad7

Difatti il Bianco si è trovato col pezzo intrappolato e ha dovuto sacrificare un Cavallo in cambio di due pedoni per salvarlo. I motori al momento non reputano sufficiente il controgio bianco.

11. a4 0-0 12. Axc6 Axc6 13. De1 Dc7 14. Cg5? (D)

Lodevole il tentativo del Bianco di trovare attività con i pezzi in una posizione piuttosto bloccata.

14... h6 15. Ch3 Tfb8 16. f3?!

Poco coerente con la manovra Cf3-g5-h3. 16. f4! avrebbe dato possibilità di attacco al Bianco.

16... e5 17. Dg3 Axa4?! 18. Ac1!?

Carvalho trova un interessante modo per alimentare l'attacco, anche se a gioco corretto è perdente. Non era però facile vedere la confutazione. Il Nero sperava in 18. bxa4? Txb2 e i pedoni del Bianco cadono.

18... Rh8??

Nemmeno Sarti trova la mossa giusta! 18... Ch5! 19. Dg4? (forzata 19. De1) 19... Ad7! era la manovra vincente, che lascia il Bianco con troppi pezzi sospesi. Non facile da vedere, ma ora il Nero butta via tutto il vantaggio.



