

III Memorial Dario Motta

Nostalgia canaglia

Che bello quando non c'erano i software di scacchi, quelli con cui anche uno spingilegno è in grado di scovare subito (spesso in diretta web) l'errore di un superGM, sentenziando: "Che brocco!". Quelli che uno, dopo aver giocato una partita in maniera che credeva quasi decente, la mette sul computer e gli trova cappelle a ripetizione. A volte viene davvero da pensare che "si stava meglio quando si stava peggio". Quando si viveva nella beata ignoranza di cui i software (e i computer in generale, per molti aspetti) ci hanno privato. Perché, almeno fino agli anni Novanta, uno gli errori commessi sulla scacchiera se li doveva scovare da sé: nell'analisi post-partita, insieme all'avversario, o nella quiete casalinga, se aveva voglia di rivedersi la partita. E, se non si accorgeva di averli fatti, tanto meglio per la sua autostima. Ora, invece, non c'è scampo. Nostalgia canaglia...

Tutto questo preambolo per dire che di errori, nel IV turno del Memorial Dario Motta, gli spietati software ne hanno trovati parecchi, dalla prima all'ultima scacchiera. Ma, non fosse stato per loro, noi avremmo semplicemente creduto di avere assistito a partite molto combattute in cui un errore di troppo (e solo uno) è costato caro a uno dei due contendenti. Beh, facciamo comunque finta che così sia. E facciamo i nostri complimenti a tutti, ma proprio a tutti, per la combattività dimostrata, a prescindere dagli errori, grandi o piccoli.

Tocca, ora, fare la cronaca del turno, di cui vogliamo sottolineare solamente la bravura di alcuni dei protagonisti. Come Daniele "junior" Tarelli e Salvatore "Ace" Ventura, che in prima scacchiera hanno dato vita a un incontro di fuoco, dove il primo, in svantaggio di due pedoni, ha saputo tirare fuori dal cilindro una patta da vero lottatore, facendo valere la coppia di Alfieri. Carina, in seconda scacchiera, la combinazione finale (uno pseudo-sacrificio di pedone e qualità) che ha permesso al "fu" MF Dario Mione di avere la meglio sul coriaceo Dario "the ban-

kman" Savoldelli – non parliamo delle sviste e degli errori di calcolo che l'hanno preceduta... –; nulla, però, in confronto a quella con cui Stefano "lordste" Ranfagni ha piegato Claudio "the singer" Villa, un sacrificio di pezzo e poi di Donna da manuale, come pochi se ne sono visti in questi quasi trent'anni di tornei sociali al circolo Excelsior (e probabilmente nel resto d'Italia). Chapeau. Sono state vittorie posizionali, invece, quelle ottenute da Giovanni "Mastermind" Sala ai danni di Paolo "Naso" Nasoni e dal presidentissimo Mauro Riggio contro Pierluigi "the professor" Biava, ex presidente emerito. Combattuta e dalle alterne vicende, infine, la partita fra Vittorio Cammarota ed Eric Luchsinger, dove il più esperto "Luch" è riuscito infine ad avere la meglio. Ci sarebbe da dire ancora un po', ma vogliamo lasciare spazio anche all'amico "Vik" e alla sua riflessione (si legga a pagina 3) e pertanto non andiamo oltre, se non per dire che gli scontri clou del V turno saranno Ventura–Mione, Luchsinger–Tarelli e Riggio–Ranfagni (assente Giovanni Sala). Buon gioco a tutti.

SICILIANA

B37

Tarelli (1960) – Ventura (2031)

Note di Salvatore Ventura

Premetto che considerando il mio stato psicofisico di quel giorno, temevo di non riuscire a tener testa a un ottimo avversario quale Daniele. Tuttavia ho buttato via la partita, anche se ho dato il massimo.

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 g6 5. c4

Il Dragone accelerato, variante Maroczy.
5... Ag7 6. Cc2

Il Bianco vuole conservare tutti e quattro i pezzi leggeri per sfruttare il suo vantaggio di spazio.

6... Cf6 7. Cc3 d6 8. Ae2 Cd7 9. Ae3!?

Qui la variante principale è 9. Ad2 per impedire l'impegnatura.

9... Axc3+ 10. bxc3 Da5 11. Ad2



Alla riscossa: il maestro Eric Luchsinger è terzo ex aequo

Meglio 11. Dd2 Cc5 12. f3; oppure 11. 0-0!? Dxc3 12. Cd4 con compenso.

11... Cc5 12. f3 Ae6 13. Cd4 Tc8 (D) 14. Cb3?!

Meglio 14. Tb1 b6 (14... Dxa2 15. Ta1 Db2 16. Tb1 patta) oppure 14. 0-0.

14... Da6

Ora anche se verrà chiusa la colonna 'c' il pedone c4 cadrà.

15. Cxc5 dxc5 16. Db3 Ca5! 17. Db5+ Tc6 18. Tb1 0-0

Possibile anche 18... Axc4 19. Axc4 Cxc4 20. Dxb7 Dxb7 21. Txb7 Tb6! 22. Txa7 Tb1+ 23. Re2 Txb1 24. Ta8+ Rd7 25. Txb8 Txb2 26. Ae1 Txb2+ 27. Af2 =/+.

19. Ah6! Tfc8

19... Tb8 20. Af4 Td8 21. 0-0 Td7 =/+.

20. Rf2 Tb6 21. Dxa6

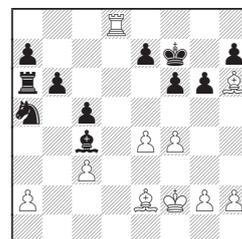
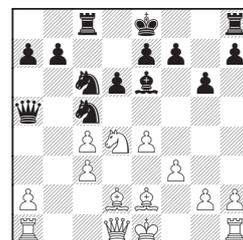
21. Da4 Cxc4 22. Dxa6 bxa6 e il Bianco è vicino alla parità.

21... Txa6 22. Thd1 b6 23. Td2 Axc4 24.

Tbd1?! (24. Ad1 f6 25. a4 =/+)

24... f6 25. Td8+

Meglio 25. g4. 25... Txd8 26. Txd8+ Rf7 27. f4?! (D)



Meglio 27. Ad1.

27... Re6?

A questo punto ho avuto un'assurda allucinazione calcolando la variante che segue. Comunque c'è da dire che non so se avrei giocato il giusto ordine di mosse e se Daniele si sarebbe accorto dello spettacolare sfondamento di pedoni. 27... Axe2! è la variante critica che ho calcolato per prima (levare la coppia degli Alfiери e riposizionare il mio Cavallo in c4 con attacco su a2): 28. f5 (la risposta che temevo) a) 28... e6? (probabilmente la mossa che avrei giocato) 29. Tf8+! (29. Td7+?? Re8 30. fxe6 è la variante che ho calcolato e scartato non accorgendomi che il Re non ha ancora mangiato in e2. Non so spiegarmi il motivo) 29... Re7 30. e5!! exf5 (unica) 31. exf6+ Re6 32. Rxe2 Cc4 33. Ag7 Txa2+ 34. Re1=; b) 28... Ac4?? 29. Tf8#; c) 28... gxf5! 29. exf5 e6 30. Rxe2 exf5 con vantaggio decisivo.

28. Ag4+! f5 29. exf5+ gxf5 30. Af3 Axa2

Leggermente preferibile 30... b5.

31. g4 b5 32. Rg3?

Meglio 32. gxf5+ Rxf5 33. Ag5 =.

32... b4 33. Td2?

33. gxf5+ Rxf5 34. Tf8+ Re6 35. f5+ Rd7 36. f6 exf6 37. cxb4 cxb4 38. Ad2 Tb6 39. Ae3 Tb5 40. Txf6 -/+.

33... Ac4 34. gxf5+ Rxf5 35. cxb4 cxb4 36. Ag5

Eravamo entrambi in zeitnot e io speravo finisse al più presto.

36... e5?

36... Td6 37. Tb2 b3 38. Ag4+ Re4 39. Af3+ Rd4 40. Axe7 Tg6+ 41. Rf2 Cc6 42. Aa3 Rc3 43. f5 Th6 44. Tb1 Cb4 -/+.

37. Ag4+ Rg6 38. h4! exf4+ 39. Rxf4 Ae6

39... h6 40. Ad8 Rf7 41. Td4 Cc6 42. Txc4 Cxd8 43. Txb4 =/+.

40. h5+?!

40. Axe6 Txe6 41. h5+ Rxh5 (41... Rf7 42. Td7+ Rf8 43. Txa7 =) 42. Rf5 Te5+ 43. Rxe5 Cc4+ 44. Rd4 Cxd2 45. Axd2 =.

40... Rf7 41. Ae2 Tc6 42. h6 Tc8 43. Ah5+ Rf8 (D) 44. Re5?

Tendendo una trappola. 44. Te2 Tc6 45. Td2 Tc8 =.

44... Af7!

44... Cc4+?? 45. Rxe6 Cxd2 46. Ae7+ Rg8 47. Af7+ Rh8 48. Af6#.

45. Tf2! Tc5+? (45... Cc4+! 46. Rd4 Cd6)

46. Rd4?? (46. Re4 =/+) 46... Txxg5 47. Axf7 Cc6+! 48. Re3 Te5+??

Così perdo il controllo di g8. 48... Re7



49. Re4 a5 -+.

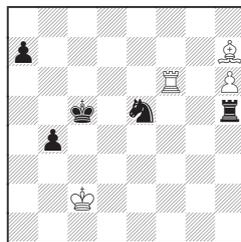
49. Rd3? (49. Rd2 =/+) 49... Re7 50. Ag8 Th5 51. Tf7+ Rd6 52. Tf6+! Rc5 53. Axxh7 Ce5+

53... a5? 54. Af5 b3 55. h7 Cb4+ 56. Rd2 =.

54. Rc2? (54. Re2 Th2+ -/+) (D) 54... Cg4??

54... Th2+! 55. Rb3 Th3+! 56. Rc2 b3+ 57. Rd1 Th1+ 58. Rd2 Th2+! 59. Rc3 Th3+! 60. Rd2 Cc4+ 61. Re1 a5 62. Af5 Th1+ 63. Rf2 e il Nero vince.

55. Ta6 Txxh6 56. Txa7 Tb6 57. Tc7+ Rd6 58. Tg7 b3+ 59. Rb2 Ce5 60. Tg3 Cc4+ 61. Rc3 Ce5 (0,5-0,5)



PHILIDOR

C41

Mione (2268) – Savoldelli (1815)

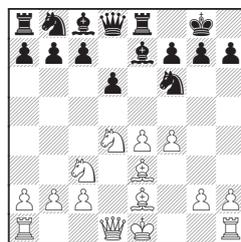
Note di Dario Mione

1. e4 d6 2. d4 Cf6 3. Cc3 e5 4. Cf3

“Savo” sperava in 4. dxe5 dxe5 5. Dxd8+ Rxd8, variante in cui il vantaggio del Bianco è più fittizio che altro. Con la mossa del testo si rientra in una Philidor.

4... exd4 5. Cxd4 Ae7 6. Ae2 0-0 7. Ae3 Te8 8. f4? (D)

Mi consola il fatto che altri (pochi, in effetti) giocatori over 2200 abbiano optato prima di me per questa mossa “aggressiva”... e il mio omonimo si consolerà sapendo che i loro avversari (anch'essi giocatori di categoria magistrale) non hanno trovato la giusta confutazione. A questo punto i seguiti corretti (e usuali) sono 8. 0-0 e 8. Dd2.



8... c6?

Una mossa naturale nella difesa Philidor, ma c'era di meglio: 8... Cxe4! 9. Cxe4 Ah4+ 10. g3 Txe4 11. Dd3 De8! 12. Rf2 Af6 13. Af3 Te7 14. Tae1 e il vantaggio di sviluppo del Bianco non sembra sufficiente a compensare il pedone di svantaggio. Nessuno di noi si è accorto di ciò neppure nelle analisi post-partita.

9. a4?

Sbagliata per lo stesso motivo di cui sopra. 9. 0-0, 9. Dd2 e 9. Af3 erano le alternative plausibili.

9... Af8

9... Cxe4 10. Cxe4 Ah4+ 11. g3 Txe4 12. Dd2 De8 sarebbe stata forse ancora più fa-

stidiosa di prima, ma il Bianco non ha comunque modo di evitare la perdita del pedone e4.

10. Af3

Proseguendo coerentemente con il piano (sbagliato) intrapreso.

10... a5?

Di nuovo (per l'ultima volta) c'era 10... Cxe4; dopo 11. Axe4 d5 12. Axxh7+ (un po' meglio 12. De2 dxe4 13. 0-0-0 Da5 14. The1) 12... Rxxh7 13. Dd3+ Rg8 14. 0-0 c5 15. Cf3 d4 16. Cg5 g6 il Bianco perde materiale, per esempio: 17. Tad1 Txe3! 18. Dxe3 Dxxg5 19. fxxg5 dxe3 20. Td8 Cc6 21. Te8 Rg7 22. Cd5 Tb8 e il Nero può cominciare a pensare a come far valere il vantaggio materiale.

11. 0-0 Dc7?!

Adesso dopo 11... Cxe4 12. Axe4 d5 13. Axxh7+ Rxxh7 14. Dh5+ Rg8 15. Af2 il Bianco tiene, ma il Nero non ha problemi e sta probabilmente un po' meglio.

12. Te1 Ca6 13. Rh1

Una mossa “profilattica”, per non dire inutile, onde evitare future inchiodature sulla diagonale g1-a7.

13... Cc5 14. Af2 Ce6

Adesso per il Nero non è facile trovare un piano attivo.

15. Ag3 Db6

13. Rh1 si è rivelata più sensata del previsto!

16. Cb3 Db4

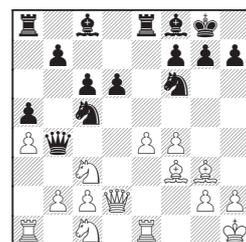
Questa collocazione per la Donna non è affatto cattiva.

17. Dd2 Cc5 18. Cc1? (D)

Ecco il ragionamento alla base di questa ennesima cappella: “Con 18. Cd4 centralizzo il Cavallo e lui non può prendere in b2... ma se lo metto in c1 per portarlo in d3? Mmm, mica male! Se lui gioca 18... Dxb2, dopo 19. Tb1 Da3 20. Cd3 ha un pedone in più, ma la Donna è fuori gioco. E se gioca 18... Cfxe4? Ah, c'è 19. Cxe4 e dopo 19... Cxe4 20. Dxb4 perde un pezzo. Bene, allora vada per 18. Cc1”. Giusto? No, sbagliato, sbagliatissimo... La mossa migliore è quella suggerita da “Savo” nel post-partita, 18. Cxc5.

18... Db6?

Mentre il mio avversario pensava mi sono accorto che 18... Cfxe4 era giocabilissimo (per la quinta volta in questa partita!), dal momento che a 19. Cxe4 sarebbe segui-



ta semplicemente 19... Txe4! e dopo 20. Dxb4 Txb4 21. b3 Af5 il Nero ha un pedone di vantaggio e una posizione d'oro. Il Bianco avrebbe dovuto ripiegare su 19. Axe4 Cxe4 20. Cxe4 Txe4 21. Dxb4 Txb4 22. Cd3, ma dopo 22... Tb6! 23. b3 (23. Te8 Tba6) 23... Af5 24. Af2 c5 25. Tad1 Tc6 la parità è un lontano miraggio.

19. Af2 Cfd7?!

Passiva, ma non era così facile vedere 19... d5! 20. exd5 Txe1+ 21. Axe1 cxd5 e se il Bianco prende in d5 allora cade b2.

20. Cd3 Dc7 21. Tad1 Cxd3 22. cxd3!

Incredibile: finalmente il Bianco gioca una mossa sensata (e forte)! L'idea è di spingere i pedoni centrali fino alla quinta traversa per "comprimere" sempre più la posizione nera.

22... Ae7

22... Cf6 23. Ah4 Ae7 24. f5 (idea g4-g5) sarebbe stata comunque più promettente per il Bianco, ma forse migliore rispetto al seguito del testo.

23. d4 Cf8 24. g3?!

E questa a che serve? Per impedire Cg6-Ch4. Perché, era una minaccia imminente? Assolutamente no. 24. d5 era subito giocabile.

24... Ad7 25. Tc1 Db8?!

25... Db6 26. d5 Db4 era più attiva.

26. d5 c5?!

La posizione non era facile, ma il Nero doveva mantenere i nervi saldi e "stare fermo", ad esempio con Cg6, Ad8-Ac7.

27. e5 b6?

L'errore decisivo. Dopo 27... dxe5 28. Txe5! (28. fxe5 Cg6 29. e6 fxe6 30. dxe6 Ac6 +/-) 28... Cg6 29. Te3 Ad6 30. Txe8+ Axe8 31. Dd3 e poi Cb5 il Bianco sta meglio, ma la partita è ancora lunga.

28. e6! fxe6

28... Ac8 viene considerata preferibile dal silicio.

29. dxe6 Axe6 (D)

Di nuovo preferibile 29... Ac8. Così si consente al Bianco di chiudere in bellezza e di riscattarsi parzialmente delle innumerevoli cappelle commesse nella prima fase della partita. 29... Cxe6 30. Ad5 era invece anche peggiore.



30. Txe6! Cxe6 31. Dd5! Rh8

31... Af6 32. Cb5! Rf8 33. Te1! Cxf4 34. gxf4 Txe1+ 35. Axe1 +.

32. Dxe6 Af6 33. Df5

33. Db3 Ta7 34. Cd5 sarebbe stata più precisa, ma ho deciso di "tirare la torta".

33... Ta7?

A 33... Dc8 avrei replicato 34. Dd5 Tb8 35. Cb5, con vantaggio comunque decisivo. Ora il Bianco vince anche più velocemente.

34. Ae4

Ecco il problema: ora 34... g6 non è possibile.

34... Txe4 35. Dxe4 Axc3

35... Te7 36. Dc6 sarebbe stata comunque senza speranza.

36. bxc3 Dd8 37. Te1 h6 38. c4 (1-0)

Il Nero, del tutto bloccato, decide di arrendersi. Una partita dai due volti, macchiata da molti (davvero molti!) errori.

COLLE

D05

Cammarota (1871) – Luchsinger (2118)

Note di Dario Mione

1. d4 Cf6 2. Cf3 c5 3. e3 e6 4. Ad3

Il Sistema Colle è il segno distintivo di Vittorio come la "Z" lo è per Zorro.

4... d5 5. b3 cxd4

Il Nero non ha necessità di allentare la tensione al centro. Più comune e naturale, lasciando il centro così com'è. 5... Cc6.

6. exd4 Cc6 7. 0-0 Ad6 8. Ab2 Dc7

M i software, W gli scacchi

Arte? Scienza? No, prendo le distanze da tali tentativi di attribuzione di statuti ontologici al nostro amato gioco degli scacchi. Sono però d'accordo con il ritenere che ai livelli di eccellenza vi siano giocatori che come stelle solitarie brillano per capacità creativa e producono sulla scacchiera situazioni di affascinante complessità e bellezza estetica, ai quali penso sia corretto attribuire la qualifica di artista. Lanciando un assist al neocognitivista Giovanni Sala "Mastermind", come lo chiama Dario, introduco una definizione del gioco degli scacchi che condivido molto, in cui mi sono imbattuto nelle mie recenti letture: quella cioè di un sistema artificiale di tipo adattativo complesso.

Come spiega Giovanni Azzone nel suo libro "La libertà umana", a livello elementare le pietre costitutive del gioco sono rappresentate dal movimento dei singoli pezzi. Il gioco è un sistema artificiale soggetto a continua evoluzione, dipendente dal fatto che durante ogni partita vengono continuamente generate situazioni nuove e complesse, ovvero nuove configurazioni di disposizioni dei pezzi (patterns). Questi patterns rappresentano a loro volta le pietre costitutive di un livello superiore di complessità delle regole di movimento dei pezzi.

Un buon giocatore deve non solo conoscere le situazioni già giocate, ma anche avere la capacità di inventare situazioni completamente nuove. Queste devono essere così nuove e complesse da mettere in difficoltà gli avversari che, pur essendo a conoscenza delle situazioni riportate nei libri, siano impreparati a quelle nuove create nel corso della partita. Le nuove situazioni richiedono un livello di conoscenza e di immaginazione del gioco più elevato rispetto alla

conoscenza nozionistica delle situazioni già descritte nei libri.

La risoluzione dei problemi che insorgono nel gioco degli scacchi può essere considerata l'espressione del comportamento tipico di un sistema adattativo complesso, nel senso che i livelli più elevati di conoscenza vengono acquisiti con l'esperienza a partire da quelli più elementari: richiedono che le informazioni di base vengano inserite in schemi di maggiore complessità che richiedono ragionamenti più complessi. A sua volta il funzionamento degli schemi di maggiore complessità richiede lo sviluppo di circuiti neuronali più complessi.

Ma che cosa sono i circuiti neuronali più complessi se non percorsi neuronali preferenziali generati durante lo studio e le esperienze delle partite? Ogni qualvolta un essere umano risolve un problema genera nella sua mente dei circuiti preferenziali appropriati, che restano conservati per un tempo più o meno lungo e possono essere riutilizzati per la risoluzione di problemi analoghi.

Sono dell'avviso che gli scacchi ci appassionano proprio perché complessi e perché i meccanismi sopra descritti riproducono le caratteristiche del più ampio sistema adattativo complesso. Ci coinvolgono anche perché, a differenza dei noiosissimi Fritz, Houdini e compari (dai quali prendo doverosamente le distanze in quanto miglior prodotto concepito per snaturare il nostro gioco), consentono di dare libera espressione a un'altra fondamentale caratteristica dell'Homo sapiens: l'imprevedibilità dei suoi comportamenti. Quindi ben vengano i titoli dei bollettini quali "Chi troppo vuole...".

Vittorio Cammarota

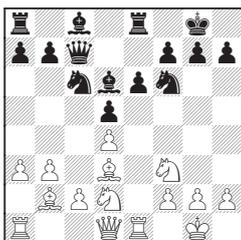
Il Nero vuole ad ogni costo liberarsi con e6-e5. L'immediata 8... 0-0 (giocata per la prima volta alla fine del XIX secolo, quanto meno in partite ufficiali), senza mettere poi la Donna in c7, si è vista più spesso.

9. a3 0-0 10. Cbd2 Te8

Il Nero poteva già spingere in e5: 10... e5 11. dxe5 Cxe5 12. Cxe5 Axe5 13. Axe5 Dxe5 14. Te1 Df4 15. Cf3 Ag4 16. Dd2 Dxd2 17. Cxd2 Tfe8 = è stato il seguito di una partita Malaniuk-Psakhis, Batumi 1999.

11. Te1 (D) 11... Cd7?

Una perdita di tempo: 11... e5 era possibile e si era già vista in passato.



12. c4!

Punendo subito l'errore del Nero...

12... Cf6

... che deve tornare sui suoi passi.

13. Tc1

Più forte 13. Ce5, impedendo definitivamente la spinta liberatoria e6-e5 al Nero.

13... Af4 14. cxd5?!

Facendo un favore al Nero, ovvero aprendo la diagonale c8-h3, 14. b4 era più fastidiosa.

14... exd5 15. Txe8+ Cxe8 16. Ce5! Cf6?!

Meglio 16... Db6, per esempio: 17. g3 Ah6 18. Cxc6 bxc6 19. Dc2 g6 20. f4 Ag7 21. Cf3 Ad7 22. Ce5 Axe5 23. fxe5 Tb8 24. b4 a5 25. Ac3 axb4 26. axb4 Cc7 con parità. Adesso invece il Nero deve ancora soffrire.

17. g3! Axd2 18. Dxd2 Dd6 19. Df4

Minacciando di guadagnare materiale con Cxc6.

19... Cd8 20. Te1

Il Bianco sta meglio, ma non è facile incrementare il vantaggio.

20... Ae6 21. Dh4

L'idea sembra essere g4-g5.

21... Cc6 22. f4? (D)

Indebolendo inutilmente il Re, dal momento che il Cavallo in e5 era già sostenuto a sufficienza. 22. g4



h6 23. f3 è il seguito suggerito dal silicio, ma il Nero sembra reggere con 23... Ch7.

22... Ce4!

Ora il Nero passa al contrattacco.

23. Axe4?

23. Dh5, per far rientrare all'occorrenza la Donna fra i ranghi, era più accurata.

23... dxe4 24. Txe4 Axb3?!

24... Dd5 25. Te2 Dxb3! avrebbe dato più grattacapi al Bianco, anche se dopo 26. g4 Cxe5 27. dxe5 Dd3! 28. Te1 per il Nero la vittoria è ancora lontana.

25. Te3 Cxd4?! (25... Ae6) 26. Dg4?

26. Td3 conduceva a un gioco tutt'altro che chiaro, fatto di brillanti mosse forzate, ma era l'unico seguito buono: 26... Ce2+ 27. Rf1 Db6! 28. Rxe2 f6 29. Cd7 Te8+ 30. Ae5! Dc6 31. Cxf6+! gxf6 32. Txb3! Dc2+ 33. Rf1! Dxb3 34. Dg4+! Rf7 35. Dh5+ Re7 36. Axf6+ Rd7 37. Dxb7+ Re6 38. De4+ Rf7 39. Ae5 e il mostro al silicio dice parità. Una variantina semplice semplice da vedere, soprattutto considerato che Vik ed Eric erano quasi a corto di tempo.

26... Dc5? (D)

Un errore che sarebbe potuto costare carissimo: dopo 26... Ae6 27. Dd1 Cf5 28. Dxd6 Cxd6 l'unico ad avere chance di vittoria sarebbe stato il Nero.



27. Cd3?

Pezzo giusto, casa sbagliata: dopo 27. Cd7! la Donna non si sarebbe potuta ritirare in e6 e il Nero avrebbe perso in ogni variante: 27... Df5 (27... Dd6 28. Txb3 Cxb3?? 29. Dxb7#; 27... Dc4? 28. Cf6+ Rh8? 29. Ce8 g6 30. Dg5; 27... Dc2 28. Axd4 Dc1+ 29. Rg2 Dd2+ 30. Rh3 Dxd4 31. Txb3) 28. Dxf5 Cxf5 29. Txb3.

27... Db6 28. Rf1?!

28. Axd4 Dxd4 29. De2 Te8 30. Ce5 Ad5 non è comunque buona per il Bianco, ma avrebbe resistito di più.

28... Ae6 29. f5

Il fatto che il computer suggerisca 29. Txe6 Dxe6 30. Dxe6 Cxe6 significa che per il Bianco è proprio finita.

29... Cxf5 30. Te2 Td8

Ok, c'era 30... Ce3+, ma il tempo è poco e l'ora tarda e il seguito scelto dal Nero vince comunque.

31. Cf4 (31. De4) 31... Dc6

31... Td1+ 32. Rg2 Dg1+ 33. Rh3 Df1+ 34. Cg2 h5.

32. Cxe6 fxe6?

Questa però rischia di prolungare inutilmente la partita: dopo 32... Dh1+ 33. Rf2 Dxb2+ 34. Rf3 Dh1+ 35. Rf4 fxe6 36. Txe6 Cd4 il Bianco può abbandonare.

33. Dg5?

33. De4 Td1+ 34. Rf2 Dxe4 35. Txe4 Td2+ 36. Te2 Txe2+ 37. Rxe2 b5 sarebbe stata una facile vittoria per il Nero, ma il Bianco avrebbe potuto proseguire ancora un po'.

33... Td1+ 34. Te1

34. Rf2 Dh1 è comunque senza scampo.

34... Df3+ (0-1)

INGLESE

A12

Sala (2044) – Nasoni (1889)

Note di Giovanni Sala

1. c4 c6 2. Cf3 d5 3. b3

3. g3 Cf6 4. Ag2 Ag4 5. Ce5 (5. cxd5?! Axf3 6. Axf3 cxd5) 5... Ae6! (la differenza è che qui l'Alfiere bianco è in g2) 6. cxd5 Axd5 7. Cf3 c5! (7... e6? 8. Cc3 Ae7 9. d3 Axf3 10. Axf3 +/-, Berkes-Urbe, 2008) 8. Cc3 Ac6 9. 0-0 e6, Lie-Carsen, 2009.

3... Ag4 4. Ab2 Cf6 5. Ce5 Ae6?!

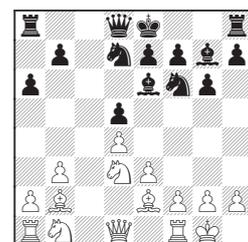
Non un disastro, ma credo che qui ci sia stato una confusione fra le varianti. ... Ae6 si gioca in un sistema diverso (vedi nota sopra).

6. cxd5! cxd5

6... Axd5 7. Cc3 e il Bianco ha un gioco comodo. 6... Cxd5 7. Cc3 e il Bianco conserva i due pedoni centrali. 6... Dxd5 7. d4 seguita da Cc3.

7. e3 a6 (7... Cc6 8. Cxc6 bxc6 9. Ad3!? +/-) 8. Ae2 g6 9. 0-0 Ag7 10. d4 Cbd7?! 11. Cd3 (D)

È chiaro che l'unico difetto della posizione del Nero è l'Ae6, congestionato dai suoi stessi pezzi, quindi il Bianco deve giocare contro di esso.



11... 0-0 12. Cf4 Db6 13. Cc3 g5!? 14. Cxe6 Dxe6 15. Dd3 Cg4?

Una brutta svista.

16. Axd4 Dxd4 17. Cxd5 e6 18. Cc3 e5?

Tecnicamente un errore, ma sul piano pratico ha il suo senso.

19. f3 Dh4 20. g3?

20. Cd5! avrebbe aumentato notevolmente il vantaggio del Bianco: 20... Tae8 (20... exd4 21. Ce7+ Rh8 22. Cf5) 21. Aa3 exd4 22. g3 Dh3 23. exd4+- è una possibile continuazione.

20... Dh3 21. Ce4?! (21. Cd5) 21... Df5 22. d5 Dg6 23. g4 Tfd8

Qui mi aspettavo 23... f5?! 24. gxf5 Txf5 25. Aa3 g4 26. fxd4 Dxd4+ 27. Rh1

+-. Il Bianco tiene il suo vantaggio, ma il Nero può cercare di creare qualche problema.

24. Tad1

Qui ero già a corto di tempo.

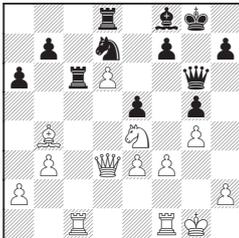
24... Tac8 25. Aa3?! Cb6 26. d6 Af8 27. Ac5?

Inutili complicazioni. 27. Tc1 era molto più semplice.

27... Cd7 28. Ab4 Tc6 29. Tc1 (D) 29... Tdc8?

29... Txc1! 30. Txc1 Cf6! e il vantaggio del Bianco si è notevolmente ridotto.

30. Txc6 Txc6 31. Td1 Rg7 32. Cg3?



Le Donne non vanno cambiate e il Cavallo in e4 stava benissimo.

32... Dxd3 33. Txd3 Tc2 34. Td2 Tc1+ 35. Rf2 Rf6 36. Ce4+ Rg6 37. Aa3 Tc6 38. Re2 f5 39. gxf5+ Rxf5 40. Rd3 h6 41. Tc2 Txc2 42. Cg3+?! Re6 43. Rxc2 Axd6 44. Axd6 Rxd6 45. Cf5+ Re6 46. Cxh6 Rf6

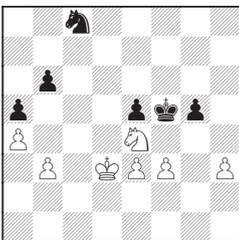
46... e4 è la mossa che entrambi abbiamo mancato, io nel momento di calcolare 42. Cg3 mentre il mio avversario al momento di giocarla.

47. Cg4+ Rf5 48. Cf2 Cb6 49. Rd3 a5 50. Ce4 Cc8 51. a4 b6 52. h3 (D)

Zugzwang.

52... Rg6 53. Cc3 Cd6 54. Ce4 Cf5

54... Cc8 55. Rc4 Ce7 56. Rb5 Cd5 57. Rc6 Cxe3 58. Rxb6 Rf5 59.



Rxa5 Rf4 60. Cd2 è un possibile seguito. Qui il Bianco vince agevolmente.

55. Cd2 Ch4 56. Re4 Rf6 57. Cc4 (1-0)

INGLESE

A36

Ranfagni (2028) – Villa (1773)

Note di Stefano Ranfagni

A volte anche agli spingilegno del nostro livello può capitare di giocare uno spettacolare sacrificio di Donna in mezzo a una lunga combinazione forzata. Quando accade, e se il motore conferma che le proprie analisi erano corrette, allora la soddisfazione passa sopra anche alle precedenti “cappellone”...
1. c4

Villa sulla mia 1. e4 gioca sempre la Philidor, su cui non avevo nulla di “pronto” da testare. Quindi ho preferito optare per una tranquilla Inglese.

1... c5 2. Cc3 Cc6 3. g3 Cf6 4. Ag2 e6 5. e4 d6 6. d3 Ae7 7. Cge2 a6 8. 0-0 0-0 9. h3 Tb8 10. a4

Lo sviluppo fino a qui è stato abbastanza regolare, con il Bianco che ha seguito uno schema di tipo “Botvinnik”, mentre il Nero ha preferito non fiancheggiare l’Alfiere camposcuro.

10... Cb4!?

Interessante sortita di Cavallo.

11. f4 d5?!

Mossa dubbia, che anziché semplificare la situazione al centro permette al Bianco di espandersi. Dopo 11... Dc7 12. Ae3 b6 il motore dà lieve preferenza al Nero.

12. e5 Ce8 13. cxd5 exd5 14. f5

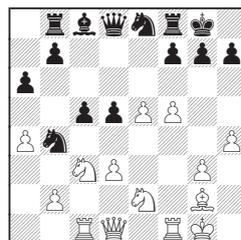
Il Bianco si è procurato una coppia di pedoni centrali uniti e mobili, mentre il Nero ha ancora diversi pezzi sulla prima traversa e il solo Cb4 avanti in una sortita che al momento sembra a sè stante.

14... Ag5?!

14... Cc7 per proseguire nello sviluppo.

15. h4 Axc1 16. Txc1 (D) 16... b6?

16... d4! = era fondamentale per riguadagnare spazio, lasciando la casa d5 libera per i propri Cavalli.



17. d4!

Ora è il Bianco ad approfittarne.

17... c4 18. Dd2 Cd3 19. Tb1 Ab7 20. Cf4!

Eliminando l’unico pezzo ben piazzato del Nero.

20... Cxf4 21. Dxf4 Ac6 22. Tbe1

Il Bianco ha piazzato tutti i suoi pezzi e l’attacco sul Re è imminente.

22... Tb7?! 23. f6! b5 24. axb5 axb5 25. h5?!

Prima piccola “occasione mancata”... Era già buona 25. fxc7! Cxg7 (25... Rxc7?! 26. e6!) 26. Dh6 Dd7 27. Tf6! b4 28. Ce2 Tb6 29. Tef1 +-.
25... Cc7?

Il Cavallo non si può allontanare dalla difesa di g7...

26. Ah3?

... ma non me ne rendo conto e, temendo una futura Ce6, mi premunisco per eliminare il forte difensore. 26. fxc7! era a questo punto ancora più forte: 26... Rxc7 27. h6+ Rh8 28. e6! +- e le minacce e7 e Df6+ sono micidiali dato che su 28... fxe6 c’è matto: 29. Dxf8+ Dxf8 30. Txf8#.

26... Ce6 27. Axe6 fxe6 28. Dg4 De8?!

28... Dc8! per difendere il pedone e6,

lasciando un po’ di spazio di manovra ai pezzi.

29. Rg2 Tff7 30. Ce2

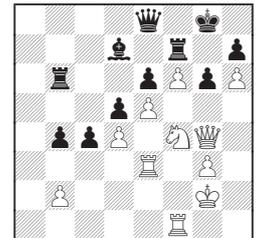
I pezzi neri non hanno libertà di movimento e quindi c’è tutto il tempo di far intervenire il Cavallo.

30... b4 31. h6 g6 32. Cf4 Ad7 33. Te3!?

A questo punto avevo già intravisto il sacrificio, ma l’immediata 33. Cxg6? hxg6 lascia una posizione poco chiara dopo 34. Dxc6+ Rh8, quindi ho scelto la “salita” di Torre, che impedisce possibili spinte del pedone ‘c’ e prepara il raddoppio sulla colonna ‘f’.

33... Tb6? (D)

Se il Nero avesse intuito le mie intenzioni avrebbe probabilmente giocato 33... Rh8, anche se dopo 34.



Ch3 Tf8 35. Cg5 il vantaggio bianco è lampante.

34. Cxg6!!

Partenza! Da qui in poi le mosse sono quasi tutte forzate, ma è comunque una soddisfazione avere “visto” tutto già un paio di mosse prima.

34... hxg6 35. Dxc6+ Rh8 36. Dg7+!!

Un sacrificio di Donna è sempre spettacolare...

36... Txc7 37. fxc7+

Ovviamente non la perdente 37. hxg7+?? Rg8 38. Th1 Rf7 39. Th8 Tb8 e il Nero sfugge.

37... Rg8

37... Rh7 perde anche più velocemente: 38. Tf8! Tb8 (38... Dg6 39. Th8#) 39. g8D+ Rxh6 40. Tf6+ Rh5 41. g4+ Rh4 42. Th3#.

38. Tef3!

Mossa “silenziosa” ma fondamentale: ora la minaccia di Tf8+ è reale.

38... Tb8 39. Tf8+ Dxf8 40. gxf8D+ Txf8 41. h7+!

La “punta” finale: il Re nero è sovraccarico e per evitare la promozione del pedone h7 dovrà abbandonare la difesa della Torre.

41... Rg7

Perde subito, ma non salva neppure la corretta 41... Rxh7 42. Txf8 Rg7 43. Tb8 e il finale è facilmente vinto per il Bianco.

42. Txf8 Rxh7 43. Tf7+ (1-0)

SICILIANA

B23

Riggio (1901) – Biava (1665)

Note di Mauro Riggio

1. e4 c5 2. Cc3 e6 3. g3 Ae7

Il Nero esce subito dagli schemi, evitano le più consuete Cc6 e d5.

4. Ag2 Cc6 5. f4 a6 6. a4 d6 7. Cf3 Ad7 8. 0-0 Ch6 9. d3 Db6?! (9... 0-0 10. De2 =) 10. Rh1?!

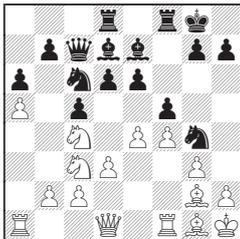
Si poteva approfittare dell'imprecisione del Nero con 10. Cd2, con il possibile seguito 10... 0-0-0 11. Cc4 Dc7 12. f5 +/-.

10... 0-0 11. Cd2 f5 12. Cc4 Dc7 13. a5 Tad8 14. Ae3 Cg4?!

Consente al Bianco di prendere possesso della casa d5. 14... Ae8 manteneva la partita in parità.

15. Ag1 (D)

Ho impiegato un po' di tempo ad analizzare 15. exf5, che anche Houdini giudica come la risposta migliore. Dopo 15... exf5 16. Cd5 Db8 il Bianco può scegliere tra varie continuazioni (Ccb6, c3, Tfe1, Ag1), con posizione più che soddisfacente. La variante che mi preoccupava era 15... Cxe3 16. Cxe3 exf5 17. Ccd5, sempre con vantaggio del Bianco, ma per non cedere l'alfiere camposcuro - chissà poi perché - alla fine ho optato per Ag1.



15... Tf6?

L'errore che compromette tutta la partita. Il Nero doveva affrettarsi a giocare 15... Cf6, dopodiché il Bianco ha un piccolo vantaggio, ma niente di decisivo: 16. exf5 exf5 17. Cb6 Tde8.

16. exf5 Ch6

Il Cavallo nero torna da dove era venuto. Secondo Houdini il Nero avrebbe però fatto meglio a cedere la qualità: 16... exf5 17. Cd5 Db8 18. Cxf6+ Cxf6 19. Cb6 +-.

17. fxe6

Ancora meglio sarebbe stata 17. g4 d5 18. Cb6 d4 19. fxe6 Txe6 +-.

17... Axe6 18. Cd5

Altre possibilità erano 18. Cb6 o 18. Te1. **18... Axd5 19. Axd5+ Cf7**

Meglio 19... Rh8.

20. c3

Togliendo le case b4 e d4 al Cavallo nero. Ancora, erano giocabili anche 20. Cb6 o 20. Te1 e il Bianco può anche rilassarsi.

20... Af8 21. Te1

21. Df3 era un'altra possibilità.

21... Ce7 22. Ag2 Th6 23. Ce3?!

Temendo la spinta in d5, ma il Cavallo sarebbe stato meglio in b6.

23... d5 24. Cg4

Giocabile, ma meglio era 24. d4.

24... Thd6 25. b4 Tc6?

Peggiora la già brutta posizione del Nero, anche se il Bianco non approfitterà dell'errore. Era necessario prendere in b4: 25... cxb4 26. cxb4 Dc8 27. Tc1 +-.

(D) 26. Ce5?

26. bxc5 avrebbe semplicemente guadagnato il secondo pedone.

26... Th6

Meglio 26... Cxe5 27. Txe5 cxb4 28. cxb4.

27. Axc5 Cf5 28. Af2 Dxc3

Cercando un minimo di controgioco. L'impetoso Houdini ritiene comunque meglio 28... Rh8.

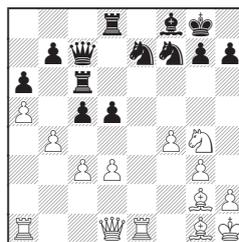
29. Cxf7 Rxf7 30. Te5 Ce7 31. Ac5 Te6

31... Cc6 32. Tf5+ Tf6 33. Axd5+ Txd5 34. Txd5 Rg8 35. Td7 Axc5 36. bxc5 Dxc5 37. Db3+ +-.

32. Tc1 Da3

Ora se 32... Db2 33. Tc2 Da3 (o 33... Txe5 34. Txb2 Te6 +-) 34. Txe6 Rxe6 35. De1+ +-.

33. Txe6 Rxe6 34. De2+ Rf7 35. Te1 Te8? 36. De6# (1-0)



EST-INDIANA

E70

Olivieri (1715) – Asperti (1698)

Note di Salvatore Ventura

1. d4 d6 2. c4 g6 3. Cc3 Ag7 4. e4 Cf6 5. Ad3 0-0 6. Cge2 e5

Qui la variante principale è 6... Cc6 per sfruttare l'Ad3 che toglie un difensore alla casa d4: 7. 0-0 e5 8. d5 Cd4 9. Cxd4 exd4 10. Cb5 Te8 11. Te1 con equilibrio.

7. d5 Ce8

Attaccare subito il centro è la continuazione tematica e più giocata: 7... c6 8. 0-0 a5.

8. 0-0 f5?! 9. exf5 Axf5 10. Axf5

Meglio 10. Cg3 Axd3 11. Dxd3 Cd7 12. Cge4 e il Bianco controlla saldamente la casa e4.

10... gxf5 11. f4?! (11. f3 Cd7 12. Ae3 +/-)

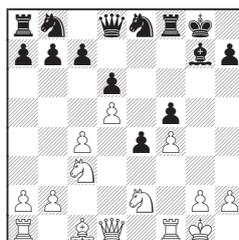
11... e4 (D)

Creando un forte pedone passato e sostenuto.

12. Cd4?!

Meglio 12. Ae3.

12... c6? (12... Axd4+ 13. Dxd4 Df6 =) 13. Ce6 Db6+ 14. Rh1? (14. c5! Db4 15. Tf2 Tf7 16. Ae3 ±) 14... Tf6? (14... Tf7 15. Dh5 +/-) 15. Cxg7? (15. g4! Tf7 - 15... fxg4 16. Dxc4 - 16. gxf5 +-) 15... Cxg7 16. De2 Cd7 17.



Ae3 Dc7 18. Tfd1

Meglio 18. g4 Tg6 19. g5.

18... c5 19. Tdc1?

La Torre sulla colonna 'c' non è utile. Bisognava preparare la rottura in g4. 19. Tg1! Tg6 20. g4 fxg4 21. Taf1 con vantaggio del Bianco.

19... Th6 20. a3?!

Meglio 20. g4 +/-: ancora una volta l'attacco alla base della catena pedonale è la reazione più forte e naturale.

20... Cf6 21. h3 Cgh5 22. Rg1 Cg3

Meglio 22... Rh8 preparando Tg8.

23. De1 Dg7 24. Cd1?!

24. b4 iniziando il controgioco sull'ala di Donna.

24... Rh8 (D) 25. Af2?? (25. b4) 25... Cfh5?? (25... Cgh5! 26. Ae3 Tg8

27. Df2 Tg6 -+)

26. Ce3 Tf8?!

Troppo passiva: 26... Tg6.

27. Axc3?

Cosa buona e giusta cambiare i pezzi se sotto attacco.

27... Cxg3 28. Rh2?!

Meglio 28. b4.

28... Tg6 29. Df2

Meglio 29. b4.

29... Dh6 30. b4 b6 31. bxc5 bxc5 32. Tab1 Ch5 33. Tf1 Cg3 34. Tfcl Ch5 35. Tf1 Cg3 (0,5-0,5)

La posizione è effettivamente pari.

CARO-KANN

B15

Del Monte (2114) – Tentori (1718)

Note di Devis Bosio

1. e4 g6 2. d4 Ag7 3. Cc3 c6 4. Af4 d5 5. exd5 cxd5 6. Cb5 Ca6 7. Dd2 Ad7

Personalmente avrei preferito portare subito al sicuro il Re, per es. 7... Cf6 8. Ad3 0-0 9. Cf3 Ce4 con gioco comodo per il Nero.

8. Cf3 Db6?!

Qui la Donna non è ben piazzata perché potrà essere soggetta ad attacchi dei pezzi avversari, era preferibile 8... Cf6 seguita dall'arrocco.

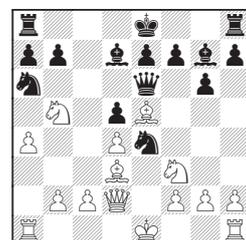
9. a4 Cf6 10. Ad3 De6+

Un po' artificioso, ma evidentemente coerente col piano di Giulio.

11. Ae5 Ce4 (D)

12. Da5?!

Qui veniva in





Jorge Luis Del Monte, graditissimo ritorno

considerazione 12. **Axe4 Axe5** 13. **Cxe5 dxe4** 14. **Cc3** e il Bianco sta un po' meglio. Su 12... **f6** la macchina suggerisce la stupefacente 13. **Cg5!!** che porta a complicazioni incalcolabili (comunque anche il seguito più umano 13. **Ad3 fxe5** 14. **dxe5 Axe5** 15. **0-0** 16. **Cxe5 Dxe5** 17. **Tae1** lascerebbe il Bianco in vantaggio); 13... **Dc6** 14. **Af3 0-0** (14... **h6** 15. **c4! Dxc4** 16. **Ae2 Dc8** 17. **Tc1 Ac6** 18. **Cf3 ±**) 15. **Cxh7 Rxh7** 16. **Af4 ±**.

12... f6!

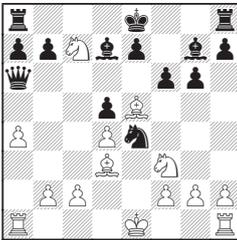
Quest'ottima mossa dà un senso alla strategia del Nero.

13. Dxa6

Evidentemente forzata, perché su 13. **Af4** c'era la replica 13... **b6** 14. **Dxa6 Cc5+** guadagnando la Donna.

13... Dxa6 14. Cc7+ (D) 14... Rf7

Il computer suggerisce come più precisa 14... **Rd8** 15. **Axa6 fxe5** 16. **Cxa8 bxa6** 17. **Cxe5 Axe5** 18. **dxe5 Ac6** seguita da **Axa8** con posizione di difficile valutazione.



15. Axa6 fxe5?

Frutto di un errore di calcolo. Presumibilmente Giulio deve aver calcolato in automatico, come sovente accade in questi casi, la cattura della Torre da parte di Jorge. Era perciò corretta 15... **bxa6** 16. **Cxa8 fxe5** 17. **Cc7 exd4** 18. **Cxd5 Tb8** e ora il Bianco deve proseguire con 19. **0-0** (se 19. **b3 d3** con compenso) 19... **Txb2** e la coppia degli Alfieri unita al pedone rappresentano un sufficiente compenso per la qualità.

16. Axb7!

Ecco il punto! Oltre alla Torre si minaccia l'attacco doppio in **d5**.

16... Tac8 17. **Axd5+ e6** 18. **Axe4 Txc7** 19. **Cxe5+ Re7** 20. **0-0 Ac8** 21. **Tfe1 Aa6** 22. **c3 Tb8?**

L'ultimo errore in una posizione ormai compromessa.

23. Cc6+ (1-0)

1. **e4 c6** 2. **Cc3 d5** 3. **Cf3 Ag4** 4. **d4 dxe4** 5. **Cxe4 e6** 6. **Ag5 Ae7** 7. **Dd2 Axf3** 8. **gxf3 Axc5** 9. **Cxg5 Cf6** 10. **0-0-0 Cbd7** 11. **h4**

Evidentemente il Bianco ha intenzioni bellicose.

11... h6 12. **Ce4 Dc7** 13. **Db4 Cxe4** 14. **fxe4 Df4+**

Col senno di poi sarebbe stato meglio giocare subito 14... **0-0-0**, ma comunque la mossa del testo non è cattiva.

15. Rb1 Dc7?

Incoerente. Così si sono persi due tempi. Più logica era [15... **0-0-0**, ma forse il Nero temeva seguiti del tipo 16. **Th3!?** **Dxe4** 17. **Ta3** esercitando una fastidiosa pressione.

16. Tg1!

Guadagnando un tempo nello sviluppo. Tra l'altro col Re ancora al centro il Nero deve stare attento anche alla possibile spinta di rottura in **d5**.

16... Tg8 17. **Ah3 c5?!**

Aprire il gioco favorisce solamente il Bianco. La mossa corretta era 17... **0-0-0**, sebbene dopo 18. **d5** il Bianco sviluppi l'iniziativa, per es. 18... **exd5** 19. **exd5 cxd5** 20. **Dd4! Rb8** 21. **Txg7** con gioco migliore.

18. Dc3 Td8 19. **d5**

La posizione del Bianco pare ora strategicamente vinta.

19... De5? 20. De3

Qui si sarebbe potuto chiudere subito la partita con il colpo tattico 20. **dxe6 fxe6** 21. **Txd7! Dxc3** 22. **Txd8+ Rxd8** 23. **bx3** restando con un pezzo in più.

20... Df6 21. **f4 e5** 22. **Axd7+ Rxd7** 23. **Tgf1 exf4** 24. **Txf4 De7** 25. **e5 b6? (D)** 26. **Tdfl**

Mancando la chiusura 26. **Txf7!** **Dxf7** 27. **e6+**.

26... Tgf8 27. **Dh3+**

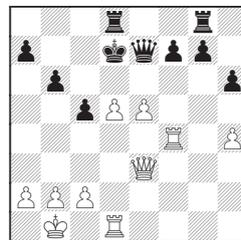
Nuovamente era possibile il tatticismo visto alla mossa precedente.

27... Re8 28. **e6 f6** 29. **c4 Tb8** 30. **Td1 Dd6** 31. **Df5 Tb7**

Il Nero è completamente passivo e non può fare altro che attendere l'inevitabile fine.

32. h5 Te7 33. **Tg1 De5** 34. **Dg6+?!**

La posizione del Bianco è sempre vinta, però a un certo punto occorre concludere.



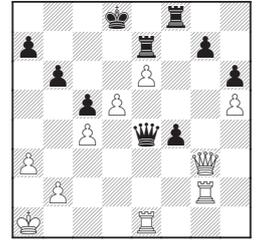
Qui la semplice 34. **Dxe5 fxe5** 35. **Txf8+ Rxf8** 36. **Rc2** seguita dalla marcia del Re verso **e5**, con la successiva spinta del pedone 'd', avrebbe deciso l'esito della partita.

34... Rd8 35. **Te4 Dd6** 36. **Teg4 Dh2** 37. **a3 f5**

Cercando disperatamente un controgiooco.

38. T4g2 De5 39. **Dg3 De4+** 40. **Ra1 f4** 41. **Te1?? (D)**

Rischiando si sciupare tutto. La mossa corretta era 41. **Dh4** minacciando **d6** e su 41... **Dd4** seguiva 42. **Txg7** vincendo.



41... f3g3?

Se Giambattista avesse trovato la replica 41... **Dxe6!** 42. **Txe6 f3g3** 43. **Txe7 Rxe7** 44. **Txg3** avrebbe salvato la partita, infatti dopo 44... **Tf1+** 45. **Ra2 Rf7** il Nero attaccherà il pedone **h5** ottenendo l'agognato controgiooco.

42. Txe4 Rc7 43. **Txg3**

Così invece il Bianco ha guadagnato un pedone mantenendo i due pedoni passati.

43... Rd6 44. **Teg4 Tg8** 45. **Tg6 b5** 46. **b3 bxc4** 47. **bx4 Tb7** 48. **Txb6??**

Passando da una posizione stravinta a una persa! Va detto che da questo punto in poi la ricostruzione della partita è incerta, probabilmente complice lo zeitnot di entrambi visti i geroglifici sui formulari. Corretta era 48. **Tg2**

(D) 48... Tgb8!

Attacco doppio! Si minaccia matto con **Tb1+** per cui la torre è persa.

49. e7+ Re5??

49... **gxh6** avrebbe posto fine alla partita.

50. Te6+ Rd4 51. **Tg4+ Rd3** 52. **Tg1 Te8** 53. **Txg7 Rxc4** 54. **Td6??**

La semplice 54. **d6 Rd5** 55. **Tf6** avrebbe vinto subito.

54... Tbxe7 55. **Txe7 Txe7** 56. **Te6 Tf7?!**

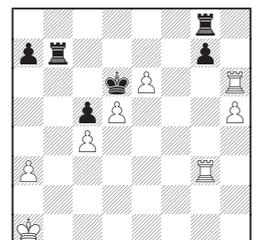
56... **Th7** 57. **Te5 Rd4** 58. **Tg5 Th6** e il finale è patto a gioco corretto.

57. d6 Rb3 58. **Te3+ Rc2** 59. **Te7?!**

59. **Th3** era il seguito giusto.

59... Tf1+ 60. **Ra2 c4?**

L'ultimo errore, la difesa più tenace era 60... **Tf2** 61. **a4 Rc3+** 62. **Ra3 Tf1** 63. **Te3+ Rc2** 64. **Ra2 Td1** 65. **Th3 Txd6** 66. **h6 Td8** 67. **h7 Th8** 68. **a5 c4** 69. **Th2+ Rc3** 70. **a6** con vantaggio del Bianco. È difficile anche per la macchina dire se il finale è vinto per



Bianco o patto, quel che è certo è che il compito del Nero pare arduo, vista l'infelice posizione della Torre.

61. d7 Td1 62. h6 (1-0)

Una partita in cui Giambattista è parso un po' sottotono. Va però dato merito all'esoriente Alessandro Noris di avere espresso un buon gioco sia in apertura che nel centro partita.

QUATTRO CAVALLI

C55

Sorbera (1696) – Sallese (1440)

Note di Giovanni Sala

1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Ac4 h6

Variante minore.

4. Cc3 Cf6 5. d3

5. d4 è indubbiamente più attiva.

5... Cc6 6. a3 Ad7 7. Ae3 a6 8. h3 De7?! 9. Dd2 Ae6 10. Cd5 Dd7 11. Aa2 Ae7

Il cambio 11... Axd5 avrebbe dato un po' di aria alla posizione chiusa del Nero.

12. c4!?

Controintuitiva, ma risolve il problema del cambio in d5.

12... g5 13. Tc1 Ch7?

Non è chiaro il senso di questa mossa. 13... g4 14. Cxf6+ Axf6 15. hxg4 0-0-0 è un interessante sacrificio.

14. c5

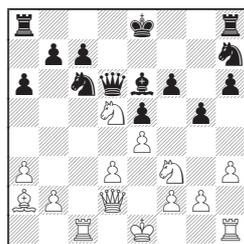
L'abbandono del centro chiama rottura al centro: 14. d4.

14... Af8?! 15. cxd6 Axd6 16. Ac5?

16. d4 ± è sempre meglio.

16... f6?

16... 0-0-0 era necessaria.



17. Axd6 Dxd6 (D) 18. Cxc7+!

La posizione del Nero crolla.

18... Dxc7 19. Axe6 Dd6 20. Ad5 Cf8 21. Dc3

21. d4 seguita da 0-0 è preferibile.

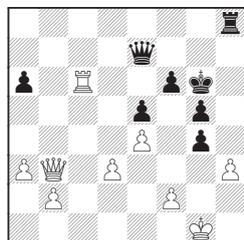
21... Tc8 22. Db3 Tc7 23. 0-0 Cg6 24. Axc6+! bxc6 25. Cd2?

La mossa precedente ha senso solo se si gioca 25. d4! exd4 26. Tfd1 c5 27. Cxd4! cxd4 28. Db8+ e il Nero può abbandonare.

25... Rf8 26. Cc4 Dd8 27. Ce3 Ce7 28. Tc3 Rg7 29. Tfc1 Dd7 30. g4 h5 31. Cf5+ Rg6?

31... Cxf5 32. gxf5 e il Nero per ora resiste.

32. Cxe7+ Dxe7 33. Txc6 Txc6 34. Txc6 hxg4 (D)



35. De6??

Colpo di scena! Il Bianco getta via il vantaggio.

35... Dxe6 36. Txe6 Txb3?! (36... gxh3 =/+)

37. Td6 g3 38. b4 gxf2+ 39. Rxf2 g4 40. a4 g3+?

41. Rg2 Rg5??

Contro colpo di scena! Svistaccia in posizione difficile, ma ancora gestibile. 41... Th2+ 42. Rxc3 Tb2 43. Tb6 ±.

42. Rxh3 Rf4 43. Txf6+ (1-0)

IRREGOLARE

B00

Sibella (1409) – Silini (1625)

Note di Devis Bosio

1. e4 g5 2. Cf3 h6 3. Cc3 Ag7 4. d4 c5 5. Ae2

Era più accurata 5. Ae3, se non altro per difendere il pedone d4 e vanificare l'efficacia di 5... g4 con 6. Ch4.

5... g4 6. Cd2?!

Qui il Cavallo intralcia il naturale sviluppo dei pezzi. Corretta era 6. Ch4 Axd4 (6... cxd4 7. Cf5 Ae5 8. Cxd4 con leggero vantaggio) 7. Cf5 Axc3+ 8. bxc3 h5 e ora con 9. h3 il Bianco distruggerebbe l'ala di Re avversaria ottenendo gioco migliore.

6... cxd4 7. Cd5 e6 8. Cf4 Dc7?!

Era preferibile 8... h5.

9. Ch5 Ae5 10. Axc4 Cf6 11. Af3?!

Qui era molto forte 11. f4 Cxc4 12. Dxc4 Ad6 e ora 13. Cf6+ creerebbe scompiglio tra le fila avversarie.

11... Cxh5 12. Axc4 Axc4? 13. Df3! Af4 (D) 14. Dd3?

La Donna era ben piazzata in f3 visto che puntava su f7 lasciando perciò inchiodato l'Alfiere. Dopo 14. Cb3 il Nero avrebbe potuto abbandonare, visto che su 14... e5 segue 15. g3 e il Nero deve cedere l'Alfiere se vuole evitare il matto.

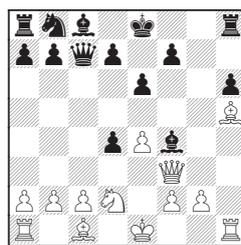
14... Cc6 15. Db3 De5 16. Cf3?

Così si perde un pedone. 16. Df3 era la mossa corretta.

16... Dxe4+ 17. Rf1 Tg8?

Dopo 17... Ad6 18. Th4 Df5 il Nero sarebbe rimasto in vantaggio.

18. Th4 Df5 19. Axf4 a5 20. a3 a4 21. Dd3 Dd5 22. Dh7 Db5+ 23. Rg1 Tf8 24. Axh6 Dxb2 25. Axf8! Dxa1+ 26. Rh2 d3 (D) 27. Dxf7+



Alessandro Noris, terribile inclassificato

Dopo 27. Ad6 le minacce Dxf7 e Dg8 erano imparabili e avrebbero portato al matto in tre mosse.

27... Rd8 28. De8+ Rc7 29. Ab4??

La semplice 29. cxd3 avrebbe evitato ogni complicazione, ora invece il pedone nero diventa inarrestabile.

29... dxc2 30. Tc4

30. Ad2 avrebbe perlomeno tenuto il Bianco in partita.

30... c1D 31. Txc1 Dxc1 (0-1)

Una partita rocambolesca costellata da errori da ambo le parti. Sicuramente Sibella avrà qualcosa in più da recriminare, visto che era arrivato a un passo dal dare matto, salvo mettere poi il piede in fallo per aver concesso un pedone inarrestabile all'avversario.

SICILIANA

B30

Vitali (1440) – Casazza (1440)

Note di Stefano Ranfagni

Lo scontro di questa partita è tra due "falsi" NC, che hanno già una discreta esperienza di tornei sociali e quindi non sono dei veri esordienti assoluti. Casazza in particolare è un brutto cliente per chiunque (come ha scoperto a sue spese Cammarota al primo turno).

1. e4 c5 2. Ac4

Prima piccola sorpresa. Sicuramente lo sviluppo dell'Alfiere in c4 non è una delle linee principali contro la Siciliana.

2... Cc6 3. Cf3 d6 4. Cc3 g6 5. 0-0 Ag7 6. Ab5?!



Non del tutto coerente, l'Alfiere era già ben piazzato in c4, così si perde un tempo.

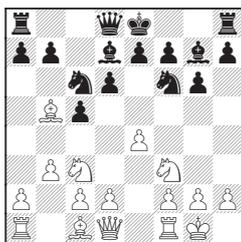
6... Ad7 7. b3

Il Bianco sta cercando di sviluppare i pezzi

in maniera originale.

7... Cf6 (D)

Sviluppandosi e creando una piccola trappola in cui il Bianco cade subito.



8. Ab2?

8. d3 o Te1 erano necessarie prima per difendere il pedone e4.

8... Cxe4!

Sfruttando l'inchiodatura e l'Ab2 indifeso.

9. Cxe4 Axb2 10. Tb1 Ag7 11. Te1 0-0 12. c3 a6

Il Nero ha guadagnato un pedone "pulito" e può già dirsi soddisfatto della posizione.

13. Ad3

Altra mossa dell'Alfiere campochiaro, che non ha ancora trovato una sistemazione che soddisfi il Bianco.

13... b5 14. Dc2? b4?!

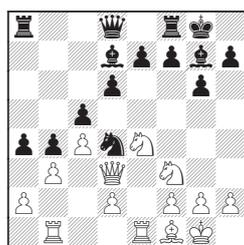
14... f5! 15. Cg3 e5 -+ e la minaccia di ... e4 è imparabile, sia per la forchetta sia perché il Cf3 non ha case utili.

15. c4 a5 16. Af1

Quarta mossa dell'Alfiere, stavolta per tornare a casa!

16... Cd4 17. Dd3

Il fastidioso equino è da eliminare: 17. Cxd4 Axd4.



17... a4 (D) 18. De3??

Prendendosi un brutto doppio.

18... Cc2 19. De2 Cxe1 20. Txe1 axb3 21. axb3 Ta3

Qualità e pedone in meno: per il Bianco la situazione è compromessa.

22. Dd1 Da5 23. d4 Ag4 24. Ae2 Axf3 25. gxf3 Axd4

Crolla tutto.

26. Cd2? Ta1 27. Cb1 Ta8

Il Nero è ormai padrone del campo e i pezzi bianchi superstiti sono costretti a mosse di estrema passività che non eviteranno il tracollo a breve.

28. Ad3 Dc7 29. f4 T8a2 30. Te2 Txe2 31. Axe2 Da5 32. Dc2 Da2 33. Ad3? Dxc2?!

33... Txb1+ era anche più veloce: 34. Dxb1? Dxf2+ 35. Rh1 Df3#.

34. Axc2 Ta2 35. Ae4 Txf2 36. f5 Te2+ (0-1)

E in vista dell'ulteriore perdita di materiale il Bianco si arrende.

Maggioni (1457) – Basletta (1570)

Note di Dario Mione

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. c3 d6

3... Cf6 è un po' più attiva.

4. d4 cxd4 5. cxd4 Ag4

Più naturale 5... Cf6.

6. Ae2 e6

Di nuovo da considerare 6... Cf6.

7. h3 Ah5 8. Cc3 Cf6 9. Ag5

Dopo 9. d5! Axf3 10. Axf3 exd5 11. exd5 Ce5 12. Ae2 il Bianco avrebbe presto potuto cominciare a far valere il vantaggio di spazio.

9... Ae7 10. Af4

Non necessaria. Si poteva subito concludere lo sviluppo con 10. 0-0 oppure giocare più aggressivamente con 10. g4 Ag6 11. d5.

10... 0-0

10... d5! è anche meglio.

11. 0-0 Db6 (D) 12. Dd2?

Così si perde un pedone. 12. d5 era d'obbligo.

12... Axf3 13. Axf3 Cxd4 14. Ae2 Tac8 15. Tab1 Cxe2+?!

15... Cxe4 16. Cxe4 Tc2 sarebbe stata risolutiva, ma non era così facile da vedere.

16. Dxe2 Tfd8 17. e5?!

Così si fa un favore al Nero, permettendogli di eliminare la sua unica debolezza, ovvero il pedone arretrato d6. Meglio 17. Tfd1.

17... dxe5 18. Axe5 Cd7 19. Af4 Cf6 (19... Db4!) 20. Ae3 Dc7 21. Tbc1

Dopo 21. Axa7? b6 22. Cb5 Db7 23. a4 Tc5 il Bianco avrebbe finito col perdere materiale.

21... b6

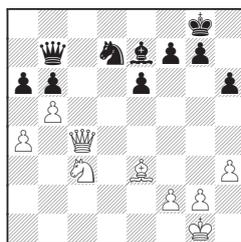
21... Da5! è più accurata.

22. Cb5 Db7 23. Txc8 Txc8 24. a4 a6 25. Cc3 h6 26. Td1 Td8 27. Txd8+ Axd8 28. b4 Ae7

Il Nero ha un pedone di vantaggio in finale, ma convertirlo in vittoria non sembra ancora facilissimo.

29. Dc4 Cd7 30. b5 (D) 30... Ce5?

Un errore dopo il quale le sorti dell'incontro si ribaltano completamente. Dopo



30... axb5 solo il Nero avrebbe potuto continuare a lottare per la vittoria.

31. Dd4

Ancora più forte 31. bxa6 Cxc4 32. axb7 Ad6 33. Rf1 ecc.

31... Af6 32. Dxb6 Dxb6 33. Axb6 axb5 34. Cxb5

Il pedone 'a' sembra ora inarrestabile.

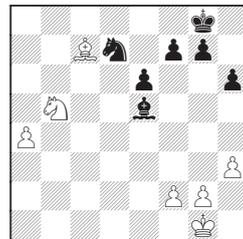
34... Cd7?! (34... Cc6) 35. Ac7?!

35. a5 era decisiva.

35... Ae5? (D)

35... Cc5 36. a5 Ca6 era l'ultima speranza per il Nero.

36. a5! f6 37. Axe5 fxe5 38. a6 Cb6 39. a7 Ca8 40. f3



Il Bianco ha ora un finale facilmente vinto e svolgerà il compito in maniera diligente.

40... Rf7 41. Rf2 Re7 42. Re3 Rd7 43. Re4 Rc6 44. Ca3 Rd6 45. Cc4+ Re7 46. Rxe5 Rd7 47. Cd6 Re7 48. g4 g5 49. Cb7 Cc7 50. Cc5 Ca8 51. Cxe6 Cb6 52. Rf5 (1-0)

Risultati 4° turno e abbinamenti 5° turno

4° turno – 5/11/2013

Tarelli–Ventura	1/2
Mione–Savoldelli	1-0
Cammarota–Luchsinger	0-1
Sala–Nasoni	1-0
Ranfagni–Villa	1-0
Riggio–Biava	1-0
Olivieri–Asperti	1/2
Del Monte–Tentori	1-0
Noris–Gozzini	1-0
Sorbera–Sallese	1-0
Sibella–Silini	0-1
Vitali–Casazza	0-1
Maggioni–Basletta	1-0

5° turno – 12/11/2013

Ventura–Mione	
Luchsinger–Tarelli	
Riggio–Ranfagni	
Del Monte–Olivieri	
Nasoni–Noris	
Biava–Cammarota	
Savoldelli–Sorbera	
Silini–Villa	
Asperti–Casazza	
Tentori–Maggioni	
Gozzini–Sibella	
Sallese–Vitali	
Basletta BYE	1-0F