



*Associazione Scacchistica Italiana Amici Sumus*

**Newsletter A.S.I.A.S.  
N° 1- settembre 2014**



*Una amabile Driade  
vagava per le foreste della Tracia.  
Il suo viso era incantevole  
e il suo aspetto dolce.  
La sua più grande gioia  
era la caccia del saltante cervo.*

*Insidiata da Imene  
e dal figlio di Ciprigna.  
Per i monti e le valli  
la sua bellezza era famosa:  
la bionda fanciulla  
si chiamava Caissa.*

Dal poemetto "Caissa" di William Jones in "Poems", Oxford 1772

## *Sommario*

1. Editoriale	P. 3
2. Elenco tornei	P. 4
3. Regolamento ASIAS Gioco e-mail	P. 6
4. Articolo di Sergio Mariotti	P. 11
5. In ricordo di Rossana	P. 15
6. Il libro	P. 17
7. L'angolo dello Studio	P. 18
8. Formazione di Area	P. 19
9. Bando torneo internazionale	P. 20
10. Filatelia e Scacchi	P. 21
11. Il Gambetto Stentor	P. 22
12. Carpe Diem	P. 24
13. Elenco soci	P. 37

Redazione e grafica: **Pasquale Colucci**

Logo A.S.I.A.S.: **Valerio Fiore ed Enzo Martino**

Copertina:

**"La Dea Caissa" di Carmela Piscopia**

Hanno collaborato a questo numero:

**Giuseppe Arabito**

**Roberto Cardani**

**Alberto Collobiano**

**Pasquale Colucci**

**Sergio Mariotti**

**Daniel Perone**

**Alberto Ripa**

**Giorgio Ripa**

**Nicola Santangelo**

Invitiamo tutti i soci ed i lettori a collaborare alla realizzazione della rivista, inviando i loro contributi redazionali all'indirizzo: [arroccolungo@alice.it](mailto:arroccolungo@alice.it)

La presente rivista rappresenta l'Organo Ufficiale dell'**Associazione Scacchistica Italiana Amici Sumus** e viene inviata gratuitamente ai soci.

Per non ricevere più la Newsletter ASIAS inviare il messaggio "**RIMUOVI**" all'indirizzo: [arroccolungo@alice.it](mailto:arroccolungo@alice.it)

# Editoriale

## Il *telegioco* nell'era del computer

Come ben sappiamo, l'avvento dell'Informatica ha radicalmente cambiato il modo di giocare a scacchi per corrispondenza, rendendo da un lato più veloce ed economica la trasmissione delle mosse ma dall'altro "contaminando" il gioco umano con quello elaborato dai cosiddetti *mostri al silicio*, ovvero i motori di analisi.

Conseguenza di tale processo è stata una progressiva disaffezione di gran parte dei praticanti, una volta riscontrata l'impari lotta tra l'uomo e la macchina ed il venir meno dell'aspetto squisitamente ludico delle partite, il cui svolgimento è divenuto sempre più cerebrale.

Abbiamo poi assistito, specie nelle competizioni di livello agonistico più elevato, ad un aumento esponenziale delle patte con conseguente demotivazione anche dei giocatori più forti.

Ci siamo quindi domandati se il telegioco fosse destinato a restare una disciplina sempre più di nicchia e magari a scomparire in futuro e la risposta è stata: "No, a patto di rinnovarlo e fare in modo che esso sia al passo con i tempi!".

Spazio quindi a tutte le nuove tecnologie, dal server al gioco on-line, senza però negare la possibilità di giocare a coloro che sono affezionati alla vecchia e affascinosa cartolina.

Al fine di ampliare al massimo la platea dei praticanti, abbiamo poi ritenuto opportuno prevedere **l'assoluta gratuità per i soci**: né quote sociali, né di iscrizione ai tornei.

Partendo da tale premessa, abbiamo deciso di dar vita ad un nuovo movimento, con l'intento di ridare priorità all'aspetto ludico rispetto a quello meramente agonistico; ai nostri associati non promettiamo titoli o promozioni bensì divertimento, sana e sportiva competizione, all'insegna del motto: "Amici sumus!".

Questo primo numero della rivista si avvale della firma di 12 collaboratori tra disegnatori e redattori, tra cui segnaliamo quella del **GM Sergio Mariotti**, il quale ci offre un saggio della sua infinita *scienza* scacchistica.

Buona visione!

**Pasquale Colucci**

## **ELENCO TORNEI – Sezione e-mail**

### **TORNEI MAGISTRALI A 7 GIOCATORI**

Iscrizione riservata a giocatori in possesso della categoria minima di Candidato Maestro, gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 6 partite, 3 di bianco e 3 di nero, contro altrettanti avversari (girone semplice all'italiana).

### **TORNEI MAGISTRALI A 5 GIOCATORI**

Iscrizione riservata a giocatori in possesso della categoria minima di Candidato Maestro, gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i rimanenti partecipanti, per un totale di 8 partite (girone doppio all'italiana).

### **TORNEI OPEN A 9 GIOCATORI**

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 8 partite, 4 di bianco e 4 di nero, contro altrettanti avversari (girone semplice all'italiana).

### **TORNEI OPEN A 5 GIOCATORI**

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i rimanenti partecipanti, per un totale di 8 partite (girone doppio all'italiana).

### **MATCHES-SFIDA**

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo.

Il match consiste in 2 partite (una di bianco, una di nero) tra due sfidanti abbinati in ordine cronologico di iscrizione.

E' altresì possibile rivolgere una sfida "ad personam", indicando il socio con il quale si intende giocare il match. Lo sfidato, cui la sfida viene notificata dal Segretario dei Tornei, può accettare o declinare la sfida.

## **TORNEI TEMATICI**

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo semestrale.

Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i rimanenti partecipanti, per un totale di 8 partite (girone doppio all'italiana).

I tornei vengono banditi scegliendo i temi di apertura in base alle richieste dei soci.

## **TORNEI SPECIALI**

Vengono organizzati, con l'emissione di appositi bandi, in occasione di eventi promozionali o commemorativi (memorial).

## **INCONTRI AMICHEVOLI A SQUADRE**

Vengono organizzati, con l'emissione di appositi bandi, a seguito di accordi con altre associazioni operanti in ambito nazionale o internazionale.

Per iscriversi (gratuitamente) ad uno o più tornei, scrivere a Pasquale Colucci e-mail [arroccolungo@alice.it](mailto:arroccolungo@alice.it) indicando: nome, cognome, e-mail, denominazione del torneo prescelto.

L'**A.S.I.A.S.**, ai fini delle ammissioni ai propri tornei, riconosce le categorie: FIDE, FSI, ICCF, ASIGC, FICGS, IECG, UISP.

Gli utenti di Facebook che non ne facessero ancora parte, possono iscriversi al Gruppo "**Amici Sumus!**" collegandosi al link:

<https://www.facebook.com/groups/1455492174702845/>

# A.S.I.A.S. - REGOLAMENTO PER IL GIOCO E-MAIL

## 1. Regole di gioco

**1.a** Le partite devono essere giocate seguendo le regole di gioco della F.I.D.E., ove applicabili.

**1.b** Per ciascun torneo viene nominato un Direttore Tecnico, che ne assume la responsabilità della conduzione.

## 2. Trasmissione delle mosse

**2.a** Le mosse devono essere numerate e inviate con un messaggio e-mail in notazione numerica internazionale o in notazione algebrica italiana o in un'altra notazione decisa di comune accordo e previa autorizzazione del D.T.

**2.b** Ogni messaggio deve riportare:

- il nome completo e l'indirizzo e-mail del mittente;

- le mosse progressive dell'intera partita;

- conferma della data in cui è stato spedito l'ultimo messaggio dell'avversario, la data di ricezione dell'e-mail dell'avversario, la data di risposta, tempo di riflessione parziale e totale a proprio carico.

**2.c** Il tempo di trasmissione della posta elettronica è convenzionalmente stabilito in 1 giorno.

**2.d** Nessuna mossa valida può essere ritirata dopo che sia stata inviata. Gli errori di scrittura sono vincolanti, se la mossa

è legale; affinché la mossa del mittente sia valida, è necessario che la precedente mossa sia stata ripetuta correttamente.

**2.e** E' consentito proporre all'avversario mosse condizionate, che sono vincolanti fino al momento in cui chi le ha ricevute non invia una mossa che differisce da quelle proposte; ogni mossa condizionata che viene accettata deve essere correttamente ripetuta nella propria risposta.

### **3. Mancata risposta**

**3.a** Nel caso non si riceva alcuna risposta dopo 10 giorni occorre ripetere, con copia al D.T., l'ultimo messaggio spedito, specificando che si tratta di un sollecito alla risposta.

**3.b** Il giocatore che sospende il gioco per più di 20 giorni, esclusi i periodi di licenza, senza avvisare il Direttore del Torneo ed il proprio avversario, avrà assegnata partita persa.

**3.c** Se un giocatore che non sta usufruendo di licenza perde l'accesso e-mail e non riesce, per qualsiasi motivo, a ristabilire l'accesso e-mail entro 30 giorni, sarà considerato ritirato dal torneo.

### **4. Comunicazioni e documentazione**

**4.a** Tutte le trasmissioni concernenti la partita, la registrazione delle mosse e delle date inviate all'avversario devono essere conservate nella loro forma originale e

mantenute fino alla fine del torneo e inviate al D.T. se richieste dallo stesso.

## **5. Tempo di riflessione e penalità.**

**5.a** Ogni giocatore ha a disposizione 30 giorni per ogni 10 mosse; il tempo risparmiato si cumula con gli *step* successivi.

**5.b** Una penalità di 3 giorni al tempo di riflessione viene comminata al giocatore che ha inviato una mossa illegale o impossibile.

## **6. Superamento dei limiti di tempo**

**6.a** Le richieste relative al superamento dei limiti di tempo devono pervenire al D.T. con dettagliate informazioni. Allo stesso tempo l'avversario sarà informato con una copia carbone del messaggio inviato al D.T.

**6.b** Qualsiasi protesta deve essere inviata al D.T. entro 10 giorni dal ricevimento del messaggio.

**6.c** Il D.T. informerà entrambi i giocatori della propria decisione. Se il D.T. accoglie la richiesta, un nuovo conteggio del tempo dell'avversario comincerà dalla data in cui il D.T. ha ricevuto il messaggio contenente la richiesta.

**6.d** Se un giocatore supera i limiti di tempo, avrà persa la partita.

## **7. Licenze**

**7.a** Ogni giocatore può usufruire di un massimo di 30 giorni di licenza durante ogni anno solare, da fruire in una o più



soluzioni. I giocatori devono avvertire il D.T. ed i propri avversari prima dell'inizio delle proprie licenze.

## **8. Ritiri**

**8.a** In caso di ritiro o decesso, il D.T. decide se tutte le partite del giocatore devono essere annullate, comprese quelle già concluse, oppure se le rimanenti partite devono essere aggiudicate o considerate perse.

## **9. Aggiudicazioni**

**9.a** Per le partite in cui non è stato conseguito alcun risultato alla data di fine torneo, il Direttore del Torneo dovrà richiedere ai giocatori l'invio del testo della partita, preferibilmente in formato PGN (*portable game notation*), o in formato ChessBase. La richiesta di vittoria o di patta dovrà essere sostenuta da opportune analisi.

**9.b** Il D.T. invierà alla Commissione per le Aggiudicazioni le partite da aggiudicare. Il verdetto di tale Commissione è inappellabile.

## **10. Invio dei risultati**

**10.a** Non appena una partita si è conclusa, entrambi i giocatori devono inviare al D.T. il risultato ed il testo della partita, preferibilmente in formato PGN o ChessBase

**10.b** Un risultato viene omologato ufficialmente solo dopo la pubblicazione dello stesso sull'Organo Ufficiale dell'A.S.I.A.S.

**10.c** Se entrambi i giocatori non inviano il testo od il risultato il D.T. ha facoltà di assegnare partita persa ad entrambi.

## **11. Decisioni e ricorsi**

**11.a** Il D.T. ha facoltà di penalizzare o squalificare i giocatori che infrangono le regole del presente Regolamento.

**11.b** Per qualsiasi argomento non previsto in questo Regolamento la decisione viene demandata al D.T.



### **A.A.A.: Direttori Tecnici cercansi**

Gli interessati possono inviare le loro candidature a Pasquale Colucci e-mail [arroccolungo@alice.it](mailto:arroccolungo@alice.it) specificando l'eventuale categoria di tornei preferita.

**A tutti i D. T. selezionati verrà inviata in omaggio una pubblicazione scacchistica.**

### **A.A.A.: foto per copertine**

Invitiamo i soci ad inviarci loro foto recenti, che pubblicheremo in copertina sui prossimi numeri. Spedire a: [arroccolungo@alice.it](mailto:arroccolungo@alice.it)

## Articolo di Sergio Mariotti

*Il GM Sergio Mariotti commenta in esclusiva per noi una istruttiva partita tratta dalla pratica magistrale*

Tutti conoscono l'importanza strategica che possono avere le case deboli nell'evolversi della partita, e di come esse rivestano particolare importanza in funzione di un collocamento attivo dei pezzi da parte del giocatore che, al contrario, potrà vantare meno debolezze. Una volta creatasi nel vostro schieramento una "casa debole", cioè un punto che non potrete più controllare con i vostri pedoni, sarà imprescindibile per voi il doverla, prima o poi, controllare con i pezzi. Pezzi che, quindi, non saranno più totalmente attivi, ma dovranno giocoforza auto-limitare nel corso della lotta le loro possibilità dinamiche. E' vero che non sempre le case deboli procurano deficienze dinamiche, anzi, spesso in apertura esistono mosse teoriche che comportano questo tipo di debolezza ma consentono, in cambio di questo disagio strategico, iniziative tattiche che dovrebbero offrire sufficiente compenso, ma è un discorso controverso, che probabilmente acquista una sua verità posizione per posizione, partita per partita. Nel grande torneo di Riga del 1979, si giocò una partita interessantissima su tale argomento, partita che mi sembra opportuno esporre a completamento di quanto detto sopra.

### **POLUGAJEVSKY - TAL**

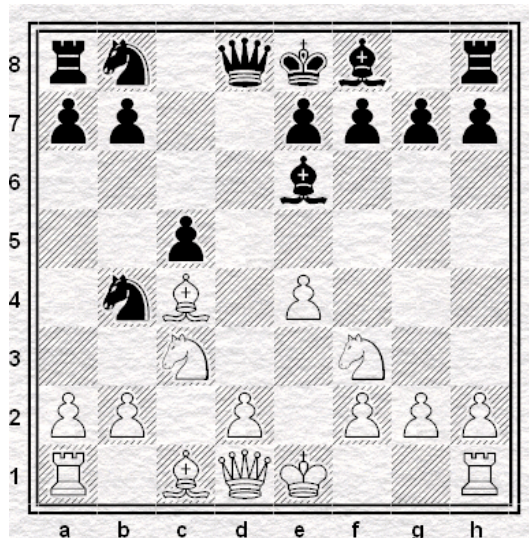
Apertura Inglese (A34)

**1.♘f3 c5 2.c4 ♘f6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4**

Il punto cruciale della variante. Questa mossa indebolisce di colpo, e definitivamente, le case d3 e d4 dello schieramento del bianco, ma non si può dire che sia inferiore, perché normalmente il bianco dovrebbe acquisire un buon gioco di pezzi in cambio delle già citate

debolezze. E' istruttivo osservare il modo in cui Tal, col nero, riesce non solo a difendersi dalle minacce di apertura dell'avversario, ma anche ad impadronirsi dell'iniziativa

**5...♘b4 6.♙c4 ♙e6!?**



Tal si procura deliberatamente, a sua volta, una debolezza in e6, tanto più evidente dal fatto che essa comporta la presenza, in tale casa, di un pedone doppiato. Del resto dopo: 6...♘d3+ 7.♙f1 ♘c6 8.♘d5 ♘db4 9.♘g5 il bianco può imbastire un attacco di pezzi

**7.♙xe6 ♘d3+ 8.♙f1 fxe6 9.♘g5 ♚b6!**

Questa mossa di donna, che difende il punto e6 ed al contempo attacca, per ora indirettamente, il punto f2, si può effettuare in quanto è scomparso l'alfiere in c4

**10.♚e2 c4 11.b3 h6 12.♘f3 ♘c6 13.bxc4 0-0-0**

Il nero ha sacrificato un pedone ma l'attività delle sue forze è esemplare, e adesso anche la torre d8 entra in azione, premendo sulla colonna "d" e permettendo al cavallo nero di permanere in d3

**14.g3**

Polugajevsky dopo lunga riflessione decide di arroccare artificialmente, portando il proprio re in g2 e cercando così di puntellare, se necessario anche con la torre, il punto f2 pericolante. Egli deve avere valutato anche l'eventuale risorsa tattica 14.♘d5 exd5 15.♚xd3 ma è probabile che il seguito fosse per lui nebuloso e poco chiaro.

**14...g5 15.♔g2 ♖c5 16.♞b1 ♕g7 17.♘b5 ♗xc4**

Riprendendo il pedone e minacciando 18...♘f4+ che guadagnerebbe la donna

**18.♗e3 ♞hf8 19.♞f1 g4 20.♘h4 ♘xf2!!**

Il sacrificio che distrugge definitivamente la posizione del bianco. Il cavallo non può essere catturato in alcun modo: **21.♘g6** se 21.♞xf2 ♞xf2+ 22.♗xf2 (se invece 22.♔xf2 ♞f8+ e adesso il bianco, per non prendere matto in f1, è costretto al disperato ma inutile contro-sacrificio 23.♘f5)

**22...♗xe4+ e ♗xb1 21...♞d3! 22.♘a3 ♗a4 23.♗e1 ♞df3 24.♘xf8 ♘d3**

La posizione del bianco ormai fa acqua da ogni parte ed il nero si appresta a travolgerla

**25.♗d1**

Se: 25.♗e2 ♘d4 26.♗d1 ♗xd1 27.♞xd1 ♞f2+ 28.♔h1 ♘f3 e il matto in h2 non si può più parare

**25...♗xe4 26.♞xf3 gxf3+ 27.♔f1**

(27.♗xf3 ♘e1+)

**27...♗f5**

minaccia ♗h3+ e ♗g2 matto

**28.♔g1 ♕d4+** il bianco abbandona

Avete potuto constatare come un Grande Maestro riesca a sfruttare, sia strategicamente che tatticamente la debolezza della casa avversarie. Occuparle con i pezzi, preferibilmente leggeri, è una delle scelte posizionali migliori, a patto naturalmente che tali pezzi svolgano funzioni attive, perché bisogna sempre ricordare che sulla scacchiera, dietro l'esecuzione di ogni mossa e la sistemazione dei pezzi, si celano le idee fondamentali e il piano di gioco che deve guidar fino in fondo i vostri intendimenti. Nel caso della partita il nero ha subito intravisto la possibilità di penetrare in d3 con i pezzi, vi ha sistemato un cavallo a prezzo dell'impedonatura

in e6 e di una posizione non troppo agevole, riuscendo però in maniera superba a mettere a nudo le tare del bianco, rappresentate da:

- 1) Case deboli (d3-d4)
- 2) Inattività dell'alfiere in c1 che non è mai entrato in gioco
- 3) Posizione precaria del re bianco
- 4) Estrema vulnerabilità del punto f2

La ricetta strategica del nero, culminata in una eccellente conclusione tattica ( 20...Cxf2 ) ed il conseguente piano adottato da Tal, hanno fatto sì che ogni mossa tenesse conto di questi quattro punti negativi dell'avversario.



Il GM **Sergio Mariotti** in una immagine di repertorio

## In ricordo di Rossana

di Pasquale Colucci

Lo scorso 13 agosto, dopo lunga malattia, ci ha prematuramente lasciati **Rossana Damasco**.

Esponente di punta del movimento scacchistico femminile italiano ed internazionale, ha rappresentato l'Italia nelle Olimpiadi di Novi Sad 1990, Manila 1992, Mosca 1994 conseguendo uno score di 12 vittorie, 7 pareggi e 8 sconfitte ed ha conseguito il titolo di Candidato Maestro.

Si è dedicata anche all'attività di Istruttrice ed a cavallo degli anni '80-'90 ha contribuito alla gestione della Lega Campana, organizzando il settore femminile.

Insegnante di lettere al Liceo Scientifico "Scacchi" di Bari', è stata anche una apprezzata scrittrice, pubblicando nel 2009 con l'editrice Palomar un libro di racconti sugli scacchi intitolato "Scacchi nostri" (diventato ben presto un best-seller) e, più di recente, altre due opere con l'Editore Schena: "Il Piccione Bernardo va in Paradiso" (2012) e "Ho amato George Clooney" (2013).

Donna di estrema dolcezza e sensibilità, lascia un vuoto incolmabile ma al contempo una fulgida eredità spirituale.

La ricordiamo riportando una sua brillante vittoria in campo internazionale.

**Damasco Rosa (ITA) 2000 - Gervais Claire (FRA) 2190 [C00]**

Olympiad Manila (Philippines), 1992

1.e4 e6 2.d3 d5 3.♘d2 ♘f6 4.♘gf3 ♕e7 5.c3 0-0 6.e5 ♘fd7 7.d4 c5  
8.♕d3 cxd4 9.cxd4 ♘c6 10.h4 f6 11.exf6 ♕xf6





## Il libro



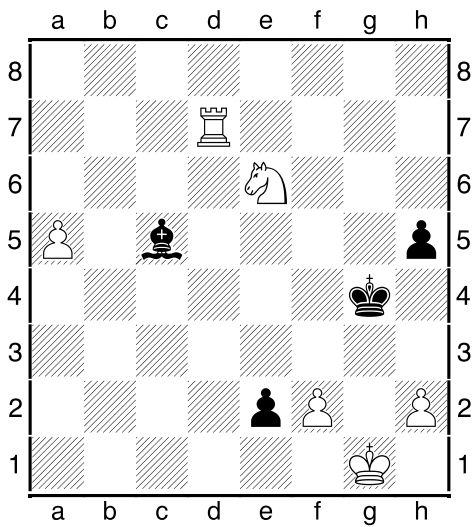
Nella foto: gli autori Giorgio e Ripa, entrambi valenti scacchisti

*Melodia fatale* (Leone Editore, 480 pp, 14 euro) è un thriller interdisciplinare, nel quale si combinano nozioni umanistiche con competenze scientifiche. Per arrivare alla soluzione dell'enigma è necessario conoscere il preciso significato delle parole in ogni contesto. È stato così creato il ruolo speciale di "terminologa" nel personaggio di Domitilla, una giovane donna colta e affascinante che si unisce alla squadra investigativa guidata dall'ispettore italo-inglese Tobia Allievi. La sfida lanciata da un atipico serial killer, amante della cultura, è particolarmente ardua: tutto inizia con un cd musicale contenente poche note prese qua e là da una celebre melodia. Si aggiungono, come indizi, i frammenti di una vecchia fotografia, riportanti sul retro alcune lettere dell'alfabeto, e frasi enigmatiche in latino, che preannunciano ogni volta il successivo omicidio. Un quadruplice rompicapo per investigatori e lettori. Partendo da Ginevra si è trascinati verso luoghi spettacolari e famosi, attraverso frequenti colpi di scena, fino al sorprendente finale. È un romanzo che potrà incuriosire anche i non amanti del genere, se non altro perché fa riaffiorare i ricordi dei propri studi, con salti continui da una materia all'altra. Info su [www.leoneeditore.it](http://www.leoneeditore.it)

# L'angolo dello Studio

di Nicola Santangelo

<https://www.facebook.com/nicola.santangelo.568?fref=ts>



Troitzky, 1899

Il Bianco muove e vince

Un classico della composizione: il pedone nero minaccia la promozione, come impedirlo?

A volte, ciò che non può essere impedito, può essere reso inefficace...

Soluzione a pag. 39

**Avviso a cura della U.I.S.P. – Sezione**

***Formazione di Area***

Tutti coloro che volessero organizzare un:

**Corso animatori ludico sportivi disciplina scacchi Lega Sport e Giochi Tradizionali**

dovranno fare una richiesta scritta al Responsabile Nazionale Scacchi-Dama Alberto Collobiano inviando una mail a: [scacchi@uisp.it](mailto:scacchi@uisp.it)

**Prossimi corsi in programma**

**Bolzano venerdì 5 sabato 6 e domenica 7 settembre 2014**

**Gabriella Dalla Lana**

**UISP- comitato provinciale di Bolzano**

**via Dolomiti 14 - Bolzano**

**Cuneo venerdì 10 sabato 11 e domenica 12 ottobre 2014**

sede del corso “Società di mutuo soccorso e istruzione artisti e operai” via B. Bruni nr. 15, Cuneo

Per informazioni e iscrizioni scrivere a: [scacchi@uisp.it](mailto:scacchi@uisp.it)

## Bando torneo internazionale

La **DESC** (Deutscher E-Mail-Schachclub) ha bandito un torneo open via e-mail, libero a tutti e **ad iscrizione gratuita**.

La manifestazione si articola in tre consecutive fasi eliminatorie ed in una finale, che avrà inizio il 15 dicembre 2017.

Per iscriversi alla prima fase eliminatoria, che avrà inizio il 1° ottobre 2014, occorre inviare una e-mail a: [michaelmuellertoeppler@desc-online.de](mailto:michaelmuellertoeppler@desc-online.de) indicando nome, cognome, indirizzo e-mail, eventuale categoria posseduta e la denominazione del torneo "Anmeldung zum DESC-Open 2014".

Le iscrizioni si chiudono improrogabilmente il 20 settembre 2014.

Si può visionare il bando dell'evento (in lingua tedesca, traducibile in inglese) collegandosi al sito: <http://www.desc-online.de/> dalla cui homepage si accede ad una successiva videata mediante il link: <http://www.desc-online.de/turniere/open/2014/> dove viene riportato il calendario completo dell'evento.

## Bazar

Compro/scambio vecchie riviste di scacchi (L'Italia Scacchistica, Scacco, Telescacco, etc.)

Per info scrivere a: [stefanocorrado\\_2014@libero.it](mailto:stefanocorrado_2014@libero.it)

# Filatelia e Scacchi

di **Roberto Cardani**

<https://www.facebook.com/pages/Filatelia-e-Scacchi/1513000558911887>

## **FINLANDIA, 1952 – X Campionato del Mondo a Squadre Maschile di Scacchi.**

Dal 10 al 30 agosto 1952 si svolse ad Helsinki la X Olimpiade scacchistica. Le venticinque squadre partecipanti vennero suddivise in tre tornei (uno di nove squadre, due di otto squadre).

Le prime tre classificate di ciascun torneo parteciparono ad un torneo finale A per il 1° posto; le seconde tre classificate parteciparono ad un torneo finale B per il 10° posto; le rimanenti squadre parteciparono ad un torneo finale C per il 19° posto. Pur non schierando il Campione del Mondo M. Botvinnik, la formazione sovietica, alla sua prima partecipazione olimpica, vinse precedendo l'Argentina e la Jugoslavia. **Finale A:** I URSS (Keres, Smyslov, Bronstejn, Geller, Boleslavskij, Kotov) con punti 21 su 32; II Argentina 19 ½ ; III Jugoslavia 19; IV Cecoslovacchia 18; V USA 17; VI Ungheria 16; VII Svezia 13; VIII RFT 10½ ; IX Finlandia 10.

**Finale B:** X Olanda 21 su 32; XI Israele 19½ ; XII-XIII Polonia, RDT 16½ ; XIV Danimarca 16; XV Cuba 15; XVI Inghilterra 14; XVII Austria 13; XVIII Italia 12½ .

**Finale C:** XIX Brasile 18½ su 24; XX Grecia 13½ ; XXI-XXII Norvegia, Svizzera 13; XXIII-XXIV Islanda, Saar 12½ ; XXV Lussemburgo 1.

Il 10 agosto 1952 la Finlandia per celebrare l'avvenimento, emise un valore di 25 mk. (markka), grigio, raffigurante una Torre bianca e un Cavallo nero su scacchiera.

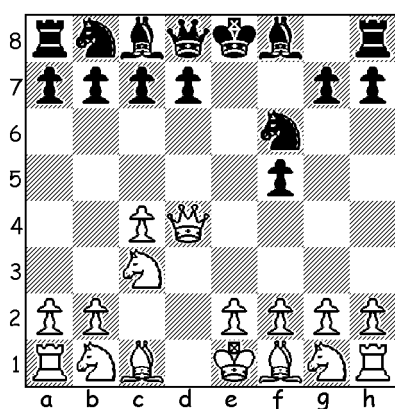


# Il Gambetto Stentor

di Daniel Perone

Scorrevano l'anno 1976, un torneo di scacchi venne organizzato dal piccolo Club Stentor (\*) con la partecipazione di forti giocatori amatoriali, come al solito desiderosi di emergere dall'anonimato.

Il secondo turno del suddetto torneo riserva una sorpresa: nella partita tra Carlos Castillo (Bianco) e Juan Fontclara Salvá (Nero), l'apertura Inglese variante Siciliana prende forma. Così dopo la sequenza 1. c4, e5; 2. Cc3, f5; 3. d4, exd4; 4. Dxd4 Fontclara Salvá, forse deconcentrato, forse stanco dopo una logorante giornata di lavoro (chi lo sa?) gioca **4...Cf6?!** invece della conosciuta 4...Cc6, giungendo la posizione del diagramma.



I giocatori si resero conto che la mossa era ormai fatta e non si poteva andare indietro, ora sia l'uno che l'altro dovevano svolgere un piano d'azione improvvisato perché quel giorno - sebbene nessuno ancora lo sapesse - era nato un bel gambetto! La partita continuò: 5. De5+, Ae7; 6. Dxf5, 0-0; 7. Cf3, Cc6; 8. a3, d5; 9. Dd3, dxc4; 10. Dxc4+, Rh8; 11. Ag5, Af5...arrivando a una posizione interessante dove il Nero ha velocizzato lo sviluppo a costo di un pedone, mantenendo l'equilibrio fino ad arrivare alla ventisettesima mossa quando venne concordata la patta.

Cosciente della forza del gambetto, Fontclara Salvá tornerà a giocarlo tante volte. Oggi, trentotto anni dopo, questa linea di gioco sembra non più attuale, perciò è mia intenzione riportarla alla luce con la speranza che qualcuno di voi, lettori, torni a giocarla.

(\*): Club sociale - sportivo, situato in un quartiere di Buenos Aires.

Testo di riferimento: Rivista LADAC (organo ufficiale dell'Associazione Argentina Gioco per Corrispondenza), n° 158, ottobre 1978.

## **L'aforisma**

*Se Tal sacrifica un pezzo, prima prendilo e poi calcola. Se lo sacrifico io, prima calcola e poi prendilo. Se lo sacrifica Petrosian non lo prendere.*

**(M. Botvinnik)**

## **L'aneddoto**

Il maestro tedesco Samish era famoso per le sue simultanee "alla cieca", ammirate da molto pubblico. Una vecchietta, che era venuta a tale evento per curiosità, cominciò ad osservarlo sotto tutti gli angoli e poi, tutta arrabbiata, esclamò: "Quest'uomo è un imbroglione! L'ho osservato attentamente ed ho visto con sicurezza che non è affatto cieco!".

# Carpe Diem

di **Giuseppe Arabito** (pseudonimo: *Il Custode*)

<http://www.fantabancarella.com/scacchi.html>

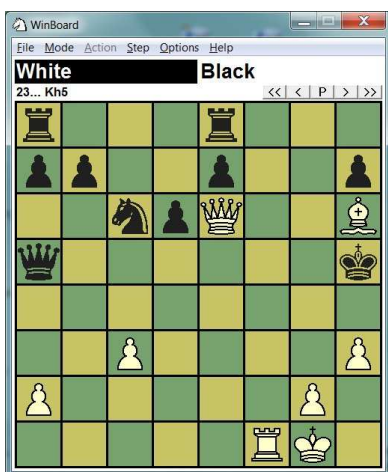
*Carpe Diem n. 11 - maggio 2014*

“Perché rimandare l’inevitabile?”

Ecco dunque un’altra serie di posizioni, da quelle facilissime alle meno facili. **Le Soluzioni, alla Fine.**

.....

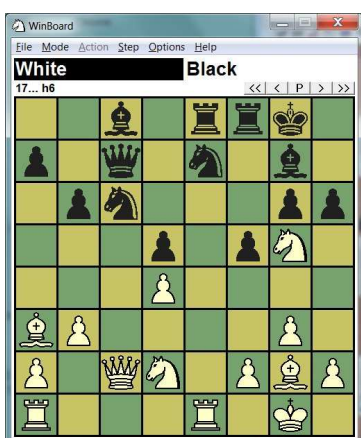
## 1. Democrito – Wbrandl (archivio FICS)



*Variante di partita dopo 23. ... Rh5*

**Tratto al B. Come vincete?**

## 2. Democrito – Sirjokel (Archivio FICS)

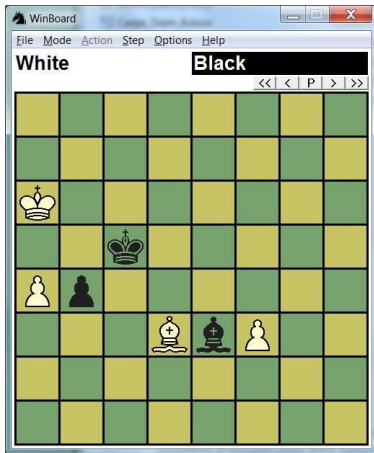


*Posizione dopo 17. ... h6*

**Tratto al B. Giocate!**



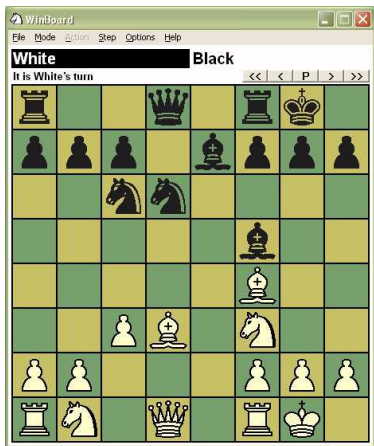
### 3. Fransje - Democrito (FICS, 29 settembre 2013)



*Posizione (vista dal lato del N) dopo 50. h5*

**Tratto al N. Giocate!**

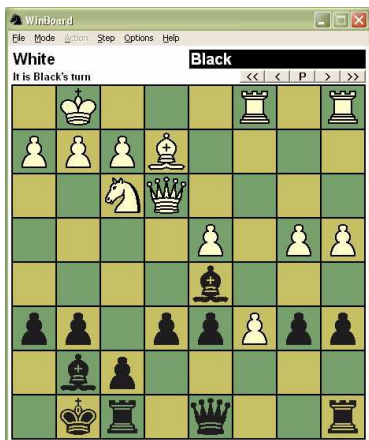
### 4. Giuliano P. - Custode (Torneo Tematico Russa, Ladispoli giugno 2014)



*Posizione dopo 9. ... Af5*

**Tratto al B. Giocate!**

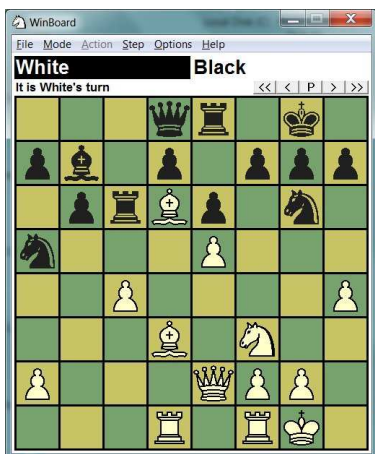
5. **Giulio S. – Custode** (Infrasettimanale Lazio Scacchi, gennaio 2014)



*Posizione (vista dalla parte del N) dopo 18. c6*

**Mossa al N. Giocate!**

6. **Custode – Ranucci** (Infrasettimanale Lazio Scacchi, novembre 2013)

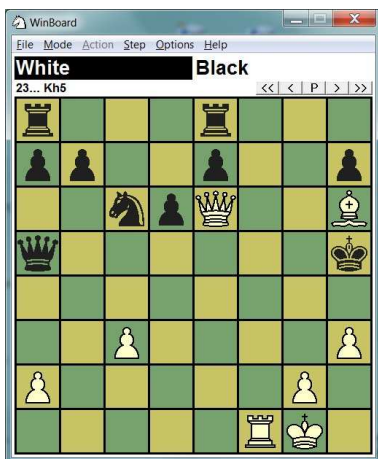


*Posizione dopo 16. ... Ce7-g6*

**Tratto al B. giocate!**

## RISPOSTE

### 1. Democrito – Wbrandl



*Variante di partita dopo 23. ... Rh5*

**24. Tf5+** va bene ma è banale e allunga troppo la lotta, anche se poi vince ugualmente con **matto in 10** (secondo Fritz): “1 punto”.

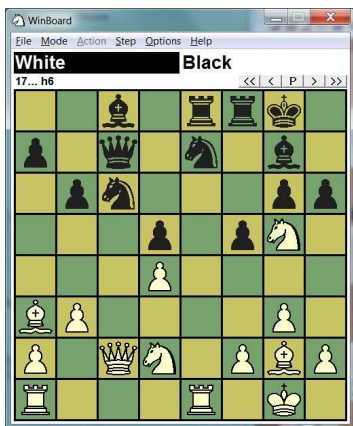
**24. g4+!** Ovviamente è pure buona la sequenza che tutti avremmo giocato *mettendo il pilota automatico* degli scacchi ben assestati: **24. g4+! Rh4; 25. Df2+ Rxh3; 26 Tf3+ Rxf4; 27. De4+ Rh5; 28. Th3 e matto (in 5):** “2 punti”.

Ma la mossa *più elegante* è senz'altro...

**24. Ae3!!** che *arretrando* minaccia subito il matto in h6, e impedisce pure lo scacco in c5 della DN!

Le *ritirate aggressive* sono le più difficili da vedere... dopodiché al N non resta che **24. ... Dg5** (Fritz) “*perché rimandare l'inevitabile? Fritz sei il virus, e noi siamo la cura!*” (Matrix...) **25. Axf5 Rxf5** (forzaticissima) **26. Tf5+ Rh4 27. De1 matto (in 4)** “3 punti!”

## 2. Democrito – Sirjokel (Archivio FICS)



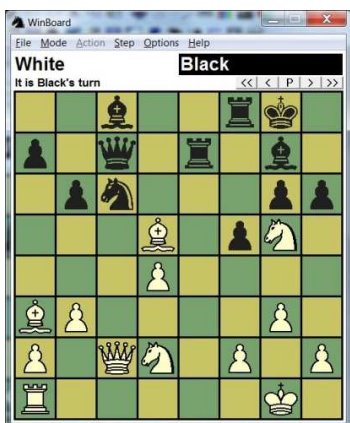
Posizione dopo 17. ... h6?

Non giocate banalmente, come me, **19. Ce6 Axe6** con lieve vantaggio B. Bensi:

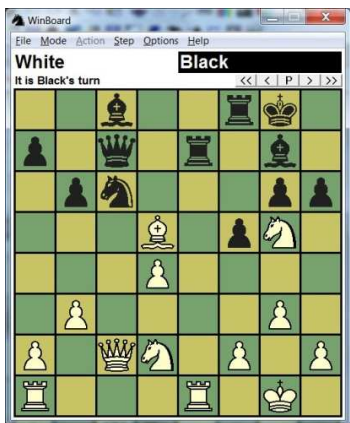
**19. Txe7!**

**Txe7**

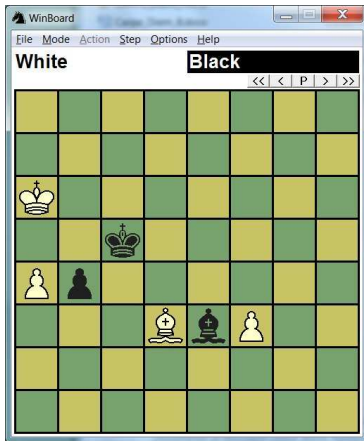
**20. Axd5+!**



...e dopo la fuga del Re il B gioca **21. Dxc6** con vantaggio materiale e di posizione. Leggermente meno forte, ma comunque buona, era **19. Axe7 Txe7**  
**20. Axd5+** e il B si porta in vantaggio sfruttando lo stesso tema.



### 3. Fransje - Democrito (FICS, 29 set 2013)



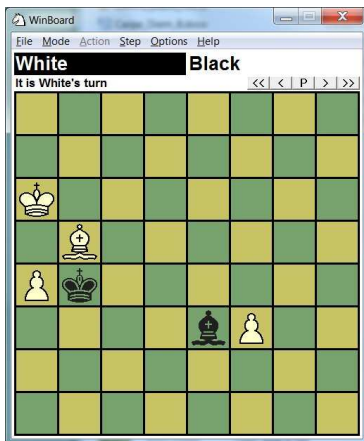
Posizione (vista dal lato del N) dopo 50. h4-h5

Il N sta lottando disperatamente per salvarsi. Il B ha effettuato l'ultimo tentativo logico di vittoria: ha due pedoni passati! Ma il N può salvarsi con

50. ... **g4+!!** Ma come, il N sacrifica l'ultimo pedone rimastogli?

51. Axc4 Forzata. Se 51. Rh4?? Ae7 *mattooooooooooooo!!!*

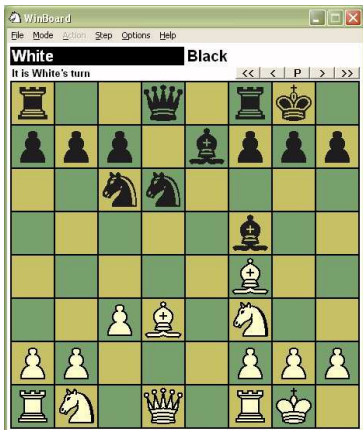
51. ... **Rg5!!** Obiettivo raggiunto!



La patta è assicurata... con due pedoni in meno. Adesso *nulla impedirà al RN di andare in h8, e restarci*. Quanto all'Alfiere nero... oscillerà sulla diagonale h2-b8 e si sacrificherà sul pedone "c" quando in RB tenterà di sostenerlo da b7. Dopodiché, al Bianco non resterà che... chiedere lui stesso patta. Ha l'Alfiere del colore sbagliato, e il suo pedone "h" non promuoverà mai!

E così è esattamente andata, con mia enorme soddisfazione.

#### 4. Giuliano P. - Custode



*Posizione dopo 9. ... Af5?*

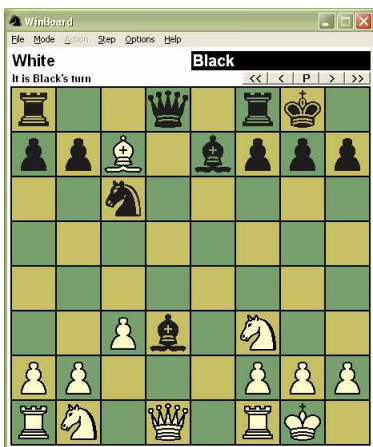
Il N non ha sospettato l'esistenza di un semplice tatticismo!

**10. Axd6!**

**Axd3**

**11. Axc7!**

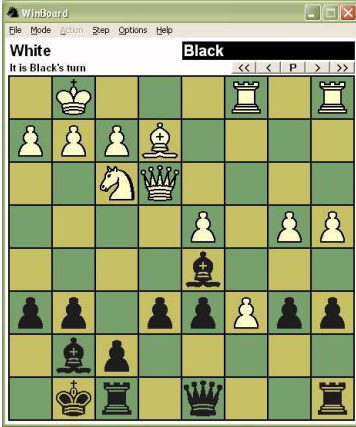
**Intermedia!**



... e il B guadagna un pedone netto. Dopo 11... Dxc7 12. Dxd3 Tad8 Df5 il N ha tuttavia un po' di compenso, e il B dovrà giocare con attenzione.

La partita comunque non ha preso questa piega, e il B ha preferito **10. Tfe1** che porta a un gioco equilibrato.

## 5. Giulio S. – Custode



Posizione (vista dalla parte del N) dopo 18. c6?!

Questa spinta è un po' pretenziosa, e c'è un modo per confutarla posizionalmente...

18. ... **b5!** Primo: isolare il candidato...

19. **axb5** **axb5**

20. **Axb5** beh, certo così il N perde un pedone...



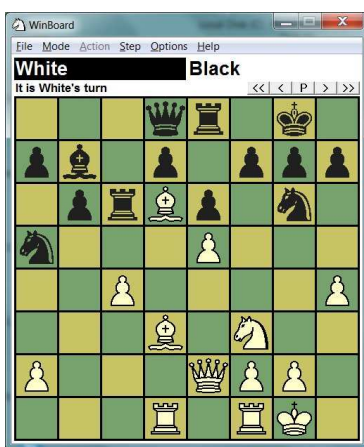
... ma

20. **Db6!!**



Il N riprenderà il materiale con gli interessi e restando con posizione superiore! Giulio ha nettamente accusato questa continuazione ma... ha continuato imperterrito a lottare senza demordere. E infatti, alcune mosse dopo, colpito dalla classica “euforia da successo”, ho commesso una cappella. ***Non serve andare in vantaggio, serve non perdere la concentrazione!***

## 6. Custode – Ranucci

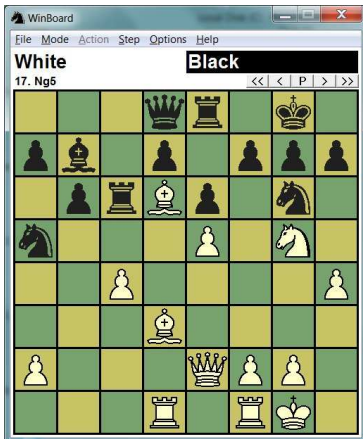


*Posizione dopo 16. ... Ce7-g6?*

L'inconscio me lo diceva, che qualcosa per il N “non andava”, dopo questa mossa; infatti in precedenza avevo considerato solo il salto 16. ... Ce7-f5, alla quale avrei replicato, per il meglio, prendendo. Ebbene, dopo 16. ... Cg6 avrei potuto giocare un ***mossoniko***:

### 16. Cg5!!



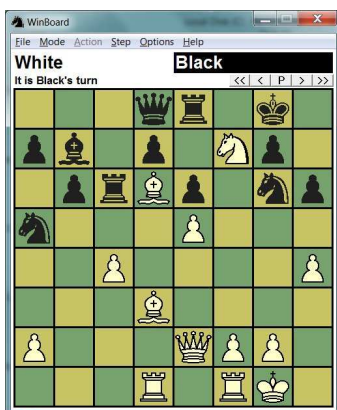


con tremende minacce. La prima è Dh5. Il N ha tre risposte plausibili: 16... h6 (A); 16. Cf4 (B) e 16. f6 (C). Vediamole tutte.

(A) 16. ...

h6

17. Cxf7!!



17. ...

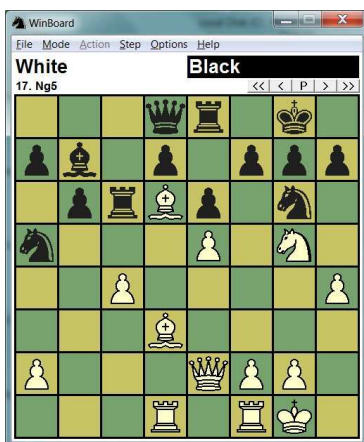
Rxf7

18. Dh5

Attenzione al Cg6...

e il B è in vantaggio decisivo.

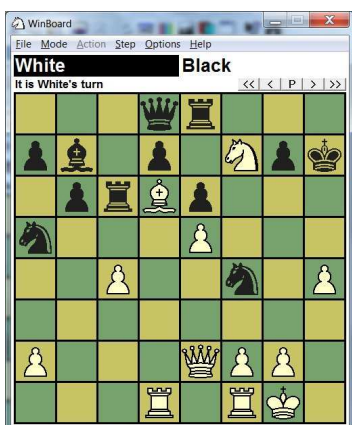
**(B)** Torniamo alla posizione critica e vediamo la seconda difesa.



16. ... **Cf4**

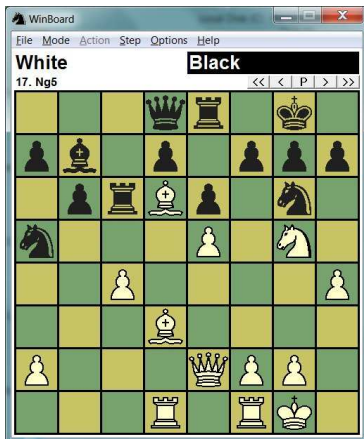
17. **Axh7+** **Rh8**

18. **Cxf7+!!** **Rxh7**



19. **De4+** senza buttarci ingordamente sulla DN, perché il N prenderebbe la nostra con scacco; e il B vince.

Vediamo adesso la terza difesa per il N dopo il salto in g5. È questa la variante più impegnativa per il B, ma anche quella che gli dà maggiori soddisfazioni.



(C) 16. ...

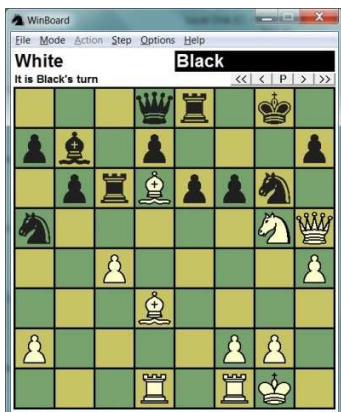
f6

17. gxf6

gxf6 indebolisce la diagonale per l'AB camposcuro...

18. Dh5!!

...difficile da vedere due mosse prima! Il B lascia il C in presa, in cambio di una sequenza forzatissima. Ci sono ancora DUE Alfieri!



18. ...

fxg5

forzata, ma la diagonale...

19. Axc6!

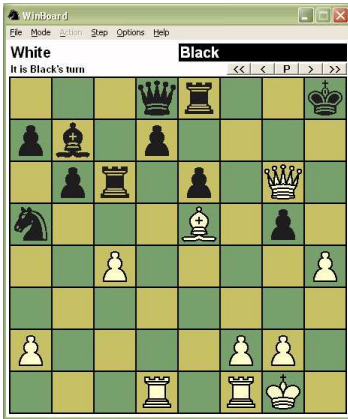
hxc6

20. Dxc6+

Rh8

21. Ae5+

la diagonale!!!!



...e poi matto. Magnifico!

Naturalmente non sono stato capace di vedere questa continuazione splendida, e invece di 16. Cg5!! ha giocato 17. Ae4? Cf4 18. De3 Txc4 finendo col perdere un altro pedone, e con esso la partita.

Un'ultima cosa. Dopo 16. Cg5!, l'amico Fritz gioca direttamente 16. ... Txd6. Tanto per farvi capire in che acque stia il nero...

***Il Custode***



## Elenco Soci al 1° settembre 2014

001	ALBANO	Vito	2N
002	AMATO	Giulio	NC
003	ANSELMI	Gaetano	NC
004	ARDOLINO	Felice	NC
005	BALACCO	Giuseppe	NC
006	BENETTI	Aldo	NC
007	BIANCHIN	Roberto	CM
008	BONFATTI	Stefano	NC
009	BOSCHI	Francesco	NC
010	BRANDINO	Alessandro	NC
011	BRUNI	Alberto	NC
012	CALABRESE	Maurizio	NC
013	CAPUZZI	Gabriele Ettore	1N
014	CARBONE	Augusto	NC
015	CASALEGNO	Giorgio	1N
016	CERRATO	Roberto	MI
017	CIANI	Luigi	NC
018	COLLOBIANO	Alberto	CM
019	COLUCCI	Andreina	M
020	COLUCCI	Giuseppina	1N
021	COLUCCI	Maria	1N
022	COLUCCI	Pasquale	M
023	CRAVERO	Antonio	NC
024	CUSIMANO	Salvatore	3N
025	DENOZZA	Mauro	2N
026	D'INCECCO	Stefano	NC
027	DI IORIO	Francesco	1N
028	DI TUCCI	Benedetto	CM
029	DINUZZI	Vito	1N
030	DORATI	Giuseppe	M
031	ETNA	Agostino	NC
032	FALCO	Nicola	2N
033	FINELLI	Amedeo	2N
034	FIORE	Valerio	CM
035	FRANCIOSI	Alfredo	NC
110	GALASSO	Giuseppe Maria	1N
036	GENTILE	Domenico	NC
037	GRAZIANI	Sergio	1N
038	GUERRIERO	Caterina	1N
039	GUERRIERO	Mario	2N
040	IANNICELLI	Salvatore	NC

041	IMPERATORE	Fabrizio	NC
042	ISOLDO	Diego	NC
043	LANDI	Attilio	NC
044	LA ROSA	Massimo	1N
045	LAUDATI	Lelio	1N
046	LEONE	Maurizio	1N
047	LO CONTE	Vittorio	CM
048	LOSCO	Sabino	NC
049	MAFFEI	Filippo	NC
050	MAGGIORA	Aldo	1N
051	MARINO	Francesco	2N
109	MARTINO	Enzo	NC
052	MASCETRA	Nicola	1N
053	MASCHERI	Luciano	NC
054	MONACO	Alfredo	NC
055	MOSCA	Renato	NC
056	NATALI	Massimo	NC
057	PAGANI	Pietro	NC
058	PELUSO	Luigi	NC
111	PETRILLO	Michele	MI
059	PINTO	Claudio	NC
060	PIOLI	Franco	2N
061	PIZZI	Gaetano	1N
062	PORCELLI	Vincenzo	NC
063	PRISCO	Giuseppe	NC
064	RACCARO	Michele	NC
065	RAMELLA	Riccardo	NC
066	RAUSEO	Emilio	NC
067	RENZI	Nicola	NC
068	RICCI	Massimo	NC
069	RINALDI	Umberto	NC
070	RIVA	Claudio	NC
071	ROBERTI	Corrado	NC
072	ROCCHI	Piero	NC
073	ROMEI	Maurizio	NC
074	ROSSI	Enrico	NC
075	ROSSI	Gianluca	NC
076	RUBERTO	Giuseppe	NC
077	RUMIANO	Roberto	NC
078	SALA	Alfonso	NC
079	SANTORO	Andrea	NC
080	SARTORI	Fabio	NC
081	SCALA	Paolo	NC

082	SCARPATI	Francesco	2N
084	SENIS	Enrico	NC
083	SERTORIO	Carlo	NC
085	SPANO'	Gaetano	NC
086	SPASARI	Stefano	NC
087	SPERANDIO	Mario	NC
088	SPINELLI	Raffaele	NC
089	SPINA	Pasquale	NC
090	SPIRITO	Giorgio	NC
091	SQUILLANTE	Alberto	NC
092	TOGNOLA	Paolo	1N
093	TORELLI	Gino	NC
094	TOZZI	Francesco	NC
095	TRADARDI	Stefano	NC
096	TREBBI	Costantino	NC
097	TRIPPI	Nicolò	1N
098	TRONCOSSI	Luca	M
099	URBANO	Paolo	NC
100	VACCARI	Giorgio	NC
101	VALGIUSTI	Tiberio	NC
102	VERGINE	Mariano	NC
103	VITA	Pierluigi	NC
104	VITALE	Sebastiano	NC
105	ZANOTTI	Fabio	NC
106	ZILIOLI	Marcello	NC
107	ZINGARETTI	Primo	3N
108	ZUCCA	Antonio	NC

## Soluzione dello Studio di pag. 14

**1.h3+ ♔f5 (1...♔h4 2.♖d4+ ♕xd4 3.♘xd4 e1♔+ 4.♔g2 ♚e4+ 5.♙f3+ e il Nero deve dare la Donna per il Cavallo) 2.♘d4+ ♕xd4 3.♞e7 ♕e5 4.♞xe5+ ♔xe5 5.f4+ e vince**