



Associazione Scacchistica Italiana Amici Sumus

**Newsletter A.S.I.A.S.
N° 2 - ottobre 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. Attività agonistica	P. 6
4. Regolamento ASIAS Gioco e-mail	P. 10
5. Articolo di Stefano Tatai	P. 15
6. Un interessante convegno culturale a Cuneo	P. 19
7. Zibaldone	P. 20
8. Il Re dei boschi	P. 21
9. L'angolo dello Studio	P. 22
10. Ferdinando d'Aragona e Colombo	P. 23
11. L'importanza di una decisione	P. 24
12. Carpe Diem	P. 27
13. L'altra faccia dell'insuccesso	P. 36
14. L'angolo del Problema	P. 37
15. Bando Campionato Italiano U.I.S.P.	P. 39
16. Elenco soci	P. 40

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](#)

[Daniel Perone](#)

[Davide Balosetti](#)

[Vito Rallo](#)

[Antonio Ciaramella](#)

[Nicola Santangelo](#)

[Alberto Collobiano](#)

[Stefano Tatai](#)

[Pasquale Colucci](#)

[Riccardo Vinciguerra](#)

[Paolo Moisello](#)

Invitiamo tutti i soci ed i lettori a collaborare alla realizzazione della rivista, inviando i loro contributi redazionali all'indirizzo: 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

Editoriale

Un ritrovato entusiasmo

A poche settimane dalla nascita dell'Associazione, riscontriamo un entusiasmo per l'iniziativa che va al di là di ogni nostra più rosea previsione.

Come potete riscontrare scorrendo l'elenco a fine rivista, annoveriamo già 150 soci, con un aumento di ben 39 unità rispetto al mese precedente.

Abbiamo nel frattempo inaugurato la stagione agonistica, mettendo in partenza 7 tornei ed altri ne abbiamo in rampa di lancio.

Probabilmente, siamo stati fortunati nella scelta del timing, coinciso con la strabiliante impresa di Fabiano Caruana, dominatore incontrastato della Sinquefield Cup, che ha calamitato l'attenzione dei media tra fine agosto ed inizio settembre.

Una prova del ritrovato entusiasmo per il nobile giuoco è stata la nutrita partecipazione da parte dei membri del "Gruppo" Facebook *Amici Sumus!* al notiziario giornaliero da noi dedicato all'evento.

Notevole consenso tra i nostri lettori ha suscitato anche l'articolo firmato dal **GM Sergio Mariotti**, apparso sul numero di settembre della nostra rivista e siamo certi che analogo riscontro riceverà il didattico articolo del **MI Stefano Tatai** che pubblichiamo su questo numero.

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 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/>

Attività agonistica nazionale

Tornei iniziati

Tornei Magistrali a 5 giocatori

D.T.: Balosetti Davide													
T. M-D-004	cat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 FRANCHINI Gabriele	MF												
2 BIANCHIN Roberto	CM												
3 LAPENNA Antonio	M												
4 CASELLA Sergio	CM												
5 REBAUDO Nino	CM												

Inizio torneo: 07/09/2014

Fine Torneo: 07/12/2015

Tornei Open a 5 giocatori

D.T.: Colucci Pasquale													
T. O-D-001		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - ANTEI Tiziano													
2 - MENNITTO Roberto													
3 - MELANDRI Fabio													
4 - TRIPI Nicolò													
5 - PIZZI Gaetano													

Inizio torneo: 05/09/2014

Fine Torneo: 05/12/2015

D.T.: Pivrotto Filiberto												
T. O-D-007	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - REBAUDO Nino	■	■										
2 - MARINO Vincenzo			■	■								
3 - DINUZZI Vito					■	■						
4 - SCARPATI Francesco							■	■				
5 - CELLA Carmelo									■	■		

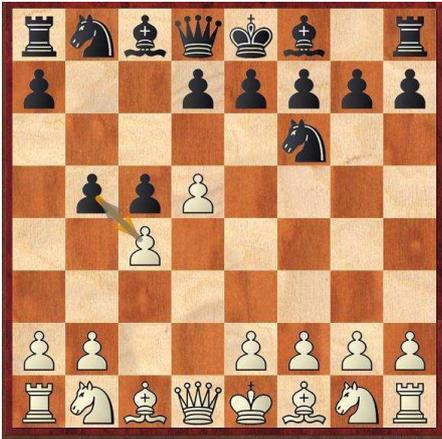
Inizio torneo: 14/09/2014 Fine Torneo: 14/12/2015

Tornei Open a 9 giocatori

D.T.: Pivrotto Filiberto												
T. O-005	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Tot.	S.B.	
1 - PICCININI Carlo	■											
2 - GIOVANNINI Ettore		■										
3 - CIARAMELLA Antonio			■									
4 - BALACCO Giuseppe				■								
5 - PARISI Cosimo					■							
6 - LO CONTE Vittorio						■						
7 - CARNEMOLLA Giampaolo							■					
8 - PIOLI Franco								■				
9 - TRANQUILLO Massimo									■			

Inizio torneo: 08/09/2014 Fine Torneo: 08/12/2015

Bando tornei tematici



Gambetto Benko

1.d4 c6
2.c4 c5
3.d5 b5



Gambetto Englund

1.d4 e5
2.dxe5....

Le iscrizioni dovranno essere inviate all'incaricato **Pasquale Colucci**, e-mail arroccolungo@alice.it

Termine per le iscrizioni: **25 ottobre 2014**

Inizio tornei: **1 novembre 2014**

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 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

Articolo del MI Stefano Tatai

Maggioranze pedonali eterogenee

di Stefano Tatai

<http://www.stefanotatai.com/>

Parlando di maggioranze pedonali eterogenee - maggioranze che si trovano su fianchi opposti - in alcuni casi la loro valorizzazione avviene nel mediogioco, in altri esse diventano elemento determinante in finale.

In ambedue i casi l'elemento preponderante è il tempo.

Le due partite qui presentate rappresentano due strategie diverse.

Alekhine utilizza la sua maggioranza sull'ala di Re ai fini di un attacco diretto, favorito in ciò da qualche errore dell'avversario.

Nel secondo la maggioranza sul fianco di Re viene realizzata con un paziente "massaggio" posizionale.

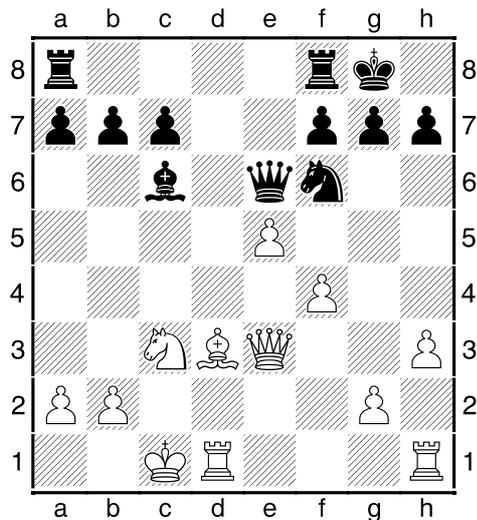
Naturalmente anche in questa partita la "collaborazione" dell'avversario ha contribuito al successo del Bianco.

Alekhine Alexander - Marshall Frank James [D06]

Baden-Baden, 08.05.1925

Elementi di strategia: 1) maggioranze eterogenee; 2) la maggioranza pedonale utilizzata per l'attacco contro il Re; 3) tatticismi.

**1.d4 d5 2.c4 ♘f6 3.cxd5 ♘xd5 4.e4 ♘f6 5.♙d3 e5 6.dxe5 ♘g4 7.♘f3 ♘c6
8.♙g5 ♙e7 9.♙xe7 ♚xe7 10.♘c3 ♘cxe5 11.♘xe5 ♚xe5 12.h3 ♘f6 13.♚d2
♙d7 14.♚e3 ♙c6 15.0-0-0 0-0
15...0-0-0? 16.♚xa7+-
16.f4 ♚e6 17.e5**



17...♖fe8?

○ 17...♖fd8 18.♖d2 (18.f5 ♘d5=) 18...♘d5 19.♘xd5 ♖xd5 20.b3 ♕h6 21.♖hd1 ♖ad8 22.♙f5 ♖xd2 23.♖xd2 ♖xd2 24.♔xd2 ♕h4 25.♔b2 ♕e7 26.g4 b6 Il Bianco sta meglio, ma il suo vantaggio non è decisivo.

18.♖he1 ♖ad8

18...♘d7!?

19.f5! ♕e7 20.♕g5 ♘d5?

La mossa perdente. Dopo 20...♕f8! 21.♕h4 (21.exf6 ♖xe1 22.♖xe1 ♖xd3 23.♖e7 h6 24.♕g4 ♖d6 25.♖xc7 ♖xf6 26.♘e4 ♙xe4 27.♕xe4 ♕d6 =) 21...♘d5 22.♘xd5 ♖xd5 23.e6 fxe6 24.fxe6 ♕c5+ 25.♔b1 ♖xd3 26.♖xd3 ♕f5 27.♔c2 ♙b5 28.♕e4 ♙xd3+ 29.♔xd3 ♕a5 30.a3 c6 il Bianco sta solo leggermente meglio.

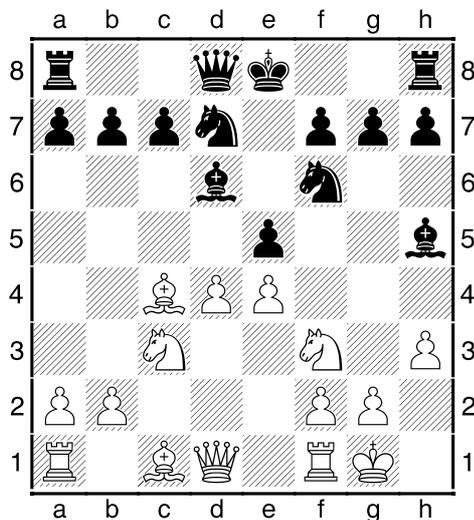
21.f6 ♕f8 22.♙c4 ♘xc3 23.♖xd8 ♖xd8 24.fxg7 ♘xa2+ 25.♔b1 ♕e8 26.e6 ♙e4+ 27.♔a1 f5 28.e7+ ♖d5 29.♕f6 ♕f7 30.e8♕+ il Nero abbandona

Tatai,S – Matulovic,M [D25]

Stip, 1979

Elementi di strategia: 1) dopo un Gambetto di Donna Accettato si giunge a un mediogioco caratterizzato da maggioranze pedonali eterogenee; 2) i quattro pedoni bianchi contro i tre del Nero sull'ala di Re impediscono l'utilizzo efficace dell'Alfiere campochiaro dell'avversario; 3) l'irrigidimento strutturale dell'ala di Donna rappresenta un valore aggiunto alla maggioranza bianca sul lato di Re; 4) in seguito alla rottura nel centro la coppia di Pedoni bianchi liberi e uniti determina un vantaggio decisivo.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.e3 ♙g4 5.♙xc4 e6 6.h3 ♙h5 7.♘c3 ♘bd7 8.0-0 ♙d6 9.e4 e5



10.♙e2!?

Più semplice ed anche più energica è 10.g4! ♙g6 11.dxe5 ♘xe5 12.♘xe5 ♙xe5 13.f4 ♖d4+ 14.♗xd4 ♙xd4+ 15.♔h2 ♙xc3 16.bxc3 Alla luce di questa partita è un po' migliore 16...♙xe4 (16...h5 17.f5 ♙h7 18.gxh5 ♘xe4 19.♖e1 ♙xf5 20.♙d5 0-0 21.♖xe4 ♙xe4 22.♙xe4± , benché con due Alfieri contro la Torre il Bianco ha buone carte per imporsi.) 17.g5 ♙d5 18.♖e1+ ♔f8 19.♙b5 a6 (19...♘e4 20.c4 ♘d6 21.cxd5 ♘xb5 22.♖b1±) 20.♙a4 b5 21.♙a3+ ♔g8 22.gxf6 bxa4 23.♖e5 c6 24.♖g1 g6 25.♖e7 ♖d8 (25...♙c4 26.f5 ♙d3 27.♙c1 c5 28.♙h6 ♙b5 29.♙g7+-) 26.f5 1-0 (26) Atalik,S (2570)–Meins,G (2454) Bad Wiessee 2003

10...0-0 11.dxe5 ♘xe5 12.♘d4 ♙g6?! 13.f3! ♙c5 14.♙e3 ♘c6 15.♘c2 ♗e7 16.♗c1 ♖fd8 17.♙xc5 ♗xc5+ 18.♗e3 ♗xe3+ 19.♘xe3 ♖d2

19...♘d4 20.♙c4!±

20.♘c4 ♖d7 21.♖fd1 ♖ad8 22.♘e3 ♘d4 23.♙c4 c6 24.a4 ♔f8 25.♔f2 ♘e8 26.♖d2 ♘c7 27.♖ad1 ♔e7

Mossa obbligatoria. Perde 27...♔e8 28.f4 f6 29.f5 ♙f7 30.♙xf7+ ♔xf7 31.♘e2+-
28.f4

28.g4!

28...f6 29.h4 h6

Per frenare l'espansione bianca sull'ala di Re è migliore 29...h5

30.g4 ♙h7 31.f5!

Un interessante convegno culturale a Cuneo

Il Vice Presidente dell'Associazione Scacchistica Cuneese, nonché Referente FSI per la Provincia di Cuneo, **Antonio Ciaramella** ci comunica che è stato organizzato per il 17 ottobre 2014, in concomitanza con la 16.ma Fiera Nazionale del Marrone, un convegno culturale sul tema: *"I protoscacchi piemontesi: diffusione nell'età medioevale ed esiti archeologici"*.

L'evento, patrocinato dal Comune di Cuneo, verrà affiancato dal tradizionale Open Semilampo "Scacco al Marrone" giunto alla 4° edizione, valido per il gioco rapido e per il relativo Campionato Regionale.

Il Convegno vuole essere un contributo importante per la divulgazione non solo dello sport ma della cultura storica degli scacchi.

Non si esclude l'esposizione dello Statuto Cuneese e dei reperti archeologici custoditi in loco mentre a tutti i partecipanti al Convegno e al Torneo sarà regalato un saggio sulla storia degli scacchi a Cuneo.



Una istantanea della Simultanea svoltasi in occasione dell'edizione 2013.

Zibaldone

Scacchista pensatore

*Silenzio amici, il pensator profondo
studia una mossa forte ed elegante,
una combinazione interessante,
ei, di cappelle tessitor fecondo.*

*Si sprema la cervice, affina il pondo
per un gioco terribile e brillante,
e intanto giace, statico e snervante,
sullo scanno fatal, meditabondo.*

*Ei pensa a una difesa originale
che possa trarlo dai previsti guai,
pensa a una mossa intrepida e geniale,
pensa e geme in silenzio tristi lai,
ei pensa ad un tranello micidiale,
ei pensa sempre, ma non muove mai!*

Agostino Agostini

Bazar

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

Per info scrivere a: stefanocorrado_2014@libero.it

L'aneddoto

Un Maestro di scacchi, dal dentista, rifiutò l'anestesia dicendo: "Non è necessario, dottore. Sto riproducendo mentalmente una partita di Petrosian e mi sto addormentando da solo!".

Il Re dei boschi

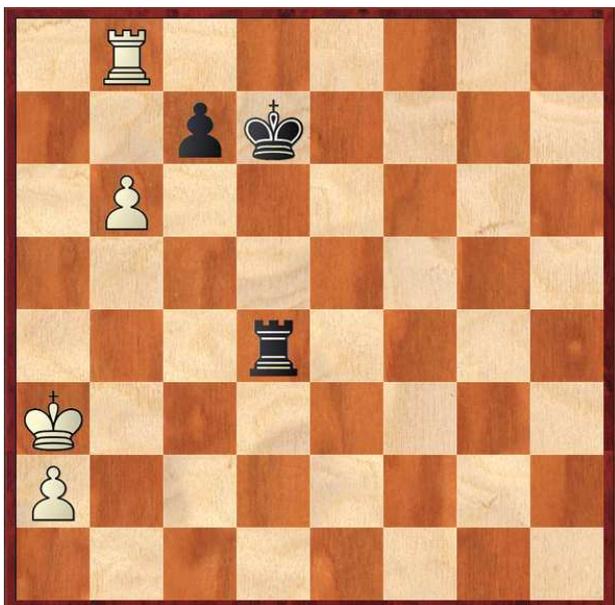


Il D.T. ASIAS **Davide Balosetti** in escursione campestre

L'angolo dello Studio

di Nicola Santangelo

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



Moravec, 1925

Il Bianco muove e vince

La *chiave* (idea iniziale) è intuitiva ma il Nero impedisce momentaneamente la promozione del pedone bianco ricorrendo ad un ingegnoso stratagemma.

Ne scaturisce un finale nel quale il matto giunge appena in tempo...

Soluzione a pag. 43

Ferdinando d'Aragona e Colombo

Articolo pubblicato sul sito de *L'Italia Scacchistica* <http://www.italiascacchistica.com/index.shtml>
(per gentile concessione di **Valerio Luciani**)

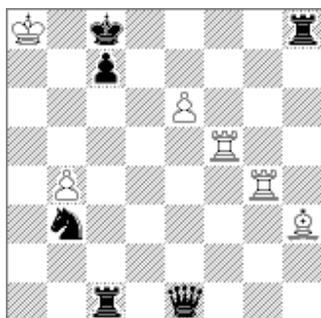


Quando **Cristoforo Colombo** chiese aiuto per la sua spedizione a **Ferdinando V d'Aragona** e alla regina **Isabella**, il re non rispose subito ma decise di pensarci un po'. Nel frattempo invitò **Colombo** ad una festa alla corte di Granada. Il navigatore fu naturalmente, suo malgrado, l'attrazione della serata e non mancarono coloro che lo prendevano in giro. In particolare viene ricordata una certa **Beatrice Galindez**, detta "la latina" che diceva: "Questo genovese e' pazzo; che sciocchezza affermare che la Terra è rotonda!"

Ad un certo punto della serata re **Ferdinando** iniziò una partita a scacchi con il suo consigliere **Juan Rodriguez de Fonseca**, che con un vivace attacco ad un certo punto si trovò con la Donna di vantaggio. Il re non era affatto di buon umore all'idea della sconfitta, ma stava per dichiararsi battuto quando si intromise proprio **Colombo**, esclamando: "Ma come, Maestà...proprio adesso che potete dare matto in cinque mosse..." Così re **Ferdinando** vinse e la sua

gioia fu tale che chiamò **don Juan de Colon** e gli ordinò di preparare le carte per la nomina di **Colombo** ad ammiraglio, per navigare "alla volta delle sponde dell'Asia, dove, secondo Marco Polo, esiste un'isola d'oro, chiamata Zipanga."

Il racconto, ideato da J. Lavalley, è riportato da N. R. Aguel in un volume pubblicato a New York nel 1882. La posizione raggiunta al momento dell'intervento di **Colombo** era la seguente:



Il matto si dà così:

1. ♖g8, ♜:g8;
2. ♜f8, ♜:f8;
3. e7+, ♜f5;
4. ♜:f5, ♜e6;
5. ♜:e6 matto.

Che nella corte d'Aragona e di Castiglia si giocasse a scacchi è ben noto: nella biblioteca privata del re erano custoditi libri antichi e pezzi di gran pregio, come risulta da un inventario del 1410. Che **Ferdinando V**, nonostante la scarsa propensione per i giochi, fosse appassionato di scacchi è riportato anche nell'opera di **Hernan del Pulgar**.

Quanto a **Colombo** era certamente giocatore, anche perché all'epoca gli scacchi erano uno dei passatempi preferiti durante i viaggi per mare; nel relitto di una nave ritrovata nel Mediterraneo al largo della costa della Turchia, per esempio, sono stati ritrovati pezzi risalenti all' XI secolo; né c'era il problema del beccheggio e del rollio della nave, poiché i pezzi avevano una base assai più larga di quella che si usa modernamente, mentre le scacchiere erano spesso disegnate su stoffe e tappeti, che impedivano ai pezzi di scivolar via. Non è detto con questo che gli scacchi vennero importati in America sin dal viaggio di **Colombo**, anche se la cosa appare assai probabile.

Scriverà nel 1787 **Beniamino Franklin**: "Gli Spagnoli hanno diffuso il gioco degli scacchi nelle loro provincie dell' America.... Recenti studi hanno permesso di individuare alcuni fra i più illustri discepoli ammaestrati negli scacchi dagli Spagnoli. Fra questi spicca il nome di Atahualpa, l'infelice principe Inca." Questa affermazione trovò riscontro molti anni dopo in un documentario storico sulla conquista dell'Impero degli Incas da parte degli avventurieri guidati da Francisco Pizarro, trasmesso dalla Rete Uno della RAI: in una scena si vede Pizarro che gioca a scacchi proprio con **Atahualpa**.

L'importanza di una decisione

di Daniel Perone

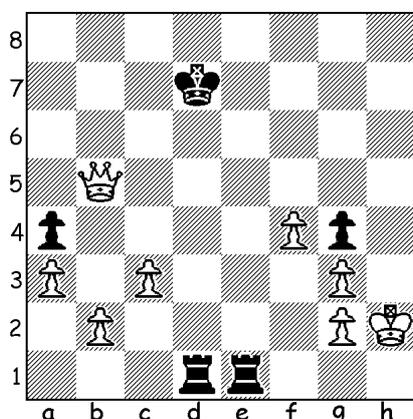
Fra le varie possibilità di pareggiare negli scacchi, esiste la patta per accordo tra i due giocatori. Questa rappresenta una particolarità propria del gioco, dunque sconosciuta e certo impraticabile in altre attività sportive.

Sappiamo che la cosiddetta patta per accordo risponde a un'attitudine logico-deduttiva, perché ciascuno dei due giocatori elabora e scarta ipotesi fino ad arrivare alla decisione. Quindi, l'esperienza personale tanto quanto il calcolo esatto, dovranno andare più in là dei limiti prevedibili in cerca dell'ottimale risultato della valutazione.

Perciò non sembra molto credibile che nella storia delle partite terminate con patta d'accordo, si trovino alcuni casi di gravi sbagli al momento di stringere le mani. Quando dico "gravi sbagli" parlo di non aver rifiutato la patta o di non aver giocato la mossa vincente.

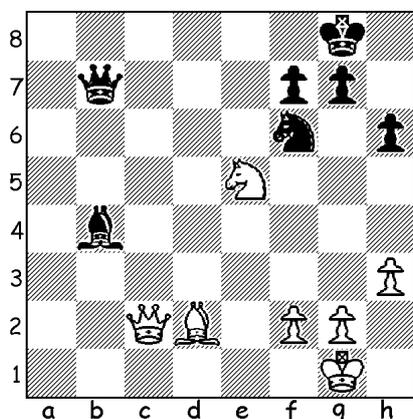
Adesso vediamo alcuni esempi:

Diagramma 1



Nella Romi – Grau (San Remo, 1930) il Nero gioca 1...Rc7 e subito dopo accetta la patta convinto dello scacco perpetuo. Un grave sbaglio; la sequenza 1...Rd6; 2. Db6+, Rd5; 3. Db5+, Re4; 4. Dc4+, Re3; 5. Dc5+, Rd2 portava alla vittoria.

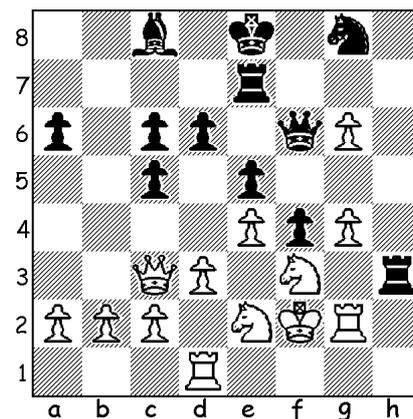
Diagramma 2



Ora vediamo il finale tra Olafsson (Bianco) – Panno (Nero), partita giocata a Los Angeles (U.S.A.), 1963.

Un caso di “cecità” momentanea. A questo punto i rivali si accordarono per la patta; ma se Olafsson avesse giocato 1. Db2!, cosa sarebbe successo...?

Diagramma 3



Partita giocata in Svezia (Saltsjösbaden – Stoccolma) 1952, tra G. Stolz (Bianco), H. Pilnik (Nero).

In questo esempio sono degne di nota le mosse che precedono il finale perché la combinazione escogitata da Pilnik dovrebbe portare alla vittoria in maniera

CARPE DIEM n. 12

LA DONNA INFELICE

Posizioni didattiche interessanti, tratte dall'esperienza diretta mia e dei miei amici.

Ecco dunque un'altra serie di posizioni, da quelle facilissime alle meno facili. **LE SOLUZIONI, ALLA FINE.**

.....

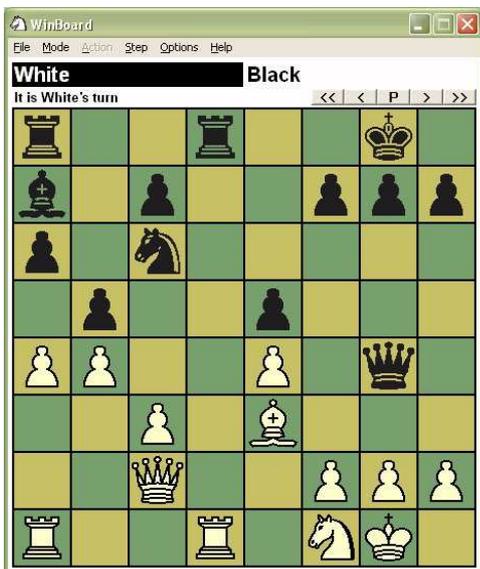
1. Democrito – Venugopal (archivio FICS)



Dopo 18.... Ab7

Tratto al B.: giocate!

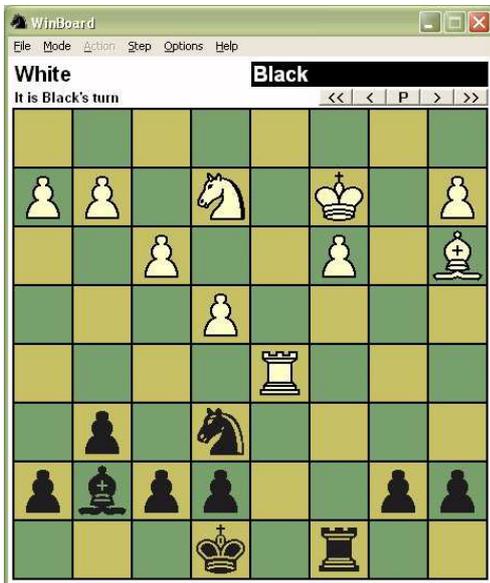
2. Custode-Quaglia (Infrasettimanale Lazio, gennaio 2014)



posizione dopo 16... Tfd8

Tratto al B.: muovete!

3. Sabetta-Gennari (Open Cesenatico, 2013)



posizione dopo la 19°mossa del B

Tratto al N.: giocate!

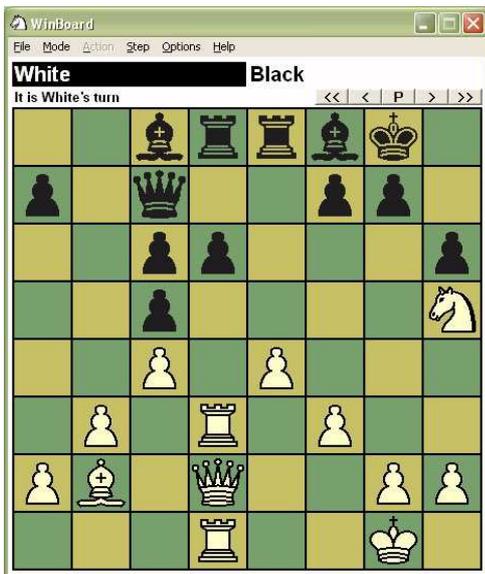
4. Custode – Marzio (Open A Petra, Roma 2005)



Posizione dopo 22. ... Tfe8.

Tratto al B.: giocate!

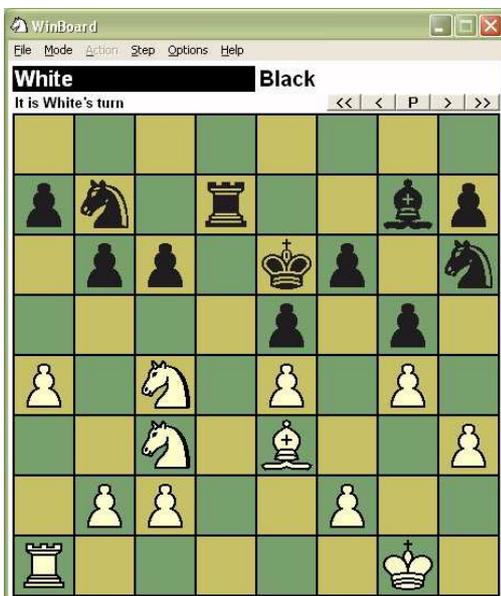
5. Democrito - Maag (Archivio FICS)



Posizione dopo 28. ... Af8.

Tratto al B.: giocate!

6. Custode – Marta (Open A Petra, Roma 2005)



Tratto al B.: giocate!

RISPOSTE

1. Democrito – Venugopal



posizione dopo 18. ... Ab7??

19. b5!

E il B guadagna materiale. Il Cavallo non si può spostare, a causa del matto sull'ottava (20. Dxd8+ Txd8 21. Txd8+ ecc.).

Per essere proprio pignoli (cosa che a scacchi *non guasta mai*) l'equino potrebbe andare ancora in d4 oppure e5... he he...☺

2. Custode-Quaglia



posizione dopo 16... Tfd8?

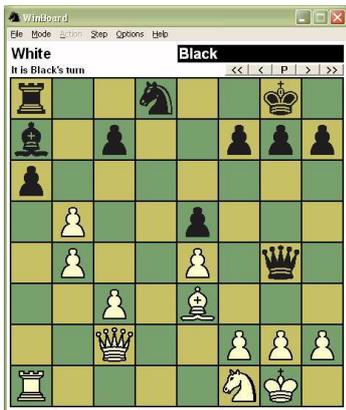
Il B guadagna materiale per la scoordinazione dei pezzi neri con

17. Txd8+!

Cxd8

(migliore per Fritz di Txd8 18. axb5 con lo stesso tema)

18. axb5



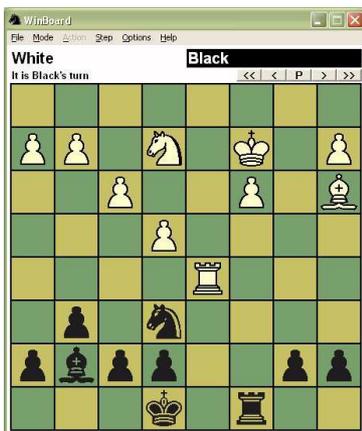
e il B guadagna materiale.

Se **18. ... axb5 19 Txa7** e vince.

Se **18. ... Axe3 19. Cxe3** e il B guadagna comunque materiale.

(Invece il sottoscritto ha giocato la non vincente **17 Axa7? Txd1 18. Txd1 Cxa7** e il N ha limitato i danni).

3. Sabetta-Gennari



posizione dopo la 19° mossa del B

19. ... Cf4!!

E il N vince. Una deviazione clamorosa! Se il B prende è spacciato:

20. Cxf4 Txc3+ ecc

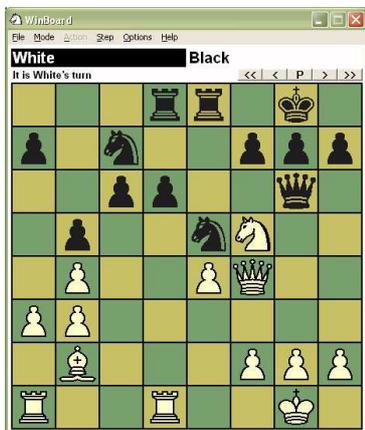
Mentre se difende...

20. Td2 Cxe2

21 Txe2 Txc3+ e il N vince.

In partita il N non si è accorto di questa mossa da KO e ha giocato 19... b6, pattando.

4. Custode – Marzio



posizione dopo 22. ... Tfe8??

23. **Axe5!** **dxe5** (se 23... Txe5 24. Dxe5! e vince)

24. **Txd8!**

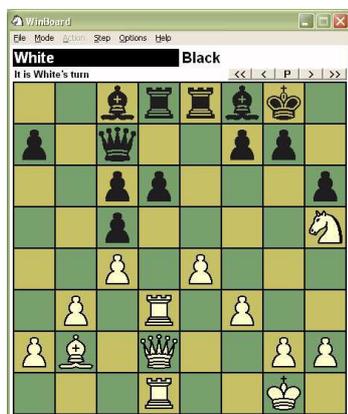


24. ... **exf4** (se ...Txd8 25. Ce7+ il B cattura la DN **con scacco**, poi salva la sua);

25 **Txe8+** **Cxe8**

26 **Ce7+** e il B riprende la D e vince (T contro Cavallo, e cade subito il pc6).

5. Democrito - Maag



posizione dopo 28. ... Af8?

Se avete pensato a **29. g4** (come me) o meglio a **29. e5!**, consolatevi.

Secondo Fritz la prima è discreta; e la seconda buona. Ma la vera sorpresa per il Nero è un'altra. Vi dice niente la Dc7? A me no. Eppure, incredibilmente, è UNA DONNA INFELICE. Ed ecco la fulminante

29. Dxh6!!

Un sacrificio sorprendente che guadagna un pedone secco. Il N non può riprendere, pena...

29. ...

gxh6??

30. Cf6+

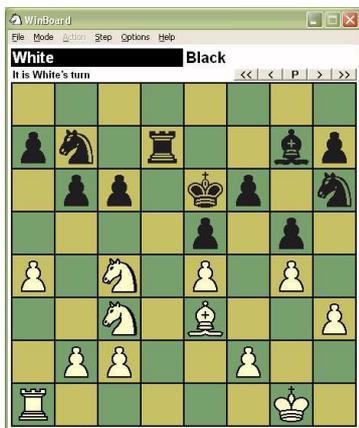


E adesso il B prenderà la Te8 con scacco doppio, eventualmente anche l'Ag7 con scacco, e per ultima, ancora una volta...

...l'infelice Donna in c7!!

Spettacolare, non credete?

6. Custode - Marta



posizione dopo 22. ... Txd7

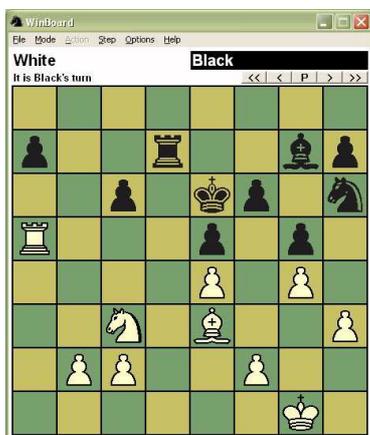
23. a5!
spinge)

Ma prima bisognava calcolare 2 varianti, A (il N prende) e B (il N

(A) 23. ... bxa5

24. Cxa5 Cxa5

25 Txa5



e il B riprende il pedone con vantaggio.

(B) 23. b4

24. Axa7! bxc4 sacrificio di Cavallo! Questa possibilità non era assolutamente facile da vedere... Certo, *a posteriori* possiamo dire che gli indizi c'erano. In questo caso, l'indizio era che il N ha *due pezzi momentaneamente inattivi sul lato di Re*. Questo squilibrio posizionale dinamico giustificerebbe *almeno provare a pensare* un momentaneo sacrificio sull'ala di Donna... e come compenso ci sarebbe...



...il potentissimo pedone "a" passato!

25. a6

Cd6

26. Ac5

Cc8

27. a7

e il B recupera il pezzo con vantaggio.



Si trattava dunque di una *combinazione posizionale*. Inutile dire che non mi è passata neanche per l'anticamera del cervello... e ho proposto patta!

Ad ogni modo, ricordiamo sempre che *vantaggio* non implica *vittoria*. Si tratta solo del primo, indispensabile scalino...

Il Custode

L'altra faccia dell'insuccesso



di **Riccardo Vinciguerra** (pseudonimo: **Mongo**)

Per gentile concessione di **Soloscacchi** <http://soloscacchi.altervista.org/>



Storyboard dell'infaticabile **Mongo**,
Disegni dell'impareggiabile **Moise**
Colore della non mai acclamata **Viviana**
Testo dell'infaticabile **Mongo**
Lettering dell'insuperabile **Moise**
Editing da quei simpaticoni di **SoloScacchi**
Ringraziamo **Paolo Moisello** per la gentile collaborazione.

L'angolo del Problema

a cura di Vito Rallo

Ottobre 2014

Da questo numero vengono proposti per la soluzione al lettore due problemi: un Diretto (#2) e uno Aiutomatto (H#2). Non c'è nessuna gara, non c'è classifica e non si vince niente.

Resta solo il piacere di dire "l'ho risolto io senza bisogno del computer"... e non è poco.

Le soluzioni e il nome dell'autore saranno dati nel numero successivo assieme ad alcune brevi note tecniche relative alle tematiche svolte.

Non sto a dilungarmi su cosa sia un problema diretto e uno Aiutomatto perché ormai anche chi è da poco entrato nel sempre 'verde' campo degli scacchi ne è venuto a conoscenza.

In breve:

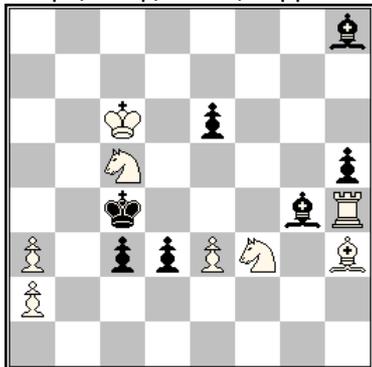
- Nel Diretto #2 bisogna trovare la prima mossa del bianco (chiave) che minaccia il matto con la sua seconda mossa (minaccia). Tutte le difese del nero, che sventano la minaccia, portano al matto con mossa diversa dalla minaccia.

- Nell'Aiutomatto H#2 è il nero che gioca per primo ed entrambi i colori collaborano a mattare in due mosse il Re nero.

Ovviamente nei problemi tutte le mosse devono essere legali, come pure la posizione iniziale.

Prima di proporre i problemi da risolvere ecco due semplici esempi:

Vito Rallo
Scacco 1979
7b/8/2K1p3/2N4p/2k3bR/P1ppPN1B/P7/8



#2

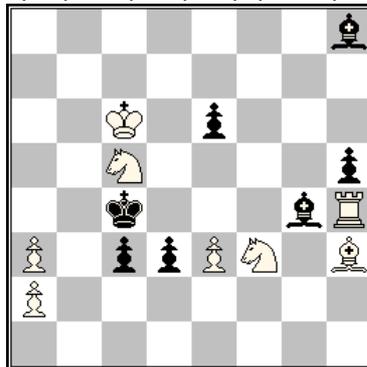
Soluzione: 1. Ce4! [2. Cd6#]

1. ... Ae5 2. C:e5#; 1. ... A:f3 2. A:e6#

1. ... c2 2. Cfd2#; 1. ... d2 2. Af1#

Tema DALTON (Il bianco schioda un pezzo nero che impedisce la minaccia inchiodando il pezzo schiodante).

Vito Rallo
Falanga 1998
8/B7/5r1R/4k3/3r4/8/b3N3/7K



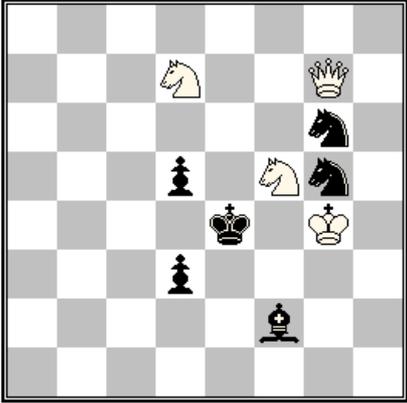
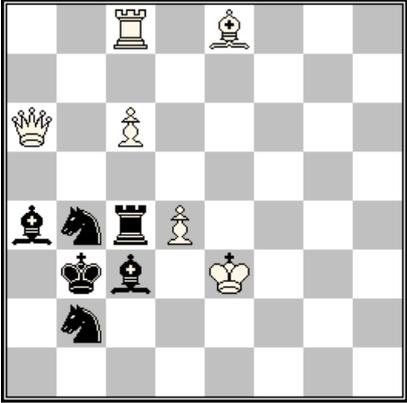
H#2 2 soluz.

1. Tf3 Cg3 2. Ad5 Ab8#

1. Td5 Cd4 2. Tf4 Te6#

Tema: MEREDITH (problema con un massimo di 12 pezzi) con GRIMSHAW in d5 (interferenza reciproca sulla stessa casa con Torre e Alfiere).

Ed ecco i problemi da risolvere:

<p style="text-align: center;">ASIAS D01 - #2 8/3N2Q1/6n1/3p1Nn1/4k1K1/3p4/5b2/8</p>  <p style="text-align: center;">H#2 (4+6)</p>	<p style="text-align: center;">ASIAS H01 – H#2 2R1B3/8/Q1P5/8/bnrP4/1kb1K3/1n6/8</p>  <p style="text-align: center;">H#2 2 soluz. (6+6)</p>
---	--

Vito RALLO

e-mail: vitorallo@virgilio.it

I lettori che volessero proporre per la pubblicazione opere, anche non inedite, di loro composizione, possono inviarle all'e-mail sopra indicata.

Verranno pubblicati tutti i lavori che non risultino palesemente *scorretti* (demoliti, anticipati, etc).

Precisiamo – per quanto ovvio – che l'avvenuta pubblicazione delle opere presentate inficerà la loro eventuale partecipazione a future gare di composizione, in quanto tali lavori non risulteranno più inediti.

35° Campionato Italiano Uisp di Scacchi

Lecce – Hotel President, 5 – 8 dicembre 2014

Calendario:

Venerdì 5 dicembre – ore 15,30 Chiusura delle iscrizioni e sorteggio
ore 15,45 1° Turno ore 18,00 2° Turno
Sabato 6 dicembre - ore 15,45 3° Turno ore 18,00 4° Turno
Domenica 7 dicembre - ore 15,45 5° Turno ore 18,00 6° Turno
Lunedì 8 dicembre - ore 9,00 7° Turno Ore 11,30 Premiazione

Premi:

1° Assoluto Coppa + Premio + BV € 250,00
2° “ Coppa + Premio + BV € 150,00
3° “ Coppa + Premio + BV € 100,00
4° “ Coppa + Premio + BV € 50,00
5° “ Coppa + Premio + BV € 50,00
6° “ Coppa + BV € 50,00
7° “ Coppa + BV € 50,00

A seguire, non cumulabili:

1° Fascia B Coppa + BV € 50,00
1° Fascia C Coppa + BV € 50,00
1° Fascia D Coppa + BV € 50,00
1° Fascia E Coppa + BV € 50,00
2° Fascia E Coppa + BV € 50,00
3° Fascia E Coppa + BV € 50,00
4° Fascia E Coppa
5° Fascia E Coppa
1° Fascia F/G Coppa + Premio
2° Fascia F/G Coppa
3° Fascia F/G Coppa

Premi speciali per le categorie giovanili, non cumulabili. Eventuali altri premi saranno comunicati prima o durante il Torneo.

AVRANNO DIRITTO AL PREMIO SOLO I GIOCATORI PERSONALMENTE PRESENTI ALLA CERIMONIA DI PREMIAZIONE.

NON SARANNO CONCESSE DEROGHE PER QUALSIASI MOTIVAZIONE.

Speciale Rimborsi:

L'Organizzazione si impegna nei limiti delle disponibilità a reperire un fondo a utilizzare quale rimborso spese.

INFORMAZIONI E ISCRIZIONI:

1. www.scacchilupiae.altervista.org
2. cslupiae@libero.it
3. Massimo Borgia (tel. 347-1831559 - Giorni feriali ore pasti).

Elenco Soci al 1° ottobre 2014

Cod	COGNOME	NOME	CATEG.
112	ADINOLFI	Alfredo	CM
144	AGOSTINELLI	Andrea	2N
001	ALBANO	Vito	2N
002	AMATO	Giulio	NC
003	ANSELMI	Gaetano	NC
120	ANTEI	Tiziano	1N
004	ARDOLINO	Felice	NC
005	BALACCO	Giuseppe	NC
127	BALOSETTI	Davide	CM
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
126	CARNEMOLLA	Giampaolo	CM
015	CASALEGNO	Giorgio	1N
131	CASELLA	Sergio	CM
143	CELLA	Carmelo	3N
016	CERRATO	Roberto	MI
017	CIANI	Luigi	NC
119	CIARAMELLA	Antonio	1N
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
149	DANZILLI	Sabato	NE
142	DATTOLI	Lucio	NC
125	DE VITO	Giovanni	1N
025	DENOZZA	Mauro	2N
148	DI GISI	Umberto	1N
027	DI IORIO	Francesco	1N

028	DI TUCCI	Benedetto	CM
026	D'INCECCO	Stefano	NC
029	DINUZZI	Vito	1N
135	DONADIO	Andrea	CM
030	DORATI	Giuseppe	M
031	ETNA	Agostino	NC
032	FALCO	Nicola	2N
033	FINELLI	Amedeo	2N
150	FONTANA	Francesco	NC
034	FIORE	Valerio	CM
115	FRANCHINI	Gabriele	FM
035	FRANCIOSI	Alfredo	NC
110	GALASSO	Giuseppe M.	1N
036	GENTILE	Domenico	NC
137	GIOVANNINI	Ettore	1N
037	GRAZIANI	Sergio	1N
141	GRECH	Gerlando	1N
038	GUERRIERO	Caterina	1N
039	GUERRIERO	Mario	2N
040	IANNICELLI	Salvatore	NC
041	IMPERATORE	Fabrizio	NC
042	ISOLDO	Diego	NC
044	LA ROSA	Massimo	1N
043	LANDI	Attilio	NC
130	LAPENNA	Antonio	M
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
134	MARINO	Vincenzo	1N
109	MARTINO	Enzo	NC
052	MASCETRA	Nicola	1N
053	MASCHERI	Luciano	NC
118	MASIERO	Luigi	NC
124	MELANDRI	Fabio	1N
121	MENNITTO	Roberto	NC
122	MINGIONE	Luigi	1N
054	MONACO	Alfredo	NC
055	MOSCA	Renato	NC

056	NATALI	Massimo	NC
116	NIGLIO	Biagio	1N
138	NISTRI	Paolo	1N
057	PAGANI	Pietro	NC
139	PALMIERI	Francesco	2N
123	PARISI	Cosimo	CM
117	PAUSELLI	Claudio	1N
145	PELLEGRINI	Francesco	1N
058	PELUSO	Luigi	NC
111	PETRILLO	Michele	MI
113	PICCININI	Ivan	1N
059	PINTO	Claudio	NC
060	PIOLI	Franco	2N
136	PISCOPIA	Carmela	1N
132	PIVIROTTO	Filiberto	1N
061	PIZZI	Gaetano	1N
062	PORCELLI	Vincenzo	NC
063	PRISCO	Giuseppe	NC
146	PROIETTI	Costantino	1N
064	RACCARO	Michele	NC
065	RAMELLA	Riccardo	NC
066	RAUSEO	Emilio	NC
129	REBAUDO	Nino	CM
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
114	RUOPPOLO	Alfonso	1N
078	SALA	Alfonso	NC
140	SANTANGELO	Nicola	CM
079	SANTORO	Andrea	NC
080	SARTORI	Fabio	NC
081	SCALA	Paolo	NC
082	SCARPATI	Francesco	2N
084	SENI	Enrico	NC

083	SERTORIO	Carlo	NC
147	SORRENTINO	Antonio	NC
085	SPANO'	Gaetano	NC
086	SPASARI	Stefano	NC
087	SPERANDIO	Mario	NC
089	SPINA	Pasquale	NC
088	SPINELLI	Raffaele	NC
090	SPIRITO	Giorgio	NC
091	SQUILLANTE	Alberto	NC
092	TOGNOLA	Paolo	1N
093	TORELLI	Gino	NC
128	TORO	Simone	NC
094	TOZZI	Francesco	NC
095	TRADARDI	Stefano	NC
133	TRANQUILLO	Massimo	1N
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. 22

1.♖d8+ ♔xd8 2.b7 ♖b4 3.♔xb4 c5+ 4.♔b5 [4.♔xc5 ♔c7] 4...♔c7 5.♔a6 ♔b8 6.♔b6

[Vince anche: 6.a4] 6...c4 7.a4 c3 8.a5 c2 9.a6 c1♗ 10.a7#