

# Associazione Scacchistica Italiana

## Amici Sumus

Newsletter n°35 – ottobre 2017



### Sommario:

Torre o Pedoni?	2
Elenco tornei	3
La tecnica dei grandi maestri	4-5
Regolamento	6
I comuter giocano a scacchi	7-11
Partite commentate	11
Elenco Soci	12-14
Regolamento anti cheating	15
Attività/Report dai tornei/Iscrizioni	16-20
Partite commentate	21
Tornei di studi...	22-25
L'angolo dello Studio	25
L'Angolo del problema	26
Dei Medici	27-29
Staff e collaboratori	30

### Il Problemista Alberto Armeni

(da wikipedia)

Alberto Armeni ([Parma, 14 settembre 1944](#)) è un [compositore di scacchi italiano](#).

Il suo primo problema di scacchi risale al 1975, pubblicato dalla rivista "Scacco!". Da allora ha composto circa 1400 problemi, ottenendo 221 riconoscimenti, tra premi e distinzioni. Una sua composizione è stata inserita negli Album FIDE (2004-2006). Nei primi anni da problemista si è dedicato in prevalenza ai diretti in due mosse, passando in seguito

anche agli aiutomatti e agli automatti. Attualmente predilige i problemi fairy.

Per un certo periodo di tempo ha partecipato ai tornei di soluzione, vincendo i Campionati Italiani negli anni 1986 - 1987 - 1989 - 1991.

Nel gioco a tavolino ha conseguito il titolo di Candidato Maestro nel 2006. Nel 2011 ha inoltre ottenuto il titolo di Maestro Nazionale della composizione, assegnato dall'API ([Associazione Problemistica Italiana](#)). Ha lavorato per 39 anni alla Esso Italiana, ed è attualmente in pensione.

Variantim, 2005 (1° Premio)

Aiutomatto in 6 mosse (2 + 12)

Soluzione:

- Rf2!, g4. 2) d1A, g5. 3) e1T, g6. 4) Re2, g7. 5) f2, g8D. 6) f1C, Dg2#

Riportato nell'album FIDE 2004-2006.

ASIGC, 2013 (1° Premio)

Aiutomatto in 2 mosse (4 + 7)

Soluzione:

- Ac6, Axd6. 2) Ae4, Af4#.
- De5, Ah4. 2) De4, Af2#.
- Txe6, Ab4. 2) Te4, Ad2#.
- Txe7, Cf4. 2) Te4, Cg2#.

UAPA, 2016 (1° Premio)

Matto in 4 mosse (8 + 13)

Soluzione:

Tentativi: 1. Cf4?, , ma 1. ...hxg4!

- Cf6! (min. 2. Cxd7+, Cxd7 3. Cg6#)
- 1... hxg4 2. Cg4+, Rf5. 3. Ac8+, Cd7/Ce6. 4. Axd7#/Axe6#
- 1... Cf4 2. d4+, exd3 e.p. 3. exf4+, Rxf4/Rd4. 4. Txc4#/Te4# se 2. ... cxd3 e.p. 3. Tc5+, Cd5+. 4. Txd5#



# Torre o Pedoni?

di Daniel Perone

*"Le aperture ti insegnano ad aprire. I finali ti insegnano gli scacchi."*

*Stephan Gerzadowicz*

È vero, i finali ci insegnano gli scacchi e soprattutto ci fanno rendere conto che dopo la scomparsa della maggior parte dei pezzi, accrescono le difficoltà sulla scacchiera, dato che la conduzione di quest'ultima parte del gioco non è un procedimento unico e/né standardizzato, al contrario è particolare ed anche personale.

Ebbene, sia perché i pedoni sono numerosi, sia perché le torri sono gli ultimi pezzi a partecipare nel vivo del gioco, i finali di torre contro pedoni sono abbastanza frequenti e complicati, quindi, nel mio piccolo ritengo che sia meglio ogni tanto rinfrescare la memoria sul tema.

Allora, sappiamo che i finali di re e pedone contro re e torre possono essere vinti per il colore della torre, oppure patti, però un'altra questione si presenta quando sono due i pedoni uniti sulla sesta traversa. In questi casi i finali possono finire con un qualsiasi esito, giacché il poter risorgere trasforma ai piccoli fantaccini in nemici pericolosi.

Ma che succede quando la torre, il pezzo di bellezza architettonica, lotta contro tre pedoni?

Secondo siano disposti sulla scacchiera i pedoni prendono il sopravvento o no; questo rappresenta per il giocatore, una difficoltà importante non facile da risolvere nella frenesia dello zeinot; vuol dire: il tema merita essere conosciuto a menadito.

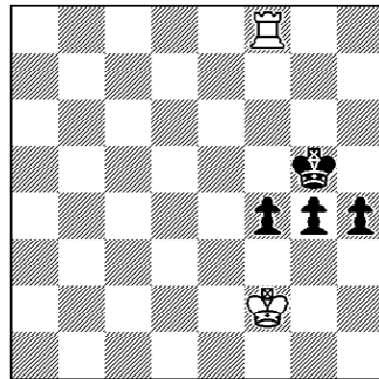
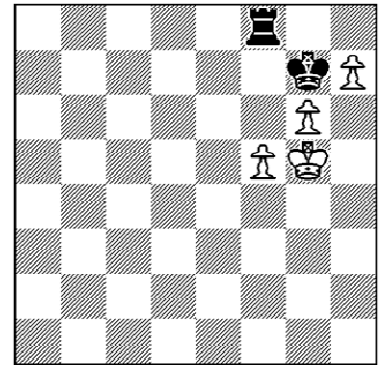
Pertanto diciamo ( a maniera di promemoria) che tutti e tre i pedoni uniti possono vincere se sono posizionati sulla quinta, sesta e settima traversa; invece ne avranno la partita persa se sono posizionati sulla terza, quarta e quinta traversa. Logicamente la posizione intermedia porta alla patta.

Dalla galleria di esempi ho scelto tre che permettono di apprezzare i differenti effetti causati non solo dalla struttura pedonale, ma della situazione attiva o passiva della torre ed i re.

## Salvio, 1605

Il bianco muove e vince

**1. f6+, Txf6; 2. h8=D+, Rxb8; 3. Rxf6** il resto è prevedibile



## Mason – Paulsen

Vienna 1882

Vediamo come si svolsero le cose sulla scacchiera:

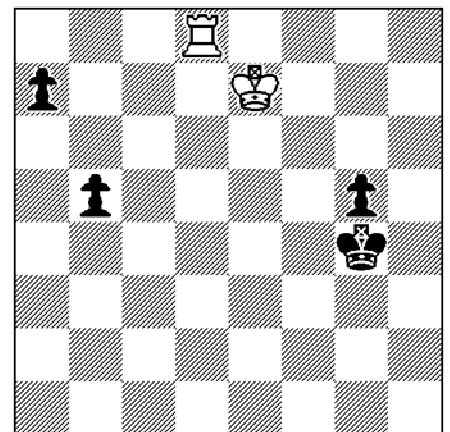
**1. Rg2!, f3+, 2. Rf2!, Rg6; 3. Th8, Rg5; 4. Th7, h3; 5. Rg3, Rf5; 6. Te7, Rg5; 7. Te1, Rg3; 8. Te4,**

**Rh5; 9. Tgx4!** il nero abbandona.

Oggi con l'aiuto dei motori di analisi è possibile migliorare il gioco bianco: **1. Rg2!, f3+, 2. Rf2!, Rg6; 3. Tg8+, Rf5; 4. Re3, h3; 5. Tg7, f2; 6. Rxf2, h2; 7. Rg2** oppure **Th7** vincendo.

## Mikenas (Lituania) – Opocensky

(Cecoslovacchia)



Mikenas mette in pratica la teoria

**Rf6, Rf4; 2. Td4+, Re3; 3. Tg4, a5; 4. Re5, a4; 5. Tg3+, Rf2; 6. Tgx5, a3; 8. Tg8!, Re2; 9. Rd4** ed il nero si arrende.

Ecco la versione odierna: **1. Tf8, b4; 2. Re6, b3; 3. Rd5, a5; 4. Re4!, a4; 5. Tb8!, Rh3; 6. Tb4, g4; 7. Txa4!, g3; 8. Rf3** vince.



## ELENCO TORNEI

### TUTTI I TORNEI CHE E' POSSIBILE GIOCARE CON L'ASIAS

#### **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 gio-

catore 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.

#### **TORNEI POSTALI A 3 GIOCATORI**

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo. Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i due rimanenti partecipanti, per un totale di 4 partite (girone doppio all'italiana).

Le mosse possono essere trasmesse tramite posta ordinaria o, previo accordo col giocatore avversario, tramite le modalità telefoniche: Voce, SMS, WhatsApp.

**Tutti i tornei ASIAS a ciclo continuo, ad eccezione di quelli postali, vengono giocati via e-mail o, previo accordo con i propri avversari, tramite le modalità telefoniche SMS e WhatsApp.**



## Notizie liete

**Andrea Blasi**, nipote del socio **Sergio**, ha brillantemente conseguito, a fine settembre, presso l'Università degli Studi di Roma "Foro Italico" la laurea triennale in Scienze Motorie discutendo la tesi "Aspetti anatomico-funzionali, metodologici e didattici dell'insegnamento della capacità di rapidità nel bambino".

Formuliamo ad Andrea - che ora inizia a frequentare il master di specialistica in "Sport Business e Management"- al papà **Angelo** ed alla mamma **Sara Proietti**, (nella foto) le più vive felicitazioni e gli auguri per brillanti futuri traguardi professionali.

LA TECNICA DEI GRANDI MAESTRI del MI Federico MANCA

**Manca, Federico (2397)**

**Tan, Justin (2448) [C45]**

First saturday giugno,  
09.06.2017

[Federico Manca]

C45: Partita Scozzese **1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 exd4 4.Nxd4 Bb4+** Giocata dopo diversi minuti di riflessione, il mio avversario voleva portarmi evidentemente verso una posizione sconosciuta, e togliermi la preparazione.

In realtà molti anni prima ero stato costretto a giocarla contro la futura campionessa del mondo Stefanova **5.c3 Be7**

[Nella citata partita Stefanova aveva proseguito con 5...Be7 6.Be3 Bb6 7.Bc4 Nf6 8.Nxc6 bxc6 9.e5 Bxe3 10.exf6 Bh6 11.Qe2+ Kf8 12.fxg7+ Bxg7 13.0-0 d5 14.Ba6 Be6 15.Nd2 c5 16.c4 Bb8 17.Nb3 d4 18.Nxc5 Bf5 19.Qf3 Qg5 20.Rfe1 Bf6 21.Ne4 Bxe4 22.Rxe4 h5 23.h4 Qg6 24.Rf4 Bb6 25.Bb7 Kg7 26.Be4 Qh6 27.Qg3+ Kf8 28.Bd5 Rg8 29.Qf3 Rg4 30.Rf5 Kg7 31.b3 Rd6 32.c5 Rd8 33.g3 d3

34.Rd1 d2

35.Kg2 Rd7

36.b4 Re7

**(Diagramma)**

37.Rxd2! Qxd2

38.Rxf6 Qxb4

39.Rxf7+ Rxf7 40.Qxf7+ Kh6

41.Qf6+ Kh7 42.Qf5+ Kh6

43.Bf3 a5 44.Bxg4 hxg4 45.h5

Il nero Abbandona Manca Federico -Stefanova Antoaneta San Vincent 2003] **6.Bc4 d6**

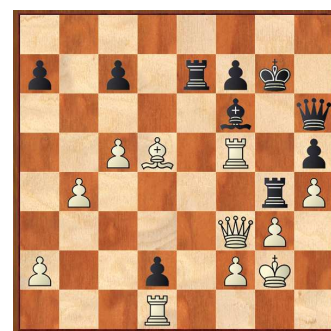
**7.Nxc6 bxc6**

**8.Qb3 Nf6**

**9.Bxf7+ Kf8**

**(Diagramma)**

**10.Be6** La scelta di cambiare immediatamente gli alfieri delle case bianche mi sembra un'ottima idea: il nero alla lunga si troverà, se non sta attento, con una pessima struttura pedonale ed una cattiva collocazione del proprio re [L'alternativa 10.e5!? Nd7 11.e6 Nc5 12.Qc2 Nxe6 13.Bh5 g6 14.Be2 porta ad una posizione complessa come nella partita Ivanchuk, V (2711) -Vescovi, G (2614)/ Hyderabad2002]



10...♘xe4 11.♙xc8 ♔xc8 "d" al nero che però se ne farà  
 12.0-0 ♘c5 [12...d5 13.♘d2 ben poco 20...♖xd8 21.♙a4  
 ♘c5 14.♙c2 g6 15.b4 ♘e6 ♖d7 22.h3 Un'altra mossa uti-  
 16.♙b2 ♔g7 17.c4+ d4 le che è sempre meglio fare in  
 18.♙e4 (18.♘b3 ♙f6 19.f4! tempo 22...a5 Il nero cerca di  
 con fortissima iniziativa) attivare i pezzi pesanti ma non  
 18...♖e8 19.♘f3 c5 20.bxc5 troverà nessun compenso, la  
 ♙f6 21.♙c6 ♖b8 22.♖ab1 ♘f4 posizione del bianco infatti  
 23.h3 ♖e6 24.♙a4 ♙a6 non presenta debolezze  
 25.♙xa6 ♖xa6 26.♙xd4 Gro- 23.♙xa5 ♙c4 24.b3 ♙d3  
 sar,A (2480) -Sermek, D 25.c4 ♙c2 [In partita avevo  
 (2495)/Portoroz 1993 anche visto un tentativo interessante  
 se poi il nero ha vinto credo per il nero 25...e4 26.♙a8?!  
 però che non sia il caso di ri- (26.♙h5+! ♔e6 27.♙xh7 ♙c3  
 petere questo esperimento, il 28.♙g6+ vincendo) 26...♙c3  
 bianco era chiaramente uscito  
 in vantaggio dopo l'apertura.]

13.♙c2 ♙e6 14.♙e3 ♘d7  
 15.♘d2 ♔f7 16.♖fe1 ♙f6  
 17.♘f3 ♘e5 18.♘xe5+ dxe5  
 19.♖ad1 Il ragionamento che  
 ho fatto è stato molto sempli-  
 ce: se riesco a cambiare una  
 torre la posizione del nero di-  
 venterà ben presto insosteni-  
 bile, dal momento che non  
 può tenere difesi i pedoni de-  
 boli sul lato di donna e allo  
 stesso tempo giocare sulla  
 colonna "d" 19...♖hd8  
 20.♖xd8 Lasciando la colonna

27.♖f1?? ♙xf1+! 28.♔xf1  
 ♖d1+ 29.♔e2 ♖e1# Ovvia-  
 mente il bianco ha molti modi  
 per evitare questa trappola]  
 26.♙a6 ♖d6 27.♙b7 ♙d8  
 28.♙c5 ♖g6 29.♙c8 ♙d2  
 30.♙f5+ ♙f6 31.♖xe5 Il nero  
 abbandona 1-0

(Diagramma)





# 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** Salvo diverso avviso indicato nel rispettivo bando, i tornei ASIAS sono regolati dalla **normativa anti-cheating**, alla cui lettura si rimanda per le eventuali penalità a carico dei trasgressori.

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

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

# I computer giocano a scacchi: a che punto siamo?

Lewis Dartnell

Docente di Biologia al Queen's College di Oxford

Per gentile concessione del Centro P.R.I.S.T.E.M (Progetto Ricerche Storiche E Metodologiche) dell'Università Bocconi di Milano <http://matematica.unibocconi.it/>



## L'origine degli scacchi

Chaturanga - l'antenato di tutti i giochi come gli scacchi - è stato sviluppato circa 1600 anni fa da un filosofo indiano. Da allora, si è diffuso in tutto il mondo e si è evoluto in moltissime forme differenti. In Cina, Giappone, Corea, Thailandia e Europa si svilupparono nel Medioevo metodi di gioco simili ma distinti. Gli scacchi europei ebbero il loro maggior sviluppo verso la fine del '400 quando furono modificate le caratteristiche di gioco di diversi pezzi. Il pezzo denominato fers diventa il pezzo più potente della scacchiera, unendo il movimento dell'alfiere e quello della torre e diventa la regina. Alcune delle regole più familiari utilizzate oggi sono state introdotte allora (come l'arrocco, l'avanzamento di due caselle del pedone).

Per altri 250 anni, tuttavia, nessuno pubblicò un approfondito e sistematico ragionamento sulle strategie degli scacchi europei. L'Analyse des Áchecs, scritto da François-André Philidor nel 1748, introduce alcuni concetti (come le mosse preventive e le posizioni sacrificali) e include uno studio delle chiusure classiche. Il libro fu cruciale nello sviluppo dello studio degli scacchi e della loro nomenclatura, che ora include alcuni termini esotici come difesa stonewall, variante del camaleonte, i tranelli di Noah e il pedone avvelenato di Najdorf.

## Parlando di una rivoluzione

I giocatori di livello internazionale passano le ore per pensare a una singola mossa durante il gioco e spendono la loro carriera analizzando e perfezionando tattiche per le prime

mosse di un'apertura. Ma il gioco sta andando incontro a una nuova rivoluzione. Le capacità di calcolo dei computer sono cresciute esponenzialmente dal 1950 quando comparve sulla scena il primo programma per giocare a scacchi. Dalla metà degli anni '80, i computer si sono avvicinati al livello dei campioni (grandmaster) e nel 1997 Garry Kasparov, allora campione del mondo, venne sconfitto in una famosa partita con un supercomputer dell'IBM chiamato Deep Blue (il computer vinse due partite, ne perse una e pareggiò le altre tre).

È solo una questione di tempo e le macchine diventeranno imbattibili ma anche Kasparov è ottimista sul futuro dei giocatori umani. I computer saranno allora degli eccellenti strumenti di apprendimento o di preparazione alle partite.

Nel linguaggio della Teoria dei giochi gli scacchi sono un gioco finito senza elementi random, giocato da due giocatori ognuno con a disposizione informazioni complete. È anche un gioco a somma-zero, che significa che il vantaggio di un giocatore è necessariamente lo svantaggio dell'avversario. Come conseguenza, è teoricamente possibile giocare una partita a scacchi perfetta, in cui cioè entrambi i giocatori possono sempre calcolare l'esatta sequenza di mosse migliori. Durante una partita perfetta, i giocatori conoscono in ogni istante la miglior mossa. In funzione di come risponde l'avversario, il quale potrebbe anche essere sempre previsto. L'intero gioco sarà trasparente, con entrambi i giocatori a conoscenza esattamente di come la partita finirà 10, 30 o 100 mosse dopo.

## Può essere razionale e divertente allo stesso tempo?

Per esempio, all'inizio di una partita a tris c'è una scelta tra nove possibili mosse. Solo 512 ( $2^9$ ) differenti combinazioni di O e di X possono essere riprodotte in una scacchiera 3x3. Il numero massimo di partite differenti è tuttavia ancora minore poiché la simmetria rotazionale dimostra l'identità tra alcune di queste possibilità. Inoltre, molte di queste disposizioni sono vincenti e finiscono prima che tutte le nove caselle siano riempite. Si possono pertanto conoscere tutte le possibili partite ed essere in grado di rispondere nel miglior modo alle mosse dell'avversario. A tris, una partita pari e patta è l'unico risultato possibile tra due giocatori razionali.

Gli scacchi, sono molto più complessi e i pezzi possono essere arrangiati su 64 caselle della scacchiera in  $10^{44}$  differenti posizioni.

Un matematico ha calcolato che ci sono circa  $10^{(10^{50})}$  differenti partite possibili, che è maggiore del numero di particelle dell'intero universo visibile. È di fatto un numero di permutazioni effettivamente infinito e così è impossibile giocare a scacchi perfettamente.

In termini di Teoria combinatoria dei giochi descritta nel libro *Games people play*, non è chiaro se il valore di una partita a scacchi sia fuzzy o se la partenza sia a posizione-zero. In effetti, questa potrebbe essere la vera ragione per cui Dio non gioca parafrasando Einstein (che disse "Dio non gioca a dadi", esprimendo la sua incredulità nei confronti dell'indeterminazione inerente alla Meccanica quantistica). Egli potrebbe conoscere il risultato di ogni partita prima di iniziare il gioco e allora dove sarebbe il divertimento?

Durante il gioco, il giocatore può scegliere quale pezzo muovere e spesso anche in quale casella muoverlo. Dalla posizione iniziale, il Bianco può scegliere solamente tra 20 mosse permesse, ma questo pallone si gonfia in molte centinaia di possibilità, o candidati, a metà partita quando più pezzi sono liberi di

muoversi. L'avanzamento del gioco può pertanto essere pensato come un cespuglio fiorente, con numerose frasche che spuntano da uno stesso punto sul ramo per indicare ognuna delle differenti mosse permesse disponibili in una data posizione. Ad ogni turno, ognuna di queste frasche fiorisce in molte altre possibili diramazioni. Il numero di possibilità, che deve essere analizzato, cresce esponenzialmente. Il trucco per giocare a scacchi in modo efficiente è quello di ignorare le linee di gioco che non sembrano migliorare la propria posizione e focalizzare la propria analisi su un piccolo numero di candidate promettenti per poter potare l'albero del gioco. Il calcolo è particolarmente difficile poiché bisogna trovare una mossa che, non solo serva al giocatore per migliorare il suo stato, ma anche limiti le opzioni positive disponibili per l'avversario. Il nodo da sciogliere, nella differenza tra uomo e computer, è la diversità di modi in cui vengono potati questi cespugli. Il cervello di un giocatore esperto sembra in grado di potare la ricerca in modo abbastanza intuitivo. I campioni, tipicamente, studiano solo una decina di possibilità per ogni turno. Attraverso questa focalizzazione è possibile, sulle linee di azione selezionate, raggiungere una maggior profondità di analisi. I giocatori esperti hanno un buon senso della scacchiera: senza analizzare esplicitamente una posizione, identificano quali pezzi siano in posizioni dominanti, quali combinazioni di pedoni siano forti, dove stanno le debolezze dell'avversario e così via. Il computer, invece, gioca come un principiante. Un principiante - sia ben chiaro - in grado di valutare milioni di mosse al secondo. I computer applicano al gioco degli scacchi la tecnica della forza bruta e non hanno idea di cosa sia questo feeling con la scacchiera. Un computer può solamente vagabondare ciecamente lungo tutte le diramazioni ipotetiche di una partita, fino a trovare una sequenza di mosse considerate positive.



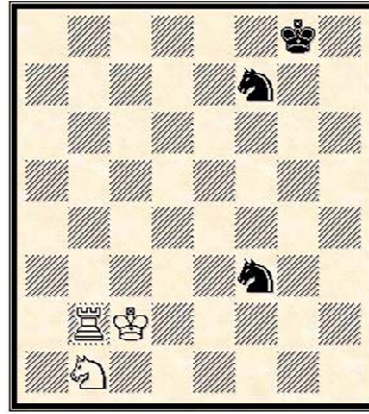
Un buon giocatore, invece, identifica un pericolo o un obiettivo e pensa lateralmente e creativamente su come usare i pezzi a disposizione in modo combinato per raggiungere il risultato desiderato.

Sebbene le procedure programmate, o algoritmi, che il computer usa per ridurre lo spazio di ricerca continuo a migliorare, le differenze appena citate rappresentano ancora il lato debole di un computer che gioca a scacchi.

Ci sono altri due metodi che i programmatori utilizzano per migliorare il gioco delle macchine. Il primo è una libreria, che contiene una sequenza stabilita di mosse per i primi turni. Questa conoscenza è il risultato di secoli di analisi dei modi migliori per muovere i propri nelle fasi iniziali di una partita.

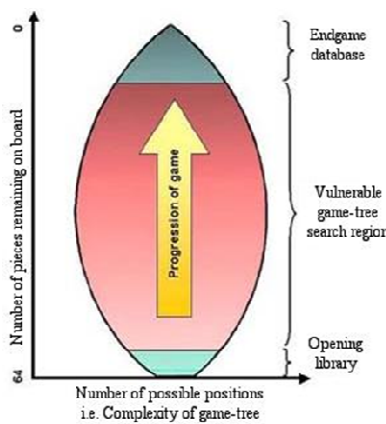
Il secondo metodo è conosciuto come approccio bottom-up. Molti scenari di fine gioco sono noti per la possibilità di uno dei giocatori di forzare la vittoria (per esempio il solo re contro la regina, o le due torri, o una torre e un pedone contro l'alfiere). Un computer può allora "non muovere" alcuni pezzi, o tornare indietro, per trovare tutte le posizioni da cui può essere raggiunto uno degli scenari conosciuti.

Questo approccio ha prodotto un enorme data-base di finali di partita in modo che, se un computer raggiunge una delle posizioni incluse, può giocare una partita essenzialmente perfetta. Tutti i finali di partita con meno di sei pezzi sono già stati analizzati esaustivamente. Nel complesso, queste analisi svolte dai computer sono in accordo con le analisi svolte da giocatori esperti attraverso i secoli. Alcuni risultati sorprendenti sono stati trovati, tuttavia, come quello del finale di torre e cavallo contro due cavalli. Questa è generalmente pensata come una partita patta ma, per alcune posizioni, è possibile per il Bianco catturare senza rischio uno dei cavalli e assicurarsi così la vittoria. La posizione mostrata qui nel diagramma richiede la più lunga se-



quenza nota, prima della cattura: 243 mosse. Questa esatta posizione è veramente improbabile da raggiungere. Una partita reale può finire con solo 50 mosse senza una singola cattura o promozione.

### Chinook e la Dama



Come si può notare dal diagramma, è da quando si esce dalla libreria (degli inizi di partita) finché non si arriva al data-base dei finali che il computer può diventare inefficiente. Questo è il mo-

mento in cui la focalizzazione della situazione e l'inventiva della mente umana è un vantaggio e i computer fanno errori che possono costare la partita.

Questo attacco a tre livelli (con l'efficienza degli algoritmi di ricerca, le librerie delle aperture, e il database delle chiusure) è stato già applicato con successo alla Dama. Un programma chiamato Chinook ha recentemente giocato 220 partite contro un campione di dama e le ha vinte tutte, tranne una. Le macchine hanno quindi già raggiunto l'invincibilità in questo più semplice gioco.

La dama ha solo  $10^{18}$  posizioni di gioco ottenibili e il data-base di Chinook di 400000 miliardi di posizioni, con otto o meno pezzi, gli assicura di poter giocare perfettamente una buona parte della partita.

Nell'unica partita che ha perso, il suo avversario umano ha forzato il programma fuori dalla libreria di aperture conosciute, quasi alle prime mosse.

In tal modo, il computer ha dovuto spendere più tempo nella regione di vulnerabilità prima di rientrare nel data-base delle chiusure. Chinook non ha potuto calcolare alla profondità delle 25 mosse successive richieste e quindi ha perso.

Ma Chinook è un programma che impara ogni volta e il giorno in cui perderà la sua ultima partita è vicino. In un futuro molto vicino, il data-base di Chinook potrà coprire tutte le mosse permesse e giocare in modo matematicamente perfetto tutta una partita. Avrà allora risolto ogni nodo.

La maggior complessità degli scacchi implica che i computer non siano affatto allo stesso livello di invincibilità. Ma, se anche un home computer può ora analizzare più posizioni nel corso di una partita, rispetto a quelle che un giocatore medio può vedere in tutta la sua vita, com'è possibile per l'uomo poter ancora vincere? Come detto sopra, i computer non sono giocatori intelligenti e mancano della creatività della mente umana. È possibile studiare lo stile di gioco di un computer, valutare i suoi punti di forza e di debolezza e giocare su questi. I giocatori umani hanno anche diversi altri assi nella manica.

### Tattiche per battere un computer a scacchi

Siccome un computer si basa su un approccio strettamente matematico nella parte centrale della partita, esso può vedere in anticipo solo un numero limitato di mosse e non riesce a ricordare strutture o manovre generali. Questa visione a corto raggio è chiamata orizzonte. Proprio giocando sull'orizzonte della macchina il giocatore può attirarla in una trappola mortale. Oppure può lentamente preparare un assalto e colpire solo quando è troppo tardi perché il computer riesca a difendersi efficacemente.

Un altro motivo per il quale i giocatori umani hanno successo, è che i computer valutano le posizioni di gioco come se avessero appena iniziato. Il computer analizzerà milioni di rami nell'albero del gioco ogni volta, anche se

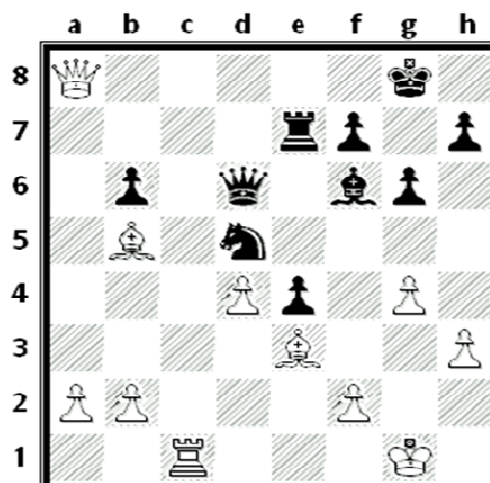
ha visto posizioni quasi identiche. Un uomo riconoscerà che alcune mosse non cambiano fortemente la situazione e quindi non si preoccupa di rianalizzarle. Questa differenza può naturalmente esplodere nei giochi a tempo, dove i giocatori devono fare le loro mosse in un tempo ben definito. L'umano può, a volte, vincere semplicemente muovendo avanti e indietro tra le stesse due caselle mentre il computer sperpera tutto il suo tempo riesaminando ogni posizione.

Un'altra tattica comune in un gioco a tempo è di giocare mosse veloci che sono mediocri ma innocue, nel senso che non c'è il rischio di perdere un pezzo o lasciare il re a rischio di scacco. Un mossa particolarmente efficace è quella che complica le posizioni sulla scacchiera e figura come se fosse la parte di un attacco molto elaborato. Il computer non lo sa e spende molto del suo tempo analizzando con attenzione la posizione. Questa tattica è nota come *enough rope*.

### Alberi e orizzonti

L'effetto orizzonte è diventato meno importante con lo sviluppo di processori più veloci e di algoritmi di potatura degli alberi più efficienti. Ma il miglior programma può essere sensibile al problema inverso.

La posizione (vedi figura successiva) proviene da una partita con un umano, che gioca il Bianco, e un computer. Il bianco ha messo il Re nero sotto scacco con la sua Regina in a8.



Il computer muove la sua Torre in e8 e il pubblico ride, pensando che il programma abbia avuto un malfunzionamento per giocare una mossa così debole. Nonostante il controllo sia stato bloccato, la Torre è completamente indifesa e la Regina bianca può immediatamente catturare questo importante pezzo. La risposta più naturale dovrebbe essere, invece, quella di muovere il Re in g7, via dallo scacco.

Finché il programma non è stato testato, non è stato possibile spiegare la sua scelta. La macchina ha realizzato che, se il re fosse stato messo in g7, allora il computer non sarebbe più stato in grado di prevenire la forzatura del Bianco verso un elegante scacco matto cinque mosse dopo.

Ma, attraverso il sacrificio della Torre, lo scaccomatto è stato ritardato (cosa che il computer valuta come utile). Ogni giocatore umano, tuttavia, avrebbe mosso il Re poiché c'è una possibilità che l'avversario - imperfetto - possa non aver visto questa sequenza di scacco. Sacrificare la Torre è un atto suicida, che implica buttar via la partita. Così, paradossalmente, in certe situazioni un computer può comportarsi meglio contro un umano se gioca ciò che lui ritiene mosse deboli!

La programmazione di un computer, per il gioco degli scacchi, è una normale estensione dell'utilizzo della Matematica nell'analisi delle posizioni. Gli scacchi sono matematicamente complessi e ancora - tra umani e computer - c'è la possibilità di sfidarsi, usando tuttavia metodi differenti.

Malgrado la nuda e cruda potenza di calcolo dei computer, l'intelligenza umana può ancora battere le macchine durante la parte centrale del gioco. Il nostro tempo è tuttavia già in fase calante e i computer sono vicini alla soluzione del gioco.

**(Lewis Dartnell)**

## Partite commentate

(di Andrea Bertaggia)

[Event "Torneo O-036"]  
 [Date "2017.04.10"]  
 [White "**Bertaggia Andrea**"]  
 [Black "**Prola Maurizio**"]  
 [Result "1-0"]  
 [ECO "E18"]  
 [Opening "Queen's Indian"]  
 [Variation "old main line, 7.Nc3"]

**1. d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nf3 b6 4. g3 Bb7 5. Bg2 Be7 6. O-O O-O 7. Nc3** {Posizione iniziale come nella partita Aronian - Rapport 1-0 giocata al Tata Steel Masters 2017. Rapport, a differenza della mossa del testo, prosegue con 7...Ne4 8. Bd2 Bf6 9. Be1 Re8 con parità'.}  
**7... d6 8. Re1 Nbd7 9. e4 e5 10. d5 a5 11. Nd2 Nc5 12. Nf1 Nfd7 13. Ne3 Bg5 14. b3 Nf6 15. Ba3 Bc8 16. Rb1 Bxe3 17. Rxe3 Ng4 18. Re1 f5 19. f3 Nh6 20. exf5 Nxf5 21. Rb2 Bd7 22. Rf2 Ne7 23. Qd2 Ng6 24. Bc1 Bf5 25. Bf1 Qf6 26. Nb5 Rf7 27. Qd1 Raf8 28. a3 Bg4 29. b4 Nb7 30. Be2 Bd7 31. Nxc7 Rc8 32. Ne6 h6 33. f4 Rxc4 34. Bxc4** {il Nero Abbandona}  
 1-0



# Elenco Soci al 1° ottobre 2017

ord	Cod	Cognome	Nome	cat	elo	Note
1	112	ADINOLFI	Alfredo	CM	2169	
2	144	AGOSTINELLI	Andrea	N	1800	
3	001	ALBANO	Vito Rodolfo	N	1800	
4	153	AMETRANO	Anton Giulio	N	1800	
5	163	ANDREOLI	Alfredo	N	1800	
6	171	ANDREOZZI	Paolo	N	1800	
7	120	ANTEI	Tiziano	N	1800	
8	229	ARBRILE	Giuseppe	M	2386	
9	348	BAGNOLI	Paolo	CM	2000	
10	005	BALACCO	Giuseppe	N	1800	
11	406	BALESTRA	Stefano	N	1800	
12	127	BALOSETTI	Davide	CM	2034	
13	165	BARATO	Giuseppe	N	1761	
14	151	BARTALINI	Chiara	M	2305	
15	167	BASCETTA	Biagio	IM-ICCF	2200	
16	205	BASSANINI	Marco	N	1906	
17	203	BELLIPANNI	Pietro	CM	2055	
18	323	BELLISARIO	Carlo	N	1664	
19	270	BENA'	Ermanno	N	1800	
20	357	BENUSSI	Alberto	M	2202	
21	365	BERTAGGIA	Mirco	CM	2092	
22	390	BERTAGGIA	Andrea	N	1800	
23	268	BERTAGNOLLI	Gerhard	CM	2068	
24	210	BESOZZI	Ferdinando	M	2284	
25	007	BIANCHIN	Roberto	CM	2147	
26	230	BIASUTTO	Stefano	M	2217	
27	224	BLASI	Sergio	CM	2052	
28	391	BLONNA	Michele	CM	2015	
29	225	BOCCIA	Mattia Mario	SIM-ICCF	2436	
30	369	BOE	Roberto	N	1800	
31	193	BOLMIDA	Carlo	M	2200	
32	202	BONARETTI	Alberto	N	1887	
33	246	BONDI	Andrea	M	2385	
34	355	BONGIOVANNI	Marco	M	2215	
35	312	BONOLDI	Fabio	CM	1938	
36	321	BONUGLI	Carlo	M	2200	
37	172	BORGIA	Massimo	N	1800	
38	192	BORINO	Paolo	CM	2000	
39	339	BUONAMANO	Fabio	N	1843	
40	368	BUSOLO	Paolo	N	1800	
41	185	CALANDRI	Fausto	SIM-ICCF	2432	
42	345	CAPONE	Giuseppe	N	1741	
43	168	CAPONI	Saverio	CM	2000	
44	209	CAPUTI	Giuliano	CM	2000	
45	013	CAPUZZI	Gabriele Ettore	N	1820	
46	126	CARNEMOLLA	Giampaolo	CM	2105	
47	349	CARRETTONI	Angelo	M	2199	
48	015	CASALEGNO	Giorgio	N	1800	
49	378	CASCONE	Giuseppe	N	1727	
50	131	CASELLA	Sergio	CM	2019	
51	233	CASTALDI	Erminio	N	1800	
52	247	CASTALDINI	Marzia	N	1800	
53	343	CASTIGLIONE	Umberto	CM	2192	
54	206	CATTANEO	Piero	N	1800	
55	360	CAVALCANTI	Bruno	M	2256	
56	166	CECCHI	Mauro	CM	2066	
57	143	CELLA	Carmelo	N	1800	
58	332	CERINA DINI	Antonio	N	1800	
59	016	CERRATO	Roberto	IM-ICCF	2467	
60	335	CERVELLI	Vito Riccardo	N	1773	
61	152	CESETTI	Claudio	GM-ICCF	2581	
62	386	CHIAPPONI	Paola	N	1800	
63	396	CHICCO	Giancarlo	N	1800	
64	403	CIANCARINI	Paolo	CM	2077	
65	119	CIARAMELLA	Antonio	N	1720	
66	204	COLIO	Bruno	N	1800	
67	018	COLLOBIANO	Alberto	M	2187	
68	395	COLOMBO	Fabio	CM	2084	
69	019	COLUCCI	Andreina	M	2200	
70	020	COLUCCI	Giuseppina	N	1800	
71	021	COLUCCI	Maria	N	1853	
72	022	COLUCCI	Pasquale	M	2226	
73	182	CORRADO	Stefano	N	1800	
74	384	CORRENTE	Onofrio	N	1800	
75	287	CORTESE	Lina	N	1800	
76	281	COSTA	Armando	N	1800	
77	245	CUNATI	Valerio	N	1800	
78	248	CUOMO	Salvatore	CM	2153	
79	024	CUSIMANO	Salvatore	N	1800	
80	232	DAFFRA	Claudio	N	1800	
81	178	DALMASSO	Emanuele	N	1832	
82	149	DANZILLI	Sabato	N	1800	
83	142	DATTOLI	Lucio	N	1800	
84	362	DE FILIPPIS	Francesco	MS-ASIGC	2409	
85	251	DE LILLO	Michele	M	2234	
86	341	DE VITA	Davide	N	1800	
87	125	DE VITO	Giovanni	N	1886	
88	177	DECARO	Danilo	N	1800	
89	154	DELFINO	Luigi	M	2236	
90	188	DELLAPIA	Paola	N	1800	
91	025	DENOZZA	Mauro	N	1800	
92	148	DI GISI	Umberto	N	1857	
93	027	DI IORIO	Francesco	N	1800	
94	374	DI PIAZZA	Patrizio	N	1800	
95	028	DI TUCCI	Benedetto	CM	2000	
96	026	D'INCECCO	Stefano	N	1819	
97	029	DINUZZI	Vito	N	1800	
98	135	DONADIO	Andrea	CM	2000	
99	221	DONESI	Pina	N	1800	
100	030	DORATI	Giuseppe	M	2200	
101	313	DUBINI	Rolando	M	2200	
102	211	DUCCI	Roberto	M	2232	
103	254	ELISEI	Bruno	N	1926	
104	155	ESPOSITO	Luigi	N	1861	
105	031	ETNA	Agostino	N	1800	
106	179	FABRI	Luca	M	2358	
107	032	FALCO	Nicola	N	1800	
108	354	FEDELI	Luciano	CM	2009	
109	226	FELICINI	Samuela	N	1800	
110	375	FERLITO	Gianfelice	CM	2042	
111	366	FERRARI	Cristiano	CM	1974	
112	033	FINELLI	Amedeo	N	1800	
113	034	IORE	Valerio	CM	2000	
114	351	FIorentino	Vincenzo	CM	2152	
115	150	FONTANA	Francesco	N	1800	
116	269	FRACASSA	Massimo	N	1800	
117	336	FRANCESCONE	Giovanni	M	2214	
118	115	FRANCHINI	Gabriele	FM-FIDE	2211	
119	249	FRANCO P.	Alessandro	N	1813	
120	383	FRATTARELLI	Italo	N	1808	
121	404	FRIZZARIN	Andrea	N	1800	
122	286	GACNIK	Ljubomir	CM	2154	
123	340	GAGLIARDINI	Luca	N	1921	
124	110	GALASSO	Giuseppe M.	N	1871	
125	353	GALVAN	Gaetano	M	2158	
126	407	GENNACCARI	Guido	N	1800	
127	397	GERVASI	Giancarlo	MF	2307	
128	137	GIOVANNINI	Ettore	N	1765	
129	401	GIUFFRIDA	Antonio	CM	2053	
130	037	GRAZIANI	Sergio	N	1910	
131	141	GRECH	Gerlando	N	1858	
132	382	GUALTIERI	Primo	N	1800	

133	038	GUERRIERO	Caterina	N	1800
134	039	GUERRIERO	Mario	N	1800
135	302	IASELLI	Michele	M	2279
136	162	INTRAVAIA	Bruno	CM	1954
137	044	LA ROSA	Massimo	N	1937
138	283	LAGHETTI	Gaetano	IM-ICCF	2455
139	130	LAPENNA	Antonio	M	2248
140	045	LAUDATI	Lelio	N	1800
141	253	LAUDATI	Adriano	CM	2071
142	046	LEONE	Maurizio	N	1800
143	169	LEONE	Alfonso	M	2179
144	380	LEONE	Cataldo	M	2199
145	299	LIMOLI	Patrizia	N	1703
146	047	LO CONTE	Vittorio	CM	2108
147	398	LUCCI	Mirko	N	1788
148	176	LUPO	Francesco	N	1897
149	393	MACCAPAN	Fabio	CM	1944
150	347	MACCHIA	Giovanni	CM	1878
151	050	MAGGIORA	Aldo	N	1800
152	333	MAGRI	Maurizio	N	1800
153	381	MALORI	Marcello	N	1758
154	334	MANCONE	Stefano	N	1800
155	379	MANICONE	Giovanni	N	1753
156	164	MARCHELLO	Massimo	N	1800
157	239	MARIANI	Danilo	N	1815
158	051	MARINO	Francesco	CM	2094
159	134	MARINO	Vincenzo	N	1800
160	109	MARTINO	Enzo	N	1800
161	052	MASCETRA	Nicola	N	1846
162	118	MASIERO	Luigi	N	1800
163	356	MASTRONARDI	Donato	CM	2183
164	367	MAZZANTI	Raniero	N	1966
165	183	MAZZOLA	Alessandro	N	1684
166	124	MELANDRI	Fabio	N	1800
167	173	MELOTTI	Dario	N	1949
168	252	MENEGHETTI	Juri	N	1800
169	121	MENNITTO	Roberto	N	1800
170	402	MESSINA	Francesco	N	1970
171	122	MINGIONE	Luigi	N	1800
172	370	MINISTRINI	Ivan	N	1800
173	181	MODESTINO	Marco	M	2217
174	228	NANNI	Marco	N	1800
175	187	NEGRONI	Giovanni	N	1800
176	352	NICOTERA	Alessandro	M	2164
177	116	NIGLIO	Biagio	N	1666
178	138	NISTRI	Paolo	N	1800
179	304	NUCCI	Luciano	M	2230
180	363	NUDO	Davide	N	1800
181	388	NUNNARI	Massimo	CM	2072
182	267	OLDRATI	Pietro	CM	2038
183	324	OLIVIERI	Guglielmo	N	1736
184	389	PACCHIARINI	Marco	IM-ICCF	2412
185	344	PAGLIA	Angelo	N	1756
186	255	PAJER	Walter	N	1806
187	139	PALMIERI	Francesco	N	1800
188	300	PANDIANI	Domenico	N	1800
189	208	PANNULLO	Umberto	MS-ASIGC	2314
190	123	PARISI	Cosimo	CM	2156
191	385	PARODI	Pierbruno	N	1805
192	320	PARZIALE	Giovanni	N	1800
193	400	PATRIARCA	Giovanni	N	1800
194	117	PAUSELLI	Claudio	N	1800
195	145	PELLEGRINI	Francesco	N	1978

196	174	PELLEGRINI	Pietro	N	1800
197	371	PELLICONI	Vanes	CM	2020
198	058	PELUSO	Luigi	N	1800
199	358	PEPE	Savino	M	2249
200	359	PERINI	Giampaolo	M	2209
201	325	PERRELLA	Giovanni	N	1800
202	236	PERRICONE	Michele	N	1800
203	111	PETRILLO	Michele	IM-ICCF	2351
204	217	PIANTADOSI	Angelo	N	1881
205	160	PICCIN	Mauro	N	1800
206	113	PICCININI	Carlo	N	1800
207	301	PIETRONI	Walter	N	1800
208	384	PILOTTA	Marcello	N	1837
209	059	PINTO	Claudio	N	1800
210	060	PIOLI	Franco	N	1800
211	136	PISCOPIA	Carmela	CM	2036
212	132	PIVIROTTO	Filiberto	N	1860
213	061	PIZZI	Gaetano	N	1800
214	310	PONTAROLLO	Franco	N	1800
215	062	PORCELLI	Vincenzo	N	1800
216	207	PORCELLI	Danny	M	2343
217	277	POSSANZINI	Lorenzo	N	1800
218	285	PRENCIPE	Gaetano Antonio	N	1945
219	063	PRISCO	Giuseppe	N	1800
220	215	PROFILI	Bruno	N	1800
221	146	PROIETTI	Costantino	N	1936
222	331	PROLA	Maurizio	N	1878
223	227	PUZO	Massimiliano	N	1800
224	273	QUARTA	Luigi	N	1800
225	180	QUERCI	Alessandro	M	2302
226	064	RACCARO	Michele	N	1800
227	309	RAJOLA	Alfredo	N	1800
228	065	RAMELLA	Riccardo	N	1800
229	066	RAUSEO	Emilio	N	1800
230	129	REBAUDO	Nino	CM	2000
231	067	RENZI	Nicola	N	1800
232	068	RICCI	Massimo	N	1800
233	175	RICCI	Antonio	N	1756
234	191	RIEGLER	Alessandra	LGM-ICCF	2286
235	069	RINALDI	Umberto	N	1800
236	070	RIVA	Claudio	N	1800
237	196	RIZZO	Domenico	N	1800
238	261	RIZZO	Carmine	N	1800
239	071	ROBERTI	Corrado	N	1800
240	272	ROBUSTELLI	Davide	N	1800
241	072	ROCCHI	Piero	N	1800
242	219	ROMANO	Vittorio	N	1946
243	220	ROMANO	Stefano	N	1800
244	073	ROMEI	Maurizio	N	1800
245	259	ROSSANO	Marco	N	1800
246	074	ROSSI	Enrico	N	1800
247	075	ROSSI	Gianluca	N	1800
248	244	ROSSI	Vincenzo	N	1800
249	308	ROSSI	Luciano	N	1800
250	189	ROTTONDI	Pierpaolo	N	1800
251	276	ROTUNDO	Raffaele	N	1949
252	076	RUBERTO	Giuseppe	N	1800
253	077	RUMIANO	Roberto	N	1800
254	114	RUOPPOLO	Alfonso	N	1897
255	078	SALA	Alfonso	N	1800
256	377	SALVARIO	Marco	N	1830
257	010	SALVATORE	Carmine	MS-ASIGC	2336
258	266	SALVEMINI	Alfredo	N	1800

259	376	SALVEMINI	Fabio	N	1660
260	372	SANNA	Marco	N	1828
261	287	SANTALUCIA	Umberto	N	1800
262	140	SANTANGELO	Nicola	CM	2074
263	195	SANTELLI	Francesco	N	1800
264	079	SANTORO	Andrea	N	1800
265	080	SARTORI	Fabio	N	1800
266	311	SARTORI	Delfino	N	1937
267	294	SATTA	Francesco	N	1800
268	280	SBERSE	Luca	N	1800
269	081	SCALA	Paolo	N	1800
270	082	SCARPATI	Francesco	N	1800
271	222	SCAVO	Santo	N	1800
272	307	SCHIRRU	Fulvio	N	1800
273	330	SCOTTI	Vincenzo	N	1800
274	303	SECCHI	Dino	M	2398
275	271	SEGALINA	Luigi	N	1800
276	338	SENESE	Antonio	N	1800
277	084	SENESE	Enrico	N	1800
278	361	SERRAJOTTO	Marino	M	2195
279	083	SERTORIO	Carlo	N	1800
280	190	SORCINELLI	Andrea	N	1930
281	147	SORRENTINO	Antonio	N	1800
282	186	SORRENTINO	Michele	N	1861
283	394	SOSSAI	Silvio	CM	2032
284	085	SPANO'	Gaetano	N	1800
285	086	SPASARI	Stefano	N	1800
286	087	SPERANDIO	Mario	N	1800
287	089	SPINA	Pasquale	N	1800
288	088	SPINELLI	Raffaele	N	1800
289	090	SPIRITO	Giorgio	N	1800
290	091	SQUILLANTE	Alberto	N	1800
291	399	STAGO	Raffaele	N	1800
292	161	STALTARI	Giuseppe	N	1815
293	231	STIPANI	Leontino	M	2200
294	237	STOCHINO	Flavio	N	1800
295	306	SULIS	Giovanni	N	1800
296	337	TARELLI	Daniele	N	1963
297	260	TEDONE	Raffaele	N	1800
298	092	TOGNOLA	Paolo	N	1800
299	223	TORASSA	Giuseppe	M	2200
300	093	TORELLI	Gino	N	1800
301	128	TORO	Simone	N	1800
302	094	TOZZI	Francesco	N	1800
303	095	TRADARDI	Stefano	N	1800
304	250	TRAMACERE	Salvatore	M	2218
305	133	TRANQUILLO	Massimo	N	1831
306	096	TREBBI	Costantino	N	1800
307	328	TREBBI	Alessandro	N	1800
308	218	TREDESINI	Davide	N	1800
309	097	TRUPI	Nicolò	N	1926
310	322	TROIA	Elio	M	2248
311	098	TRONCOSSI	Luca	M	2371
312	099	URBANO	Paolo	N	1800
313	100	VACCARI	Giorgio	N	1800
314	159	VALENTE	Pierluigi	N	1800
315	290	VALENTE	Luigi	N	1800
316	305	VALERIO	Marzio	N	1800
317	101	VALGIUSTI	Tiberio	N	1800
318	346	VANNICOLA	Roberto	CM	2184
319	282	VANNINI	Marco	N	1800
320	170	VASTANO	Ciro	N	1800

321	102	VERGINE	Mariano	N	1800
322	184	VESPE	Francesco	M	2200
323	392	VIAGGI	Stefano	CM	2017
324	103	VITA	Pierluigi	N	1800
325	104	VITALE	Sebastiano	N	1800
326	373	VIVIANI	Alessio	MF	2244
327	240	ZACCARIA	Vincenzo	CM	2013
328	342	ZANNONI	Gianni	N	1858
329	157	ZANON	Ezio	N	1800
330	105	ZANOTTI	Roberto	N	1800
331	275	ZANOTTI	Fabio	N	1800
332	106	ZILIOLI	Marcello	N	1800
333	107	ZINGARETTI	Primo	N	1800
334	296	ZORDAN	Dino	N	1800
335	364	ZOTTI	Enrico	CM	2000
336	108	ZUCCA	Antonio	N	1800



## NUOVI SOCI ANNO 2017

COGNOME	NOME	PROV.	CATEGORIA
<b>BALESTRA</b>	Stefano	FE	N
CHICCO	Giancarlo	CB	N
CIANCARINI	Paolo	PI	CM
COLOMBO	Fabio	VA	CM
GERVASI	Giancarlo	RM	FM
FRIZZARIN	Andrea	VE	N
<b>GENNACCARI</b>	Guido	RM	N
GIUFFRIDA	Antonio	AL	CM
LUCCI	Mirko	VE	N
MACCAPAN	Fabio	VE	CM
MESSINA	Francesco	TR	N
PATRIARCA	Giovanni	TO	N
SOSSAI	Silvio	BL	CM
STAGO	Raffaele	AV	N
TROIA	Matteo	LT	M
VIAGGI	Stefano	PD	CM



## **Controllo anti-cheating**

- A) Il giocatore che abbia fondato sospetto che il suo avversario stia facendo uso di un motore di analisi, può inoltrare richiesta al DT del torneo di sottoporre tale partita all'esame della Commissione anti-cheating. Il DT, esaminato il testo delle mosse giocate, avrà facoltà di accogliere la richiesta, inoltrandola al Responsabile della Commissione. La partita "under investigation" nel frattempo proseguirà regolarmente;
- B) La Commissione, ad esame concluso, ne darà comunicazione al giocatore risultato positivo al cheating e, per conoscenza, al DT del torneo, il quale assegnerà partita persa al trasgressore. Il giocatore sanzionato potrà inoltrare una memoria difensiva al Comitato entro 15 giorni dalla ricezione della notifica. Il Comitato valuterà in maniera inappellabile la positività o meno al cheating entro 15 giorni dalla ricezione della memoria difensiva, dandone comunicazione ai giocatori interessati ed al DT del torneo;
- C) In caso di un secondo verdetto di colpevolezza a carico del medesimo giocatore nello stesso torneo, il DT lo escluderà dalla manifestazione assegnando partita vinta a tutti i suoi avversari. Tali decisioni sanzionatorie saranno inappellabili;
- D) Oltre ai controlli su reclamo, sono contemplati, a cura della Commissione anti-cheating, dei controlli a campione nonché dei controlli a carico dei vincitori di premi nei campionati e tornei che ne prevedano l'assegnazione;
- E) La Commissione anti-cheating invierà con cadenza semestrale al Collegio Arbitrale un elenco dei giocatori penalizzati. Il Collegio Arbitrale, riunitosi per via epistolare, potrà comminare ai giocatori segnalati, in base al numero di penalizzazioni a carico di ciascun giocatore, le seguenti sanzioni:
1. Richiamo verbale, in caso di prima trasgressione;
  2. squalifica dall'attività agonistica per 2 mesi, in caso di accertata seconda trasgressione anche in tornei diversi;
  3. radiazione, in caso di accertata terza trasgressione anche in tornei diversi.
- F) La presente normativa, laddove non diversamente disposto nei rispettivi bandi, si applica a tutti i tornei indetti dall'ASIAS a decorrere dal 1 giugno 2017, salve successive proroghe e modificazioni.

## SITUAZIONE ISCRIZIONI IN CORSO

### MAGISTRALI

		D.T.:											
T. M-D-	cat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - Blasi Sergio		■	■										
2 -				■	■	■							
3 -						■	■	■					
4 -								■	■	■			
5 -										■	■		

### Matches-sfida

		T.D.:				
T.: MS -		1	2	3	4	Tot.
1 -		■	■			
2 -				■	■	

### Tornei Postali

		D.T.:							
T. P -		1	2	3	4	5	6	Tot.	S.B.
1 - NANNI Marco		■	■						
2 - STALTARI Giuseppe				■	■				
3 -						■	■		
Inizio torneo:								Fine Torneo:	

Open a 9 giocatori												
		D.T.:										
T. O-		1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOT	SB
1 - PICCININI Carlo		■										
2 -			■									
3 -				■								
4 -					■							
5 -						■						
6 -							■					
7 -								■				
8 -									■			
9 -										■		



## REPORT ULTIMI TORNEI INIZIATI

### Open A 5 GIOCATORI

D.T.: Laudati Lelio													
T.O-D-040		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - Messina Francesco		■	■										
2 - Pellegrini Francesco				■	■								
3 - Bertaggia Andrea						■	■						
4 - Balestra Stefano								■	■				
5 - Prola Maurizio										■	■		
Inizio torneo: 01/09/2017								Fine Torneo: 30/11/2018					

### TEMATICO

D.T. Colucci Pasquale													
T. T039		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - MESSINA Francesco		■	■										
2 - BLASI Sergio				■	■								
3 - PARISI Cosimo						■	■						
4 - PIVIROTTO Filiberto								■	■				
5 - BERTAGGIA Mirco										■	■		
Inizio torneo: 01/09/2017								Fine Torneo: 30/11/2018					





## REPORT TORNEI PRECEDENTI

**TELEFONICI**



D.T.: Balosetti Davide													
T. TEL-033	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Tot.	S.B.
1- BARATO Giuseppe		0	0	0		0			1	0		1	
2- SORRENTINO Michele	1		0	1		1		1	1	0,5	1	6,5	
3- CASELLA Sergio	1	1		0,5	1	0,5	1	1	1	0	1	8	
4- BERTAGGIA Mirco	1	0	0,5		1	1	1	1	1	0,5	1	8	
5- MALORI Marcello			0	0		0	0		1	0	0	1	
6- ESPOSITO Luigi	1	0	0,5	0	1		1	1	1	0		5,5	
7- STALTARI Giuseppe			0	0	1	0		1	1	0		3	
8- OLIVIERI Guglielmo		0	0	0		0	0		1	0	0	1	
9- NIGLIO Biagio	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	
10- CARNEMOLLA Giampaolo	1	0,5	1	0,5	1	1		1	1		1	8	
11- FRATTARELLI Italo		0	0	0	1		1	1	1	0		4	

Inizio torneo: 05/09/2016

Fine Torneo: 04/10/2017

Niglio ritirato

**OPEN A  
9 GIOCATORI**

D.T.: Colucci Pasquale													
T. O-036	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Tot.	S.B.		
1 - MARIANI Danilo		1	0	0,5	1		1			3,5			
2 - ELISEI Bruno	0		0	0,5	1					1,5			
3 - BERTAGGIA Andrea	1	1		1	0,5			1		4,5			
4 - PROLA Maurizio	0,5	0,5	0			0		0	1	2			
5 - PERRICONE Michele	0	0	0,5			0		0		0,5			
6 - ZANNONI Gianni				1	1					2			
7 - MANICONE Giovanni	0									0			
8 - BERTAGGIA Mirco			0	1	1					2			
9 - LUCCI Mirko				0						0			

Inizio torneo: 10/04/2017

Fine Torneo: 09/07/2018

**MAGISTRALI  
e Open  
A 5 GIOCATORI**

D.T.: Pasquale Colucci													
T. M-D-034	cat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - LAUDATI Adriano	CM			0,5	1							1,5	
2 - Gačnik Ljubomir	CM	0,5	0					0,5		0,5	0,5	2	
3 - MACCHIA Giovanni	CM						0	0,5	0,5	0,5	0,5	1,5	
4 - BESOZZI Dino	M			0,5		1	0,5					2	
5 - PARISI Cosimo	CM			0,5	0,5	0,5	0,5					2	
Inizio torneo: 20/01/2017										Fine Torneo: 19/04/2018			

D.T.: NUCCI Luciano										Tot.	S.B.
T. M-D-038	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1 - OLDRATI Pietro		0	0							0	
2 - LO CONTE Vittorio	1	1								2	
3 - MACCHIA Giovanni										0	
4 - CASELLA Sergio										0	
5 - GIUFFRIDA Antonio										0	

Inizio torneo: 01/06/2017

Fine Torneo: 31/08/2018

D.T.: Colucci Pasquale										Tot.	S.B.
T. O-D-037	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1 - Bertaggia Mirko		1	0,5			1	1			3,5	
2 - Prola Maurizio	0	0,5				1	1	0	0	2,5	
3 - Manicone Giovanni										0	
4 - Cervelli Vito Ricc.	0	0	0	0						0	
5 - Mazzanti Raniero		1	1							2	

Inizio torneo: 10/04/2017

Fine Torneo: 9/7/2018

# Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Vinciguerra Riccardo - <b>terminato</b>														
EL. 01	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Nucci Luciano	2238			½	½	½	1	1	1	½	1	6	2°
2	Lo Conte Vittorio	2028	½	½			1	1	1	1	½	1	6½	1°
3	Berna Stefano	1953	½	0	0	0			0	0	0	0	½	
4	Bellisario Carlo	1800	0	0	0	0	1	1			0	0	2	
5	Bertaggia Mirco	1800	½	0	½	0	1	1	1	1			5	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 9/7/2017

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Nucci Luciano														
EL. 02	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Colucci Pasquale	2222			½	½	1	1	1	1	½	½	6	2°
2	Ferlito Gianfelice	2000	½	½			1	1			0	0	3	
3	Vinciguerra Riccardo	1995	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	Manicone Giovanni	1800	0	0			1	1			0	0	2	
5	Patriarca Giovanni	1800	½	½	1	1	1	1	1	1			7	1°

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Vinciguerra ritirato

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Vinciguerra Riccardo														
EL. 03	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Leone Cataldo	2215			0	1	1	1	1	1	1	1	7	1°
2	Carnemolla Giampaolo	2006	1	0			1	1	1	1	½	1	6½	2°
3	Salvemini Fabio	1839	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	Bellisario Carlo	1800	0	0	0	0	1	1					2	
5	Sanna Marco	1800	0	0	½	0	1	1					2½	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Salvemini ritirato

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Vinciguerra Riccardo - <b>TERMINATO</b>														
EL. 04	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Leone Alfonso	2200			1	1	1	1	½	1	½	1	7	1°
2	Casella Sergio	2000	0	0			1	1	0	½	0	½	3	
3	Maiorano Raffaele	1823	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	Cortesi Marco	1800	½	0	1	½	1	1			½	½	5	13,00 2°
5	Marino Francesco	1800	½	0	1	½	1	1	½	½			5	13,00 2°

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 30/6/2017

Maiorano ritirato

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Serrajotto Marino														
EL. 05	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Galvan Gaetano	2189			½	1	1	1	½	0			4	
2	Ferlito Gianfelice	2000	½	0			1	1	0	½			3	
3	Mariani Danilo	1832	0	0	0	0			0	0	0	1	1	
4	Marino Francesco	1800	½	1	1	½	1	1			½	1	6½	
5	Sanna Marco	1800					1	0	½	0			1½	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Serrajotto Marino— <b>terminato</b>														
EL. 06	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Collobiano Alberto	2167			1	1	1	1	½	½	0	0	5	
2	Bonoldi Fabio	2000	0	0			1	1	0	0	0	0	2	
3	Ciaramella Antonio	1844	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	Bertaggia Mirco	1800	½	½	1	1	1	1			½	0	5½	2°
5	Mazzanti Raniero	1800	1	1	1	1	1	1	½	1			7½	1°

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 8/7/2017

Ciaramella e Bonoldi  
ritirati

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Colucci Pasquale														
El. 07	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Parisi Cosimo	2147			1	0	1	1	1	1	½		5½	
2	Oldrati Pietro	1997	0	1			1	1	1	1	1	1	7	1°
3	Salvemini Fabio	1839	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	D'Incecco Stefano	1800	0	0	0	0	1	1					2	
5	Salvario Marco	1800	½		0	0	1	1					2½	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Salvemini ritirato

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Colucci Pasquale														
El. 08	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Gačnik Ljubomir	2122			1	½	1	½	1	1	1	1	7	
2	Pelliconi Vanes	2000	0	½			0	0	1	½	1	1	4	
3	Blonna Michele	1925	0	½	1	1			1	1			4½	
4	Mariani Danilo	1832	0	0	0	½	0	0			1	1	2½	
5	Manicone Giovanni	1800	0	0	0	0			0	0			0	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Colucci Pasquale - TERMINATO														
El. 09	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Gačnik Ljubomir	2122			0	1	1	1	1	1	1	1	7	1°
2	Pellegrini Francesco	1948	1	0			1	1	1	1	½	½	6	2°
3	Mallo' Danilo	1827	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	Santilli Enrico	1905	0	0	0	0	1	1			0	0	2	
5	Zannoni Gianni	1800	0	0	½	½	1	1	1	1			5	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 30/6/2017

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Colucci Pasquale														
El. 10	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Viviani Enrico	2114			½	½	1	1	½	½	1	½	5½	
2	Blasi Sergio	2103	½	½			1	0	0	0	1	0	3	
3	Stocchi Oscar	1813	0		0	1			0	0	½	½	2	
4	Mazzanti Raniero	1800	½	½	1	1	1	1					5	
5	Patriarca Giovanni	1800	0	½	0	1	½	½					2½	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Colucci Pasquale - TERMINATO														
El. 11	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Blasi Sergio	2103			1	1	1	½	0	½	1	0	5	13,00 2°
2	Berna Stefano	1953	0	0			0	0	0	0	0	0	0	
3	Cortesi Marco	1800	0	½	1	1			0	0	½	0	3	
4	Pilotta Marcello	1800	1	½	1	1	1	1			½	1	7	1°
5	Montanari Vittorio	0	0	1	1	1	½	1	½	0			5	13,00 2°

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 30/6/2017

Prima Coppa Messaggerie Scacchistiche - D.T.: Giovannini Ettore														
El. 12	Giocatori	Elo	1		2		3		4		5		P.ti	S.B.
1	Brusiani Angelo	2039					1	1	1	1	1	1	6	
2	Balozetti Davide	2028					1	1	½	½			3	
3	Cascone Giuseppe	1800	0	0	0	0			0	0	0	0	0	
4	Prola Maurizio	1800	0	0	½	½	1	1			1	1	5	
5	Parodi Pierbruno	1800	0	0			1	1	0	0			2	

Inizio torneo: 01/10/2016

Fine torneo: 31/12/2017

Cascone ritirato

# Partite commentate

(di Pasquale Colucci)

**Carnemolla, Giampaolo (2062)**  
**Colucci, Pasquale (2222) [C57]**  
 T-035 Il Campionato Magistrale  
 ASIAS, 01.04.2017  
*[Colucci, Pasquale]*

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4  
 Nf6 4.Ng5 Bc5 5.Nxf7  
 Bxf2+ 6.Kf1 Qe7 7.Nxh8  
 d5 8.exd5 Nd4 9.c3 Bg4  
 Qa4+ Nd7 11.Kxf2  
 Qh4+ 12.g3 Qf6+ 13.K  
 e1 Qf5 (vedi diagramma)



[13...Qf3 14.Rf1 Qe4+  
 15.Kf2 0-0-0 16.cxd4

Rf8+ 17.Kg1 Qxd4+ 18.K  
 g2 Qe4+ 19.Kg1 Rxf1+  
 20.Kxf1 Bh3+ 21.Kf2  
 Qg2+ 22.Ke3 Qg1+ 23.K  
 f3 Bg2+ 24.Kg4 Qd4+  
 25.Kg5 h6+ 26.Kg6  
 Qg4+ 27.Kf7 Qf5+ 28.K  
 g8 Qf8+ 29.Kh7 Be4+ 0-  
 1 Shaw, D (2165)–Yeo, M  
 (2244) West Bromwich  
 2004 ] 14.cxd4 Qe4+  
 15.Kf2 Qxh1 [15...Qf3+  
 16.Ke1 Qxh1+ 17.Kf2  
 Qxh2+ 18.Kf1 Qh1+  
 19.Kf2 Qf3+ 20.Ke1  
 Qxg3+ 21.Kf1 0-0-0  
 22.d6 Rf8+ 23.Nf7 Qf3+  
 24.Ke1 Rxf7 25.Bxf7  
 Qe2# Sweety, P (1902)–  
 Sai, K (2139) Nagpur  
 2008 ] 16.dxe5 Qxh2+  
 17.Kf1 0-0-0 18.e6 Bh3+  
 19.Ke1 Qg1+ 20.Ke2  
 Bf1+ 21.Kf3 Qg2+ 22.K  
 f4 Qf2+ 23.Kg5 Qxg3+  
 24.Kf5 g6+ 0-1



# TORNEI DI STUDI, SITI E RIVISTE.....

Ottobre 2017

di Marco Campioli

## Avviso

Tutti possono partecipare ai concorsi di studi: non sono previste formalità e neppure quote di iscrizione per la partecipazione ai tornei. Il finale artistico - sempre originale, mai pubblicato prima - deve essere inviato al direttore del concorso. La composizione può essere spedita per posta ordinaria oppure via e-mail; se lo studio viene trasmesso via e-mail utilizzare il formato PGN (preferibilmente) oppure il documento WORD. Comunicare sempre l'indirizzo postale dell'autore (Via / Piazza con numero civico, Città con CAP, Nazione) per ricevere *la rivista* col proprio originale pubblicato e col successivo verdetto. I tornei elencati di seguito sono - quasi tutti - a tema libero; i concorsi tematici sono chiaramente indicati.

### 3 CONCORSI FORMALI

*Moscow Konkurs – 2017*

*JT 50 Peter S. Krug*

*Mark Dvoretsky MT*

Nel **TORNEO FORMALE** sono pubblicati soltanto gli studi onorati (inseriti nel verdetto). Il giudice spesso NON conosce i nominativi degli autori delle composizioni. I finali artistici NON inseriti nell'award possono essere utilizzati dagli autori per altri concorsi perché sono ancora originali (NON sono stati pubblicati!).

## Mark Dvoretsky MT

Organizzatori del concorso “Studies for OTB Players”: Inna Yanovna e Leonid Markovich Dvoretsky col supporto della Russian Chess Federation e del periodico **64 – Shakhmatnoe Obozrenie**.

Giudici: Arthur Yusupov, Vladimir Barsky, Oleg Pervakov.

Trasmettere gli studi entro il 1° ottobre 2017 a Oleg Pervakov [oper60@inbox.ru](mailto:oper60@inbox.ru)

Verdetto previsto per il 9 dicembre 2017 (compleanno di Mark Dvoretsky) nel sito [www.ruchess.ru](http://www.ruchess.ru)



## Moscow Konkurs – 2017

Direttore: Andrei Petrov (Russia).

Giudice: Sergei Osintsev (Russia).

Entro il 15 settembre 2017 trasmettere i finali artistici – composizioni con al massimo 10 pezzi – al Direttore del Torneo Andrei Petrov [petrov\\_andr@mail.ru](mailto:petrov_andr@mail.ru) ed anche al Giudice Sergei Osintsev [osintsev64@mail.ru](mailto:osintsev64@mail.ru)

## Memorial Konkurs “ Pavel Babich - 110 + Bronislav Olimpiev - 80 “



Direttore e giudice: Sergei Osintsev (Russia).

Trasmettere gli studi entro il 14 agosto 2017 a Sergei Osintsev



## JT 50 Peter S. Krug

Direttore: Mario Guido Garcia (Argentina).

Giudice: Peter S. Krug (Austria).



Due sezioni: per studi di vittoria (+) e per studi di patta (=).

Inviare entro il 30 settembre 2017 – al massimo 3 opere per ogni autore e per ogni sezione – a Mario Guido Garcia [marioggarcia@gmail.com](mailto:marioggarcia@gmail.com)

Verdetto nel sito della UAPA e della ARVES in dicembre 2017.

**23 TORNEI INFORMALI:**

*Československý Šach* 2017,  
*Die Schwalbe* 2017-2018,  
*e4 e5* 2017 – **10 Years JT**,  
*EG* 2016-2017,  
*Magyar Sakkvilág* 2017,  
*Pat a Mat* 2016-2017,  
*Phenix* 2017,  
**Polish Chess Federation** 2017,  
*Problemlad* 2017-2018,  
*Problem Paradise* 2016-2017,  
*Šachmatnaja Kompozicija*  
 2017,  
*Šachová Skladba* 2017-2018,  
*Schach* 2016-2017,  
*Sinfonie Scacchistiche* 2017-  
 2018,  
*Springaren* 2017,  
*StrateGems* 2017,  
*Tehtävienekka* 2017-2019,  
*The Problemist* 2016-2017,  
*The Problemist of Ukraine*  
 2017-2018,  
**UAPA – 5th International  
 Internet Tournament**,  
*Variantim* 2017 **Hillel Aloni JT  
 80**,  
*Vratnica 64* 2016-2018,  
*Zadači i etjudy* 2017

Nel **CONCORSO INFORMALE** gli studi partecipanti al torneo vengono pubblicati in un sito web oppure da una rivista (l'autore della composizione riceve spesso il numero del *periodico* col proprio studio pubblicato). Il giudice conosce sempre i nominativi degli autori delle composizioni. Tutti i finali artistici partecipanti al torneo (anche quelli NON inseriti nel verdetto) NON possono essere successivamente inviati dagli autori ad altri concorsi perché NON sono più originali (sono già stati pubblicati!).

**Československý Šach** 2017

Direttore: Michal Hlinka (Repubblica Ceca).

Giudice: Vladislav Tarasiuk (Ucraina).

Inviare i finali entro il 15 dicembre 2017 a Michal Hlinka

[hlinkamichal55@gmail.com](mailto:hlinkamichal55@gmail.com)**Die Schwalbe** 2017-2018

Direttore: Michael Roxlau (Germania).

Giudice: Marco Campioli (Italia).

Spedire le composizioni – massimo 3 lavori per autore(i) - a Michael Roxlau, Heegermühler Weg 52, D - 13158 Berlin, Germania oppure a [studien@dieschwalbe.de](mailto:studien@dieschwalbe.de)**e4 e5** 2017 – **10 Years JT**

Direttore: Dan C. Gurgui (Romania).

Giudice: Péter Gyarmati (Ungheria).

Trasmettere gli elaborati - al massimo 5 opere per ogni autore - entro il 25 dicembre 2017 a Dan C. Gurgui [www.chessplayer\\_ro@yahoo.com](mailto:www.chessplayer_ro@yahoo.com)Sito web <http://www.chessplayer.ro>**EG** 2016-2017

Direttore: Ed van de Gevel (Paesi Bassi).

Giudice: Martin Minski (Germania).

Inviare i lavori a Ed van de Gevel, Binnen de Veste 36, NL - 3811 PH Amersfoort, Paesi Bassi oppure a [gevel145@planet.nl](mailto:gevel145@planet.nl)**Magyar Sakkvilág** 2017

Direttore: Péter Gyarmati (Ungheria).

Giudice: Sergei Osintsev (Russia).

Spedire i finali – esclusivamente in formato PGN - entro il 15 novembre 2017 a Péter Gyarmati [slowpane@gmail.com](mailto:slowpane@gmail.com)**Pat a Mat** 2016-2017

Direttore: Luboš Kekely (Slovacchia).

Giudice: Péter Gyarmati (Ungheria).

Trasmettere gli elaborati entro il 15 ottobre 2017 a Luboš Kekely, SK - 023 32 Snežnica 128, Slovacchia oppure a [kekely@zmail.sk](mailto:kekely@zmail.sk)**Phenix** 2017

Direttore: Daniel Capron (Francia).

Giudice: Péter Gyarmati (Ungheria).

Trasmettere gli studi entro il 31 ottobre 2017 a Daniel Capron [daniel.capron@laposte.net](mailto:daniel.capron@laposte.net)In febbraio 2018 award nel sito di *Phenix* <http://www.phenix-echecs.fr/index.html>**Polish Chess Federation** 2017

Direttore: Waldemar Tura (Polonia).

Giudice: Jan Rusinek (Polonia).

Spedire entro il 1° dicembre 2017 a Waldemar Tura [a11z@interia.pl](mailto:a11z@interia.pl)**Problemlad** 2017-2018

Direttore: Marcel van Herck (Belgio).

Inviare le composizioni a Marcel van Herck [arves@skynet.be](mailto:arves@skynet.be)**Problem Paradise** 2016-2017

Direttore: Hiroshi Manabe (Giappone).

Giudice: Ilham Aliev (Azerbaijan).

Spedire i finali artistici entro il 15 ottobre 2017 a Hiroshi Manabe [manabe0714@gmail.com](mailto:manabe0714@gmail.com)**Šachmatnaja Kompozicija** 2017

Direttore: Sergej Osintsev (Russia).

Giudice: Pavel Arestov (Russia).

Inviare gli originali entro il 1° dicembre 2017 a Sergej Osintsev, a / ja 331, 620143 Ekaterinburg, Russia oppure a [osintsev64@mail.ru](mailto:osintsev64@mail.ru)

Verdetto nel 2018.

**Šachová Skladba** 2017-2018

Direttori: Jiří Jelínek (Repubblica Ceca), Jaroslav Polasek (Repubblica Ceca).

Giudice: Emil Vlasák (Repubblica Ceca).

Spedire le opere a Jiří Jelínek, Španielova 1313, CZ - 163 00 Praha 6, Repubblica Ceca [jjelinek@koop.cz](mailto:jjelinek@koop.cz) [jjelinek@chello.cz](mailto:jjelinek@chello.cz) e/o a Jaroslav Polasek [jaroslav.polasek@brouzdej.net](mailto:jaroslav.polasek@brouzdej.net)

**Schach** 2016-2017 Direttore: Franz Pachl (Germania). Giudice: Steffen Slumstrup Nielsen (Danimarca). Trasmettere le composizioni a Franz Pachl [fpa.levinho@web.de](mailto:fpa.levinho@web.de)

**Sinfonie Scacchistiche** 2017-2018

Direttore: Valerio Agostini (Italia).

Giudice: Michael Roxlau (Germania).

Spedire i finali artistici entro il 30 settembre 2018 a Valerio Agostini [valerio.agostini@gmail.com](mailto:valerio.agostini@gmail.com)

Previste due sezioni: per studi di vittoria (+) e per lavori di patta (=).

Verdetto nel 2019.

**.Springaren** 2017

Direttore: Margus Sööt (Estonia).

Inviare gli studi a Margus Sööt, Spordi 28-6, EE - 11315 Tallinn, Estonia [margus.soot@springaren.se](mailto:margus.soot@springaren.se)

**StrateGems** 2017

Direttore: Franjo Vrabec (Svezia).

Giudice: Mario Guido Garcia (Argentina).

Spedire le opere a Franjo Vrabec [franjo.vrabec@live.se](mailto:franjo.vrabec@live.se)

**.Tehtäväniekka** 2017-2019

Direttore: Antti Parkkinen (Finlandia).

Giudice: Martin Minski (Germania).

Trasmettere gli elaborati a Antti Parkkinen [TNchessendgamestudies@gmail.com](mailto:TNchessendgamestudies@gmail.com)

**The Problemist** 2016-2017

Direttore: Yochanan Afek (Israele/Paesi Bassi).

Giudice: Oleg Pervakov (Russia).

Inviare le composizioni a Yochanan Afek, Jacob van Lennepstraat 49, NL - 1053 HC Amsterdam, Paesi Bassi oppure a [afek26@gmail.com](mailto:afek26@gmail.com)

**The Problemist of Ukraine** 2017-2018

Direttore: Eduard Eilazjan (Ucraina).

Giudice: Sergei Osintsev (Russia).

Spedire i finali a Eduard Eilazjan, P. Popovicha street 33a, apt. 105, Donetsk 83056, Ucraina oppure a [edeil-study@mail.ru](mailto:edeil-study@mail.ru)

**UAPA – 5th International Internet Tournament**

Direttore: Mario Guido Garcia (Argentina).

Giudice: Péter Gyarmati (Ungheria).

Due sezioni: sezione A: Pezzi minori catturano la Donna (dominazione), per studi di vittoria (+); sezione B: a tema libero, per composizioni di vittoria (+) e di patta (=).

Inviare gli originali – al massimo 3 lavori per ogni autore ed in ogni sezione – entro il 30 ottobre 2017 a Mario Guido Garcia [mariogarcia@gmail.com](mailto:mariogarcia@gmail.com)

Award in febbraio 2018.

**Variantim** 2017 **Hillel Aloni 80 JT**

Hillel Aloni (nella foto a destra)

Direttore e giudice: Ofer Comay (Israele).

Spedire gli originali a Ofer Comay [ofercomay@gmail.com](mailto:ofercomay@gmail.com)

Verdetto nel 2018.

**Vratnica 64** 2016-2018

Direttore: Boško Milošeski (Serbia).

Giudice: Branislav Djurasevic (Serbia).

Inviare i finali a Boško Milošeski, Petar Acev 27/2-28, MK - 1000 Skopje, Macedonia oppure a [vratnica64@gmail.com](mailto:vratnica64@gmail.com)

**Zadači i etjudy** 2017

Direttore: Yakov Rossomakho (Russia).

Giudice: Oleg Pervakov (Russia).

Trasmettere gli studi entro il 15 novembre 2017 a Yakov Rossomakho, Ordinarnaia 12, kv. 29, Saint Petersburg 197136, Russia oppure a [yross@mail.ru](mailto:yross@mail.ru)



**Best Problems:**

Antonio Garofalo (Italia)  
[antgarofalo@alice.it](mailto:antgarofalo@alice.it)



**EG:**

Harold van der Heijden  
 (Paesi Bassi)  
[heijdenharold@gmail.com](mailto:heijdenharold@gmail.com)



**PERIODICI**

**FINALES ... y TEMAS:**  
 José Copié (Argentina)  
[chess10xp@speedy.com.ar](mailto:chess10xp@speedy.com.ar)



**Sinfonie Scacchistiche:**

Valerio Agostini (Italia)  
[valerio.agostini@gmail.com](mailto:valerio.agostini@gmail.com)



**SITI WEB**

- <http://www.accademiadelproblema.org>
- <http://www.arves.org/>
- <http://www.bestproblems.it/>
- <http://www.club64.it/studistica.asp>
- <http://www.hhdbv.nl>
- <http://www.k4it.de/index.php?topic=egtb>
- <http://www.problemistasajedrez.com.ar/>
- <http://www.roycroft-ajr.uk/>
- <http://www.scacchiemiliaromagna.it/notiziedagliiscacchi/studistica.php>

**L'angolo dello Studio di N.Santangelo**



Rink

Tocasse al nero muovere, questi giocherebbe 1...Cd6 con un certo vantaggio...

**1.d6!** ♖xd6 2.♗d5 ♗f8 3.♗xb7 ♗e7  
 [3...♗xb7? 4.a6+-]  
**4.♗d5**  
 [4.a6 ♖b5 5.♗d5+]

4...f5 e qui il bianco, che fini comunque col vincere, si sarebbe alleggerito il compito giocando

**5.f4! exf4 6.gxf4** l'alfiere appoggia l'avanzata del suo pedone lontano e si procura la possibilità di attaccare i pedoni nemici su case bianche! ♗d7 7.a6 ♖c8 8.♗g8+-

.....ooooOoooo.....

Mankus-Fokin ( Vilnius, 1977)

**1.♖e7**  
 [1.Rh6 ♖c6 2.Rf5 exf5 1.ee5 ♖e7 4.g7 ♖g8]  
**1...♖d7 2.♖xc6+ ♗b6 3.♖ee5! ♖f6 4.♖d7+! ♖od7 5.e5!**  
**1-0**







# L'angolo del Problema

a cura di Vito Rallo

**Soluzione:** Problemi ASIAS n. 34 – Settembre 2017

<p><b>Probl. D55</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Pr.n. 55 - Antonio GAROFALO - Italia</b> 2° Menzione onorevole - Due Alfieri - 1984</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>#2      GR+GV      (7+10)</b></p>	<p><b>Probl. H56</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Mario PARRINELLO - Italia</b> 2° M. O. - 19° Sabra, Belgrado 2016</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>H#2      3 sol.      (6+11)</b></p>
---	--

**Pr.n. D55 - Antonio GAROFALO - Italia. 2° Menzione onorevole - Due Alfieri - 1984**

**FEN:**

**B2K1n2/1Q1ppPn1/1p2k3/1Nb1p3/2bp4/5R2/7B/8**

Tentativo: 1. Dc7? [2. D:e5#]. 1. ... Cg6 [a] 2. D:d7 [A] #.  
1. ... d6 [b] 2. D:e7 [B] #.  
1. ... Ad6 [c] 2. D:c4 [C] #. Ma 1. ... Cf5!

Soluzione: 1. De4! [2. D:e5#]. 1. ... Cg6 [a] 2. D:g6 [D] #.  
1. ... d6 [b] 2. Cc7 [E] #  
1. ... Ad6 [c] 2. C:d4 [F] #

Tre matti cambiati con tema Pickabish. Cambio dei motivi di difesa: ostruzione nel GV, guardia nel GR.

**Pr.n. 56 - Mario PARRINELLO - Italia . 19° Sabra, Belgrado 2016. 2° Menzione onorevole**

**FEN:** B3n3/p2P3r/2K1p3/1PPN1p2/8/8/6qp/1r3nbk

1. De2 Cb4 2. D:b5+ R:b5#; 1. Dd2 Ce7 2. D:d7+ R:d7#; 1. Dc2 Ce3 2. D:c5+ R:c5#

In tre soluzioni, creazione di una batteria reale bianca dopo schiodature del Cd5 che chiude una linea nera (differente in ciascuna soluzione): tre diversi sacrifici della Donna nera sulla casa di matto (Autore)

## Problemi da risolvere

**Pr.n. D57 - Jorge KAPROS - Argentina**  
5° Premio - MT100 H.Musante 2017

**Probl.n. D57 -**  
**FEN:**  
**3R1N1K/1pn1BR2/2p2P2/2p1k3/3p3N/r2pPPn1/8/1Q6**

**Probl.n. H58 -**  
**FEN:**  
**8/8/5p2/1p4bR/Bp3kpp/pr6/7P/6K1**

**Vito RALLO**  
([vitorallo@virgilio.it](mailto:vitorallo@virgilio.it))



#2      GV+GR      (10+9)

**Pr.n. H58 - Vito RALLO - Italia**  
6° Menzione Onorevole, ASIGC 2016



H#2      b) Rnf4->f3      (4+9)

# Dei Medici

Di G.Ferlito

## [This fifth chapitre of the thirde book tretteh of phisiciens spicers and Apotyquarys.](#)

The pawn that is sette to fore the quene signefyeth the phisicyen/ spicer and Apotyquaire/ and is formed in the figure of a man/ And he is sette in a chayer as a maystre and holdeth in his right hand a book/ And an ample or a boxe wyth oynementis in his lyft hand/ And at his gurdell his Instrumentis of yron and of siluer for to make Incysions and to serche woundes and hurtes/ and to cutte apostumes/ And by thyse thynges ben knowne the cyrurgyens/ By the book ben vnderstanden the phisicyens/ and alle gramaryens. logicyens/ maistres of lawe. of Geometrye. Arismetryque. musique and of astronomye/ And by the ampole/ ben signefyed the makers of pigmentaries spicers and apotyquayres/ and they that make confections and confytes and medecynes made wyth precyous spyces And by the ferremens and Intrumentis that hangen on the gurdell ben signefied the cyrurgyens & the maistres And knowe y'e for certain that a maystre & phisicyen ought to knowe the proporcions of lettres of gramayre/ the monemens the conclusions and the sophyms of logyque. the gracio<sup>9</sup> speche and vtterance of rethorique/ the mesures of the heures and dayes/ and of the cours and astronomye/ the nombre of arsmetryk/ & the Ioyous songes of musyque And of all thyse tofore named/ the maistres of rethorique ben the chyef maistres in speculatyf/ And the two laste that ben practisiens and werkers ben callyd phisicyens and cyrurgyens/ how well they ben sage and curyous in thyse sciences/

## Dei medici di fisica e chirurgia e degli speciali

I medici e gli speciali sono situati davanti alla Regina [pedoni d2, d7] e sono rappresentati da un uomo in cattedra che tiene un libro nella mano destra e una scatola delle medicine nella mano sinistra, alla cintola l'uomo porta ferri per piaghe e malori. Costui simboleggia il medico di fisica e questo è evidenziato dal libro che tiene in mano, ma si può anche intender che costui rappresenti grammatici, laici e rettori, geometri e matematici, musici ed astrologhi, dato

che il perfetto medico di fisica conviene che conosca la grammatica, le proposizioni e le conclusioni della dialettica, il parlar forbito della rettorica, le misure della geometria, i numeri dei giorni e delle ore dell'abaco, la concordanza dei polsi come quella della musica, i lunari dell'astrologia per cavar convenientemente il sangue. Nella scatola sono simboleggiati gli speciali e coloro che confezionano le medicine, i raccoglitori di spezie e di altre polveri medicinali; i ferri che porta a lato simboleggiano i medici di cerusica [cioè chirurghi. Dobbiamo ricordare che a quei tempi la medicina era una realtà ben differente dalla chirurgia: queste due attività erano addirittura tra loro in contrasto, basti pensare che nel giuramento dei medici di Ippocrate-testo clas-



sico- bisognava giurare di non operare coloro che soffrivano del male della pietra ma di doversi rivolgere a chi era esperto in tale attività].

Di tutti quelli che vi abbiamo detto, i primi sono detti speculativi, i due ultimi sono dei pratici ed operativi. Ai medici di fisica conviene esser studiosi, solleciti nelle scienze, e poiché la vita del corpo umano è nelle mani dei medici, se questi non avranno conoscenza dei testi di medicina prima che si mettano ad esercitare la loro professione come medici, questi saranno reputati uccisori d'uomini più che dei guaritori d'infermità. Costoro devono avere sobrietà di costumi, ornamento di parole, castità di corpo, fornire grande promessa di sanità agli infermi, fare frequenti visite, ricercare sollecitamente le cause della infermità e le conseguenti cure massimamente nei testi di Ippocrate [famoso medico greco (460 - 375? A.C.), i cui antenati erano stati tutti dei medici. Oggi i medici e gli odontoiatri fanno il cosiddetto "Giuramento d'Ippocrate" - versione moderna - che li impegna ad osservare 15 punti programmatici della loro professione. Il testo del Giuramento sembra non sia stato scritto da Ippocrate. La filosofia espressa nel Giuramento - versione classica - sembra armonizzare maggiormente con la scuola fondata dal greco Pitagora (ca. 580 - ca. 495 a.C.) a

[Crotone, nella cosiddetta Magna Grecia, e in particolare con il celebre medico pitagorico Alcmeone \(490-430 a.C.\) il cui motto era "l'esperienza a fondamento della conoscenza"](#)

Ippocrate era nato a Kos, isola appartenente all'arcipelago del [Dodecaneso](#), sita a 4 km dalla costa turca di fronte a Bodrum, conosciuta nell'antichità come Alicarnasso, la città che diede i natali agli storici Erodoto (484 - 425 a.C.), autore delle *Storie* e Dionigi (60 -7 a.C.) autore di *Antichità Romane*.

Ippocrate era contemporaneo di Socrate, Platone, Diogene il cinico. Platone, nel "*Fedro*", parla del "sistema ippocratico", che si basa sull'equilibrio (*eucrasia*) dei 4 umori ippocratici nell'uomo sano. Essi sono la bile gialla (con sede nel fegato o nella cistifellea), la bile nera (con sede nella milza), il flegma (con sede nel cervello) e il sangue (con sede nel cuore) e tutti insieme formano la massa comune del sangue stesso, e corrispondono simmetricamente ai famosi 4 elementi della Natura, descritti nel "*Timeo*" di Platone, e cioè: fuoco, terra, acqua, aria.

Secondo Ippocrate l'essere umano è animato da un calore innato che è sostenitore della vita; la sanità dell'essere umano si conserva fino a che rimane integra l'*eucrasia* (equilibrata miscela degli umori). La malattia è costituita dal disordine di questi elementi (*discrasia*). Ippocrate acquisì grande fama di medico contribuendo a vincere la peste in Atene (429/30 a.C.).

[Ad Ippocrate venne dedicato, dopo la sua morte uno dei tre Asklepion esistenti in Grecia: i templi dedicati al culto del dio dell'arte medica, Asclepio \(Esculapio latino\). Pare che Ippocrate fosse il XVII discendente di Asclepio](#), di Galieno [Galeno (ca.130 - ca.200), nato a Pergamo (oggi Bergama, a circa 80 km nord di Smirne, Turchia). Il suo nome greco corrisponde al nome latino di Tranquillo, Sereno. Fu filosofo e medico. Nel 169 venne a Roma quale medico militare e poi medico personale di Marco Aurelio e del figlio Commodo. Forse dopo il 192 tornò nella sua città natale, Pergamo ove poi morì dopo pochi anni.

Può essere considerato come il secondo padre fondatore della medicina antica dopo Ippocrate. Secondo Galeno, il singolo individuo poteva essere soggetto a quattro tipi di temperamenti diversi: il sanguigno, caldo ed umido, se l'umore preponderante era appunto il sangue; il collerico, caldo e secco, se v'era un eccesso di bile nera; il melanconico, freddo e secco, se v'era un eccesso di bile gialla; il flemmatico, freddo e umido, se invece avesse predominato il flegma.

Il cervello si confermava come sede dell'anima razionale; il suo rapporto con il calore e il pneuma vitale ribadiva nel cuore la sede della parte emotiva, passionale dell'anima; il fegato infine, per il suo rapporto con il sangue, poteva venir considerato la sede dell'anima nutritiva e riproduttiva ("vegetativa"), e anche "concupiscibile", responsabile cioè dei desideri alimentari e sessuali.

Galeno segnò le prime linee della anatomia fisiologica e scrisse la più vasta enciclopedia medica che avesse avuto la scienza di quel tempo. Fu un medico i cui punti di vista hanno dominato la medicina Occidentale per tredici secoli, fino a quando si cominciò lentamente e con grande cautela a metterli in discussione. L'Occidente medievale lo conobbe soprattutto grazie ai suoi traduttori e commentatori arabi e solo successivamente in maniera diretta, grazie alle traduzioni dal greco del medico della scuola salernitana Niccolò da Reggio. Infatti nel 1308, Niccolò dedicò la sua traduzione di Galeno, il *De flebotomia*, a Roberto d'Angiò (1287-1343), duca di Calabria. Questa traduzione segna l'inizio del servizio di Nicolò, durato circa quarant'anni, presso i re angioini di Napoli, in qualità di traduttore e di medico.] e d'Avicenna [*Abū Alī Ibn Sīnā* (980 - 1037 ca.) filosofo, medico, astronomo, poeta, matematico. Nacque in Iran, a Bukhara (oggi Uzbekistan) che era una città che rivaleggiava con Baghdad come capitale culturale dell'Islam. Fu un genio precoce: a 10 anni recitava a memoria il Corano. Benché fosse persiano le sue opere furono scritte in arabo. In medicina, l'opera sua maggiore è *al-Qānūn fī ḥibb* ("Il canone di medicina"). Era una enciclopedia medica che rimase in uso fino a tutto il XV secolo nelle università di Montpellier e Lovanio. Ibn Sīnā in Occidente venne conosciuto con il nome di Avicenna, mentre in Spagna era conosciuto con quello di A-bensīna. Il suo *Canone della medicina* fu tradotto dall'arabo in latino dal medico e matematico Gherardo da Cremona (1114-1187) a Toledo, capitale del regno di Castiglia, nella seconda metà del secolo XII. Gherardo fu un traduttore assai prolifico. Fra le sue traduzioni dall'arabo in latino citiamo, senza esser tuttavia esaustivi sui testi tradotti da Gherardo, l'opera del medico e filosofo persiano Mohammed Bu-Berk Razi (865-925) e il suo trattato sulle divisioni, il Libro del Canone di medicina dell'andaluso Abū al Qasim (936 ca.-1113 ca.) conosciuto in Occidente come Albucasis o Abulcasis, l'opera di astronomia di Giaber-ben-Afflah di Siviglia (XI secolo), l'opera di astronomia chiamata "Almagesto" (il grandissimo) del greco

Tolomeo (c. 90- 170) in cui si sviluppava la teoria geocentrica, le osservazioni astronomiche dell'ebreo spagnolo Abramo Arzachele (XII secolo) che furono poi in parte raccolte nelle *tavole alfonsine* di Alfonso X il Saggio, i primi tre libri delle *Meteor* di Aristotele (384-322 a.C.), un trattato di geometria sulle misure delle superfici e i volumi dei corpi di Alabuchri (*Liber mensurationum* di Abū Bakr al-Hassār, matematico marocchino del XII secolo), 13 libri di geometria di Euclide (IV secolo a.C.), varie opere di algebra e le regole sulla risoluzioni delle equazioni di secondo grado (*algebra e almucabala*, dove *algebra* (dall'arabo *al-jabr* che significa "ristabilire") indicava l'operazione di trasporto dei termini da un membro all'altro di una equazione mentre *almucabala* (dall'arabo *al muqābala* che significa "semplificazione" indicava l'operazione di riduzione dei termini di egual grado rispetto all'incognita. La parola *almucabala* andò fuori uso dopo il XVI secolo e la parola *algebra* comprese tutte le operazioni. Gli "*abacisti*", sostenitori del calcolo matematico mediante il posizionamento di dischetti mobili su cui era scritta la cifra indiana (da 1 a 10) lungo 3 colonne parallele e graduate di una tavoletta da conteggio (*abaco*), persero la loro guerra con gli "*algoristi*" difensori del calcolo a penna con cifre indiane, il così detto *algoritmo*. Queste traduzioni dell'algebra indiana-araba in latino permisero agli Europei la conoscenza della scienza matematica più progredita dell'Islam. L'opera di Avicenna tradotta in latino venne migliorata dal medico bellunese Conte Andrea Alpago (c. 1450 - 1521). Tale opera diventerà il testo di riferimento nelle università Europee, e fu considerata "la Bibbia dei medici".

Soltanto nel periodo illuminista si ebbe un sovvertimento di opinioni su Avicenna. Già l'inglese Thomas Hobbes (1588-1679), nella introduzione al *Leviatano* (1651), scriveva "*la vita non è altro che un movimento di membra*" e aggiungeva "*che cos'è il cuore se non una molla e che cosa sono i nervi se non altrettanti fili e che cosa le giunture se non altrettante ruote che danno movimento all'intero corpo?*" Il corpo divenne una macchina alla quale bastava cambiare dei pezzi (una geniale intuizione dei futuri trapianti d'organi), qualora ce ne fosse bisogno. Proprio così scriveva il medico-filosofo francese Julien Offroy de La Mettrie (1709-1751), nel libro "*L'uomo-macchina*" (1747), in cui sosteneva che "*l' uomo, come ogni altro animale , è soltanto una macchina che risponde alle leggi del meccanicismo*" e "*l'anima non che un termine inutile*". Le Mettrie scri-

veva "*Il corpo umano è un orologio, ma immenso e costruito con tanto artificio ed abilità che se la ruota adibita a indicare i secondi si ferma quella dei minuti continua a girare ed a compiere il suo corso, ed anche la ruota dei quarti d' ora continua a muoversi*". Ma se l'uomo è una macchina e agisce secondo le rigide regole meccanicistiche il libero arbitrio scompare. Il libro fece grande scandalo tanto che venne bruciato pubblicamente mentre La Mettrie dovette rifugiarsi da Federico II in Prussia. Vuole la leggenda, egli morisse in perfetto stile epicureo, in seguito a un'abbuffata di *paté* di fagioli al tartufo. Federico, re di Prussia scrisse di La Mettrie: "*Era una persona allegra, un buon diavolo, un buon dottore ed un pessimo scrittore*". Forse faceva il confronto con Voltaire che fu da Federico ospite molto ammirato.] Quando molti medici si riuniscono per un consulto intorno ad un infermo non devono litigare e disputare tra di loro, per non dar l'impressione di volersi acquistare la fama del mondo vincendo gli argomenti, piuttosto che trattare la salute dell'infermo.

Io mi meraviglio [è la seconda volta che De Cessolis scrive in prima persona] che quando l'infermo ha il maggior bisogno di guarire, tra i medici si abbiano opinioni contrarie fra di loro, e benché si tratti della vita dell'uomo e del suo corpo la vince e si ritiene più savio chi ha ragionamenti più acuti. E' il contrario di quello che avviene con i Savi, là dove non si tratta della vita dell'uomo, ma delle cose temporali esterne all'uomo. In questo caso è tenuto più savio quello che, per il suo consiglio, sa meglio accordare i discordanti pareri. I medici dunque lascino le loro controversie per non mostrare che tengono maggiormente al loro sapere che al guarire gli infermi.

Dinanzi alla Regina si pone il [pedone] medico per far capire che egli deve avere la castità del corpo, se infatti lui dovesse medicare le infermità della Regina e delle altre femmine, e talvolta anche dovesse esaminare le loro occulte e vergognose parti, è essenziale che sia casto. Ora i medici pongano mente agli esempi che faremo affinché gli esempi di castità di altri uomini siano per loro incitamento a ben comportarsi.

Narra Valerio [libro IV, 3, ext 3] che Ippocrate [Qui il de Cessolis pone come sua fonte informativa Valerio Massimo. Tuttavia in Valerio si descrive un episodio che capitò al filosofo greco Senocrate (396-314 a.C.) e non al medico Ippocrate. Inoltre nel racconto di Valerio ci sono delle differenze] fu uomo di meravigliosa castità ed astinenza.



Ad Atene c'era una meretrice, bella di faccia ed anche elegante [Valerio identifica la meretrice, meglio definibile forse come "etera", con la famosa e bella Frine del IV secolo a.C. che aveva guadagnato molto con la sua bellezza tanto da potersi "auto-celebrare" facendo collocare costose immagini di se stessa in luoghi "strategici" come il tempio di Eros a Tespie in Beozia (città natale di Frine, per questo chiamata "la Tespiense"), ove una statua dorata di Frine faceva mostra di sé accanto ai simulacri di re e regine. La statua di Eros di quel tempio, scolpita dall'ateniese Prassitele (IV secolo a.C.) fu requisita dall'Imperatore Caligola (12-41) e portata a Roma, ma venne restituita a Tespie da Claudio (10-54) che allora era pretore. L'Imperatore Nerone (37-68) la fece riprendere e la portò di nuovo a Roma ove purtroppo venne distrutta nel famoso incendio (64). In seguito venne sostituita da una copia, realizzata dallo scultore ateniese del I sec. D.C., Menodoro. Non si sa quando Frine morì ma il geografo-scrittore Pausania (II sec. d.C.) scrisse, nel suo *Periegesi della Grecia*, che gli amici ed ex amanti di Frine fecero costruire da Prassitele una statua d'oro e la fecero mettere nel tempio di Diana ad Efeso tra la statua del re di Macedonia Filippo II e il re di Sparta Archidamo con l'epitaffio "A Frine, illustre Tespiense". Forse Prassitele, che fu uno degli amanti di Frine, scelse proprio lei come modello per la sua celebre *Afrodite Cnidia* che si prepara, nuda, al bagno], a cui i giovani e garzoni di Atene, vani e lussuriosi, proposero una scommessa di un talento se fosse stata capace di smuovere l'animo di Ippocrate [Senocrate in Valerio] a cedere alla lussuria. L'etera andò di notte da Ippocrate e si giacque nel suo letto ma non poté smuoverlo dalla sua castità [L'esempio di Valerio riporta invece che Frine si pose, durante una festa conviviale, sulle gambe del vecchio Senocrate già ormai ubriaco per sollecitarlo ad avere un rapporto sessuale con lei, ma invano]. I giovani d'Atene allora schernirono la prostituta dicendo che sue lusinghe carnali non erano stati efficaci e le chiesero di pagar loro il talento, ma la prostituta [in greco la prostituta è chiamata *chamaitype*, da *chamai* (per terra) e *typtein* ("sbattere", "colpire", usato *obsceno sensu*) propriamente "colei che si fa sbattere sulla terra". Infatti il codice culturale degli ateniesi del IV-V secolo a.C. imponeva che la donna onesta fosse posseduta sessualmente su un letto, al riparo da sguardi indiscreti e al chiuso e mai all'aperto] si difese rispondendo che la scommessa che lei aveva avuto era quella di sollecitare sessualmente un uomo (*andros*) e non una statua (*andriantos*). E definì il filosofo [la sottolineatura è mia per far osservare che

De Cessolis ora entra in contraddizione in quanto definisce Ippocrate filosofo e non medico] una statua, per la sua ferma castità. Analogamente Valerio racconta [Valerio non riporta nulla di simile] che Socrate stette calmo e casto mentre una meretrice di notte si era infilata nel suo letto facendogli carezze assai provocanti, ma poi visto l'insuccesso avuto ed essendo stata disprezzata, la donna se ne ripartì assai confusa.

Cornelio Iscipione [Valerio II,7,1. Si tratta di Publio Cornelio Scipione Emiliano (c.185-129 a.C.), figlio del console Lucio Emilio Paolo detto il *Macedonico* (ca.228 - 160 a.C.) in seguito adottato da Publio Cornelio Scipione figlio di Scipione Africano. Cornelio assunse il cognome di Scipione e venne educato dallo storico greco Polibio (210-120 a.C.) e dal romano Marco Porcio Catone il vecchio anche detto il Censore (234-149 a.C.). Divenne console nel 149 a.C. pur non avendo ancora raggiunta l'età legale per la carica (40 anni erano richiesti ai patrizi e 42 ai plebei), guidò l'esercito romano contro Cartagine e la distrusse (146 a.C.). Poi venne mandato in Spagna per sottomettere la ribelle città di Numanzia nella Spagna Citeriore (zona della Catalogna attuale). I Celtiberi Averaci di Numanzia avevano sconfitto precedentemente l'esercito Romano comandato dal console Ostilio Mancino (137 a.C.) e avevano richiesto pace ed indipendenza inviando lo stesso Mancino a Roma per chiederle ma il Senato Romano rifiutò la richiesta e rimandò Mancino in catene e nudo a Numanzia e poi incaricò Cornelio Scipione di sottomettere la città ribelle. Cornelio pose un assedio durato 9 mesi e alla fine Numanzia cedette, autodistruggendosi con un incendio pur di non cadere nelle mani romane (133 a.C.)] mandato in Spagna, quando espugnò il castello [di Nova Cartagina] fece sgomberare tutte le cose che potevano essere oggetto di piacere. Per cui si legge che 2.000 prostitute furono evacuate, dato che il saggio comandante sapeva bene che il piacere venereo fa effeminare gli animi e fa indebolire il corpo. Anche nelle favole dei poeti si dice che quelli che entravano nella fonte delle sirene diventavano magri e smilzi e agli uomini effeminati le sirene toglievano il sesso. [non so a quale poeta de Cessolis si riferisca per questo aneddoto. Nelle enciclopedie medievali, e il XIII secolo fu l'epoca d'oro per le enciclopedie, l'accenno alle sirene, divoratrici d'uomini, era un *topos* o tema peculiare. Si potrebbe pensare, come fonte di questa citazione al *De proprietatibus rerum*, enciclopedia scientifica, scritta in latino medievale dal frate francescano Bartolomeo Anglico così nominato perché nato in Inghilterra (ca. 1190-1272). Barto-

lomeo ebbe la sua educazione scolastica nella scuola di Chartres ove il celebre Giovanni di Salisbury aveva insegnato fino alla sua morte (c.1180). Chartres era una tappa obbligatoria per chi voleva poi completare gli studi a Parigi ritenuta l'Atene dell'epoca. Bartolomeo andò a Parigi probabilmente nel 1220 e insegnò nella scuola francescana fino al 1230. L'enciclopedia di Bartolomeo venne scritta probabilmente a Parigi prima del 1230. Poi nel 1231 Bartolomeo venne chiamato in Sassonia, a Magdeburgo, per tenere dei corsi universitari e organizzare la scuola francescana. Nella sua enciclopedia Bartolomeo scrisse che la sirena "*facit dormire navigantes, quoscumque viderit consopitos ad navem accedit et quem poterit rapere secum ducit et preferens ipsum ad locum siccum primo ipsum secum coire cogit, quod si noluerit vel non poterit, ipsum perimit et devorat eius carnes transglutit*" (*De proprietatibus rerum* - XVIII - *de animalibus*, 95, 224r). O si può pensare anche al francese San Bernardo di Chiaravalle (1090-1153) che così si esprimeva: "*La donna è lo strumento di Satana. Questa ti incanta con allettamenti mondani e ti indica la scorciatoia del diavolo... È simile alla sirena marina; bellissima dall'ombelico in su, ha l'aspetto di una vergine formosa; dall'ombelico in giù è simile ad un pesce... canta dolcemente... come la sirena inganna i marinai con dolci melodie, così la donna che vive nel mondo, con i suoi inganni trascina alla perdizione ...*". L'insaziabilità del desiderio femminile era un *topos* del Medioevo. Naturale era pertanto l'accostamento della donna alla sirena, una divoratrice di uomini che incuteva paura ma anche attrazione sessuale. Una testimonianza dell'antropofagia delle sirene ci è fornita anche da Francesco Stabili detto comunemente Cecco d'Ascoli (ca.1269-1327). Cecco fu scrittore e poeta, medico ed astrologo, alchimista e mago. Nel suo poema "*Acerba*", dal nome altrettanto misterioso e controverso per il significato, descrive in terzine la sirena antropofaga: "*Canta si dolcemente la serena / che, chi l'intende, dolce fa dormire, / si che l'om prende e seco lo mena, / forte lo costrenghe de giacer con lei/ Languendo per amor, par che sospire, / poi lo divora colli denti rei*" (*Acerba*, Libro III, Capitolo XXV,2). Cecco d'Ascoli insegnò astrologia applicata alla medicina all'Università di Bologna dal 1322 al 1325 ma venne condannato dal Santo Uffizio a varie pene corporali e pecuniarie e dovette lasciare l'insegnamento per aver detto cose contrarie alla fede cattolica. Fu amico del Petrarca e di Cino da Pistoia. Cecco nel 1327 venne condannato e bruciato vivo sul rogo con i suoi manoscritti per acclarata eresia] (Fine Prima Parte)



## Lo Staff dell'ASIAS



SIAMO SU INTERNET:  
WWW.AMICISUMUS.COM

**Redazione e grafica:**  
*Pasquale Colucci*  
*Giampaolo Carnemolla*  
**Logo A.S.I.A.S.:**  
*Valerio Fiore*  
*Enzo Martino*

### COLLABORATORI

Alberto Armeni  
Andrea Bertaggia  
Sergio Blasi  
Marco Campioli  
Giampaolo Carnemolla  
Pasquale Colucci  
Lewis Dartnell  
Gianfelice Ferlito  
Federico Manca  
Daniel Perone  
Nicola Santangelo  
Vito Rallo

### **Presidente**

Pasquale Colucci

### **Vice-Presidente**

Balocetti Davide

### **Segretario**

Laudati Lelio

### **Consiglieri**

Balocetti Davide, Carnemolla Giampaolo, Colucci Pasquale, Donesi Pina, Gualtieri Primo, Laudati Lelio, Macchia Giovanni.

### **Comunicazione**

Addetto Stampa: Cesetti Claudio

### **Grafica:**

Fiore Valerio, Martino Vincenzo, Piscopia Carmela

**Web Master:** Guerriero Mario

**Marketing:** Donesi Pina

**Newsletter:** Colucci Pasquale

### **Settore Tecnico**

Gestione Tornei: Laudati Lelio

Nazionali ASIAS: Besozzi Ferdinando

Tornei Facebook: Balocetti Davide

Archivista partite: Balocetti Davide

### **File partite**

Tutte le partite terminate entro il 30 settembre e trasmesse all'Archivista sono state inserite in un database in formato elettronico.

I soci che desiderano ricevere tale file via e-mail ne possono fare richiesta al Responsabile **Davide Balocetti**, e-mail: [davidebalocetti@tiscali.it](mailto:davidebalocetti@tiscali.it)

## **AVVISO**

A tutti i nuovi soci ASIAS (iscrizione gratuita) ed ai soci che, non avendoli ricevuti, ne facciano richiesta, verranno inviati gli e-book:

- **Il maestro dei maestri della scacchiera: Giorgio Porreca** di A. Della Ragione e C. Castrogiovanni
- **Rossana Damasco** di P. Borino e P. Colucci
- **Pensieri in Bianco e Nero** di D. Perone

Inviare richiesta a: [arrocolungo@alice.it](mailto:arrocolungo@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, per ricevere un numero arretrato, per inviare articoli o partite, scrivi una e-mail a: [arrocolungo@libero.it](mailto:arrocolungo@libero.it)