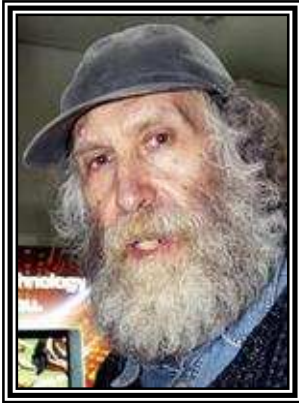


a cura di Marzena Olszewska e con la collaborazione di Dante Mastrostefano e Nico Felice



Salve Amici scacchisti,

questo numero de "la difesa Caro-Kann" iniziamo con il secondo anniversario della morte del grande campione Bobby Fischer che è morto il 18 gennaio 2008 in Islanda, a Reykjavik, all'età di 64 anni. Era nato a Chicago nel 1943 ed era l'unico scacchista statunitense di nascita ad aver mai vinto il titolo di campione del mondo. Fischer conquistò il titolo nel campionato del mondo che si è disputato dall' 11 luglio al 3 settembre 1972, proprio a Reykjavik, battendo il sovietico Boris Spassky. Cittadino islandese, dopo aver rinunciato alla cittadinanza americana ed essere rimasto per alcuni mesi in stato di fermo in Giappone, dove le autorità gli contestavano il possesso di un passaporto americano non valido. Fischer era ricercato negli Stati Uniti per aver disputato la rivincita con Spassky nel 1992 in Jugoslavia (a Sveti Stefan, in Montenegro, e a Belgrado) malgrado le sanzioni internazionali contro il regime di Slobodan Milosevic. Durante la presentazione

del match contro Spassky, Fischer sputò su un documento del Dipartimento di Stato degli Stati Uniti, che gli proibiva di giocare nel paese balcanico. Fischer (che dall'incontro ricavò, a quanto pare, 3 milioni di dollari) venne così incriminato e venne emesso un mandato di cattura per il suo arresto. Da allora non è più tornato negli Stati Uniti, dove avrebbe rischiato fino a 10 anni di carcere. Fischer - che divenne campione americano a 14 anni e il più giovane «grande maestro» di tutti i tempi, ad appena 15 anni - era stato ricoverato in un ospedale di Reykjavik per una insufficienza renale ed aveva rifiutato di essere sottoposto a cure.

Intanto è successo in Italia e nel mondo in questo mese passato...

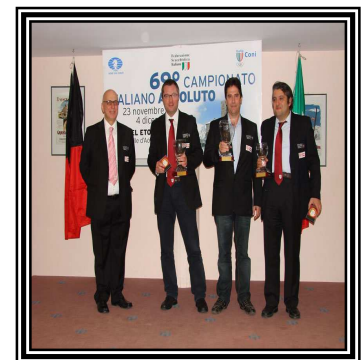


Il 69° Campionato Italiano Assoluto.

Al termine del Campionato la vittoria è andata a Lexy Ortega, che scrive così per la prima volta il proprio nome nell'albo d'oro del torneo. La battaglia è stata estremamente combattuta: Ortega, primo ex-aequo con 7.5 punti insieme a Michele Godena, ha prevalso soltanto negli spareggi di gioco rapido.

E' stato anche necessario ricorrere ad un mini-torneo di gioco rapido tra Fabio Bruno, Denis Rombaldoni e Carlo D'Amore per stabilire il terzo posto, dopo che i tre erano arrivati ex-aequo con 6.5 punti: alla fine è stato Carlo D'Amore ad aggiudicarsi la medaglia di bronzo. Ricordiamo che tutti i risultati, le partite e una serie di foto sono reperibili su <http://www.federscacchi.it/>

FOTO : Presidente Gianpietro Pagnoncelli, GM Lexy Ortega, GM Michele Godena, MI Carlo D' Amore.



Ma chi è Lexy Ortega e da dove viene, che storia ha alle spalle il nuovo Campione Italiano Assoluto? Abbiamo fatto qualche ricerca ed ecco a voi che cosa è uscito fuori. Lexy Ortega, sposato e con tre figli, (nato a Camaguey Cuba, l'8 marzo 1960) è uno scacchista cubano naturalizzato italiano. In gioventù praticò il judo a livello agonistico fino al 1974, quando dopo un incidente che gli causò la rottura di un piede, decise di dedicarsi completamente agli scacchi. E per fortuna diremmo! Nel 1978 vinse il campionato juniores (under-18) di Cuba. In seguito alla sua carriera è stato anche l'allenatore della nazionale di scacchi messicana. Nei primi anni '90 si è trasferito in Italia, prendendone dopo alcuni anni la cittadinanza. Nel 2000 la FIDE gli ha riconosciuto il titolo di Grande Maestro. Nel 2008 è stato capitano della squadra femminile italiana alle Olimpiadi di Dresda. E per completare l'opera si è appena aggiudicato il titolo di Campione Italiano Assoluto. Complimenti!



La Coppa del mondo.

Nel lontano e freddo distretto autonomo di Khanty-Mansiysk in Russia, che tra 10 settembre e 4 ottobre 2010 ospiterà le Olimpiadi di scacchi 2010, si è concluso il World Chess Cup 2009. Per l'unico italiano GM

Fabiano Caruana quei giorni tra scacchiere e ghiaccio hanno portato un ottimo risultato. Su 128 partecipanti Fabiano è arrivato tra i primi 16, tenendo testa al GM

azero Vugar Gashimov e soccombendo solo negli spareggi rapid. Al primo turno Caruana ha sconfitto il GM Bruzon (Cuba), poi un altro cubano GM Dominguez e GM russo Alekseev. A Fabiano vanno i nostri umili ma grandissimi auguri!

Non ci rimane che prepararci a tifare il nostro team in autunno alle Olimpiadi 2010. Ci congeliamo solo al pensiero delle temperature che i nostri atleti dovranno sopportare ma sappiamo che con la maestria e efficienza ci daranno le emozioni che ci scaldano, portando al termine delle Olimpiadi degli stupendi risultati. Forza ragazzi!



Continua il corso di scacchi a cura di Dante Mastrostefano – ecco a voi la seconda lezione.

Scopo del gioco e relativo regolamento

Lo scopo degli scacchi consiste nel dare "scacco matto" (dal persiano *Shah Mât* = il re è morto) al re avversario; si ha "scacco matto" quando il Re, trovandosi sotto la minaccia diretta dei pezzi avversari, non ha la possibilità di sottrarsi ad essa (cioè sarebbe sicuramente catturato alla mossa successiva, se non si trattasse del Re). Lo "scacco" invece è l'attacco (parabile) che un pezzo avversario porta al Re. Non è necessario che lo scacco venga annunciato verbalmente, anzi, nelle partite ufficiali di torneo tale comportamento può essere ritenuto disturbante e punibile con una ammonizione o un richiamo. L'avversario non può eseguire alcuna mossa che metta o lasci il proprio re sotto "scacco". La partita può terminare anche per abbandono da parte di un contendente, ovviamente con la vittoria dell'altro.

Il gioco termina obbligatoriamente in parità (patta) nei seguenti casi:

1. se restano sulla scacchiera soltanto i due re;
2. se la situazione è tale per cui nessuno dei due giocatori può dare scacco matto all'altro, anche in caso di difesa peggiore. Ad esempio re e cavallo o re e alfiere contro re è patta, ma non re e due cavalli contro re oppure re e cavallo contro re e cavallo, dato che una posizione di matto esiste (anche se a gioco corretto, ovvero in assenza di errori dell'avversario, non può essere forzata).
3. se il giocatore che ha il tratto non può muovere alcun pezzo, ma il suo re non è sotto scacco (*stallo*).

Un giocatore ha inoltre la facoltà di chiedere la partita patta nei seguenti casi:

1. se per cinquanta mosse consecutive (cinquanta mosse per ciascun giocatore) non viene catturato alcun pezzo e non viene mosso alcun pedone.
2. se la posizione si ripete identica, e con il tratto al medesimo giocatore, per tre volte (anche non consecutive) durante la partita.

Nella pratica di torneo il giocatore si rivolgerà all'arbitro il quale, dopo aver verificato che è soddisfatta una delle due condizioni, ha l'obbligo di dichiarare patta la partita.

Inoltre, in qualunque momento della partita (salvo speciali limitazioni imposte in singoli tornei) uno dei due giocatori può proporre la patta all'avversario, che ha naturalmente il diritto di rifiutarla. Se accetta, la partita termina immediatamente con il pareggio.

Nel gioco non esiste la "vittoria ai punti". Lo scacco matto può essere dato anche da un pedone, ovvero un giocatore può vincere anche se in netta inferiorità di "materiale" (termine gergale con il quale si indica la dotazione di pezzi in possesso del giocatore).

Regole per l'esecuzione delle mosse.

Secondo il regolamento ufficiale, le mosse devono essere eseguite con una sola mano, anche le catture. Tale regola è valida anche nel caso dell'arrocco: in questa specifica circostanza il giocatore deve muovere prima il re, di due case verso la torre, e poi la torre, portandola a fianco del re. Analogamente, in caso di promozione di un pedone, il giocatore, dopo aver spinto il pedone nell'ultima traversa, lo toglie dalla scacchiera e colloca al suo posto il pezzo promosso, sempre usando la stessa mano. Inoltre, quando un giocatore tocca i propri pezzi è tenuto a muovere il primo tra quelli toccati che abbia a sua disposizione mosse legali; se tocca i pezzi dell'avversario è obbligato a catturare il primo catturabile con mossa legale tra quelli toccati. Una mossa si considera conclusa quando il giocatore lascia il pezzo sulla casa di destinazione, dopo aver rimosso dalla scacchiera l'eventuale pezzo catturato

Partita a tempo.

Orologio da scacchi meccanico.

Nella maggior parte delle partite di club e fra professionisti il gioco degli scacchi si disputa a tempo. Gli orologi per gli scacchi ed il controllo del tempo per i tornei internazionali sono stabiliti dal regolamento FIDE. Si utilizza un orologio doppio come quello in figura, munito di due pulsanti: ognuno dei



due giocatori, eseguita la sua mossa, preme il proprio pulsante usando la stessa mano colla quale ha eseguito la mossa e così facendo arresta il suo orologio e mette in moto quello dell'avversario. L'orologio è munito di una piccola lancetta supplementare, detta in gergo scacchistico "bandierina", che quando rimangono cinque minuti comincia a sollevarsi lentamente, e si abbassa poi di colpo quando il tempo è scaduto.

Esistono varie cadenze di gioco, cioè la quantità di tempo a disposizione di ciascun giocatore per concludere la partita o eseguire un determinato numero di mosse: un giocatore perde automaticamente se il suo tempo finisce senza aver rispettato la cadenza di gioco, a meno che il suo avversario si trovi nell'impossibilità materiale di dare scacco matto, nel qual caso la partita è patta. Solitamente la partita inizia con una certa quantità di tempo a disposizione dei giocatori; il tempo può essere aggiunto agli orologi dei giocatori durante la partita, secondo quanto stabilito dalla cadenza di gioco (facendo uso dell'orologio di Fischer) oppure, a discrezione dell'arbitro, nei casi prescritti dal regolamento per compensare eventuali perdite di tempo. La rimozione di tempo dall'orologio di un giocatore o l'aggiunta di tempo all'orologio dell'avversario sono sanzioni a disposizione dell'arbitro per punire condotte di gioco scorrette.

Le partite si distinguono in:

- Tempo lungo: partite con più di 60 minuti a testa. Hanno una durata che può superare le 7 ore di gioco: in molti tornei infatti si utilizza una cadenza di 2 ore a testa per le prime 40 mosse, con una prima aggiunta di 60 minuti al termine della 40^a mossa ed una seconda aggiunta di 30 minuti al termine della 60^a mossa, proseguendo il gioco con un'ulteriore piccola aggiunta di tempo per ogni mossa.
- Gioco rapido (Rapidplay): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione variabile tra i 15 ed i 60 minuti.
- Lampo (Blitz): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione minore di 15 minuti

Orologio da scacchi digitale.

Il regolamento disciplina il gioco rapido con alcune norme che lo differenziano dal gioco regolare; ulteriori regole speciali valgono per il gioco lampo. È ancora molto utilizzata l'espressione partite semi-lampo quando il tempo è di 15 minuti, ma dal punto di vista regolamentare non c'è alcuna differenza col gioco rapido.

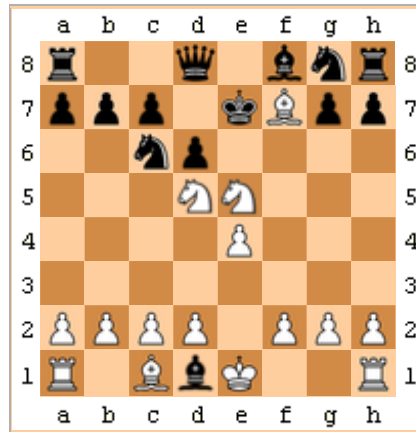
Il classico orologio per scacchi è meccanico, ma è ormai diffusissimo, e di fatto irrinunciabile nei tornei internazionali, la sua versione elettronica, che è in grado di eseguire automaticamente alcune operazioni, quali memorizzare il numero di mosse giocate, variare la cadenza di gioco nel corso della partita, aggiungere una determinata quantità di tempo a ogni giocatore per ogni mossa giocata (se previsto dal regolamento del torneo).



Notazione delle mosse.

Il sistema utilizzato comunemente per annotare le mosse, chiamato notazione algebrica, è descritto nel regolamento internazionale degli scacchi. Nei tornei ufficiali infatti ciascun giocatore deve annotare le mosse su un verbale; fa eccezione il gioco rapido, per il quale, vista la cadenza di gioco breve, i giocatori sono esentati dalla verbalizzazione delle mosse.

La notazione algebrica è l'unico sistema ufficialmente riconosciuto dalla FIDE e fa uso di lettere, numeri e simboli per l'annotazione delle mosse ed eventuali commenti alle stesse. Le mosse vengono numerate in ordine progressivo e sono composte ciascuna da una coppia di semimosse. La semimossa riporta una lettera maiuscola ad indicare il tipo di pezzo mosso (tranne per il pedone, cui non è prevista alcuna lettera): l'alfabeto delle lettere varia da lingua a lingua. Segue la casa di destinazione (individuata da una coppia di coordinate: lettera per la colonna, numero per la traversa) preceduta da una x o un $:$ nel caso di cattura. Nelle catture effettuate dai pedoni si indica prima della x , con lettera minuscola, la colonna di provenienza del pedone. La promozione si indica ponendo al termine della mossa il simbolo $=$ seguito dalla lettera indicante il pezzo richiesto per la promozione stessa. L'arrocco ha un simbolo particolare: O-O-O (lungo) e O-O (corto). Un $+$ al termine della semimossa indica uno scacco, un $\#$ (talvolta indicato con $++$) indica lo scaccomatto. Esiste poi un ampio ventaglio di simboli impiegati dai commentatori: i più comuni sono $!$ e $!!$ (buona/ottima mossa), $?$ e $??$ (errore/errore grave), $!?$ e $?!$ (mossa interessante/dubbia).



Posizione dopo 7.Cd5#

Ecco un semplice esempio di notazione algebrica:

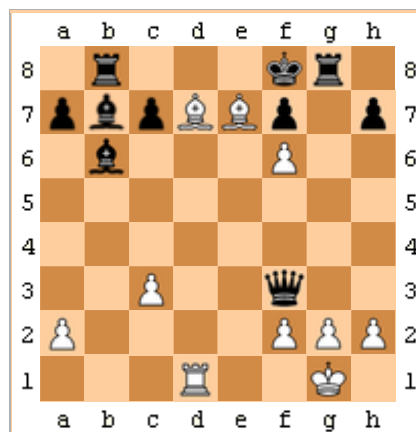
Légal-St Brie, Parigi, 1950

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Cc6 4.Cc3 Ag4? 5.Cxe5! Axd1? 6.Axf7+ Re7 7.Cd5#

Esistono altri sistemi per la notazione delle mosse. In passato era impiegata la notazione descrittiva, che indica le colonne con una o due lettere: R e D per le colonne di Re e Donna rispettivamente, mentre per le altre colonne il nome deriva dalla lettera del pezzo che occupa quella colonna in posizione iniziale, preceduta da D o R a seconda che si trovi sull'ala di Donna o di Re.

Esempio di **notazione descrittiva**:

Anderssen-Dufresne, Berlino (1854)



Posizione finale (24. Axe7#)

1.P-R4 P-R4 2.C-RB3 C-DB3 3.A-A4 A-A4 4.P-DC4 AxCP 5.P-A3 A-T4 6.P-D4 PxP 7.O-O P-D6

8.D-C3 D-A3 9.P-R5 D-C3 10.T-R1 RC-R2 11.A-T3 P-C4 12.DxP R-DC1 13.D-T4 A-C3 14.DC-D2 A-C2?
15.C-R4 D-A4? 16.AxDP D-T4 17.C-A6+! PxC 18.PxP T-C1 19.DT-D1! DxC 20.TxC+ CxT 21.DxP+! RxD
22.A-A5+ R-R1 23.A-D7+ R-A1 24. AxC #

Altra tecnica è la **notazione Forsyth-Edwards**, ideata dal giornalista scozzese David Forsyth ed applicata in seguito da Steven Edwards all'elaborazione elettronica. Questa notazione consente di descrivere con una serie di lettere e numeri, detta stringa FEN, una precisa posizione sulla scacchiera. La stringa FEN è formata da sei parti intervallate da spazi, che rappresentano rispettivamente la posizione dei pezzi (fila per fila, dal punto di vista del bianco), giocatore che ha il tratto, possibilità di arrocco, catture en passant, numero di

semimosse (dall'ultima cattura o spinta di pedone, utile per applicare la regola delle 50 mosse) e numero di mosse dall'inizio della partita.

Alcuni esempi di stringhe FEN:

posizione iniziale:

```
rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1
```

dopo 1.e4 c5 2.Cf3:

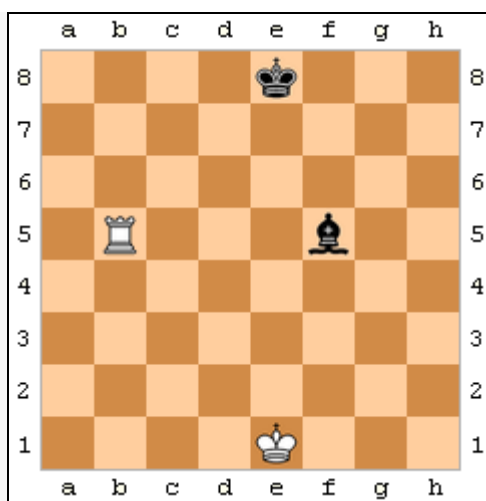
```
rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2
```

Arbitraggio

Le partite ufficiali sono controllate da un arbitro, i cui compiti sono specificati nel regolamento internazionale. Egli deve assicurare l'applicazione delle regole degli scacchi, mantenendo le migliori condizioni di gioco ed applicando eventualmente sanzioni di diversa entità (ammonizione, riduzione del tempo di riflessione, assegnazione della vittoria all'avversario, espulsione dalla manifestazione) nei confronti dei giocatori che si macchiano di un comportamento di gara scorretto ed antisportivo. L'arbitro non deve comunque intervenire nella partita se non in pochi casi previsti dal regolamento, evitando di comunicare ai giocatori la caduta della bandierina, l'avvenuta mossa da parte dell'avversario o la dimenticanza di azionare l'orologio al termine della mossa.

L'applicazione di questo punto del regolamento ha portato talvolta a situazioni curiose e discusse. Ne è un esempio un incidente capitato durante il torneo open di Calcutta del 2009: uno dei giocatori più forti si è presentato al torneo in evidente stato di ebbrezza, addormentandosi sulla scacchiera. L'arbitro è intervenuto svegliando il giocatore, e questa vicenda ha sollevato numerose polemiche in merito alla legittimità di un simile intervento arbitrale.

Fasi del gioco



Ogni partita a scacchi segue una propria storia, dettata dalle capacità e dalle abitudini dei giocatori. Da un punto di vista teorico, in generale le partite a scacchi vengono divise in tre fasi: apertura, mediogioco e finale.

La fase di apertura può seguire alcune linee di sviluppo note e che si sono dimostrate efficaci, studiate e codificate in letteratura, dette appunto "aperture": queste possono guidare il giocatore nello sviluppo dei pezzi fino ad un certo punto del gioco, oltre il quale deve proseguire da solo, sfruttando il vantaggio di posizione ottenuto grazie al tema strategico dell'apertura scelta. Nel mediogioco invece predomina la tattica: in questa fase si sfruttano sovraccarichi, scalzamenti, forchette e inchiodature, allo scopo di costringere l'avversario a scambi di materiale svantaggiosi o a cedere terreno. Durante il finale i temi principali sono gli scacchi ai re e le promozioni dei pedoni rimasti.

Apertura

L'apertura è una fase di gioco volta a sviluppare i pezzi, cioè a collocarli in maniera che essi siano più attivi ed efficaci, per quanto possibile. Solitamente i *pezzi leggeri* (cavalli e alfieri), essendo i più adatti a muoversi in una scacchiera molto affollata, sono i primi ad essere sviluppati. Successivamente si sviluppano i *pezzi pesanti*, cioè torri e donna. I pezzi pesanti, specialmente le torri, sono infatti poco efficaci e vulnerabili in una scacchiera affollata, mentre possono esprimere la loro efficacia quando hanno a disposizione spazio sgombro sulla scacchiera.

L'apertura ha una serie di obiettivi strategici:

- *Sviluppo dei pezzi*, che devono occupare le case utili dalle quali esercitano la migliore influenza sulla partita.
- *Controllo del centro*, che permette ai pezzi di spostarsi facilmente da una parte all'altra della scacchiera, comprimendo al contempo il gioco dell'avversario.
- *Sicurezza del Re*, che deve essere messo al riparo dalle minacce, solitamente tramite un arrocco sul lato più appropriato ed eseguito al momento giusto della partita.
- *Buona struttura pedonale*, che possibilmente non deve presentare debolezze quali ad esempio pedoni isolati ed impedonature, che devono invece essere creati nella struttura avversaria.

L'apertura non ha una durata esatta, in quanto non esiste un preciso momento di passaggio da una fase all'altra del gioco. Solitamente la fase di apertura dura una ventina di mosse, anche se nei casi di aperture particolarmente approfondite dal punto di vista teorico si può arrivare a 30-35 mosse.

Nella storia degli scacchi sono stati fatti lunghi ed approfonditi studi sul gioco d'apertura, che hanno portato alla formazione di un bagaglio teorico notevole. Le aperture scacchistiche vengono catalogate in un'opera, l'Enciclopedia jugoslava delle aperture (nota anche come ECO, *Encyclopaedia of Chess Openings*), che è un riferimento nel settore e raccoglie i migliori studi teorici effettuati. In ogni caso non esiste un'apertura vincente a priori, la vittoria deriva sempre dallo sfruttamento degli errori, anche impercettibili o non immediati, commessi dall'avversario.

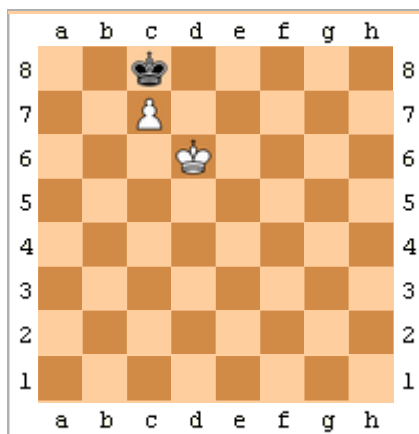
L'eccessiva rilevanza della teoria d'apertura nel gioco a scapito del talento e della creatività dello scacchista hanno suscitato la reazione di numerosi giocatori, che hanno proposto alcune varianti degli scacchi atte ad eliminare tale possibilità. Ne sono un esempio gli scacchi960 (noti anche come scacchi Fischer-Random), proposti dal campione statunitense Robert J. Fischer, nei quali la disposizione dei pezzi sulla prima fila è casuale ma simmetrica fra i due schieramenti, eliminando di fatto la possibilità di uno studio teorico della posizione d'apertura.

Mediogio

Terminato lo sviluppo dei pezzi si entra nel mediogioco. Tale fase della partita non ha un inizio ed una fine netti: si considera iniziato quando ha termine lo sviluppo dei pezzi e l'impostazione della struttura pedonale, e termina quando il gioco è sufficientemente semplificato da poter essere considerato finale di partita. Ciascuno dei due giocatori, avendo attivato il più possibile le proprie forze, tenta di prendere l'iniziativa per attaccare l'avversario e conquistare un vantaggio, con catture o cambi favorevoli di pezzi. In questa fase della partita termina l'ausilio della teoria d'apertura, e i giocatori devono sviluppare la propria strategia sfruttando le caratteristiche della posizione e le possibilità tattiche che essa offre.

La pianificazione strategica del mediogioco dipende dallo stile del giocatore e dalle caratteristiche della posizione, in particolar modo dalla struttura pedonale, che influenza molto anche le scelte in merito alla semplificazione del gioco, ovvero al cambio dei pezzi. Gli squilibri di materiale, specie se ridotti, possono infatti portare ad una vittoria nel finale soltanto se sfruttati con un'adeguata semplificazione.

Finale



Un semplice esempio di zugzwang, dove chi muove è in svantaggio: se muove il bianco la partita è patta (rendendo inutile il pedone di vantaggio), se muove il nero il bianco vince (può forzare la promozione del pedone a donna o torre)

Con il procedere del gioco la serie di catture fa diminuire sempre più il numero dei pezzi sulla scacchiera, portando all'ultima fase del gioco, il finale. Il finale ha tre aspetti strategici che lo differenziano dalle fasi precedenti del gioco:

- i due re non hanno più la necessità e la possibilità di stare al sicuro ed entrano nel gioco in prima persona: nel finale il re diventa un pezzo attivo, e gioca spesso un ruolo determinante
- l'importanza dei pedoni aumenta notevolmente, in quanto la scacchiera sgombra permette loro di raggiungere la promozione. Il tentativo di promuovere uno o più pedoni è solitamente il fulcro del finale
- lo zugzwang, ovvero una posizione nella quale (contrariamente al solito) avere il tratto è uno svantaggio, diventa un fattore influente, mentre è estremamente raro incontrare posizioni di questo tipo nelle fasi precedenti del gioco

Come le aperture, anche i finali sono oggetto di studio e analisi. I finali vengono classificati e studiati a seconda della qualità e del numero di pezzi residui. Nei finali più semplici l'esito teorico è spesso scontato, come re e torre contro re (vinto da re e torre) o re e cavallo contro re (patta). Nei finali è necessaria molta attenzione per non permettere all'avversario in inferiorità di strappare una patta, in genere per stallo, e veder

svanire una vittoria che sembrava sicura. Molto importanti nel finale sono i pedoni **avanzati**, cioè molto vicini all'ultima casa del loro cammino: poiché all'arrivo all'ultima casa vengono promossi, l'avversario è costretto a fermarli anche a costo di sacrificare pezzi.

Combinazioni

A fronte di questo svolgimento ordinato e lineare della partita, si possono, invece, verificare delle combinazioni, cioè delle brevi e brillanti serie di mosse che sfruttano sacrifici di pezzi ed errori commessi dall'avversario e che possono portare ad uno scacco matto improvviso o a delle perdite di materiale tanto pesanti da compromettere la partita per chi le subisce; una classica combinazione è lo scaccomatto del barbiere, terrore dei principianti.

Fine 2^a parte.

Adesso un po' di storia - come sempre affascinante e curiosa.

Parlando di campioni e tornei vogliamo presentarvi il personaggio storico assai particolare e scacchisticamente importante. Il signore in questione si chiamava **Giulio Cesare Polerio** (Lanciano, 1548 – Roma, 1612) e fu uno scacchista italiano. Ma non uno scacchista qualunque, perché fu protagonista e fautore degli eventi molto significativi dal punto di vista scacchistico.

Nel 1575, Polerio, soprannominato *l'Abruzzese* essendo nato a Lanciano in Abruzzo, accompagnò il suo amico Giovanni Leonardo a Madrid. Polerio e Leonardo giocarono nel **primo torneo di scacchi del mondo**, organizzato dal Re Filippo II. In quel torneo, sfidarono e sconfissero i formidabili Ruy Lopez e Alfonso Ceron (entrambi spagnoli di Granada). Dopo la sfida del 1575, Polerio decise di rimanere a Madrid. Una mezza dozzina dei suoi manoscritti datati tra il 1580 ed il 1600 sono la testimonianza del gioco degli scacchi in Spagna e in Italia in quel periodo. Dopo il suo ritorno a Roma, Polerio divenne il maestro di scacchi del Principe Boncompagni.

A Polerio si deve il merito di aver introdotto l'arrocco sia pure in versione diversa da quella di oggi.

Avete visto che tipo interessante. Dall'altro canto come era bella la vita di allora, quando uno poteva cimentarsi nelle imprese "prime" al mondo od inventando delle regole nuove.

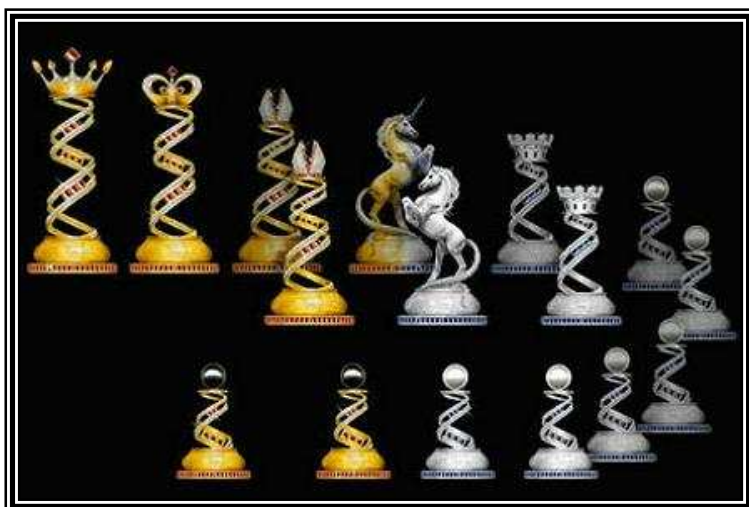
Qui sotto riportiamo una delle partite disputate da Polerio durante la sua permanenza a Sora, dove fu ospite di Giacomo Boncompagni Duca di Sora, rinvenibile ne "Il Codice Vaticano "Boncompagni n. 3", il più complesso ed importante Codice Scacchistico della Biblioteca Apostolica Vaticana.

Polerio - Lorenzo Sora

1.e4 e5 2.vf3 µc6 3.βc4 πc5 4.c3 ωe7 5.0-0 d6 6.d4 πb6 7.βg5 µf6 8.a4 a6 9.βd5 µb8 10.vbd2 c6 11.βa2 πg4 12.θb3 πa7 13.θd1 g6 14.dxe5 dxe5 15.βxf7+ λd8 16.vxe5 ωxe5 17.βxf6+ λc8 18.θxg4+ µd7 19.βxh8 ωxh8 20.βe6 ωe8 21.vc4 λc7 22.θf4+ λd8 23.θd6 πb8 24.θxd7+ ωxd7 25.βxd7 λxd7 26.vb6+ λd6 27.vxa8 πa7 28.pfd1+ λc5 29.pd4 a5 30.pad1 b5 31.b4+ axb4 32.cxb4# 1-0

Parlando dei duca e re vi proponiamo queste curiosità molto regali.

Scacchiere di lusso per pochi eletti



Dalla famosa gioielleria Boodle & Dunthorne (Inghilterra) giunge una scacchiera di lusso destinata a pochi eletti. La prestigiosa casa d'arte ha realizzato un set in oro e platino, con 73 rubini, 146 zaffiri e 748 diamanti. Non mancano perle e smeraldi, per completare l'assortimento scenografico. La magnifica solennità dell'opera è ascrivibile al genio di Nicholas e Michael Wainwright, che hanno elaborato delle forme agili e dinamiche, dove i riflessi di luce creano una magica atmosfera, la cui densità nasce dalla sintonia fra gli elementi. Valutato 5 milioni di sterline

(circa 7,5 milioni di euro) il set di scacchi è il pezzo unico più costoso e più lussuoso al mondo: una chicca per collezionisti, un salasso per semplici appassionati. La scacchiera è composta dalle classiche 64 caselle in una stupenda alternanza di oro giallo e di oro bianco. Ogni casella poi ha i quattro angoli adornati da 5 diamanti incastonati che rendono ancor più luminosa e splendente la superficie di gioco. Agli angoli della scacchiera finissime sfere di cristallo attraversate da un'anima d'oro al centro sostengono il piano di gioco e ogni sfera è intarsiata e ornata da una spirale di oro giallo con diamanti per 16 carati sapientemente incastonati. Questo pezzo unico verrà usato per campagne pubblicitarie, raccolte fondi, ma non solo. I promotori di questa iniziativa affermano che, se si dovessero trovare gli sponsor adatti, sarebbe possibile anche lo svolgimento di una partita di scacchi, sicuramente si tratterà di un match ad altissimo livello. Visto il valore della scacchiera e dei pezzi chi avrà l'onore di giocarci avrà più gusto a "mangiare" un pezzo avversario... Per tutti gli altri che non avranno la possibilità di essere scelti per questa "ricca" partita, potranno allenarsi con repliche dell'originale, in vendita al "modico" prezzo di 20.000 sterline (circa 30.000 Euro)



Per gli amanti dell'Oriente ecco una lussuosa chicca cinese. Si chiama Art Of War ed è la scacchiera che rivive le antiche origini del gioco, con uno stile prettamente orientale e con un tocco veramente chic. Preparatevi a giocare una partita con oro, rodio e pietre preziose. Il design è di Victor F. Scharstein e la sua maestria è stata in grado di partorire un prodotto sobrio ed elegante allo stesso tempo, ricco di dettagli e di particolari a tal punto da sovvertire, in un certo senso, le regole del gioco: non esistono più infatti le classiche pedine bianche e nere, ma solo pedine in oro e rodio. Tutte le statuine sono finemente decorate e ispirate alla tradizione

cinese: basta guardare gli abiti del re e della regina, i quattro pedoni (tutti differenti) e la torre, che ricorda un antico tempio. Ovviamente, i quadranti della tavola sono realizzati con gli stessi materiali delle pedine e anche i piedini di supporto sono interamente realizzati in oro. Inoltre, tutti i pezzi sono decorati con varie tipologie di pietre: diamanti, zaffiri, rubini, smeraldi. Un vero patrimonio insomma, sia ludico che culturale, dal valore di ben 50,000 \$. Un giusto prezzo per poter rivivere a pieno le tradizioni e la cultura di una terra fantastica? Un viaggio forse costerebbe meno.



Torniamo però alla realtà.

Per prima un'errata corregge del testo di Nico Felice del numero scorso de "la difesa caro - kann" : dovrebbe essere - $100^{40} - 40^{100}$. Quindi il passaggio successivo va tolto.

Ed ora Nico Felice e la sua matematica scacchistica con il suo nuovo articolo sulla forza delle torri.

Per ogni casa della scacchiera la torre controlla 14 case, la sua forza relativa è

$$\frac{14}{63} = \frac{2}{9}$$

Per le 28 case del bordo la regina controlla 21 case e la sua forza relativa è $\frac{1}{63} \cdot \frac{28 \cdot 21}{64}$

Per le 20 case del secondo bordo controlla 23 case, per le 12 case del terzo bordo ne controlla 25 e per le quattro caselle della scacchiera la regina controlla 27 case.

La sua forza relativa totale è

$$\frac{1}{63} \frac{(28 \cdot 21) + (20 \cdot 23) + (12 \cdot 25) + (4 \cdot 27)}{64} = \frac{13}{36}$$

In conclusione

$$\frac{2}{9} + \frac{2}{9} = \frac{16}{36} > \frac{13}{36}$$

due torri sono più forti di una donna! Ve ne siete mai accorti giocando?!

Dopo la matematica scacchistica un'altro racconto dell'Arbitro Internazionale Sergio Pagano che questa volta ha a che fare con gli scoiattoli. A te la parola, Sergio!

Lo scoiattolo.

Vallo a sapere per quale motivo! Chi dice che occorra molta memoria; chi ritiene che sia necessaria la capacità di calcolo; chi propende per il senso dell'armonia... Che cosa serve per fare un grande scacchista? Vi voglio raccontare la mia esperienza, cosa mi ha fatto diventare. Cosa dite? Non mi avete mai sentito nominare? Libri e riviste non hanno mai parlato di me? Abbiate la pazienza di seguire fino in fondo il racconto della mia carriera, e capirete perché, pur essendo io così forte, il grande pubblico non mi conosce. Soltanto ai miei amici, Albino Bianchi e Serafino Neri, è nota questa storia. Non conoscete neanche loro? Ma allora, se non sapete proprio nulla, dovete assolutamente leggere il seguito.



Cominciai a frequentare il circolo di scacchi per l'insistenza di Albino e Serafino.

Loro avevano appreso le regole del gioco, vi si erano appassionati, giocavano infinite sfide tra di loro con risultati alterni, si erano infine iscritti al circolo e avevano convinto anche me a frequentarlo. Ma io non ci capivo niente!

Ore e ore per imparare quelle regole astruse: tutti quei pezzi, ognuno con proprie regole di movimento, e le eccezioni, la presa al varco, l'arrocco col Re che vola da un lato della scacchiera, il Cavallo che salta come una cavalletta, e la promozione, e lo stallo...

Finalmente imparai le regole fondamentali. Speravo che ciò sarebbe bastato, invece niente; loro ripresero con maggior foga a spiegarmi altri concetti: lo scacco doppio, lo scacco di scoperta, e l'opposizione, e lo zugzwang, e il vantaggio del tratto, e la coppia degli Alfieri. Io, che ancora non avevo capito quando si poteva arroccare e quando no, ed ero sempre titubante quando catturavo col pedone (in diagonale? o nella casa accanto?) decisi di lasciarli parlare e assecondarli. Sì, sì, va bene, ho capito...

Allora domani giochi. COSA? Al torneo esordienti, comincia domani. MA SIETE IMPAZZITI? Perché, se hai capito tutto alla perfezione? Farai un figurone. Che fare? Dissi di sì; provai; zero su otto. Niente da fare, sembrava che gli scacchi non facessero per me. Ma una sera...

Una sera eravamo al circolo. Non si giocava, perché il maestro Pizzetti illustrava alla scacchiera murale alcune partite del match Écureil - Belkin. Io sedevo tra Albino e Serafino, e temevo che la serata sarebbe

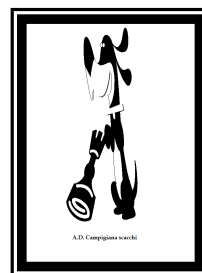
passata con la schiena irrigidita lungo la spalliera della sedia, per permettere a loro di confabulare nello spazio lasciato libero davanti a me. Invece successe tutt'altro. Fin dall'inizio, dalle prime mosse di apertura, la posizione, le minacce: tutto mi era chiaro. Salivo e scendevo, saltavo da un ramo all'altro dell'albero delle varianti con l'agilità di uno scoiattolo. Stupii tutti per la brillantezza, la precisione, la profondità delle mie osservazioni. A un certo punto il maestro Pizzetti mi invitò alla ribalta, fece continuare a me la conferenza, mentre lui, seduto in disparte, suggeriva solo di tanto in tanto miglioramenti che io subito demolivo brillantemente. Se avete letto l'articolo di Pizzetti pubblicato sulla rivista *Propongo patta*, quella profondissima analisi della terza partita del match Écureil - Belkin, dove il grande maestro francese avrebbe potuto giocare un esplosivo sacrificio di Torre con matto dopo 36 mosse (nella sequenza di miglior difesa), bene, quella è tutta farina del mio sacco. C'è scritto "indicata dagli scacchisti del circolo Petrosjan", ma solo perché Pizzetti dimenticò di chiedere il mio nome, prima di andar via.

Sembrava fatta. Il mio genio si era manifestato all'improvviso e nel modo più eclatante. Invece, tornando al tavolo da gioco, non riuscivo a vedere una mossa oltre. Ponevo la posizione alla scacchiera murale: diventavo imbattibile. Provai ad assumere le posizioni più contorte: mi allungavo sotto al tavolo ponendo gli occhi al livello della scacchiera; mi mettevo in piedi, di fianco al tavolo, alle spalle dell'avversario, sfruttavo gli specchi alla parete per osservare la posizione dalle angolazioni più diverse; niente da fare, ero una schiappa. Solo alla scacchiera murale mi trasformavo.

Non mi resta che appendere la scacchiera al chiodo.

E dopo tanto divertimento parliamo della realtà che incombe su di noi.

Una bella notizia per iniziare - a gennaio la Costituenda Associazione Scacchistica Campigiana (CASC) smette di essere più la Costituenda! Qui accanto vi presentiamo la prima proposta del logo e del nome della nostra nuova associazione. Abbiamo pensato di collegare il cagnolino dello stemma di Campi Bisenzio con la torre scacchistica che richiama anche la Rocca campigiana, uno dei simboli della città. Che ne pensate? Piace? Fatecelo sapere sulla pagina della CASC su facebook.it oppure su cascampi@gmail.com.



La seconda bella notizia riguarda i tornei che si terranno in Toscana in gennaio, che riportati amo per voi qua sotto.

- ✓ il 12, il 15 e il 16 gennaio - provinciali di Pistoia;
- ✓ il 16 e 17 gennaio - provinciali di Lucca e di Livorno e interprovinciali di Prato e Firenze;
- ✓ il 19, il 22 e il 23 gennaio - provinciali di Pistoia;
- ✓ il 23 gennaio provinciali di Pistoia, Lucca e Pisa;
- ✓ il 24 gennaio provinciali di Lucca e Pisa;
- ✓ il 30 e il 31 gennaio - interprovinciali di Prato e Firenze e provinciali di Pisa;

Ci sarebbe da aggiungere un nuovo torneo - il nostro - intitolato al grande Bobby Fischer - " In cerca di Bobby Fischer" del 14 febbraio 2010 con la proiezione dei frammenti dell'omonimo film. Quindi vi invitiamo a portarvi un pranzo al sacco per non perdere la proiezione e la discussione sull'arte degli scacchi. Ma guardate meglio la locandina.



**L'ASSOCIAZIONE SCACCHISTICA CAMPIGIANA
ORGANIZZA
TORNEO "In cerca di Bobby Fischer"
CAMPI BISENZIO (FI) 14 febbraio 2010**

SEDE DI GIOCO: Circolo Rinascita a Campi Bisenzio, Piazza Matteucci, 11 - sala Tombola (I piano).

TURNI DI GARA E TEMPO DI RIFLESSIONE

Il torneo si svolgerà su 6 turni. Tempo massimo di riflessione: 30' a giocatore.

CONTRIBUTO SPESE ORGANIZZATIVE

Euro 12,00.

ISCRIZIONE

Si accettano massimo 50 iscrizioni. Il torneo è aperto ai giocatori di ogni categoria.

Allo scopo di migliorare l'organizzazione è gradita la pre-iscrizione entro le ore 23 di sabato 13/02/2010. chiamando allo 0550501266 o al 3200234244 o al 3208992589 o tramite mail cascampi@gmail.com.

L'iscrizione al torneo comporta l'accettazione del presente Regolamento.

PROGRAMMA

Arbitro - L'arbitro internazionale Sergio Pagano

Conferma iscrizioni: ore 9.00.

Inizio torneo: ore 9.30.

Pausa pranzo: ore 12.45

L'insegnamento dell'arte degli scacchi e relativa discussione basata sulla proiezione di frammenti del film "In cerca di Bobby Fischer" di Steven Zaillian con J. Mantegna, B. Kingsley: ore 14.00.

Ripresa del torneo: ore 16.15

Premiazione: ore 20.00 circa.

REGOLAMENTO

Per quanto non contemplato nel presente bando, valgono le norme di gioco FIDE e FSI.

Il torneo non vale per le variazioni Elo Rapid.

RIMBORSO SPESE E PREMI

I° ASSOLUTO: Coppa + 30% dell'ammontare delle iscrizioni.

II° ASSOLUTO: Medaglia + 20% dell'ammontare delle iscrizioni.

III° ASSOLUTO: Medaglia + 10% dell'ammontare delle iscrizioni.

I° UNDER 18: Medaglia + libro scacchistico.

L'organizzazione si riserva di apportare a quanto previsto nel presente bando tutte le modifiche ritenute necessarie per la buona riuscita della manifestazione.

Ora per avvicinarvi al clima del film "In cerca di Bobby Fischer", riportiamo da soloscacchi.altervista.org qualche notizia sul Josh Waitzkin, la figura chiave del film ma anche un po' di curiosità sugli attori protagonisti della pellicola.

Il film è una storia vera, dove a prestare il volto al Josh Waitzkin dello schermo è Max Pomeranc, che all'epoca delle riprese era uno dei 100 migliori scacchisti degli Stati Uniti della sua età (8 anni). Mentre l'avversario nello scontro finale aveva un nome di fantasia, Jonathan Poe, ma era interpretato dall'astro nascente americano Jeff Sarwer.

Josh Waitzkin, ormai trentenne, è un professionista degli scacchi, nel senso che vive di questo, anche se non gioca più in un torneo ufficiale da quasi 10 anni. Infatti non sono l'unico interesse gli scacchi, tant'è che non è mai diventato Gran Maestro, ma in compenso è Campione del Mondo di Tai Chi Chuan. Scrive libri e riviste ed è Maestro Internazionale con Elo di circa 2460.

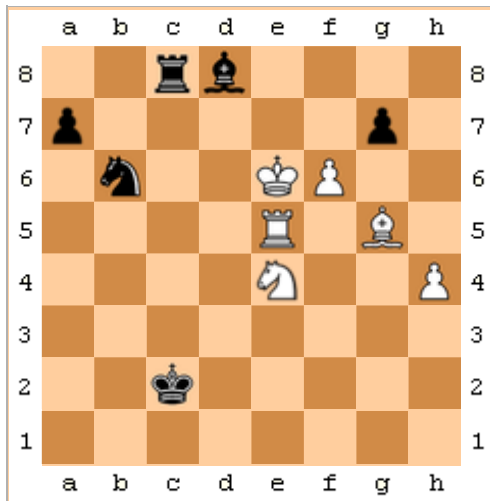
Max Pomeranc, che ha interpretato Josh nel film, come giovane *attore* ha raggiunto alcuni importanti riconoscimenti che ne hanno sancito e comprovato il talento, confermando e avvalorando il positivo apprezzamento ricevuto dall'attore da parte del pubblico ed espresso dalla critica. Pomeranc ha infatti conseguito 2 nomination, di cui una agli Young Artist Awards per il film "In cerca di Bobby Fischer", e una ai Saturn Awards per il film "Fluke". Non gioca più a scacchi.

Jeff Sarwer, il suo avversario nella pellicola, ha conquistato il titolo mondiale giovanile Under 10 nel 1986 a Portorico, rappresentando il Canada, ad appena 7 anni e mezzo di età. E' stato ritenuto da molti come uno dei prodigi più forti nella storia del gioco. Allen Kaufman, capo della statunitense Chess Foundation, disse, "Jeff a 9 anni vale più di un Bobby Fischer a 11". Il suo maestro Bruce Pandolfini ha detto, "Tra le diverse migliaia di ragazzi cui ho insegnato gli scacchi, Jeff è sicuramente il giovane più bravo che io abbia mai visto".

Jeff è stato spesso al centro di grandi dimostrazioni nelle quali ha giocato anche a scacchi contro 40 persone contemporaneamente. Sarwer incontrò veramente l'altro en-fant prodige americano Joshua Waitzkin nel campionato statunitense del 1986 e la partita finì patta. Attualmente Sarwer non possiede un punteggio elo FIDE, ma ciò è dovuto al suo abbandono precoce dalle competizioni. Tuttavia Jeff Sarwer è tornato a giocare un Rapid chess a 30 minuti nel 2007 in Polonia concludendo al terzo posto con 7 su 9 in un torneo con 86 giocatori, di cui 4 GM. In tale occasione, poiché Jeff non aveva elo gli fu attribuito un elo provvisorio di 2300 punti. Attualmente è giocatore professionista di poker.

Vi proponiamo da studiare la posizione finale del film quando il piccolo Josh offre patta all'avversario per poi finire la partita dopo le 12 mosse.

Tratto finale del film "In cerca di Bobby Fischer"



La posizione prima che Waitzkin offre la patta a Poe.
Ecco le 12 mosse seguenti.

1. ...gxf6
2. Bxf6 Rc6+
3. Kf5 Rxf6+!
4. Nxf6 Bxf6
5. Kxf6 Nd7+
6. Kf5 Nxe5
7. Kxe5?? a5
8. h5 a4
9. h6 a3
10. h7 a2
11. h8=Q a1=Q+
12. Kf5 Qxh8 0-1 Bianco abbandona

Cari amici scacchisti e così siamo arrivati alla fine di questo numero de "la difesa caro-kann". Vi aspettiamo al torneo, mi raccomando non mancate! Alla prossima con le foto del torneo " In cerca di Bobby Fischer" e tante altre notizie dal mondo degli scacchi.
Vi ringraziamo e a presto!