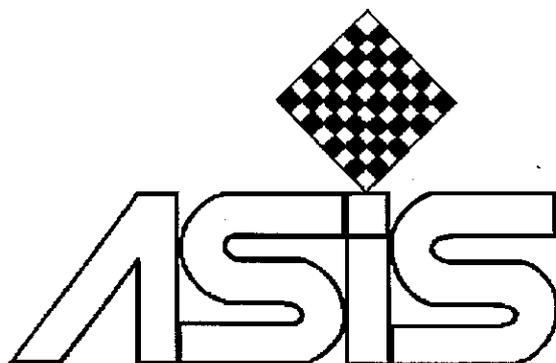


IL NOTIZIARIO AGONISTICO



3

Supplemento al n. 11 Agosto 1994 del "Il Cavallo Silenzioso"



ASSOCIAZIONE SILENZIOSA ITALIANA SCACCHISTICA

affiliata all'I.C.S.C. (International Committee of Silent Chess) riconosciuta dalla F.I.D.E. (Fédération International des Echecs)
affiliata alla F.S.I. (Federazione Scacchistica Italiana) disciplina associata al C.O.N.I. (Comitato Olimpico Nazionale Italiano)

REDAZIONE

Direttore responsabile : Cav. Giulio MALASPINA
Direttore : Daniela FRONZI
Collaboratori : Michael John ALLEN, Dr. Catello DEL VASTO e Dr. Massimo MARINO
Resp. archivio, inven. e foto : Antonio SANTARELLI
Videoimpaginazione : Angelo BAIOTTO e Francesco MAZZA
Direzione, Redazione ed Amministrazione: CASELLA POSTALE N. 13137 00100 ROMA Conto Corrente Postale n. 20093001 intestato all'ASSOCIAZIONE SILENZIOSA ITALIANA SCACCHISTICA. Codice Fiscale PARTITA IVA N. 03843821004. TELEFONO: dr.Massimo MARINO 06/4078493; Cav. Giulio MALASPINA DTS 06/7211765 (abit.), FAX 06/7222447; Michele VISCO DTS-FAX 06/3058861.

SOMMARIO

1° Turno	1
2° Turno.....	8
3° Turno.....	11
4° Turno.....	15
5° Turno.....	21
6° Turno.....	26

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

E' vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

**SELEZIONE AZZURRA PER IL XII CAMPIONATO MONDIALE A
SQUADRE I.C.S.C. - BRNO' (REPUBBLICA CECA) - 1994**

Ariccia (RM), 8-10 Aprile 1994

1° Turno

- 1) Benini - Visco 1-0
 2) Zandonella - Marchesini 1-0
 3) Deancovich - De Paolis 1-0
 4) Cosenza - Nardella 0-1
 5) Malaspina - Fini ½-½

Classifica

Punti 1: Benini, Zandonella,
 Deancovich e Nardella.
 Punti ½: Fini e Malaspina.
 Punti 0: Visco, Marchesini, De
 Paolis e Cosenza.

1) BENINI R. - VISCO M.

1. ♖f3 d5 2. d4 e6 3. c4 ♖f6
 4. ♖c3 ♗b4 5. ♜c2 ♖e4

Sfruttando il fatto che il ♖c3 è inchiodato.

6. a3 ♗xc3+

Si poteva catturare in c3 anche con il Cavallo per tenersi l'Alfiere.

7. bxc3 0-0 8. e3 h6?!

Una mossa inutile dopo 8.e3 non c'è la minaccia ♗g5 o ♖g5 per cui era più preciso giocare subito 8...f5.

9. ♗d3 f5 10. cxd5

Il Bianco vuole attaccare uno dei sostegni del ♖e4, il pedone d5, questo sarà lo scopo anche della sua prossima mossa.

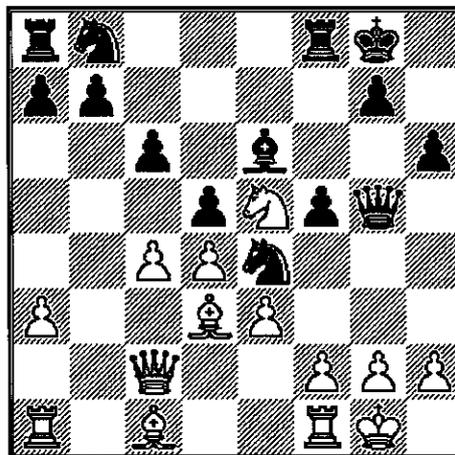
- 10...exd5 11. c4

Se ora il Nero risponde con 11...dxc4 segue 12. ♗xe4!, quindi è meglio sostenere il pedone d5 con 11...♗e6 o con 11...c6.

- 11...♗e6 12. ♖e5!

Oltre ad installare il Cavallo in una forte casa centrale, il Bianco ora può giocare f3 per scacciare il Cavallo nero dalla casa e4.

- 12...c6 13. 0-0 ♜g5



Era più urgente attaccare subito il ♖e5 con 13...♖d7. Ora potrebbe seguire 14. f3! e dopo 14...♖f6 (o ♖d6) 15.e4! (attaccando la ♜g5 con l'♗c1 e conquistando il centro) poi se 15...f4 allora 16.exd5 con la forte minaccia ♖g6.

14. f4?

Meglio 14.f3 come detto, così il Cavallo nero resta in e4.

- 14...♜f6 15. ♗b1 b6 16. cxd5
 cxd5 17. ♜c7!

Una mossa molto importante: il Bianco impedisce per il momento, lo sviluppo del Cavallo Bianco in d7, d'altra parte per il Nero è inutile attaccare la Donna con 17...♗c8 per 18. ♜b7! ♖d7 19. ♖xd7 ♗xd7 20. ♜xd5+! guadagnando il pedone d5. Considerando ciò mi sembra che la risposta più opportuna, per il Nero, sia 17...♜d8; invece:

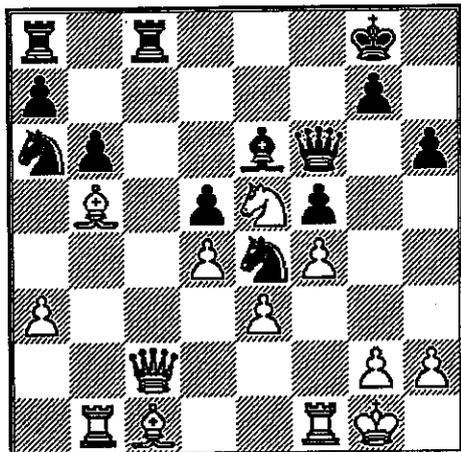
17...♗d8? 18. ♗b5?!

Il Bianco poteva sfruttare l'errore precedente giocando la variante segnalata precedentemente: 18. ♜b7! e dopo 18...♖d7 19. ♖xd7 ♗xd7 (19...♗xd7? 20. ♜xa8) 20. ♜xd5+ la mossa giocata è comunque coerente con il piano di ostacolare lo sviluppo del Cavallo nero che sta in b8 (e quindi anche della Torre nera che deve rimanere in a8).

18...♖d6!

Costringe l'♗b5 ad allontanarsi e perciò permette lo sviluppo del ♖b8 almeno in a6.

19. ♖a4 ♘a6 20. ♖c2 ♘e4
21. ♖b5 ♗dc8



La conquista della colonna "c" è molto importante ma avrei preferito piazzare la Torre in a8 nella casa c8. Confrontiamo ciò che è avvenuto in partita dopo 21 ... ♗ac8 22. ♖a4 ♘c3 23. ♖xa6 ♘xb1 24. ♖xa7 ♘c3! 25. ♖xb6 ♗b8! oppure 24... ♗a8 25. ♖xb6 ♘xa3.

22. ♖a4!

Questa mossa è molto profonda e presuppone un'analisi lucida e precisa; l'idea base sta nel cedere la Torre in b1 per il ♘a6 e per l'altro Cavallo nero che non potrà liberarsi da b1 e quindi dovrà sacrificarsi sul pedone a3, alla fine avremo un guadagno di due Cavalli per il Bianco e di una Torre e un pedone per il Nero. Altre mosse di Donna avrebbero dato vantaggio al Nero dopo ... ♘c3.

22... ♘c3 23. ♖xa6 ♘xb1
24. ♖c6! ♗ab8

Una mossa da considerare era 24... ♗xc6! e dopo 25. ♘xc6 ♖c8!

Il Bianco deve giocare 26. ♖d3 (26. ♖b5? ♘c3!) cui segue 26... ♖xc6 27. ♖xb1.

25. ♖d3! ♘xa3 26. ♖xa3

I due Alfieri bianchi sembrano molto forti, mettere il nero dovrà fare affidamento sui due pedoni neri "a" e "b" liberi. Ora però il Nero deve fronteggiare la forte minaccia ♖a3-d6.

26... ♗d8?

Era migliore 26. ♖d8 e dopo 27. ♖a6 il Nero si può difendere con 27... ♗c7. Ora il pedone a7 cade forzatamente.

27. ♖a6 ♗g5 28. ♖xa7 ♗xf4
29. exf4 ♖g7 30. ♖a6 ♖c7

31. ♖e2 ♖a7 32. ♗f3 b5
33. ♗g3+ ♗h7 34. ♖b2 ♖a2
35. ♗a3 ♖b1+ 36. ♗f2 b4
37. ♗a7+ 1-0

Il Bianco ha sfruttato molto bene la posizione del Re nero allo scoperto. Ora se 37... ♗h8 segue il matto 38. ♘g6+ ♗g8 39. ♖xe6#, quindi per resistere occorre giocare 37... ♗g8 ma il Nero preferisce abbandonare piuttosto che continuare con questa posizione così inferiore.

2) ZANDONELLA R. - MARCHESINI L.

1. d4 d5 2. ♘c3 ♘f6 3. ♘f3
h6 4. h3 ♘c6 5. ♖f4 ♖d7 ?!

Così si ostacola lo sviluppo dell'Alfiere c8, era meglio 5... ♖f5.

6. e3 a6

Giocata per evitare ♖b5, ma se il Nero è costretto a fare questa mosse perde tempi preziosi per lo sviluppo dei suoi pezzi a tutto vantaggio del suo avversario.

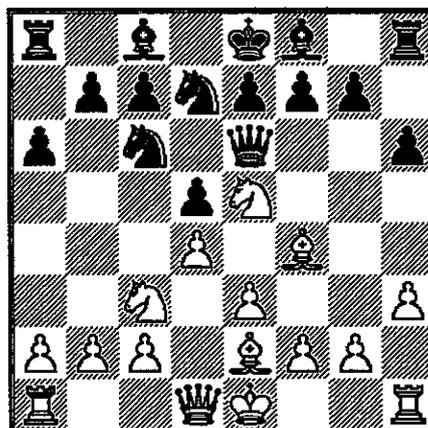
7. ♘e5!

Il Bianco piazza il Cavallo in una bella casa centrale approfittando del fatto che il Nero non può catturarlo perchè se 7... ♘xe5 8. dxe5 e cade il pedone d5. Inoltre il Nero deve rimuovere la Donna, preferibilmente in d8 anche a costo di un'eventuale impeonatura, e perdere un altro tempo.

7... ♖e6?!

In questa casa la Donna ostacola l'avanzato del pedone "e" e lo sviluppo dell'♖f8.

8. ♖e2 ♘d7?



Un errore grave che permette la successiva forte mossa del Bianco che mette in risalto la cattiva posizione della Donna nera.

9. ♖g4 ♜d6 10. ♘xf7

La partita è già vinta.

10... ♜f6 11. ♘xh8 e6
 12. ♙h5+ ♚d8 13. 0-0 g5
 14. ♘f7+ ♛e7 15. ♙xc7 e5
 16. ♘xd5+ 1-0

3) DEANCOVICH P. - DE PAOLIS M.

1. e4 ♘c6 2. d4 b6?!
 Il Nero trascura l'occupazione del centro.

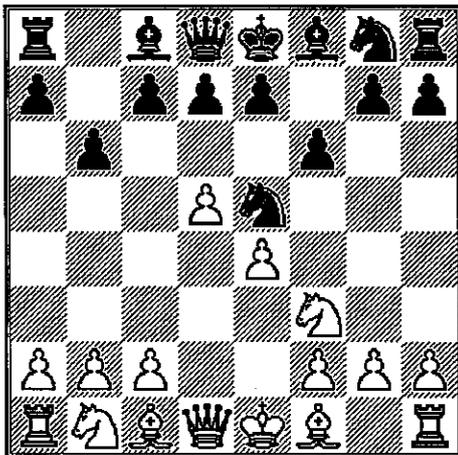
3. d5!

Creando già i primi problemi al Nero.

3... ♘e5 4. ♘f3?

Con 4.f4 il Bianco avrebbe costretto il Cavallo a rimuovere e avrebbe saldamente conquistato il centro.

4... f6?



Mi stupisce che un bravo giocatore come Mirko De Paolis possa fare una così brutta mossa, il Bianco può ora giocare 5. ♘xe5 fxe5 6. ♜h5+ e poi 7. ♜xe5 guadagnando il pedone e5 e mantenendo una posizione ottimale. Per il Nero era preferibile giocare 4... ♘g6.

5. ♘c3?! a6?

Una mossa inutile.

6. ♙f4?!

Ancora il Bianco non si accorge che catturando in e5 e giocando successivamente ♜h5+

guadagnava un pedone.

6... d6

Era migliore 6... ♘g6.

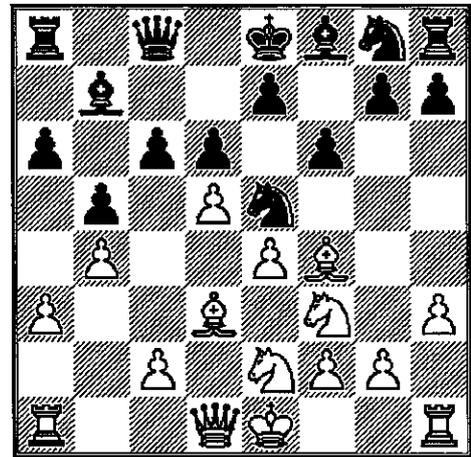
7. h3 ♙b7 8. b4

Era molto buona invece 8. ♘d4! per andare ad occupare la casa e6 con questo Cavallo con grande vantaggio. La posizione del Nero è comunque piuttosto difficile e contorta perchè diversi pezzi hanno difficoltà ad entrare in gioco.

8... b5 9. ♙d3 c6

Il Nero cerca di uscire dalla posizione troppo stretta.

10. a3 ♜c8 11. ♘e2?



Così si perde almeno il pedone d5, attaccando due volte (dal pedone c6 e dall'♙b7). Bisognava tenere il Cavallo in c3.

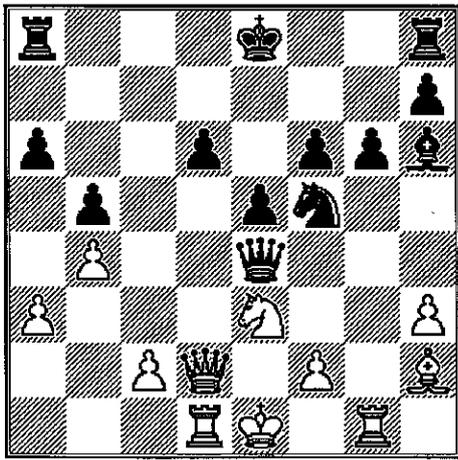
11... cxd5 12. ♘xe5?!

Meglio 12.exd5 rassegnandosi a perdere il pedone d5, invece dopo la mossa giocata il Bianco ne perde due di pedoni, ecco come:

12... dxe4! 13. ♘g4 exd3
 14. ♜xd3 ♙xg2 15. ♙g1 ♜c6

All'improvviso la situazione si è completamente capovolta, il Nero oltre ad avere il vantaggio di due pedoni, può dominare il centro con la spinta in e5, con il controllo della grande diagonale a8-h1 può mettere in seria difficoltà l'avversario che, tra l'altro, non può nemmeno arroccare corto.

16. ♘e3 ♙e4 17. ♜d2 e5
 18. ♙g3 g6 19. ♘c3 ♘e7
 20. ♘xe4 ♜xe4 21. ♙d1 ♘f5
 22. ♙h2 ♙h6!



Il Nero ha ottimamente concentrato le sue forze contro il ♖e3 inchiodato dalla Donna nera. La situazione del Re bianco è disperata, dopo 23. ♜e2 segue 23... ♘d4+! e poi ... ♘f3.

23. ♜g4 ♜h1+ 24. ♙g1 ♘d4!
25. ♜f1 ♜xh3+ 26. ♜g2 0-0

La posizione del Nero è così dominante che dovrebbe vincere molto facilmente.

27. c3 ♘f5

Era interessante 27... ♘e6, con idea ♘f4, e se 28. ♜xd6 ♜ad8.

28. ♜d5+ ♜h8 29. ♘xf5 ♜xf5
30. c4?

Perchè non 30. ♜xd6?

30... ♜fd8 31. ♜e1 bxc4
32. ♜xc4 ♜dc8

Se entrano in gioco anche le Torri nere è davvero finita per il Bianco.

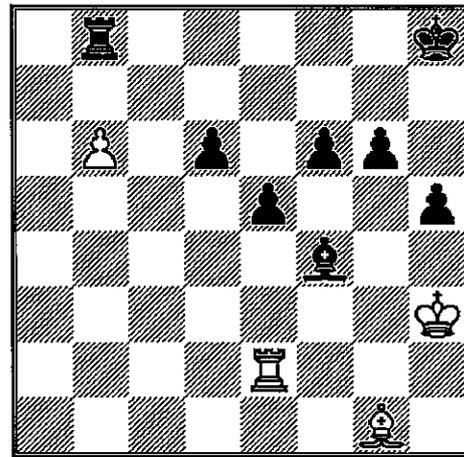
33. ♜d5 ♜c2! 34. f3 ♜f5?!

Non occorre tornare indietro, bastava giocare 34... ♜c4+ cambiando le Donne e mantenendo in vantaggio decisivo grazie ai 3 pedoni di vantaggio.

35. a4 ♜ab8 36. b5 Axb5
37. Axb5 ♜c3 38. ♜ee2 ♙g5
39. ♜h2 ♜xf3+ 40. ♜xf3
♜xf3+

Dopo il guadagno anche del pedone f3 non vedo come il Bianco possa salvarsi, al Nero adesso basta avanzare la sua massa di pedoni per vincere. L'unico problema per il Nero può essere il pedone "b" del Bianco, ma giocando con accortezza non ci sono pericoli.

41. ♜g2 ♜d3 42. b6 ♙f4
43. ♜h3 ♜xh3 44. ♜xh3 h5?



E' il pedone "d" che bisognava avanzare, per es. 44...d5 45. ♜c2 d4 e il Bianco è costretto a difendere il pedone b6 con 46. ♜c6 dopodichè con 46...f5, seguita dall'avanzata anche dei pedoni "g" e "h", oppure dalla manovra ♙d2-a5! Il Bianco si deve arrendere.

45. ♜c2 g5 ?

In previsione della entrata in settima traversa della Torre bianca occorre prendere gli opportuni provvedimenti e giocare: 45...d5 e se 46. ♜c7 e4!

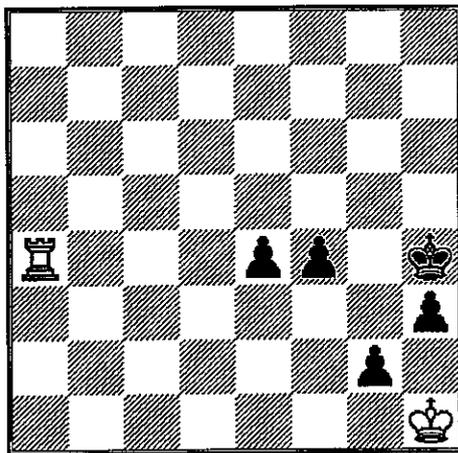
46. ♜c7 g4+ 47. ♜g2?

Meglio 47. ♜h4.

47... ♜xb6??

si era ancora in tempo a giocare d6-d5 per es.: 47...d5 48. b7 e4 49. ♜c8+ ♜g7 ecc. Dopo il regalo di questa Torre la situazione si modifica nuovamente e diventa incerta. si giungerà ad uno "scontro" fra la Torre bianca ed i cinque pedoni neri teoricamente ancora favorevole al Nero.

48. ♙xb6 h4 49. ♜d7 e4
50. ♙d4 h3+ 51. ♜h1 ♙e5
52. ♙xe5 dxe5 53. ♜d1 f5?
54. ♜d5 ♜g7 55. ♜xe5 ♜f6
56. ♜dT5 ♜g5 57. ♜d1 ♜f4
58. ♜f1+ ♜g5 59. ♜h2 f4
60. ♜d1 ♜h4 61. ♜d4 g3+
62. ♜h1 g2+??



La mossa che fa perdere la partita, il risultato sarebbe stato ancora incerto se il Nero avesse giocato 62... ♖g4 e dopo 63. ♜xe4 allora 63... ♗f3 con idea ♗f2, g2-g1.

63. ♗h2 g1 ♖+? 64. ♗xg1 ♗g3
 65. ♜xe4 f3 66. ♜e3 h2+
 67. ♗h1 ♗f2 68. ♜a3 ♗e2
 69. ♜a2+ ♗e1 70. ♜a1+ ♗e2
 71. ♗xh2 ♗e3 72. ♗g1 f2+
 73. ♗g2 f1 ♖+ 74. ♜xf1 ♗e2
 75. ♜f3 ♗e1 76. ♜f4 ♗d1
 77. ♗f2 ♗d2 78. ♜f3 1-0

4) COSENZA C. - NARDELLA G.

1. e4 d5 2. exd5 ♖xd5 3. ♗c3 ♗d8

Era meglio 3... ♗a5 invece di tornare indietro perdendo un tempo.

4. ♗f3 e6 5. a3?!

Temendo ... ♗b4, ma era preferibile 5.d4 e dopo 5... ♗b4 con 6. ♗d2 il Bianco non ha problemi.

5... ♗f6 6. d4 h6 7. ♗b5+

Meglio 7. ♗c4 o 7. ♗d3, dopo la mossa giocata il Nero può rispondere con 7... c6 costringendo il Bianco a rimuovere l'Alfiere.

7... ♗d7 8. ♗d3 ♗c6 9. 0-0 ♗d6 10. ♜e1 0-0 11. ♗e2?

L'intenzione era probabilmente quella di giocare c2-c4, ma allora era preferibile 11. ♗b5 adesso invece il Nero può provocare una impedonatura indebolendo l'arrocco bianco.

11... ♗xf3! 12. gxf3 ♗c6
 13. c3 ♜e8

Preparando la spinta in e5, il piano è giusto.

14. ♗c2 a6 15. ♗d3 ♗e7

Se subito 15... e5 allora 16.d5.

16. c4 c6 17. ♗h1 ♗f5
 18. ♗g3?

Così si perde un pedone, si doveva giocare 18. ♗e3 o 18.f4 prima di giocare ♗g3.

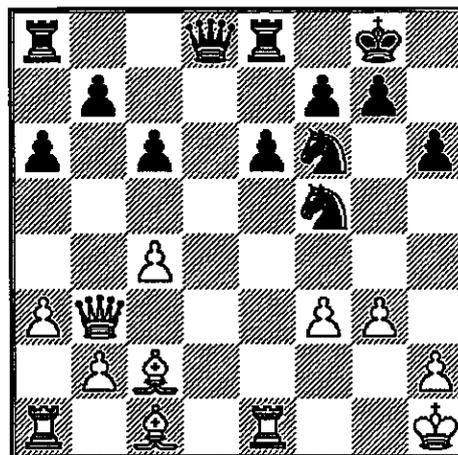
18... ♗xg3 19. fxf3 ♖xd4
 20. ♖b3 ♗d8?

Si doveva difendere il pedone b7, oppure era molto interessante 19... ♗f2. Non si capisce il motivo di questa mossa.

21. ♖xb7 ♖c8 22. ♖xc8
 ♜axc8 23. ♗xf5 exf5
 24. ♜xe8+?

Era meglio 24. ♗f4!

♜xe8 25. b4



Il Nero ha una struttura di pedoni molto debole in compenso ha il vantaggio di tenere il controllo della colonna "e". Invece della mossa giocata sarebbe stata migliore 25. ♗d2 e se 25... ♜e2 26. ♗c3.

25... ♜e1+ 26. ♗g2 ♗d7
 27. ♗f2 ♜h1 28. ♗g2 ♜e1
 29. ♗h3?!

Era meglio giocare di nuovo ♗f2, ora si perde un pedone.

29... ♗e5 30. ♗b2 ♜xa1
 31. ♗xa1 ♗xf3?!

Molto meglio catturare il pedone c4, eliminando la superiorità di pedoni del Bianco sul lato di Donna.

32. ♖c3

Evita ... ♗d2 e si prepara a giocare a3-a4 e b4-b5 per procurarsi un pedone libero.

32... ♗g5+ 33. ♖g2 g6 34. a4 ♗e4 35. ♗e1 ♗d6!

Impedendo al Bianco di fare b5.

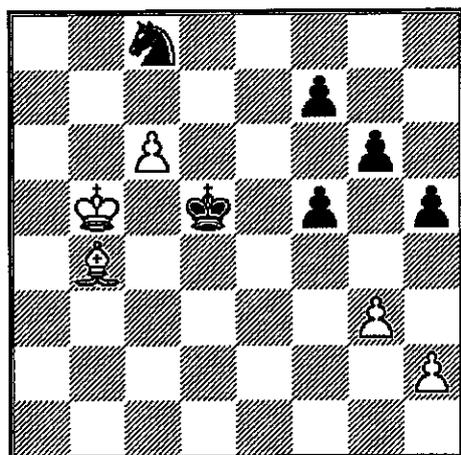
36. c5 ♗c4 37. b5!

Sacrifica un pedone pur di ottenere un pedone libero, l'idea è molto interessante perchè il pedone verrà recuperato avanzato il Re bianco che potrà catturare il pedone nero b5. Una manovra degna di essere guardata con attenzione.

37... axb5 38. axb5 cxb5
39. c6 ♗d6 40. ♗b4 ♗c8
41. ♖f3 ♖g7?

Meglio f6 e poi ♖f7.

42. ♖e3 ♖f6 43. ♖d4 ♖e6
44. ♖c5 h5 45. ♖xb5



45... ♖d5!

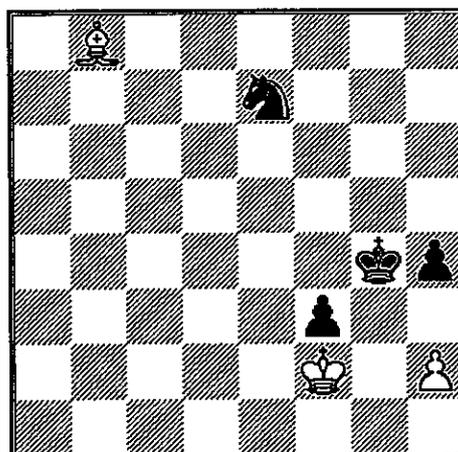
Impedisce al Re avversario di tornare in c5.

46. c7 g5 47. ♖a6 ♖c6!

Mantiene l'opposizione con il Re nero in modo che questo abbia movimenti limitati e minaccia di catturare il pedone c7. Ora se il Bianco gioca 48. ♗a5 il Nero ha mano libera sul lato di re avanzando i suoi pedoni, perciò è stato saggio da parte del Bianco lasciare il suo pedone c7 per cercare di catturare un pedone avversario.

48. ♗d2 f6 49. ♗c3 f4
50. gxf4 gxf4 51. ♗xf6 f3
52. ♗d4 ♖xc7 53. ♖b5 ♖d6

54. ♖c4 ♖e6 55. ♖d3 ♖f5
56. ♖e3 ♖g4 57. ♗e5 h4
58. ♖f2 ♗e7



59. ♗b8

Il Bianco ha molte possibilità di pareggiare questa partita, se riesce a scambinare un pedone con il Nero potrebbe poi sacrificare l'Alfiere sul secondo pedone, per es. adesso si poteva giocare: 59. h3+! ♖xh3 60. ♖xf3 e poi per prendere con l'Alfiere il pedone "h" nero ottenendo la patta.

59... ♗f5 60. ♗c7 ♗d4
61. ♗b8 ♗e2 62. ♗e5 ♗c1

Minaccia ♗d3+

63. ♖e3 ♗e2 64. ♖f2 ♗f4
65. ♖e3?

Era ancora preferibile giocare 65. h3+! e dopo 65... ♖xh3 66. ♖xf3 con patta teorica: una variante da tenere in mente.

65... f2!

Bravo il Nero che coglie al volo l'occasione per spingere questo pedone il Re bianco è forzato a prendere dopodichè seguirà la mossa vincente ♗d3+.

66. ♖xf2 ♗d3+ 67. ♖g2 ♗xe5
68. h3+ ♖f4 69. ♖h2 ♗f3+
70. ♖g2 ♗e1+ 71. ♖f2 ♗d3+
72. ♖g2 ♗e5 73. ♖f2 ♗g6
74. ♖g2 ♖e3 75. ♖h2 ♗f4
76. ♖h1 ♗xh3 77. ♖g2 ♗f4+
78. ♖h2 ♖f3 79. ♖h1 ♖g3
80. ♖g1 h3 81. ♖h1 ♗d3
82. ♖g1 ♗f2 83. ♖f1 h2
84. ♖e2 h1 ♖ 85. ♖d2 0-1

5) MALASPINA G. - FINI O.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 ♖b4+?

Il Nero deve subito giocare c5 con idea ♗c6 e ♜b6 attaccando il pedone centrale in d4.

4. c3! ♗e7

Così si è perso un tempo.

5. ♗f3 h6?!

Bisogna giocare c5 altrimenti il Bianco conquista il centro e sta meglio.

6. ♗d3! a6?!

Il Nero muove senza un piano, attende l'avversario. Così però si peggiora la posizione. Occorre sviluppare i pezzi.

7. 0-0 ♗d7 8. a4!?

Per stringendo lo spazio sul lato di Donna. Interessante era giocare ♗d2 e c4 come avverrà successivamente.

8... ♗c6?!

Rinunciando definitivamente alla necessità spinta in c5.

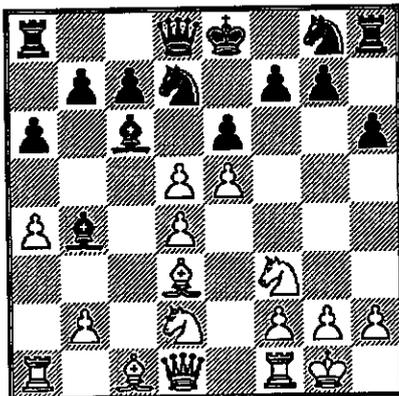
9. ♗bd2 ♗d7

La posizione del Nero è stretta e ha difficoltà a sviluppare tutti i suoi pezzi (per es. il ♗g8 non ha case per lo sviluppo) e dovrà perdere ancora dei tempi per poter arroccare.

10. c4!

Quando i pezzi sono sviluppati bisogna procedere all'attacco del centro. Meglio era però Ce1 con idea Dg4, f4, f5 con forte attacco!

10... ♗b4 11. cxd5?!



Un cambio prematuro, era meglio mantenere la pressione giocando per esempio: 11. b3 seguita da ♗b2, ♜c1, ♜c2 e poi aprire la colonna "c", cambiando in d5, organizzando un forte attacco sul lato di Donna.

11... ♗xd5 12. ♗c4

Minacciando ♗xd5 costringendo il Nero a riprendere di pedone; mi sembra interessante anche 12. ♗e4 con idea ♗d2, ♜c1, ♜c2 realizzando il piano considerato precedentemente.

12... ♗e7

Naturalmente il Nero deve sostenere con un pezzo la casa d5.

13. ♗xd5?

Favorisce il Nero che potrà piazzare subito il suo Cavallo nella casa d5. Era molto interessante 13. a5!? (impedendo al Nero di giocare a5) seguita da ♜b3 attaccando l'♗b4.

13... ♗xd5

Il Nero ha risolto i suoi problemi di sviluppo.

14. ♗c4 ♜e7 15. ♗d2

Finalmente il Bianco è riuscito a giocare questa mossa ma nel frattempo il Nero si è consolidato.

15... ♗xd2 16. ♜xd2 0-0
17. ♗a5!?

L'azione sul lato di Donna deve essere appoggiata dalle Torri, il Bianco poteva anche occupare la colonna "c" semiaperta con 17. ♜ac1 o 17. ♜fc1.

17... ♜b4!?

Più sicura 17... ♜ab8.

18. ♜xb4 ♗xb4 19. ♗xb7
♜ab8 20. ♗c5

Mi sembra che 20. ♗a5 avrebbe potuto mettere più in difficoltà il Nero, per es.: 20. ♗a5 ♗c2 21. ♜ab1 ♜b4 22. b3 ♗xd4 23. ♗xd4 ♜xd4 24. ♗c4 e il Bianco ha una migliore struttura di pedoni.

20... ♗xc5 21. dxc5 ♗d3
22. c6 ♜xb2 23. ♜ab1 ♜d8?

Con 23... ♜fb8! il Nero manteneva il controllo

della colonna "b". Dopo il cambio delle Torri la partita termina in parità.

24. ♖xb2 ♜xb2 25. a5 ♞d1
26. ♖xd1 ♜xd1 27. ♜d2 ♜c3
28. ♔f1 ♜d5 29. ♜f3 ½-½

2° Turno

- 6) Benini - Zandonella ½-½
7) Nardella - Deancovich 0-1
8) Visco - Malaspina 1-0
9) Fini - Cosenza ½-½
10) De Paolis - Marchesini 1-0

Classifica

Punti 2: Deancovich.
Punti 1½: Benini e Zandonella.
Punti 1: Visco, Fini, Nardella e De Paolis.
Punti ½: Cosenza e Malaspina.
Punti 0: Marchesini.

6) BENINI R. - ZANDONELLA R.

1. d4 ♜f6 2. c4 e6 3. ♜c3 c6
4. e4 d6 5. f4 ♞e7 6. ♜f3 h6
7. ♞e2 0-0 8. 0-0 ♜bd7 9. e5
♜h7 ½-½

7) NARDELLA G. - DEANCOVICH P.

1. d4 d5 2. ♜c3 ♜c6 3. ♜f3
♜f6 4. ♞g5 ♜e4!?

Sfruttando il fatto che se il Bianco cattura in e4 allora il Nero guadagna il pedone d4: 5. ♜xe4? dx e4 6. ♜d2 (o ♜g1) ♜xd4.

5. ♞e3?

Molto migliore 5. ♞f4 o 5. ♞h4 e poi giocare e3 in modo da poter catturare il ♜e4, se il Nero non cambia in c3. Il problema del Bianco non sarà tanto la doppiatura dei pedoni quanto la cattiva disposizione dell'♞e3 che impedisce l'avanzata del pedone "e" e la naturale collocazione dell'♞f1 in e2 o d3.

5... ♜xc3 6. bxc3 e6 7. ♞b1
♞d6 8. ♞d3 e5

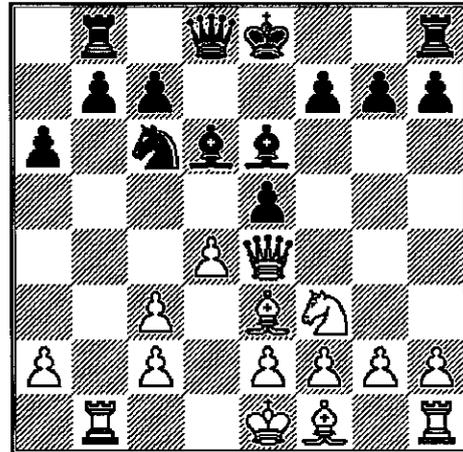
Prematura, meglio l'arrocco corto.

9. ♞b5 a6 10. ♞b3 ♞b8 !?

Così si perde il pedone d5, l'alternativa era 10...d4 e poi 11...♜e7, ma come vedremo il

Nero potrà mettere in seria difficoltà l'avversario.

11. ♞xd5 ♞e6! 12. ♞e4



Ora se il Nero giocasse 12...f5! La donna bianca avrebbe problemi a trovare una buona casa.

12...g6? 13. ♖xb7!

Una bella mossa, se 12...♖xb7? 13. ♞xc6+ guadagnando oltre il Cavallo anche la ♖b7.

13... ♞d7 14. ♖xb8+ ♜xb8
15. ♞d3?!

Perchè non 15. ♜xe5 guadagnando il pedone "e".

15... ♞f5 16. ♞c4 0-0
17. ♞h6 ♞e8 18. e3?!

Si poteva prima difendere il pedone c2 con 18. ♞b3.

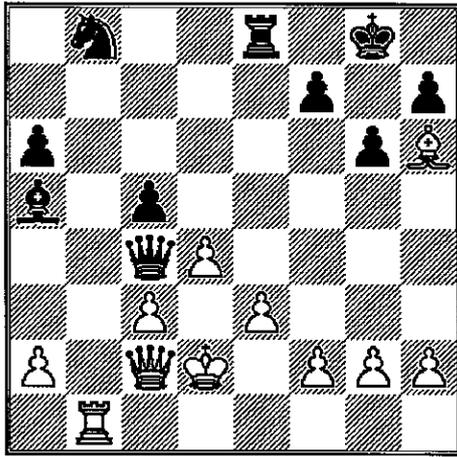
18... ♞xc2 19. ♞d3?

Era necessaria 19. ♞e2, invece con l'Alfiere in d3 il Nero può dare una forchetta di pedone.

19... ♞xd3 20. ♞xd3 e4
21. ♞e2 exf3 22. ♞xf3 ♞b5!

Impedendo l'arrocco al Bianco e minacciando ♞b1+.

23. ♞d1 ♞c4 24. ♞c2 ♞b4!
25. ♞d2 ♞a5 26. ♞b1 c5!



La migliore: il Nero minaccia 27...cxd4 e dopo 28.exd4 ♖e2+ guadagnando la Donna bianca.

27. ♖e4!

Il punto esclamativo è per l'idea: se 27... ♖xe4 28. ♖b8 con scacco matto, ma il Nero non cade nella trappola.

27... ♖xa2+ 28. ♖c2 ♖c4
29. ♖b2 ♖c6 30. ♖a3 ♖xd4!

Il colpo del K.O., se il Bianco cattura il Cavallo dopo 31.exd4 segue 31... ♖e2+ e il Nero si rifa con gli interessi.

31. ♖c1 ♖f3+

Meglio 31... ♖b3+; dopo 32.gxf3 ♖d8+ 33. ♖e1 ♖d3 minacciando ♖xc3+, la partita è comunque vinta per il Nero.

32. ♖c2 ♖d4+ ??

Ora questa mossa non va bastava giocare 32... ♖e2+ 33. ♖b1 ♖b8+ 34. ♖e1 con idea ♖c2+ (da notare che la Donna bianca non può catturare l'Alfiere in a5 per il matto in b2).

33.exd4 ♖e2+ 34. ♖b1 0-1

Perchè abbandonare, non mi sembra ci sia una variante vincente per il Nero, dopo 34... ♖b5+ 35. ♖a1 in a1 il ♖e è abbastanza al sicuro.

8) VISCO M. - MALASPINA G.

1.e4 c5 2. ♖f3 ♖c6 3.d4
cxd4 4. ♖xd4 ♖f6 5. ♖d3??

Un grave errore che fa perdere un pezzo, era necessario e normale 5. ♖c3. Con un pezzo in più per il Nero dovrebbe essere facile vincere la partita, invece...

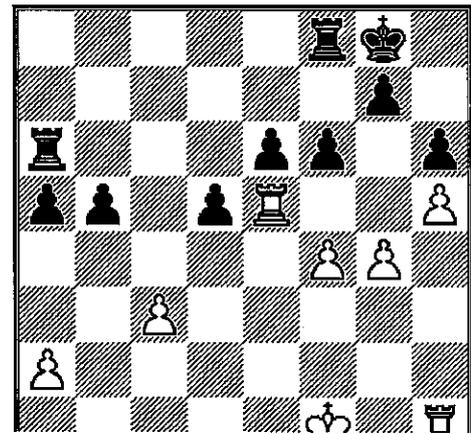
5... ♖xd4 6.e5 ♖d5 7. ♖c4
♖b4 8. ♖a3 ♖bxc2+??

Restituendo il pezzo senza motivo, bastava giocare 8... ♖bc6 o 8... ♖dc6.

9. ♖xc2 ♖a5+ 10. ♖f1 ♖xc2
11. ♖xc2 ♖xe5

Nonostante gli errori il Nero è in vantaggio grazie ai due pedoni di vantaggio. Adesso tendere, deve a cambiare il maggior numero di pezzi in modo da entrare in un finale vincente.

12. ♖b3 e6 13. ♖e3 ♖c5
14. ♖xc5 ♖xc5 15. ♖c3 0-0
16.h4 d5 17. ♖d3 ♖xc3
18.bxc3 a5 19. ♖e1 b6 20.h5
♖a6 21. ♖xa6 ♖xa6 22. ♖e5
h6 23.g4 b5 24.f4 f6?!



Perchè indebolire i pedoni del lato di Re, ed in particolare il pedone e6. Più semplice ed efficace era 24... ♖c6 prendendo di mira il debole pedone c3. Purtroppo nel proseguo il Nero trascurerà di sfruttare la colonna "c".

25. ♖e3 ♖c8 26.g5 fxc5
27.fxc5 ♖f8+ 28. ♖e2 ♖f5
29.gxh6 gxh6 30. ♖g3+ ♖g5
31. ♖xg5+ hxg5 32. ♖f3 ♖h7
33. ♖g4 ♖h6 34. ♖f1 e5?

Meglio 34... ♖c6 lasciando il pedone g5 per catturare il pedone c3, per es.: 35. ♖f6+ ♖g7 36. ♖g6+ ♖f7 37. ♖xg5 ♖xc3. Ora invece cadono sia il pedone e5 che quello in g5 senza nessuna contropartita.

35. ♖f5 ♖h7 36. ♖xe5 ♖f6
37. ♖xg5 ♖g7 38. ♖e7+ ♖f7
39.h6+ ♖f8 40. ♖e5 b4
41.cxb4 axb4 42. ♖g6 d4
43.h7 ♖g7+ 44. ♖h6 ♖xh7+
45. ♖xh7 ♖f7 46. ♖d5 b3
47.axb3 1-0

9) FINI O. - COSENZA C.

1. e3 e5 2. b3 d5 3. ♖b2 e4

Il Bianco ha impostato un fianchetto di Donna che prende il nome di apertura LARSEN, il famoso grande maestro svedese. L'ultima mossa del Nero favorisce le intenzioni del Bianco perchè permette l'apertura della grande diagonale all'♖b2, perciò era più preciso mantenere il pedone e5 giocando 3... ♗c6 e se 4. ♗b5 ♗d6.

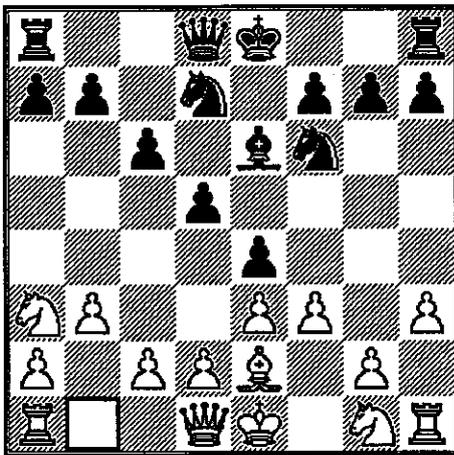
4. h3

Era più incisiva 4.c4, attaccando il pedone centrale d5, seguita dopo il cambio in d5 dal piazzamento dell'Alfiere in c4 e del Cavallo in e2.

4... ♗f6 5. ♗b5+ c6 6. ♗e2 ♗e6 7. ♗a3?

Rinnega lo spirito dell'apertura che consiste nel controllare e sfruttare la grande diagonale dell'♗b2. Era preferibile giocare 7. ♗a3 e poi spingere in c4 per attaccare il centro del Nero.

7... ♗xa3 8. ♗xa3 ♗bd7 9. f3?



Indebolendo la casa g3 e la diagonale h4-e1 che il Nero sfrutta immediatamente con la prossima mossa, si doveva insistere con la spinta in c4 e anche in d3 per rompere il centro.

9... ♗h5!

Si minaccia ♗h4+ e il Bianco è nei guai. E' incredibile che in una successiva partita, al 5° turno, contro Zandonella, Cosenza di bianco ha giocato alla 11ª mossa f2-f3 pur conoscendo, da questa partita, la pericolosità di questa mossa (quando non si è arroccato) e ha subito questa stessa mossa del Cavallo (... ♗h5). Ecco perchè bisogna studiare le proprie partite, per evitare di non cadere un'altra volta nello stesso errore.

10. h4

Forzata.

10... ♗g3 11. ♗h2 ♗xe2?

Il Cavallo in g3 bloccava la cooperazione dei pezzi bianchi quindi perchè cambiarlo con l'Alfiere che non ha certo la stessa efficacia. Un pezzo va sempre tenuto. Il Bianco pian piano riuscirà a sciogliere la sua posizione e la partita diventerà equilibrata.

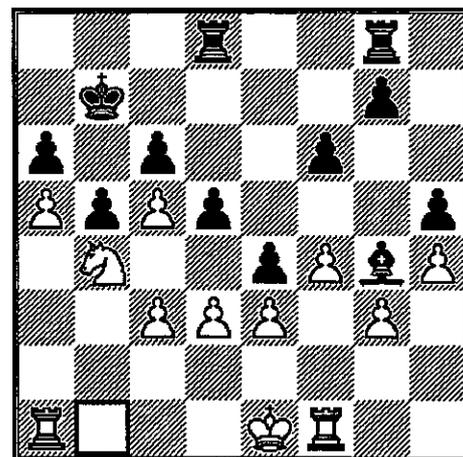
12. ♗xe2 ♗c7 13. f4 ♗f6
14. ♗d1 ♗e7 15. ♗c1 ♗g8
16. ♗b2 ♗f6 17. ♗xf6 ♗xf6
18. ♗e2 ♗g4 19. g3 ♗h5
20. ♗g2 ♗f3 21. ♗g1 ♗g4
22. c3 0-0-0 23. ♗d4 ♗f6

Il piano del Nero dovrà prevedere la spinta in c5 seguita dalla spinta in d4 per aprire il gioco al centro e la colonna "d" alle sue Torri. Invece trascurerà questa possibilità.

24. ♗ac2 h5 25. a4 ♗c7 26. a5 a6 27. b4 b5 28. ♗b3 ♗d7 29. ♗c5 ♗xc5 30. bxc5 f6 31. ♗b4 ♗b7 32. ♗f1 ♗hg8!

Essendo bloccata l'ala di Donna, allora il Nero cerca giustamente di aprire il gioco sul lato di re affrettando la spinta in g5.

33. d3?



E' importante capire perchè questa mossa è un errore, vediamo cosa sarebbe successo se il Nero avesse giocato la giusta risposta 33...exd3 34. ♗xd3: il Bianco avrebbe a disposizione la colonna "d" che serve a ben poco, il pedone d5 è inattaccabile, mentre il Nero avrebbe la colonna "e" che può sfruttare contro il pedone e3, debole, raddoppiando le Torri e poi una Torre tramite la casa d5 può infiltrarsi nell'ala di Donna del Bianco attraverso la casa c4 o a4.

33... ♖de8 34.d4

Naturalmente il Bianco chiude subito.

34... g6 35. ♖d2

Il Bianco è riuscita a collegare le sue Torri e non ha problemi, la partita si avvia verso la patta.

35... ♖ef8 36. ♖g1 g5
 37. ♖c2 gxh4 38. gxh4 f5
 39. ♖b2 ♖g7 40. ♖g3 ♖fg8
 41. ♖ag1 ♖a7 42. ♖a3 ♖b7
 43. ♖c2 ♖c7 44. ♖b4 ½-½

10) DE PAOLIS M. - MARCHESINI L.

1.d4 d5 2. ♖f3 ♖f6 3.g3 e6
 4. ♖g2 ♖d6 5.0-0 0-0
 6. ♖bd2 c6 7.b3 ♖e8 8. ♖b2
 ♖b4

Una mossa inutile, rimuovere questo Alfiere è solo una perdita di tempo. Più coerente sarebbe stata 8... ♖bd7 anche per effettuare la spinta in e5.

9.c3 ♖d6 10.c4! dxc4
 11. ♖xc4 ♖a6 12.a3 ♖c7
 13.e3

Il Bianco poteva giocare per muovere il pedone "e" di due passi, perciò veniva in considerazione la mossa 13. ♖c2 e poi 14.e4 che avrebbe permesso un maggiore controllo del centro, (vedremo che il Bianco giocherà queste due mosse successivamente).

13... b5 14. ♖xd6 ♖xd6
 15. ♖e5!

Il Cavallo si porta in una forte casa centrale da dove controlla alcune case dello schieramento avversario, attacca pure il pedone c6 che può essere un obiettivo d'attacco considerato che è debole perchè arretrato, non sostenuto da altri pedoni e si trova sulla colonna "c" dove si può collocare una Torre bianca ma il Bianco trascurerà questa opportunità.

15... ♖b7 16.a4

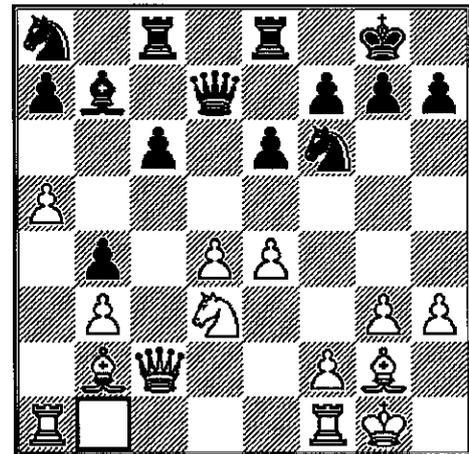
Meglio 16. ♖ac1

16... b4 17. ♖c2 ♖cd5 18.e4
 ♖b6 19.h3?!

Non si capisce a che serve, migliore 19. ♖ac1.

19... ♖ac8 20. ♖d3 ♖d7

21.a5 ♖a8??



Così si perde un pezzo e la partita. Occorreva 21... ♖bd7 e se 22.a6 ♖a8.

22.a6 ♖xa6 23. ♖c5 ♖c7
 24. ♖xa6 ♖b6 25. ♖d2 ♖ed8
 26.e5 ♖d5 27. ♖xd5 cxd5
 28. ♖xb4 a5 29. ♖d3 ♖xb3
 30. ♖c5 a4 31. ♖xb3 axb3
 32. ♖ac1 ♖b6 33. ♖xc8 ♖xc8
 34. ♖b4 ♖c4 35. ♖c1 g6
 36. ♖xb3 ♖g7 37. ♖f3 ♖b8
 38. ♖f6+ ♖g8 39. ♖c3 ♖a3
 40. ♖d2 1-0

3° Turno

- 11) Deancovich - Benini 0-1
- 12) Zandonella - De Paolis 1-0
- 13) Cosenza - Visco ½-½
- 14) Nardella - Fini 1-0
- 15) Marchesini - Malaspina 0-1

Classifica

Punti 2½: Benini e Zandonella.
 Punti 2: Deancovich e Nardella.
 Punti 1½: Malaspina e Visco.
 Punti 1: De Paolis, Cosenza, Fini.
 Punti 0: Marchesini.

11) DEANCOVICH P. - BENINI R.

1.d4 d5 2. ♖c3 ♖f6 3.e3 g6
 4. ♖f3 ♖g7 5.g3 ♖g4 6. ♖g2
 0-0 7.0-0 ♖c6 8. ♖d2 ♖e8

L'idea è di spingere in e5, giusta reazione al centro.

9. ♖e5!

Impedisce il piano del Nero che non può giocare 9... ♖xe5 perchè dopo 10.dxe5 si attaccano il ♖f6 ed il pedone d5.

♙c8

Altrimenti dopo 9...e6 il Nero perde l'Alfiere g4 perché il Bianco fa la spinta in f3 e g4.

10. ♖e1 e6 11. b3 ♘d7
12. ♙xd7?!

Sia adesso che alla mossa precedente, era meglio prendere il ♘c6 per doppiare i pedoni neri.

♙xd7 13. ♙b2 b6 14. ♖ab1
Era meglio 14. ♖ad1 e poi giocare la spinta in e4.

14... ♙b7 15. ♙b5

Mossa inutile.

15... a6 16. ♙c3 ♖ad8
17. ♙e2 e5!

Alla fine il Nero, con molta coerenza, è riuscito a realizzare il suo piano di spingere in e5.

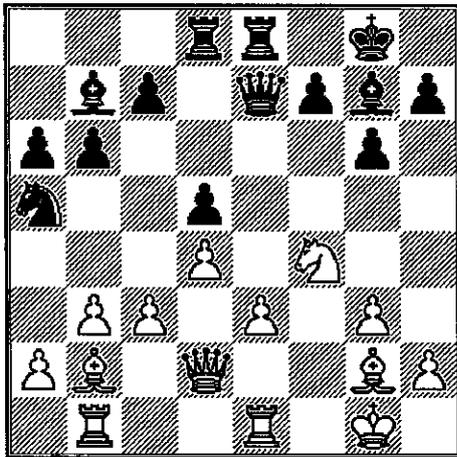
18. c3 ♙e7

Mantenendo la tensione al centro, anche questa è una mossa giusta.

19. f4?!

Favorisce le intenzioni del Nero che vuole sparire la colonna "e" nel modo più favorevole. Meglio non indebolire la posizione e giocare 19. ♖bc1 o 19. ♖bc1.

19... exf4 20. ♙xf4 ♙a5



Il Nero ha come obiettivo da attaccare il pedone e3, anche il Bianco deve trovare un controgio: la prossima mossa ha la sua logica nel voler controllare la colonna "f" a disposizione del Bianco ma si dimentica la

difesa del pedone e3, perciò si doveva rispondere prima con 21. ♖e2 e poi 22. ♖f1.

21. ♖f1? ♙xe3+ 22. ♙xe3
♖xe3 23. ♖be1!

L'unica è conquistare la colonna "e" approfittando del fatto che il Nero adesso non può rispondere con 23... ♖de8 perché dopo 24. ♖xe3 ♖xe3 perderebbe il pedone d5.

23... ♖xe1 24. ♖xe1 c6
25. ♙f3?

Perde l'opportunità di portare la Torre in settima traversa. Sfruttando la forza di questa Torre avrebbe potuto poi giocare ♖a7 o ♖c7 attaccando i pedoni neri del lato di Donna anche approfittando del Cavallo nero fuori gioco in a5. Invece il Bianco muoverà inutilmente questa Alfiere, dando al Nero la possibilità di consolidarsi, e quando giocherà ♖e7 sarà meno efficace.

25... ♙c8 26. ♙g2 ♙b7
27. ♙h3 f5 28. ♙g2 ♙d6
29. ♖e7 ♙f6 30. ♖e3?

Questa ritirata equivale ad una resa. Era necessario lasciare la Torre in settima traversa con 30. ♖c7. Da questo punto in poi Benini prenderà l'iniziativa del gioco e non si lascerà sfuggire la vittoria.

30... ♙e4 31. ♖e2 ♙g5 32. h4
♙xf4 33. gxf4 ♙g7 34. ♙h2
a5 35. a4 ♙d7 36. ♙f3 ♖b8
37. h5 b5 38. ♖g2 ♙f6 39. h6
bxa4 40. bxa4 ♖b3 41. ♙d1
♖b8 42. ♙f3 ♙d6 43. ♙a3
♙c4 44. ♙c5 ♖b3 45. ♖e2
♙e6 46. ♖c2 ♙e3 47. ♖c1
♖b2+ 48. ♙g1 g5 49. fxcg5+
♙xcg5 50. ♙h1 ♙xh6 51. ♖g1
♙g4 52. ♙d6 ♙f2+ 53. ♙h2
♙e4+ 54. ♖g2 ♖xcg2+
55. ♙xcg2 ♙xd6 56. ♙e2 ♙e4
0-1

12) ZANDONELLA R. - DE PAOLIS M.

1. e4 e5 2. ♙c4 ♙f6 3. d3
♙c5 4. ♙f3 ♙c6 5. ♙g5 h6
6. ♙h4 g5 7. ♙g3 d6 8. c3
♙d7 9. b4 ♙b6 10. 0-0 ♙e7
11. a4 a5 12. b5 ♙a7?!

Il Cavallo viene relegato in un angolo della scacchiera; era molto meglio in d8 per poi trasferirlo in e6 ed eventualmente in f4.

13. ♙d5?!

Una mossa dubbia, il Nero può cambiare il suo Cavallo con questo forte Alfiere. Zandonella si accorgerà che questo non è una buona mossa e riporterà subito l'Alfiere in c4. Per il Bianco erano preferibili mosse come 13. ♖bd2 o 13. ♖e1 per giocare d4.

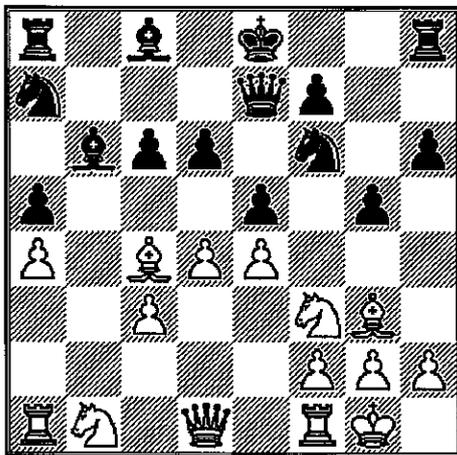
13...c6?!

Molto meglio 13... ♖xd5 eliminando l'Alfiere bianco. Oltretutto con questa mossa non si fa che aprire il lato di Donna che è la zona d'attacco del Bianco.

14. bxc6 bxc6 15. ♖c4 ♖c8?!

Non si capisce il motivo di questa mossa. Era meglio arroccare corto portando in gioco l'altra Torre.

16. d4?!



E' chiaro che questa mossa deve essere nei piani del Bianco, una prima era necessario difendere il pedone in meno perché è maggiormente sviluppato e può creare delle minacce sulla colonna "e".

16...exd4 17. cxd4 ♖xe4
18. ♖fd2 d5

Una migliore difesa poteva essere 18... ♖xg3 e dopo 19. hxg3 ♖e6 e l'Alfiere chiude la colonna "e".

19. ♖xe4 dxe4 20. ♖c3 ♖f5
21. ♖b1

I pezzi del Bianco sono molto attivi mentre quelli del Nero sono costretti ad una posizione sempre più passiva.

21... ♖c8 22. d5! 0-0
23. dxc6 e3 24. ♖d5

Oltre alla cattiva disposizione dei pezzi neri

sarà evidente anche l'arrocco nero indebolito dalle mosse h6 e g5.

24... ♖c5 25. ♖c1 ♖h8
26. ♖xe3

26. Ae5! Era vincente.

♖e7 27. c7 ♖ac8 28. ♖e6!

Guadagna almeno un pezzo con la scoperta sulla Donna.

♖d6 1-0

13) COSENZA C. - VISCO M.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♖b4
4. cxd5 ♖xc3+ 5. bxc3 exd5
6. ♖f3 ♖f6 7. ♖g5

Qui era preferibile 7. Aa3 impedendo l'arrocco corto al Nero. L'Alfiere bianco nella casa a3 avrebbe messo maggiormente in evidenza l'assenza dell'Alfiere camposcuuro del Nero cambiato troppo presto.

7...0-0 8. e3 h6 9. ♖xf6

Certamente era meglio mantenere l'Alfiere e giocare 9. Ah4, sarebbe stato rischioso per il Nero rispondere poi con g5 che avrebbe indebolito il suo arrocco.

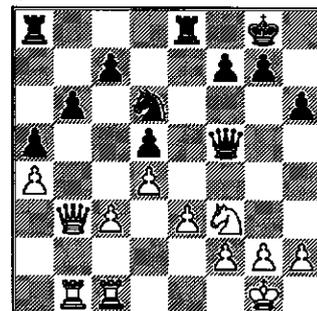
9... ♖xf6 10. ♖e2 ♖c6
11. 0-0 ♖e7!?

Può essere interessante effettuare con il Cavallo, la manovra Ce7 - f5 - d6 in modo che questo pezzo possa portarsi nella casa e4 o c4 e comunque controlli queste case. Il Nero proseguirà diversamente.

12. ♖c2 ♖f5 13. ♖d3 ♖xd3
14. ♖xd3 ♖f5 15. ♖d1

Più attiva 15. Db5.

15... ♖fe8 16. ♖b1 b6 17. a4
a5 18. ♖b3 ♖c8! 19. ♖fc1
♖d6!



Il Cavallo ha realizzato la manovra che avevo segnalato nella nota alla 11^a mossa.

20. ♖d2 ♜e6 21. ♝c2 ♞xc2
22. ♜xc2 ♚c4

Il Nero deve giocare questa mossa altrimenti il Bianco gioca la spinta in c4 aprendo favorevolmente la colonna "c". Si entrerà quindi in un difficile finale con le quattro Torri con possibilità pari per entrambi i colori.

23. ♚xc4 dxc4 24. g3 ♔h7
25. ♕f1 g5 26. ♕e2 ♜c8
27. ♕f3 ♜e4 28. ♜e2 ♖g6
29. ♖g2 h5 30. ♜be1 g4 31. f3
gxf3+ 32. ♕xf3 ♖f5 33. h3
♜g8 34. ♜f1 ½-½

14) NARDELLA G. - FINI O.

1. d4 d6

Meglio 1...d5.

2. ♚c3 e5?!

Così si cambiano le Donne ma si perde l'arrocco concedendo all'avversario già un piccolo vantaggio. migliore 2... ♚f6.

3. dxe5 dxe5 4. ♝xd8+ ♖xd8
5. a3 ♜f5 6. e4 ♜e6 7. ♜d3?!

L'Alfiere in d3 chiude la colonna "d" che invece doveva rimanere aperta, perciò era più preciso giocare, per es. 7. ♜e3 e poi l'arrocco lungo.

7... ♚c6 8. ♜e3 ♜d6 9. 0-0-0
a6 10. h3 ♖d7

Giustamente il Nero vuole portare in gioco la sua Torre in a8 realizzando il cosiddetto arrocco artificiale.

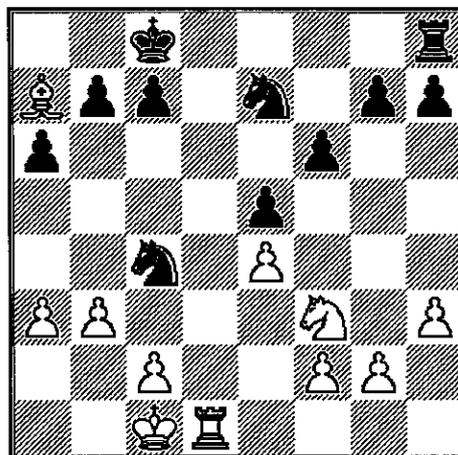
11. ♚f3 f6 12. ♚a4 ♜d8
13. ♚c5+!

Il Nero è ora costretto a dare il suo Alfiere camposcuro per questo Cavallo, comunque la posizione è pari nessuno dei due schieramenti presenta delle debolezze pedonali, e la colonna "d" è controllata da entrambi. Solo un errore potrà far perdere l'ago della bilancia.

13... ♜xc5 14. ♜xc5 ♖c8
15. ♜e3 ♚a5 16. ♜a7!?

Così se 16...b6 17 ♜xa6+ ma il Nero non ci casca.

16... ♚e7 17. ♜he1 ♜c4
18. ♜xc4 ♜xd1+ 19. ♜xd1
♚xc4 20. b3!



Tende in tranello di cui il Nero stavolta non si accorge.

20... ♚xa3?

Bisognava tornare indietro con il Cavallo, quando l'avversario ci offre così facilmente un pedone dobbiamo pensarci un pò forse scopriremmo qualche trucco.

21. ♜c5!

Ora i due Cavalli neri si trovano contemporaneamente attaccati uno dei due è perso. Con un pezzo in più la partita è decisamente favorevole al Bianco.

21... ♚c6 22. ♜xa3 b5 23. g3
a5 24. h4 a4 25. bxa4 bxa4
26. c3 ♜d8 27. ♜xd8+ ♖xd8
28. g4 ♚a5 29. g5 ♚b3+
30. ♖d1 ♚a5 31. ♚d2 ♖d7
32. ♖c2 ♖e6 33. f3 fxc5
34. hxg5 h6 35. ♚f1 h5
36. ♚h2 ♚c4 37. ♜b2 c5
38. ♜a1 ♚a3+ 39. ♖b2 ♚c4+
40. ♖a2 ♖d6 41. ♜b2 ♖c6
42. ♜c1 ♖b5 43. f4 ♚d6
44. fxe5 ♚xe4 45. ♜b2 h4
46. e6 ♚f6 1-0

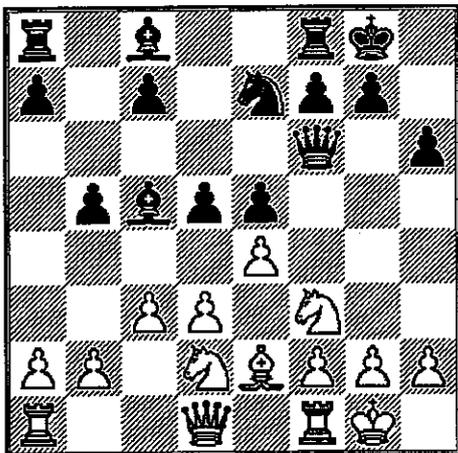
15) MARCHESINI L. - MALASPINA G.

1. e4 e5 2. ♚f3 ♚c6 3. d3
♚f6 4. ♜g5 ♜c5 5. c3 h6
6. ♜xf6 ♝xf6 7. ♜e2 d6
8. 0-0 0-0 9. ♚bd2 ♝g6
10. ♚h4 ♝f6 11. ♚hf3 ♚e7

Era migliore 16... ♜e6 per poi spingere in d5.

Il Bianco poteva approfittare della precedente mossa del Nero per spingere al centro con d4.

12...b5 13. ♖cd2 d5?



Il Nero non ha calcolato le conseguenze di questa mossa giocata adesso perchè porta alla perdita di un pedone. Era preferibile prepara la spinta in d5 con ♗e6, e/o c6.

14. exd5! ♗xd5 15. ♗e4! ♖b6
16. ♗xe5 ♗e8!

Le uniche possibilità per il Nero si trovano sulla colonna "e".

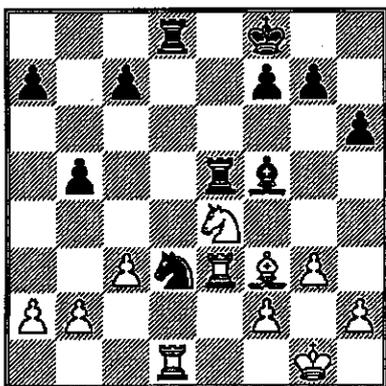
17. d4?!

Questa mossa naturale è un errore, era necessario giocare 17. ♗f3. Bisogna restituire il pedone.

17... ♗d6 18. ♖d3

Se 18.f4, per difendere il ♗e5 attaccato due volte, segue 18...f6 guadagnando un Cavallo.

18... ♗xe5 19. dxe5 ♗xe5
20. ♗ae1 ♗f5 21. ♗f3 ♗f4
22. ♖e3 ♖xe3 23. ♗xe3 ♖f8
24. ♗fe1 ♗d8 25. g3 ♗d3
26. ♗d1!



Inchiodando il ♗d3 che non può muoversi altrimenti il Nero perderebbe la Torre in d8. Adesso il Nero è costretta a rispondere con 26... ♗ed5 invece gioca una mossa da addirittura facilità il Bianco che andrà a guadagnare un pezzo.

26... ♗xe4? 27. ♗xe4 ♗de8?

Brutto errore: con 28. ♗xd3 il Bianco avrebbe guadagnato il Cavallo senza perdere l'Alfiere. Ora la partita torna in parità.

28. ♗dxd3 ♗xe4 29. ♖f1
♗xe3 30. ♗xe3 ♗xe3 31. fxe3
♖e7 32. ♖f2 ♖f6 33. ♖f3
♖f5 34. e4+?

Regala un pedone e la partita al Nero che ha un finale vincente.

34... ♖e5 35. b3 f5 36. exf5
♖xf5 37. g4+ ♖g5 38. h4+
♖xh4 39. ♖f4 g5+ 40. ♖f3 h5
41. gxh5 ♖xh5 42. ♖g3 g4
43. a3 c5 44. b4 c4 0-1

4° Turno

- | | | |
|----------------|--------------|-----|
| 16) Benini | - Nardella | 1-0 |
| 17) Deancovich | - Zandonella | 0-1 |
| 18) Fini | - Visco | 1-0 |
| 19) Malaspina | - De Paolis | 0-1 |
| 20) Marchesini | - Cosenza | 0-1 |

Classifica

Punti 3½: Benini e Zandonella.
Punti 2: Nardella, Deancovich,
Fini, De Paolis e Cosenza.
Punti 1½: Visco e Malaspina.
Punti 0: Marchesini.

16) BENINI - NARDELLA

1. ♗f3 d5 2. d4 ♗c6

Questa mossa caratterizza una apertura raramente giocata: la difesa Cigorin. Il problema è il Cavallo blocca l'avanzata del pedone "c" che spesse volte risulta utile al Nero.

3. c4 ♗f6 4. ♗c3 e6 5. e3
♗b4

L'intenzione è quella di cambiare questo Alfiere con il ♗c3 per doppiare i pedoni del Bianco, nonostante ciò avrei preferito conservare l'Alfiere, giocando 5... ♗e7.

6. ♖d3 ♗xc3+ 7. bxc3 dxc4?!

Questo è un errore strategico perchè il Nero cede il pedone centrale d5 per il pedone laterale c4; era meglio mantenere il pedone in d5 e proseguire nello sviluppo (per es. 7...0-0 e poi b6, ♗b7 o ♗a6 quindi giocare per la spinta del pedone in c5 o in e5). Ora il centro è nelle mani del Bianco.

8. ♗xc4 ♗e4?!

Presto questo Cavallo dovrà essere rimosso perchè non può rimanere nella casa e4, perciò sembra una mossa inutile e quindi, come detto, era preferibile continuare con lo sviluppo degli altri pezzi.

9. ♖c2 ♗g5

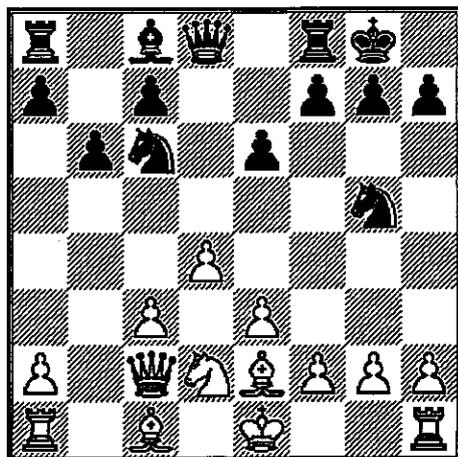
L'alternativa poteva essere 9...♗d6 anche se dopo 10. ♗d3 il Nero deve fare i conti con l'avanzata del pedone è bianco in e4 e poi e5. Con il Cavallo in g5, al Nero converrà cambiarlo al più presto con il ♗f3 se non vorrà ritirarlo in una casa non proprio gradita o addirittura rischiare di perderlo.

10. ♗e2 0-0

Era più preciso in f3 con il ♗g5 e poi arroccare.

11. ♗d2!

Il Bianco giustamente sottrae il ♗f3 dallo scambio con il ♗g5 e minaccia di catturare il Cavallo Nero, ora senza case di fuga, con la mossa h4. Perciò il Nero ora avrebbe dovuto giocare 11...f6 per dare la casa f7 al Cavallo nero, invece non si accorge del pericolo e gioca:



11...b6??

Con la perdita del suo Cavallo il Nero ha una

partita perduta.

12. h4 ♗h3 13. gxh3 ♗b7
 14. ♗g1 ♖xh4 15. ♗a3 ♗fd8
 16. ♗g3 ♗e7 17. 0-0-0 ♗f5
 18. ♗f3 ♗ab8 19. ♗xb7 ♗xb7
 20. ♗f3 ♖h6 21. ♗g4 ♗xe3
 22. fxe3 ♖xe3+ 23. ♗d2 ♖xh3
 24. ♗gg1 h6 25. ♗h1 ♖e3
 26. ♗de1 ♖f4 27. ♗hf1 ♖g5
 28. ♖e4 ♗bb8 29. ♗g1 ♖a5
 30. ♗b1 c5 31. ♖e5 g6
 32. ♗e4 ♖b5+ 33. ♗b4 a5
 34. ♗xg6+ fxg6 35. ♖xe6+
 ♗g7 36. ♖f6+ ♗h7 37. ♖f7+
 ♗h8 38. ♗f6 ♗d7 39. ♗xd7
 ♖xd7 40. ♖xd7 axb4 41. cxb4
 cxb4 42. ♗e7 1-0

17) DEANCOVICH - ZANDONELLA

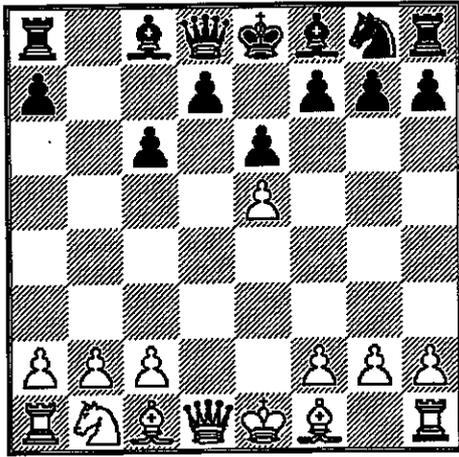
1. e4 c5 2. ♗f3 ♗c6 3. d4
 cxd4 4. ♗xd4 e6 5. ♗xc6

Giocabile anche se il Nero ottiene un pedone verso il centro (di conseguenza la forte spinta in d5 non sarà un problema) e l'apertura della colonna "b".

Più naturale 5. ♗c3, portando in gioco l'altro Cavallo, e se 5...♗xd4? allora dopo 16. ♖xd4 il Bianco ha il vantaggio perchè rispetto al Nero ha già due pezzi sviluppati: il ♗c3 e la ♖d4 ben centralizzata e difficilmente attaccabile.

5...bxc6 6. e5?

Un errore che un giocatore esperto non dovrebbe mai commettere; in apertura generalmente, non si devono avanzare precocemente i pedoni altrimenti si rischia di perderli (una eccezione la troviamo nella difesa Alekhine: 1.e4 ♗f6 2.e5 ma in questo caso l'avanzata del pedone è giustificata dall'attacco sul Cavallo nero che permette al Bianco di guadagnare un tempo e di difendere alla mossa successiva il pedone e5 con 3.d4). Era necessario continuare con 6. ♗c3, con la prossima mossa il Nero punisce questo errore e cattura il pedone e5.



6.e5?

6... ♖a5+!

La mossa giusta.

7. ♖d2

Visto che ormai il pedone e5 è perduto sarebbe stato preferibile cercare di muovere il maggior numero di pezzi in modo da avere un certo compenso per il pedone in meno con il vantaggio di sviluppo rispetto al Nero considerando che il Nero deve perdere un paio di mosse con la sua Donna; per es.: 7. ♖c3 ♖xe5 8. ♗e3 o 8. ♗e2. Vorrei ricordare che quando si è in una situazione di svantaggio si dovrebbe evitare di cambiare i pezzi per non favorire l'avversario invece in questa partita il Bianco non segue questa strategia ed, anzi, cambia addirittura le Donne.

7... ♖xe5+ 8. ♖e2?!

Meglio 8. ♗e2 e poi l'arrocco corto secondo quanto detto sopra: accelerare lo sviluppo ed evitare il cambio dei pezzi.

8... ♖xe2+ 9. ♗xe2 ♖f6
10. ♗f3?!

Mossa priva di significato, forse il Bianco voleva impedire che il ♖f6 andasse in e4, ma allora sarebbe stato più utile giocare 10. ♖c3, sviluppando un altro pezzo.

Questa mossa permette la forte replica del Nero.

10... ♗a6!

Impedendo al Bianco l'arrocco corto e costringendo, in pratica, l'avversario a rimuovere l'Alfiere (quanti tempi persi che potevano essere sfruttati molto meglio dal Bianco!).

11. ♗e2 ♗xe2

Naturalmente il Nero non si lascia pregare e cambia anche questo pezzo per giocare così un finale in cui può tranquillamente gestire il suo pedone in più. Successivamente il Bianco proseguirà nella sua tattica suicida di cambiare i pezzi a tutto vantaggio del Nero.

12. ♗xe2 ♖b8 13. b3 ♗e7
14. ♗a3 ♗d5 15. ♗xe7 ♗xe7

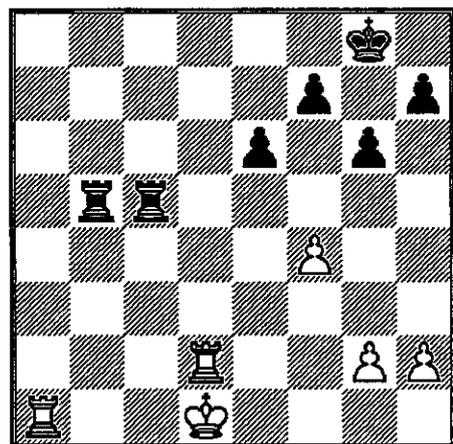
Era anche più preciso 15... ♗xe7, ormai siamo in pieno finale e non è necessario procedere d'arrocco, mentre può essere utile tenere il re in e7 che controlla la casa d6 e d8 e che è pronto a portarsi al centro qualora fosse richiesto il suo intervento.

16. ♗c3 0-0 17. ♖ad1 d5
18. ♗a4 ♖b5 19. ♖d2 ♗c8
20. ♖c1 ♗b6 21. c4 dxc4
22. ♗xb6 axb6 23. ♖xc4 ♖e5+
24. ♗d1 c5 25. b4 g6

Oppure 25... ♖c8, per poi giocare 26... ♖d5, che è probabilmente preferibile.

Vorrei far notare una cosa: se il Bianco riuscirà a cambiare tutti i pedoni sul lato di Donna (e stavolta userà la giusta strategia), il finale con i pedoni rimasti solo sul lato di Re sarà molto difficile da vincere per il Nero nonostante il pedone di vantaggio.

26. bxc5 ♖xc5 27. ♖b4! b5
28. a4! bxa4 29. ♖xa4 ♖b8
30. ♖a1 ♖bb5 31. f4?



Un indebolimento dello schieramento pedonale inutile e rischioso, il Re bianco dovrà essere protetto dai suoi pedoni dell'arrocco (f, g e h) in questo senso era giusta 31.g3 riservando la casa g2 al re, che sarebbe stato al riparo dagli attacchi delle Torri nere, dopodichè il Bianco avrebbe potuto raddoppiare le Torri sulla colonna "a" o "d" il che gli avrebbe permesso d'ottenere una posizione sicura.

31... ♖d5 32.g3 ♖xd2+!
 [32... ♖b2 33. ♖a2 (33. ♖xd5
 ♖xh2) ♖cxd2+ 34. ♖c1
 ♖dc2+ 35. ♖d1 ♖xa2]
 (n.d.r.)

L'amico e forte giocatore Malaspina mi segnalava, a questo punto, la mossa 32... ♖b2?! e qui il Bianco avrebbe dovuto giocare forzatamente 33. ♖xd5, per non perdere la Torre in d2, e dopo 33...exd5 (e non 33... ♖xh2? per 34. ♖d8+ e poi 35. ♖aa8 rimanendo con una Torre in più) la Torre nera in seconda traversa domina, mentre è da notare che se il Bianco avesse giocato semplicemente 31.g3, invece che 31.f4?, il suo Re sarebbe potuto andare in e1 (poi in f1 e g2) e la sua formazione di pedoni non sarebbe stata indebolita. Porta alla conquista della mossa pedone h2 (riflettere sul fatto che se il pedone "f" non fosse stato avanzato, ora con 33. ♖e1 il Bianco si difende).

Con la conquista del secondo pedone la vittoria è più semplice.

33. ♖xd2 ♖b2+ 34. ♖e3 ♖xh2
 35. ♖f3 ♖b2 36. ♖g4 ♖b5
 37. ♖h4 h5 38.g4 hxg4
 39. ♖xg4 ♖g7 40. ♖d1 ♖f6
 41. ♖h4 ♖f5 42. ♖g1 ♖b8
 43. ♖d1 ♖b4 44. ♖d5+ ♖xf4
 45. ♖g5 ♖b1 0-1

18) FINI - VISCO

1.e3

Questa mossa originale ha un sapore antico e fu giocata più volte dal grande maestro Nimzowitsch.

Il nostro Fini l'ha sperimentata più di una volta e ha ottenuto anche buone posizioni, mi fa piacere la sua coerenza!

1...e5 2.d4 e4 3. ♖c3

Direi che è molto meglio giocare prima 3.c4, ottenendo due bei pedoni centrali, e poi ♖c3 e anche ♖g1-e2-g3.

Se dopo 3.c4, 3...d5 allora con 4.cxd5 ♖xd5 5. ♖c3 il Bianco guadagna un tempo sviluppando il Cavallo.

3...d5 4. ♖ge2 ♖f6 5. ♖f4
 ♖d6?

Questa errore è un'evidente distrazione che fa perdere il pedone d5. Certo cominciare la partita già con un pedone in meno può scoraggiare il giocatore ed è quello che è successo al nostro bravo Michele che ha commesso un altro più grave errore alla nona

mossa.

6. ♖fxd5 ♖xd5 7. ♖xd5 c6
 8. ♖c3 ♖f5 9.g4 ♖xg4??

Non accorgendosi che non si può prendere il pedone g4 e così perde l'Alfiere. Una partita da dimenticare. Naturalmente era necessario ritirarsi con 9... ♖g6 e se 10.h4 allora 10...h6 per dare la casa h7 all'Alfiere dopo un'eventuale 11.h5.

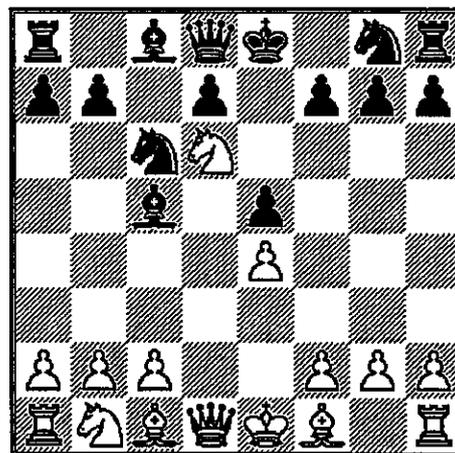
10. ♖xg4 f5 11. ♖h5+ g6
 12. ♖h3 ♖d7 13. ♖d2 ♖b6
 14. ♖a4 ♖c7 15. 0-0-0 b5
 16. ♖c3 a5 17. ♖xb5 cxb5
 18. ♖xb5 ♖c6 19. ♖xd6+
 ♖xd6 20. ♖g3 ♖d5 21. ♖b1
 0-0 22.h4 a4 23.h5 a3 24.b3
 ♖b6 25.hxg6 hxg6 26. ♖xg6+
 1-0

19) MALASPINA - DE PAOLIS

1.e4 c5 2. ♖f3 ♖c6 3.d4
 cxd4 4. ♖xd4 e5 5. ♖b5
 ♖c5?!

In questa variante della difesa Siciliana il Nero, a questo punto, deve rispondere con 5...d6 impedendo l'entrata in d6 del Cavallo bianco.

6. ♖d6+!



6... ♖f8?!

Il Re così rimane pericolosamente al centro. Era migliore eliminare il ♖d6 con ♖xd6 e dopo 7. ♖xd6 ♖e7 8. ♖xe7 ♖xe7 il Bianco dopo 9. ♖c4 ha solo un minimo vantaggio dovuto al controllo della casa d5 e alla debolezza del pedone "d" nero.

7. ♖c4!

L'Alfiere è molto forte su questa diagonale,

insieme al ♖d6 punta su f7.

7... ♗f6!

Il Nero si difende altrettanto bene, adesso minaccia contemporaneamente il ♖d6 e il punto f2.

8. ♗f5

Forzata e buona.

8... ♖d4!

Ancora una mossa energica tesa ad eliminare uno dei pezzi bianchi in attacco: il Cavallo in f5.

9. 0-0?!

Era da giocare 9. ♖xd4 e, dopo 9... ♗xd4, arroccare corto, così il Bianco manteneva una posizione superiore.

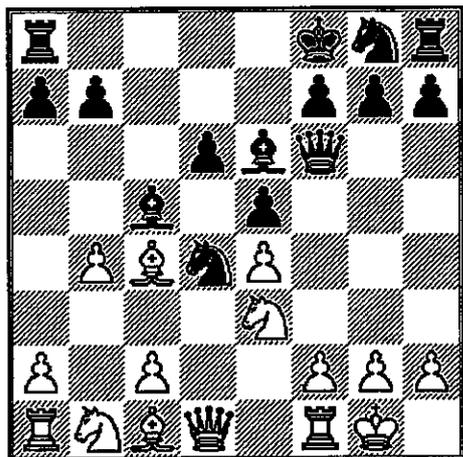
Invece dopo la mossa giocata il Nero avrebbe potuto equilibrare la posizione con 9... ♖xf5 10. exf5 o 10... ♗xf5, invece:

9... d6?! 10. ♖e3!

L'alternativa era ancora prendere in d4, ma anche la mossa del testo è molto forte perchè il Cavallo si prepara ad installarsi nella forte casa d5.

10... ♗e6!

Si lotta per la casa d5.



11. b4?!

L'idea è che se il Nero cattura in b4 con l'Alfiere seguirebbe c3 con forchetta al ♗b4 e ♖d4 ma se andiamo più in là con la nostra analisi scopriamo qualcosa di favorevole per il Nero: 11... ♗xb4 12. c3 ♗c5! 13. cxd4 ♗xd4 l'Alfiere nero attacca la Torre bianca che non

può spostarsi e quindi può essere catturata, come vedremo però il Nero non avrà il coraggio di prendere in b4. Per il Bianco quindi sarebbe stato più sicuro continuare con 11. c3.

11... ♗b6?!

Meglio 11... ♗xb4 come detto prima.

12. c3!

Il Nero è nei guai, se il suo Cavallo si sposta segue ♗xd6+.

12... ♗g6!?

Minacciando il pedone e4 e confidando nel fatto che il Bianco non può catturare in d4 per ... ♗xd4 attaccando la Torre in a1.

13. ♗xe6! ♗xe6 14. ♖d5!

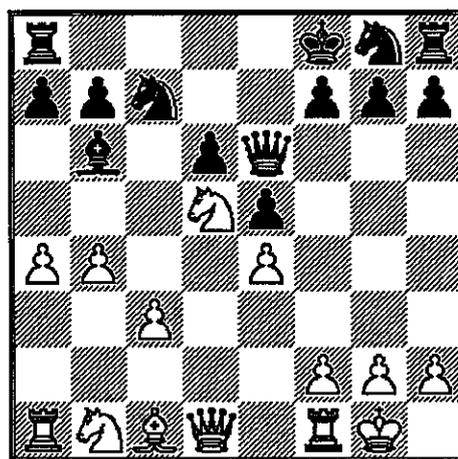
Il Cavallo si piazza in d5 nel momento opportuno: minaccia di catturare l'♗b6 cosicché il Bianco può prendere anche il ♖d4, guadagnando un pezzo.

Il Cavallo nero deve quindi ritirarsi.

14... ♖b5?

Era molto meglio portare questo Cavallo in c6 per non subire l'attacco del pedone "a" bianco.

15. a4! ♖c7



Bisogna dire che il Bianco, finora ha giocato molto bene ed ora bastava la mossa 16. a5! per guadagnare un pezzo, infatti se 16... ♖xd5 17. exd5 e il Nero si ritrova con l'♗b6 e la ♗e6 attaccati contemporaneamente; invece il Bianco si lascia sfuggire questa occasione:

16. ♖xb6?! axb6 17. ♗e3 b5
18. a5 ♖f6 19. f3 d5

Buona, avanzando il pedone "d" il Nero si libera della debolezza di questo che era arretrato, dovrà però stare attento a non aprire troppo presto le linee centrali dato non ha ancora messo in collegamento le sue Torri ed ha il Re in posizione centrale.

20. ♖b3?!

Era più sicuro difendere il pedone e4 con 20. ♘d2, perchè, dopo la mossa giocata, il Nero potrebbe catturare in e4, guadagnando un pedone e, nonostante qualche complicazione, mantenere questo piccolo vantaggio materiale.

20... d4?

Invece di 20...exd4 21. ♖xe6 ♘xe6 22.fxe4 ♘xe4 -+; il pedone d4 è libero e passato ma se non è ben sostenuto dai suoi pezzi può rappresentare una debolezza, è da tenere presente che il Bianco potrà raddoppiare le Torri sulla colonna "d" e ha l'Alfiere puntato su d4, inoltre è da aggiungere che anche il pedone b5 è da considerarsi una debolezza.

Si può prevedere che uno di questi pedoni potrà cadere.

21. ♖xe6 ♘xe6 22.cxd4 exd4
23. ♙f2 ♘f4?!

Bisogna concludere a sostenere la difesa del pedone d4 con 23... ♗d8, anche se alla lunga questa difesa non sarebbe sufficiente, dopo la mossa giocata è vero che il pedone d4 non può essere subito catturato, perchè dopo 24. ♙xd4 segue 24... ♘e2+ con doppio a Re ed Alfiere, ma basta 24. ♗d1 ed il pedone "d" deve cadere, per es.: 24... ♘e2+ 25. ♗f1 ♘c3 26. ♗xd4; il Bianco gioca invece una mossa più modesta:

(N.B. Vorrei far notare, ancora una volta, che nella mancanza di collegamento fra le Torri nere, che non possono raddoppiarsi sulla colonna "d", sta le difficoltà della difesa d4).

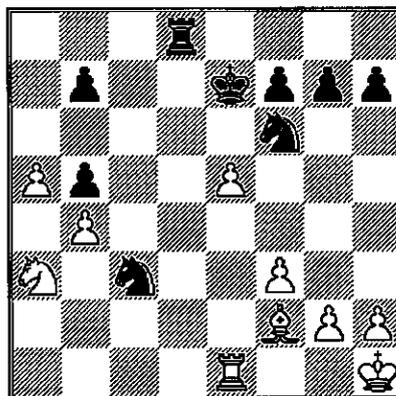
24. ♗h1 ♗d8 25. ♗d1 ♘e2
26. ♘a3

Come detto anche il pedone b5 è debole. Catturando questo pedone con il Cavallo, il Bianco porterebbe un altro pezzo contro il pedone d4. E' la conferma che la mossa 20...d4 è stata strategicamente un errore e che, se proprio il Nero non voleva catturare in e4, era necessario collegare le Torri per es. portando il re in g7 con g7-g6 e ♗f8-g7 in modo da far entrare in gioco la Torre in h8.

26... ♘c3 27. ♗xd4 ♗e7
28. ♗c1 ♘e2 29. ♗xd8 ♗xd8
30. ♗e1!?

Più coerente sarebbe stata 30. ♗c7+ a cui il Nero è costretto a rispondere con 30... ♗d7, così dopo il cambio delle Torri può seguire la cattura del pedone b5 da parte del ♘a3.

30... ♘c3 31.e5!?



L'idea del Bianco è quella di far spostare il ♗f6 in modo da giocare ♗h4+ con infilata a Re e Torre.

Non voglio obiettare sulla mossa, solo il rimprovero nel ricercare più una soluzione tattica piuttosto che strategica, che è quasi sempre più semplice, un atteggiamento comune a molti giocatori non udenti, per cui è probabilmente nel campo della strategia che occorre migliorare.

31... ♗h5?

Assecondo le intenzioni del Bianco; il Nero doveva provare 31... ♗d2 e se 32. ♗e3 ♗a2 attaccando il ♘a3.

32. ♗h4+ f6 33.exf6+ ♗f7
34.fxg7 [34. ♗e7+ ♗g8
35.f7+ ♗f8 36. ♗e8+ ♗xe8
37.fxe8 ♗+ ♗xe8]
[34. ♗e7+ ♗g6 35.f7 ♗d1+
36. ♗e1 ♗xe1+] 34... ♗g6??

Bisognava spostare la Torre da d8 in presa all'♗h4, il Bianco comunque non si accorge di questa opportunità.

35. ♗e6+ ♗xg7 36. ♗e7+ ♗g6
37.g4 ♗f4 38. ♗e5 ♗c8
39. ♗f5 ♗cd5 40. ♗xb5??

Il Bianco che, precedentemente, non aveva giocato le mosse più efficaci conservava però le sue possibilità di vittoria, avendo due pedoni di vantaggio, commette questo terribile errore e subisce lo scacco matto, bastava, prudentemente, giocare 40. ♗f1 per scongiurare questo pericolo, peccato!

40... ♗c1+ 0-1

20) MARCHESINI - COSENZA

1.e4 e6 2.♘c3 d5 3.d3 d4
4.♘ce2 e5 5.♘f3 ♘c6 6.c3
♘g4

Il Nero è uscito bene dall'apertura perchè ha conquistato un maggiore spazio. Ora per non subire l'impedonatura in f3, dopo ...♘xf3, il Nero poteva giocare semplicemente 7.♘g3, invece risponde con una mossa sostanzialmente inutile.

7.♘g5?! h6 8.♘xf7?

Un sacrificio di Cavallo scorretto, il Bianco otterrà solo due pedoni e dovrà muovere più volte la sua Donna a tutto vantaggio dell'avversario.

8...♘xf7 9.♖b3+ ♘e6
10.♖xb7 ♘ge7 11.cxd4 ♗b8
12.♖a6 ♗b6 13.♖a4 ♘xd4
14.♘c3 ♘d7!!

Dopo questa mossa era più prudente per la Donna bianca ritirarsi in d1 invece va a catturare in a7 ed il Nero vince.

15.♖xa7 ♘ec6 16.♖a4 ♘b4
17.♖d1 ♘bc2+ 18.♘d2 ♖g5+
0-1

5° Turno

21) De Paolis	- Benini	0-1
22) Cosenza	- Zandonella	0-1
23) Fini	- Deancovich	0-1
24) Nardella	- Malaspina	1-0
25) Visco	- Marchesini	1-0

Classifica

Punti 4½: Benini e Zandonella.
Punti 3: Deancovich e Nardella.
Punti 2½: Visco.
Punti 2: De Paolis, Cosenza e Fini.
Punti 1½: Malaspina.
Punti 0: Marchesini.

21) DE PAOLIS - BENINI

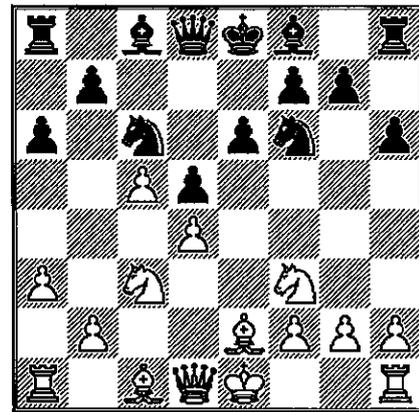
1.d4 d5 2.c4 ♘f6?!

A questa mossa il Bianco ora poteva rispondere con la più forte 3.cxd5! in modo da ottenere, dopo 3...♘xd5 4.e4, un bel centro di pedoni. Per il Nero è consigliabile giocare la mossa standard 2...e6, in modo da riprendere con il pedone "e" se il Bianco catturasse in d5, e poi 3...♘f6.

3.♘c3 e6 4.e3 c5 5.♘f3
♘c6 6.♘e2 a6 7.a3 cxd4
8.exd4 h6

Mi sarei aspettato, a questo punto (ma anche alla mossa precedente), 8...dxc4 seguito dopo 9.bxc4 da 9...b5 e 10...♘b7 con buona posizione per il Nero. La mossa giocata serve per impedire ♘g5, che non era certo ma minaccia grave dato che il Nero avrebbe a disposizione ...♘e7, ma occorre giocare più attivamente.

9.c5!



Questa mossa ostacola il normale sviluppo dei pezzi neri: innanzitutto il Nero non può più aprire la grande diagonale a8-h1 (con d5xc4) per il suo Alfiere campochiaro, non può sviluppare l'altro Alfiere in d6, nè gli altri pezzi nelle case b6 e d6 controllate da questo pedone.

Sarà, però, importante per il Bianco impedire al Nero di realizzare la spinta di liberazione e6-e5, quindi dovrà esercitare un certo controllo sulla casa e5 e/o anche sul pedone d5 (dato che se il Nero spingesse in e5, al pedone d5 verrebbe a mancare il naturale sostegno del pedone e6 e sarebbe più facilmente attaccabile).

9...b6 10.b4 bxc5 11.bxc5
♘e7 12.0-0 0-0 13.♖c2

Altre mosse in sintonia con il piano da seguire potevano essere:

1) 13.♘f4!? (per controllare e5) e se 13...♘h5 14.♘g3 ♘xg3 15.hxg3 (è vero che non c'è più l'Alfiere bianco, ma nemmeno il ♘f6 che difendeva il pedone d5).
2) 13.♘d3 con l'idea di proseguire con 14.♗e1 controllando e5.

13...♖c7!

Puntando sull'avanzata del pedone in e5.

14.g3?

E' troppo tardi per giocare ♘f4, si doveva continuare con 14. ♖d1! ed il Nero non può avanzare il pedone "e" perchè cadrebbe d5, quindi dovrebbe rispondere con 14... ♖d8 a cui il Bianco può replicare con 14. ♘b2! e provate a vedere cosa può succedere se 14...e5.

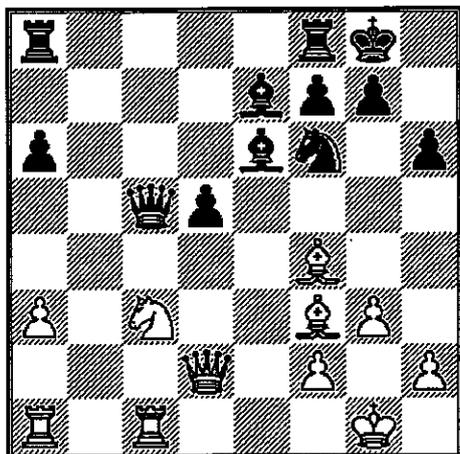
14...e5! 15.dxe5 ♘xe5
16. ♘f4?

Dopo questa mossa cade il pedone c5 bisognava giocare 16. ♘xe5! (in modo da deviare la Donna dall'attacco sul pedone c5) e dopo 16... ♖xe5 allora 17. ♘f4!, così la Donna non può tornare in c7, con posizione quantomeno pari.

16... ♘xf3+! 17. ♘xf3 ♖xc5
18. ♖d2!

Il vantaggio che il Bianco aveva acquisto con 9.c5 è stato perso con le mosse 14.g3? e 16. ♘f4?, però ha ancora la possibilità di riconquistare il pedone in meno, attaccando quello in d5 sfruttando i due potenti Alfieri bianchi puntati contro l'ala di Donna del Nero e il fatto che il pedone "d" non può avanzare altrimenti si perde la Torre in a8.

18... ♘e6 19. ♖fc1!



Si minaccia la scoperta sulla Donna nera e perciò 15... ♘d5. La Donna deve spostarsi dalla colonna "c" e la casa prescelta può essere molto importante.

19... ♖a7

Alla luce degli sviluppi della partita si può dire che la casa a7 non è la migliore e scopriremo presto il perchè. era più preciso portare la Donna in a5 e già la successiva mossa del Bianco sarebbe meno efficace perchè avrebbe permesso il cambio delle Donne.

20. ♘e2!

Una mossa semplice eppure straordinariamente forte, non solo il Cavallo minaccia di farsi una bella passeggiata in c6 (♘e2-d4-c6), ma il Bianco scoprendo la colonna "c" alla sua Torre potrà giocare: (osserva dove l'azione dell' ♘f4 e della ♖c1 si incrociano) 21. ♖c7!

20... ♖ad8?

Questa mossa fa perdere un pezzo perchè potrebbe seguire 21. ♖c7! attaccando contemporaneamente l' ♘e7 e la ♖a7. Il Nero doveva assolutamente impedire l'entrata in c7 della Torre bianca con 20... ♖ac8, contrastando anche il controllo della colonna "c", a cui si poteva rispondere con 21. ♘d4, il Bianco, nonostante lo sviluppo materiale avrebbe mantenuto l'iniziativa del gioco (per es. 21... ♖xc1 22. ♖xc1 ♘xa3 23. ♖c7 ♖b6 24. ♘xe6 ♖xe6 25. ♖c3 ♘e7 26. ♖c6).

21. ♖d4?

Il Bianco, purtroppo per lui, non si accorge della possibilità di portare la Torre in settima traversa e di mettere in grossa difficoltà il suo forte avversario.

Ho notato comunque che molti giocatori non udenti non sanno utilizzare le potenzialità delle Torri: il mio consiglio, quindi è quello di sfruttare di più questo importante pezzo soprattutto quando si ha a disposizione una colonna aperta e la possibilità di penetrare, attraverso questa, nel campo avversario, specie in settima traversa. Vorrei aggiungere che se il Bianco voleva piazzare un pezzo nella casa d4, il Cavallo era certamente da preferire.

Adesso il Nero ha il tempo di consolarsi, e, favorito anche dalla condotta incerta del Bianco che favorisce lo scambio dei pezzi, va a vincere tranquillamente la partita.

21... ♖a8 22. ♖b2 ♖c8!
23. ♖xc8 ♖xc8 24. ♖c1
♖xc1+ 25. ♖xc1 ♖b7 26. ♖c2
♘xa3 27. ♖d2 ♖b1+ 28. ♘c1
♘xc1 29. ♖xc1 ♖b3 30. ♘d1
♖b7 31. ♘c2 ♘h3 32. f3
♖b6+ 33. ♖h1 ♖f2 34. ♖g1
♖xf3+ 0-1

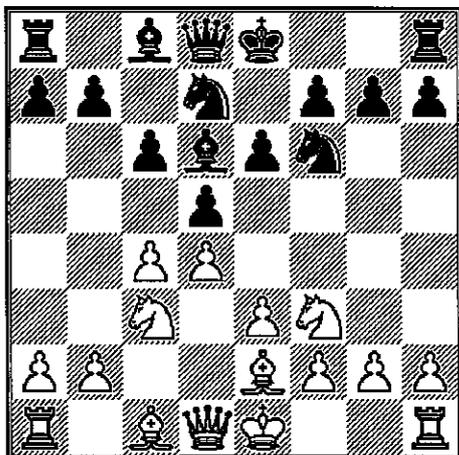
22) COSENZA - ZANDONELLA

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3. ♘c3
c6?!

Meglio 3...d5, e poi eventualmente 4...c6,

questo perchè ora il Bianco avrebbe potuto giocare la più forte 4.e4! guadagnando il controllo del centro.

4.e3 d5 5.♘f3 ♘bd7 6.♙e2
♙d6



La sequenza di mosse adottata dal Nero caratterizzano una variante della difesa Slava. Il Bianco, tutto sommato, ha giocato le giuste mosse (c'è solo da dire la collocazione dell'Alfiere campochiaro era più attiva in d3 che in e2) e ci si aspetta che continui con lo sviluppo dei suoi pezzi, per es. 0-0, ♖c2, b3, b2 ecc., invece:

7. c5?!

So che non è facile sfuggire dalla tentazione d'attaccare subito un pezzo, ma a volte questo atteggiamento può essere controproducente. Sarebbe molto utile confrontare questa posizione con quella che si è avuta, dopo 9.c5, della partita DE PAOLIS - BENINI, in cui avevo considerato giusta l'avanzata del pedone "c".

In questo caso il pedone doveva rimanere in c4, ad esercitare pressione su d5, perchè dopo 7.c5 la reazione del Nero con e6-e5, che qui non può essere evitata, diventa fortissima.

7... ♙c7 8. ♖c2 e5! 9. b4?!

Era preferibile 9.dxe5 anche se dopo 9... ♘xe5 si vede che il Nero sta meglio.

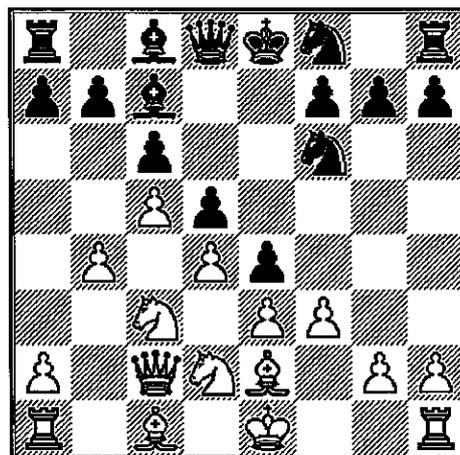
9... e4 10. ♘d2 ♘f8!

Il Cavallo spostandosi da d7, libera l'azione dell'♙c8 e va a portarsi nella casa g6. Il Nero gratuitamente, ha guadagnato un grande spazio sul lato di Re e dirige, giustamente, i suoi pezzi in questa parte della scacchiera.

La decisione di quale piano seguire per il Bianco non è per nulla facile, probabilmente io avrei cercato di migliorare la posizione dei pezzi (per es. ♘f1-g3, ♙d2, 0-0) prima di fare

una mossa impegnativa.

11. f3?



Ricordate questo, cercate di non indebolire mai quella zona della scacchiera dove l'avversario sta attaccando. La "punzione" di Zandonella è esemplare e da seguire con attenzione per fissare nella mente.

11... ♘h5!

La minaccia 12... ♖h4+ è fortissima e a questo punto occorre ben valutare le possibilità difensive senza farsi prendere dal panico. La mossa più naturale, cioè l'arrocco corto, poteva essere la risposta migliore perchè dopo 12.00 ♖h4 il Bianco ha a disposizione la mossa 13.f4 che chiude la diagonale b8-h2 all'♙c7, d'altra parte se dopo l'arrocco il Nero sacrifica l'Alfiere in h2 sono convinto che il Bianco a gioco corretto non dovrebbe avere problemi, per es.: 12... ♙xh2+ 13. ♙xh2 ♖h4 14. ♙g1 ♘g3 15. ♙e1 ♘h1 16. b2 ecc.

Invece il Bianco si rassegna a perdere la Torre in h1 e naturalmente non ha più speranza di salvarsi.

12. ♙f1 ♖h4+ 13. ♙d1 ♘g3
14. b5

Anche dopo 14. ♙g1 la Torre è persa per 14... ♖xh2.

14... ♘xh1 15. bxc6 bxc6
16. ♘xd5 cxd5 17. ♙b5+ ♙d7
18. ♙xd7+ ♘xd7 19. c6 0-0
20. ♙a3 ♘f2+ 21. ♙e2 ♘d3
22. ♙f1 ♖xh2 23. fxe4 dxe4
24. ♘xe4 ♖xg2+ 25. ♘f2
♘xf2 26. ♙xf2 ♖g4+ 27. ♙f3
♙fe8 28. cxd7 ♖xd7 29. ♙b2
♙b6 30. ♖c4 ♙ac8 31. ♖b4
♙c2+ 32. ♙d1 ♙cc8 33. ♙e2
♖d5 34. a4 ♖c4+ 35. ♖xc4
♙xc4 36. ♙d3 ♙xa4 0-1

23) FINI - DEANCOVICH

1. e3 e5 2. d4 e4 3. ♖d2

La disposizione ideale per questa apertura è 3. c4 e 4. ♖c3.

3... d5 4. c4 ♗e6 5. cxd5
 ♗xd5 6. ♗c4 ♖f6 7. ♗xd5
 ♖xd5 8. ♖b3 c6?

Entrambi i giocatori stavano giocando rapidamente e, come spesso accade in questi casi, puntualmente arriva l'errore, ora la Donna bianca poteva catturare in b7 mettendo in grave casi il Nero, invece continuando a giocare di corsa si è avuto:

9. ♖xd5 cxd5 10. ♗e2 ♗d6
 11. ♗g3 g6

Per impedire ♗f5, poichè in queste posizioni semplificate ogni piccolo vantaggio può essere importante e ogni tempo guadagnato è determinante, perciò avrei considerato 11... ♗xg3 e dopo 12. hxg3, giocare ♗bd7, 0-0 e impossessarsi della colonna "c" il cui controllo può essere il tema principale della partita.

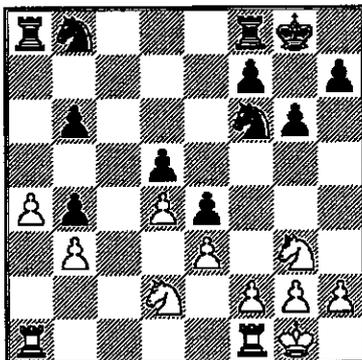
12. 0-0 0-0 13. a4 a5 14. b3
 b6 15. ♗a3?!

Sempre alla ricerca del cambio dei pezzi, ma questa mossa può essere considerata un errore perchè dopo 15... ♗xa3 16. ♖xa3 la Torre bianca è veramente mal piazzata ed il Nero ne può approfittare per mettere le sue Torri sulla colonna "c"; invece il Nero risponde con un altrettanto errore.

15... ♗b4?

Consente al Bianco di guadagnare un tempo, di doppiare e quindi, di rendere deboli: pedoni neri e di ottenere il controllo della colonna "c" con le sue Torri, ma il Bianco non saprà sfruttare questi vantaggi.

16. ♗xb4 axb4



17. f3?

L'errore è strategico, con la colonna "c" a disposizione è inutile andare ad aprire un altro fronte della scacchiera, con 18. ♖ac1 (seguita da ♖c7 e ♖cf1) il Bianco si assicurava un grosso vantaggio posizionale e costringe il Nero sulla difensiva.

17... ♖e8 18. fxe4 ♗xe4
 19. ♗gxe4 dxe4 20. ♗c4

Il Bianco era ancora in tempo a portare la Torre sulla colonna "c", per es.: 20. ♖ac1 ♗d7 21. ♖c7! seguita dalla manovra ♖fc1-c1-c6 (o ♖c1-c1-c4) e ♗d2-c4 minacciando i pedoni deboli neri, ed è molto evidente il suo vantaggio; invece con la mossa giocata il Cavallo bianco chiude proprio quella colonna che doveva rimanere aperta e a disposizione delle Torri bianche.

20... ♗d7 21. a5?

Un altro chiaro errore strategico, questa mossa permette al Nero di sbarazzarsi del suo pedone debole b6, invece era forte 21. ♗d6! e dopo 21... ♖e7 allora 22. ♖ac1 dava ancora un bel vantaggio al Bianco.

21... bxa5 22. ♗xa5 ♖a6

Preparando il raddoppio delle Torri sulla colonna "a".

23. ♖a4 ♖b8 24. ♖c1 ♗g7
 25. ♖ca1 0-1 Perde per tempo.

24) NARDELLA - MALASPINA

1. e4 c5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c4

Questa mossa contro la difesa Siciliana è meno efficace alla terza mossa, perchè il Nero può reagire spingendo in d5, isolando l'Alfiere in b3, come dimostrerà Malaspina.

3... e6 4. a3 d5! 5. exd5 exd5
 6. ♗b3 ♗f6 7. 0-0 ♗d6
 8. ♖e1+ ♗e6 9. d3 0-0
 10. ♗g5 h6 11. ♗xf6

Era leggermente preferibile 11. ♗h4, mantenendo l'inchiostatura sul ♗f6, e se 11... g5 12. ♗g3 ♗xg3 13. hxg3 il Bianco avrebbe ottenuto almeno indebolimento dell'ala di Re del Nero. Adesso entra in gioco anche la Donna per cui il Nero può ritenersi più che soddisfatto dell'apertura, ha un bel controllo sul centro i suoi pezzi sono sviluppati, se

programmerà di portare anche le Torri in posizione centrale potrà aprire il gioco nelle condizioni più favorevoli, vedremo invece che il Nero si dimenticherà di questi pezzi cercando di forzare subito la posizione.

11... ♖xf6 12. ♖c3 ♖e7

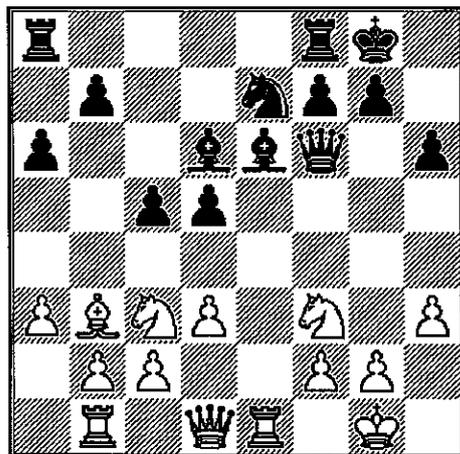
Necessaria per difendere il pedone d5.

13. ♖b1

Forse per poter giocare ♖b5 difendendo il pedone b2 dall'attacco della Donna in f6.

13... a6 14. h3

Un'indebolimento dell'arrocco ancora non necessario, il Bianco vuole evitare che l'avversario possa giocare... ♗g4, inchiodando il ♖f3, ma questa mossa non era possibile, al momento, dato che l'Alfiere campochiaro deve restare in e6 a difendere il pedone d5. Era più interessante giocare 14. ♖e2 con l'idea di conquistare la casa e5 per il ♖f3.



14... c4?

Troppa fretta, il Nero ha l'iniziativa del gioco e non ha necessità d'accelerare le operazioni d'attacco; oltretutto con questa mossa si perde un pedone, il Bianco non si accorgerà subito di poter catturare il pedone c4, il piano di spingere in c4 non è criticabile, anzi, ma andava opportunamente preparato con l'ausilio delle Torri. Considerando che l'♗d6 si trova sulla colonna "d" indifeso avrei prima giocato 14... ♖fd8, quindi anche ... ♖ac8 perchè è possibile che dopo la spinta in c4 si possa avere anche l'apertura della colonna "c", e solamente dopo avrei proceduto alla spinta c4.

15. ♗a2?

Miglior 15.dxc4 come avverrà alla mossa successiva.

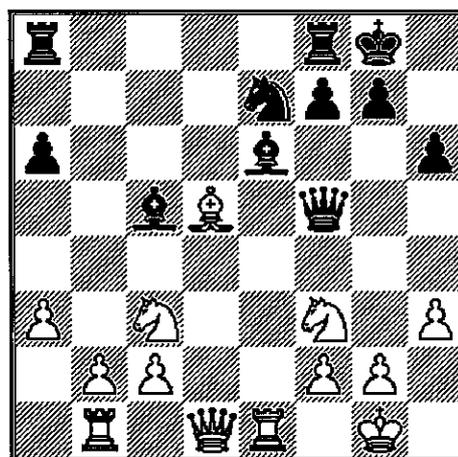
15... b5?

Il Nero era ancora in tempo a giocare ... ♖fd8.

16.dxc4 bxc4 17. ♗xc4 ♖f5?

Per mantenere l'equilibrio di materiale, e quindi non restare con un pedone in meno, il Nero doveva giocare 17... ♗xa3, come suggerito da Benini nelle analisi del dopo partita, e dopo 18.bxa3 dxc4 con gioco più o meno pari. Non va, invece, 17...dxc4 per 18. ♖xd6 con vantaggio per il Bianco.

18. ♗b3 ♗c5 19. ♗xd5?



Il Bianco va a catturare un pedone che attacca con 3 pezzi (♗b3, ♖c3 e ♖d1) ma è difeso da 3 pezzi neri (♗e6, ♖e6 e ♖f5) quindi secondo questi calcoli perderebbe un pezzo, allora cosa ha previsto il Bianco? Questa serie di mosse:

19. ♗xd5 ♖xd5 20. ♖xd5 ♗xd5 21. ♖e5 (attaccando Donna e Alfiere) recuperando il pezzo e guadagnando un pedone, ma se ci sforzassimo di andare di più là nell'analisi potremmo scoprire che qualcosa non va nella variante prevista dal Bianco: 21... ♗xf3! attaccando a sua volta la donna Bianca ora se 22. ♖xf3 ♖xe5 guadagnando la Torre, o se 22. ♖xf5 ♗xd1 23. ♖xc5 ♗xc2 e il Nero ha un pezzo in più.

19... ♖xd5 20. ♖xd5 ♖ad8!?

Il Nero, comunque, con questa mossa riesce a recuperare il pedone.

21. c4 ♗xd5 22. cxd5 ♖xd5
23. ♖a4 ♖h5?

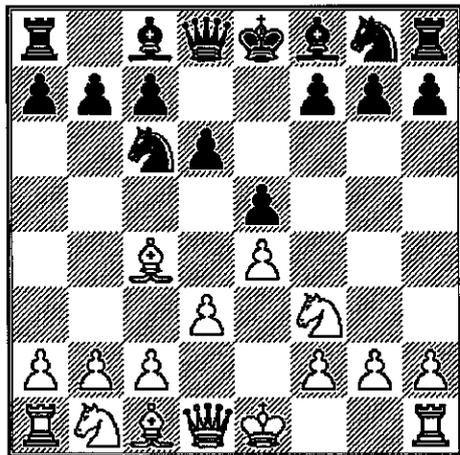
La Donna doveva rimanere sulla colonna "f", dove insieme all'Ac5 punta su f2, e bisognava

difendere il pedone "a", per esempio con 23...a5!? perchè il Bianco non può giocare 24.♖xa5 per 24...♗xf2+ e poi provare un attacco contro il ♖f3 avanzando i pedoni "h" e "g"; invece il Nero perderà questo pedone e non riuscirà a realizzare un valido controgiooco e il suo disperato tentativo di attaccare il Re avversario, sacrificando dei pezzi, sarà facilmente respinto.

24.b4 ♖d3 25.♖c2 ♖xf3
26.gxf3 ♗b6 27.♖c6 ♗xf2+
28.♗xf2 ♖h4+ 29.♗g2 ♖g5+
30.♗h1 ♖d8 31.♖bd1 ♖c8
32.♖xc8 ♖xc8 33.♖d3 ♗h7
34.a4 ♖c4 35.♖b1 ♖h4
36.♗h2 f5 37.b5 ♖xa4 38.b6
♖a2+ 39.♗g1 ♖c2 40.b7 1-0

25) VISCO - MARCHESINI

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c4
d6 4.d3



Con l'Alfiere in c4, che punta su f7, il Bianco minaccia di giocare ♗g5, perciò il Nero deve impedire o prevenire questa minaccia, per es. con 4...h6 o con 4...♗e7 in modo da proseguire, dopo un'eventuale 5.0-0, con 5...♗f6 e se 6.♗g5 allora 6...0-0 e la presa in f7 condurrebbe ad uno scambio di Alfiere-Cavallo bianchi, contro Torre e pedone neri, scambio quantomeno alla pari.

4... ♗f6? 5. ♗g5 ♗e6
6. ♗xe6 fxe6 7. ♗xe6 ♗d4
8. ♗c4 ♖d7 9. c3 ♗c6 10. 0-0
0-0-0 11. ♖b3

Meglio 11.b4, e poi eventualmente ♖b3, attaccando l'arrocco lungo dell'avversario anche con l'avanzata dei pedoni in modo da indebolire la posizione avversaria e aprire qualche colonna sul lato di Donna.

11... ♖e8 12. ♗a3 ♗a5

13. ♖d1 d5 14. exd5 ♗xd5
15. ♗b5 c6 16. ♗a4 ♗xa3
17. bxa3 ♗xc3 18. ♖c2 ♗xa4
19. ♖xa4 b6 20. ♖e4 ♖e7
21. ♗d2 ♗b7 22. ♗b4 ♖e6
23. ♖ad1 c5 24. ♗c3 ♖d6
25. ♖fe1 g6 26. ♗xe5 ♖e7
27. f4 g5 28. f5 ♖h6 29. ♗xh8
♖xe4 30. ♖xe4 ♗d6 31. ♖e6
♗xf5 32. ♖xh6 ♗xh6 33. ♖e1
♗d7 34. h3 ♗f5 35. ♗f6 h6
36. ♖f1 ♗g3 37. ♖f2 ♗h5
38. h4 g4 39. d4 ♗e6 40. ♗h8
c4 41. ♖e2+ ♗d5 42. ♖e5+
♗xd4 43. ♖xh5+ ♗d3
44. ♖d5+ ♗e4 45. ♖d6 b5
46. ♖xh6 a5 47. ♖g6 b4
48. axb4 axb4 49. ♖xg4+ ♗d3
50. ♖g3+ ♗e4 51. h5 ♗f4
52. ♗f2 c3 53. ♗xc3 bxc3
54. ♖xc3 ♗g5 55. ♖c5+ ♗h6
1-0

6° Turno

- 26) Benini - Cosenza 1-0
27) Zandonella - Malaspina ½-½
28) Marchesini - Deancovich ½-½
29) Visco - Nardella ½-½
30) De Paolis - Fini 0-1

Classifica finale

	punti	buh.
1° Benini	5½	
2° Zandonella	5	
3° Deancovich	3½	19
4° Nardella	3½	17
5° Visco	3	16
6° Fini	3	14
7° Cosenza	2	20
8° De Paolis	2	19
9° Malaspina	2	16,5
10° Marchesini	0,5	

26) BENINI - COSENZA

1. ♗f3 d5 2. d4 ♗f6 3. c4 e6
4. a3 ♗e7 5. ♗c3 0-0 6. ♗g5
h6 7. ♗h4 ♖e8?!

Questa mossa di Torre adesso, non ha senso perchè il Nero non ha la possibilità di aprire la colonna "e", perciò era più esatto continuare con 7...b6 per piazzare l'Alfiere in b7.

8. e3 b6 9. cxd5 ♗xd5
10. ♗xe7 ♖xe7 11. ♗e5

Visto che il Bianco dovrà riportare il Cavallo in f3, questa mossa può essere considerata una perdita di tempo, per cui conveniva sviluppare gli altri pezzi.

11... ♖b7 12. ♙c1 ♗xc3
13. ♙xc3 c5 14. ♗f3

Il Cavallo torna in f3 per permettere al Bianco di giocare 15. ♗e2, e subito 14. ♗e2 segue 14... ♗xb7.

14... ♗d8 15. ♗e2 ♗a6?!

Perchè cambiare questo Alfiere che era così forte in b7 e dominava la grande diagonale a8-h1, era meglio portare in gioco il ♗b8 per es. 15... ♗d7 (con idea ♗d7-f6-e4) e poi piazzare l'altra Torre sulla colonna "c".

16. ♗xa6 ♗xa6

Il Cavallo poteva stare in d7 ora è relegato al margine della scacchiera.

17. ♗e5 ♗ac8 18. ♖a4! ♗b8
Forzata.

19. 0-0

Avrei prima giocato 19.dxc5, e dopo 19...bxc5, poi arroccato questo per indebolire il pedone c5 che potrebbe diventare l'obiettivo del Bianco con il piano di raddoppiare le Torri sulla colonna "c" e portare il Cavallo in d3.

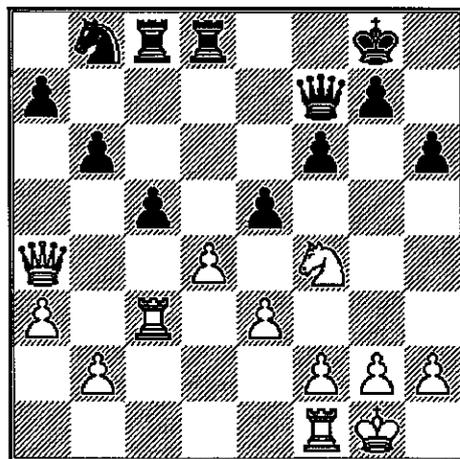
19... f6!

Prepara una forte reazione centrale (e6-e5) che darà un bel vantaggio posizionale al Nero.

20. ♗g6

Tutto sommato era preferibile riportare questo Cavallo in f3, perchè ora sarà ripetutamente attaccato favorendo le intenzioni del Nero.

20... ♖f7 21. ♗f4 e5!



22. dxe5 fxe5

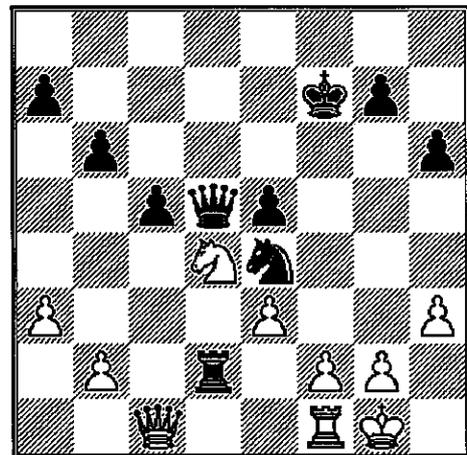
Ora il Nero avrà il gran vantaggio di

controllare la colonna "d" aperta.

23. ♗e2 ♗d2! 24. ♗c2 ♗cd8
25. ♗xd2 ♗xd2 26. ♖b5 ♗d7
27. ♗g3 ♗f6 28. h3 ♖e8
29. ♖b3+ ♖f7

Se il Bianco cambia il suo unico pezzo attivo, cioè la Donna, il ruolo della Torre in seconda traversa diventa ancora più dominante e più passivo quello dell'avversario. Quindi giustamente il Bianco rifiuta la proposta di scambio delle Donne.

30. ♖c3 ♖d5 31. ♗f5 ♗f7
32. ♗d4! ♗e4 33. ♖c1



In posizione critica il Bianco trova due belle mosse (32. ♗d4! e 34.f3!) che gli permetteranno di catturare la fortissima Torre nera in d2, scambiandola con la ♗f1, e anche di cambiare i Cavalli alleggerendo così la pressione che stava esercitando l'avversario.

33... exd4 34. f3! ♗g3
35. ♖xd2 ♗xf1 36. ♗xf1
♖c4+ 37. ♗f2 ♗e6

Probabilmente era meglio 37...dxe3 38.dxe3 ♖c2+ 39. ♖e2+ ♖xe2 40. ♗xe2 ♗e6 evitando la formazione di un pedone avanzato ma isolato in d4, senza il sostegno di altri pedoni. La posizione è comunque pari.

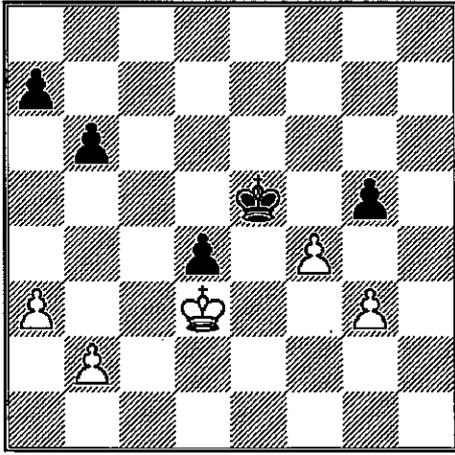
38. exd4 ♖xd4+ 39. ♖xd4 cxd4
40. ♗e2 ♗e5 41. g3

Per impedire ♗f4-g3 e il Nero può permettersi di lasciarsi il pedone d4 catturando però i pedoni bianchi del lato di ♗e.

41... g5

Impedendo f3-f4.

42. ♗d3 ♗d5 43. h4 ♗e5
44. hxg5 hxg5



45. f4+!!

Una mossa degna del campione italiano Asis, il Bianco offre il pedone "f" per catturare d4 e poi avanzare a prendere i pedoni del lato di Donna.

45... gxf4 46. gxf4+ ♔xf4
47. ♕xd4 ♕f5

Anche 47. ♕f7 è inutile, il Re bianco arriva per primo a catturare i pedoni avversari.

48. ♕d5 ♕f4 49. b4?!

Con 49. ♕c6 si vinceva subito.

49... ♕e3 50. ♕c4?!

Ancora il Bianco dimostra una certa titubanza, doveva portare il Re in c6.

50... ♕e4 51. a4?

Dopo questa mossa la partita si patta, il Re bianco doveva andare in b5 per catturare i pedoni neri del lato di Donna.

51... a6!

Ora il re bianco non può più passare.

52. a5 b5+?

Con 52... bxc5 il Nero, mantenendo il suo Re in opposizione a quello dell'avversario, avrebbe pareggiato in quanto il pedone "a", pedone di Torre, non sarebbe potuto andare a promozione, per es.: 53. bxc5 ♕e5 54. ♕c5 ♕e6 55. ♕b6 ♕d6 56. ♕xa6 ♕c6 57. ♕a7 ♕c7 ecc.

53. ♕c5 ♕d3 54. ♕b6 ♕c3
55. ♕xa6 ♕xb4 56. ♕b6

Il pedone "a" bianco giunge prima a promozione. Una partita molto interessante da

osservare con molta attenzione.

1-0

27) ZANDONELLA - MALASPINA

1. e4 e5 2. ♖c4 ♗f6 3. ♗c3
♗c5 4. h3 c6 5. d3 d5!

Il nostro bravo direttore è legato a questa mossa, (e fa bene), ogni volta che l'avversario glielo permette (vedi anche partita n. 24 Nardella-Malaspina) realizza questa spinta che gli dà un bel controllo del centro.

6. exd5 cxd5 7. ♗b5+ ♗c6
8. ♗f3 ♗d4?

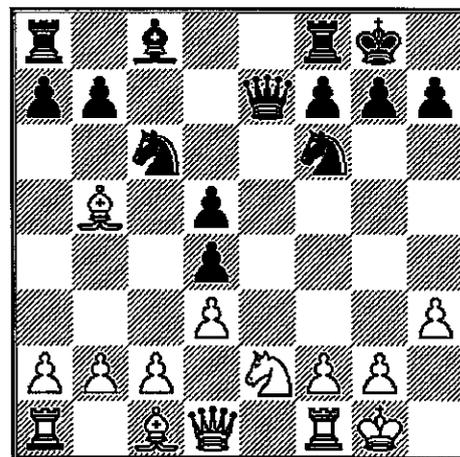
Il Nero doveva difendere il pedone e5 dall'attacco del ♗f3 ma non con questo Alfiere, era molto buona invece 8... ♗d6. ora il Bianco ne approfitta per catturare l'Alfiere e doppiare i pedoni neri, in particolare il pedone d4 risulterà molto debole.

9. ♗xd4 exd4 10. ♗e2 ♗e7

E' più precisa 10... ♗b6 difendendo il pedone d4, dopo 11. ♗xc6 bxc6 12. ♗g5 c5! E' tutto a posto.

Con questa mossa è vero che il ♗e2 è inchiodato al proprio Re, ma dopo l'arrocco corto del Bianco, la sua minaccia contro il pedone e5 si rinnova e la Donna nera non può restare in e7 data anche la possibilità del Bianco di giocare ♖e1.

11. 0-0



11... 0-0?

Anche a costo di perdere un tempo era obbligatorio difendere il pedone d4 con 11... ♗c5; ora invece questo pedone cade ed il Bianco possiede un grande vantaggio.

12. ♖xc6 bxc6 13. ♗xd4 c5
14. ♜e2

Zandonella preferisce entrare al più presto in un finale dove può gestire al meglio il suo prezioso pedone in più, l'avversario lo asseconda ma era sicuramente preferibile evitare il cambio delle Donne per es. con 14. ♜d6 con il piano ♜fe8 (così la Donna Bianca deve rispostarsi dalla colonna "e"), d5-d4 e ♖c8-b7 controllando la grande diagonale a8-h1.

Un consiglio quindi, non cambiate i pezzi quando siete in svantaggio materiale.

14... ♜xe2 15. ♗xe2 ♗h5
16. ♗f4

Più forte ancora sarebbe stato 16.g4 (adesso che non ci sono pericoli si possono avanzare anche i pedoni dell'arrocco se può convenire). Il Cavallo nero sarebbe dovuto tornare indietro e dopo 16... ♗f6 17. ♖g5 evitando, come è successo in partita di cambiare i Cavalli e di dare qualche speranza di parità al Nero per la presenza degli Alfieri di colore contrario.

16... ♗xf4 17. ♖xf4 ♜e8
18. ♜fe1 ♖e6

Il Nero poteva anche cambiare le Torri giocando 18... ♖d7.

19. c3 a5 20. a3 a4!

Blocca l'avanzata del pedone "b" bianco e come vedremo risulterà importante.

21. ♜ad1 d4 22. cxd4?!

Era preferibile giocare 22.c4 e poi assalire il pedone c5 con ♖d6 e ♜e5.

22... ♖b3 23. ♜xe8+?

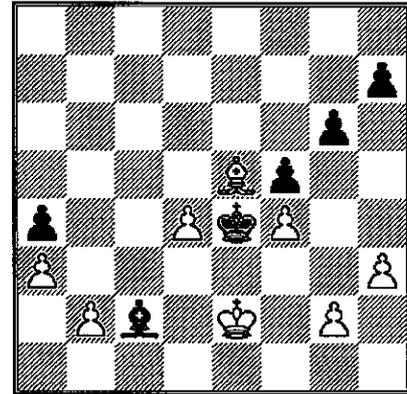
Questo è un errore perchè il Bianco lascia nelle mani del Nero il controllo cella colonna "e" o "c" attraverso la quale la Torre nera può penetrare nella posizione bianca.

23... ♜xe8 24. ♜d2 ♜e1+!
25. ♜h2 cxd4 26. ♖d6 ♜e8
27. f4 f5 28. ♜g1 ♜c8
29. ♜f2 ♜c2!

Il Nero ha visto giusto; dopo il cambio delle Torri, anche se con due pedoni in meno (cadrà quello in d4) il finale d'Alfieri contrari è patto, i pedoni si troveranno sulle case dello stesso colore del proprio Alfieri.

30. ♜xc2 ♖xc2 31. ♜e2 ♜f7

32. ♖e5 ♜e6 33. ♖xd4 g6
34. ♖e5 ♜d5 35. d4. ♜e4!



Il Re nero è nella posizione ideale, perchè marca da vicino il Re avversario impedendogli d'avanzare.

36. ♜d2 ♖b3 37. g4 h5
38. gxf5 gxf5 39. ♜e2 h4

Il Nero poteva prudentemente mantenere un pedone in h5 perchè se anche il Re bianco avesse raggiunto la casa h4 il Nero avrebbe sempre potuto difendere il pedone "h" con ♖d1.

40. ♜f2 ♖c4 41. ♖f6 ♜xf4
42. ♖xh4 ♜e4 43. ♖f6 ♜f4
44. h4 ♜g4 45. ♖g5 f4
46. ♖h6 ♖d5 47. ♖g5 ♖c4
48. ♖f6 ♖d5 49. ♖e5 ♖c4
50. h5 ♜xh5 51. ♖xf4 ♜g4
52. ♖e5 ♜f5 53. ♜e3 ♜e6
54. ♜d2 ♖b3 55. ♖h8 ♜d5
56. ♜c3 ♖d1 57. ♖g7 ♖b3
58. ♜d2 ½-½

28) MARCHESINI - DEANCOVICH

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖f6 3. ♖c3
♖c6 4. d4 ♖b4 5. ♖d2 ♖xd4
6. ♖xe5 ♜e7 7. ♖f4 ♖e6
8. ♜d2 ♖xe4 9. ♜d4 ♖xd4
10. ♖d3 ♖xc3 11. 0-0 ♖d5
12. g3 ♖xf4 13. gxf4 b6
14. ♖e4 ♜b8 15. c3 ♖e2+
16. ♜h1 ♖xf4 17. ♜ae1 0-0
18. cxb4 ♜xe5 19. ♖xh7+
♜xh7 20. ♜xe5 ♖b7+ 21. f3
♜be8 22. ♜f5 ½-½

29) VISCO - NARDELLA

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♖c4
♖f6 4. d3 5. exd5 ♖xd5
6. ♖xe5 c6 7. ♜f3 ♖e6 8. a3
♖e7 9. ♖c3 f6 10. ♖g4 ♜d7

11.h3 ♖xc3 12.bxc3 ♗xc4
 13.dxc4 ♜e6+ 14.♗e3 ♗d7
 15.0-0 0-0 16.♞e1 ♗c5 ½-½

30) DE PAOLIS - FINI

1.d4 e6 2.c4 c6 3.♗c3 ♗b4
 4.♗f3 ♗f6 5.♗g5 h6
 6.♗xf6 ♜xf6 7.a3

Era migliore 7.♜c2 per evitare l'impedonatura.

7... ♗xc3+ 8.bxc3 0-0

Era più preciso giocare prima 8...d5 per evitare che il Bianco giocasse e2-e4 occupando il centro con i suoi pedoni.

9.e4 d5 10.e5 ♜e7 11.c5 b6
 12.cxb6 axb6 13.♗d3?

Bisognava difendere il pedone a3, in questo mi sembra molto buona 13.a4 seguita da 14.♜b3.

13... ♞xa3 14. ♞xa3 ♜xa3
 15.0-0?

Anche qui era necessario difendere il pedone c3, con 15.♗d2 e non con 15.♜c2 per 15...♜a1+, dopo la caduta di questo pedone la partita non ha più storia.

15... ♜xc3 16. ♗c2 ♗b7
 17. ♜d3 ♜xd3 18. ♗xd3 ♗a6
 19. ♗xa6 ♗xa6 20. ♞b1 ♞b8
 21. ♗d2 c5 22. dxc5 bxc5
 23. ♞xb8+ ♗xb8 24. f4 c4
 25. ♗f2 ♗c6 26. ♗e3 g5
 27. g3 ♗g7 28. ♗f1 gxf4+
 29. gxf4 d4+ 30. ♗d2 c3+
 31. ♗d3 ♗b4+ 32. ♗xd4 c2
 0-1

commenti del DR. Catello DEL VASTO

A conclusione di questo importante torneo valido per la selezione dei 5 giocatori che rappresenteranno l'Italia al Campionato mondiale, possono sicuramente fare un bilancio positivo:

Zandonella e Benini si sono confermati ancora i più forti ma stavolta sono stati maggiormente impegnati dai loro avversari, segno di una crescita qualitativa della "base".

Zandonella è stato costretto al pari, all'ultimo turno, da un Malaspina che ha giocato al meglio un'interessante finale d'Alfieri contrari.

Benini è stato messo a dura prova dai due romani De Paolis e Cosenza, e solo grazie

alla sua bravura e ad alcune imprecisioni dei suoi giovani avversari ha potuto concludere vittoriosamente.

Proprio dai giovani sono venuti le note più liete:

Cosenza ormai è un giocatore di sicuro affidamento, molto preciso, e dotato d'una buona visione di gioco, notevole l'impostazione della sua partita contro Benini, peccato l'errore nel finale; anche De Paolis ha dimostrato il suo talento, è un giocatore estroso ma deve curare maggiormente la parte "stratega" di una partita; unico suo "neo" è stata la sua brutta partita con Deancovich in cui ha perso più di una occasione per vincere.

Una sorpresa davvero positiva è stato Nardella, pur evidenziando una tecnica ancora elementare ha saputo sfruttare, sempre, con efficacia gli errori degli avversari, esemplare a questo proposito è stata la sua partita contro Cosenza, e ha quindi meritato di far parte dei 5 componenti la squadra nazionale.

Infine Marchesini, pur essendo arrivato ultimo, (ma poteva ottenere qualcosa in più), ha affrontato tutti gli avversari con serietà e concentrazione, doti essenziali per un buon giocatore di scacchi, se saprà fare tesoro degli errori commessi certamente potrà aumentare la sua forza di gioco.

Dei "veterani", qualcuno ha deluso, qualcun'altro ha saputo confermare il suo valore. Fini è sembrato poco motivato, la sua qualità di gioco è indiscutibile ma, a volte, la sua concentrazione ed il suo agonismo lasciano a desiderare, basta guardare la sua partita con Deancovich, in cui aveva una posizione chiaramente superiore, ma invece di cercare di concretizzare il suo vantaggio ha continuato a cambiare i pezzi, favorendo l'avversario, e addirittura, alla fine, perdendo, oppure quella con Nardella dove un banale errore gli ha fatto perdere un pezzo in una posizione assolutamente pari, peccato!

Malaspina ha sciupato nel mediogioco molte buone posizioni ottenute dall'apertura, credo che lo sua tendenza a forzare troppo presto gli faccia perdere il controllo del gioco, si è riscattato all'ultimo turno contro Zandonella.

Anche Visco si è concesso qualche grave distrazione, che potevano costargli la qualificazione, nella partite contro Malaspina, perché aveva già perso un pezzo in apertura, e

contro Fini; quando però è concentrato è difficile batterlo.

Il triestino Deancovich è stato un giocatore coriaceo e combattivo, ottima la sua partita contro Nardella, tranne l'errore alla 32^a mossa; ogni tanto, però, commette degli errori strategici banali che lo portano a perdere del materiale o compromettere la sua posizione, buon per lui che alcuni suoi avversari, come De Paolis e Fini, non ne hanno saputo approfittare.

Inutile dire che manifestazioni come queste sono estremamente utili e permettono d'acquisire esperienza, spero che ve ne siano altre simili e che nuovi giocatori possano mettersi in mostra.

Un caro saluto a tutti e buone partite!

Catello Del Vasto



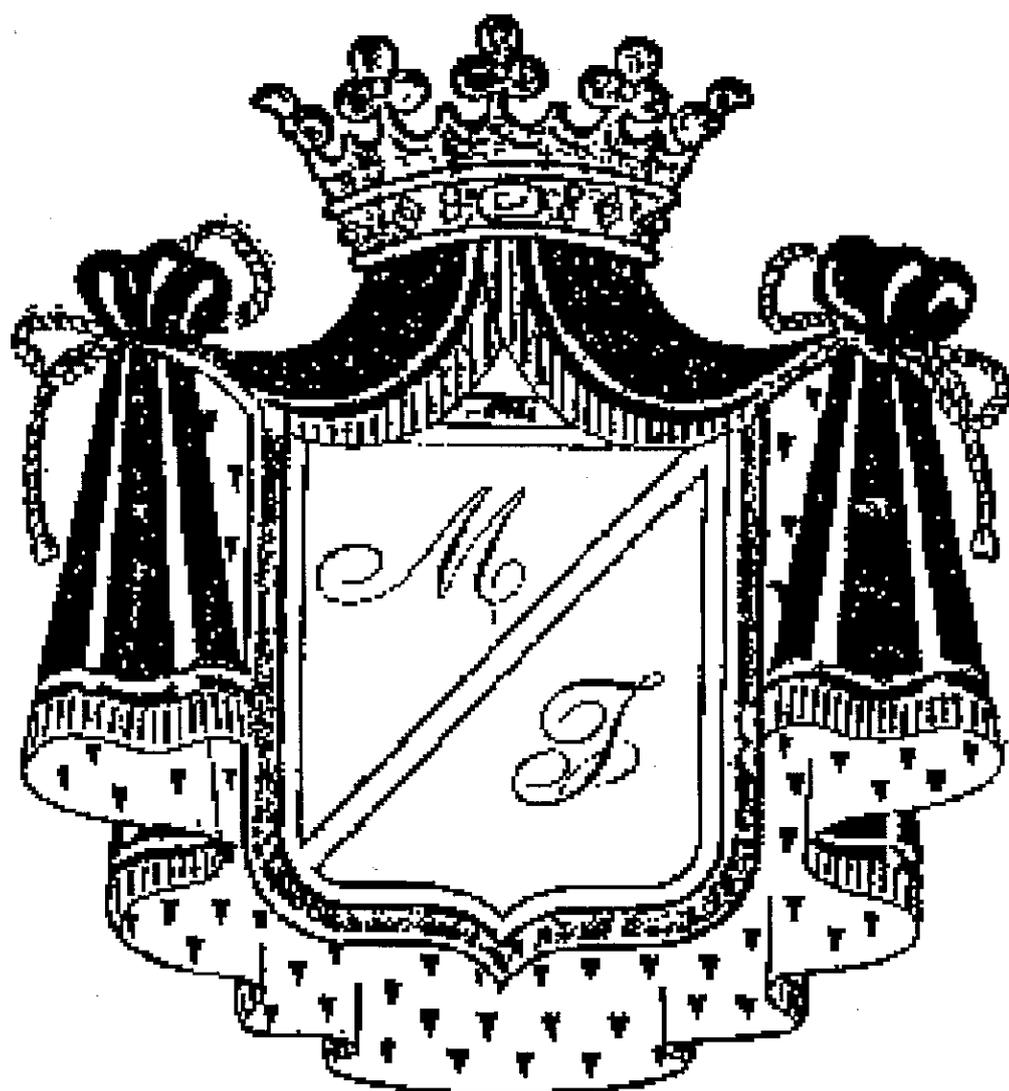
da sinistra: Benini, Zandonella e Cosenza



da sinistra: Marchesini, Nardella e Deancovich



da destra: Benini, Zandonella, Deancovich, Nardella, Visco, D. T.: Baiocco Angelo (seduto), Fimi, Cosenza, De Paolis, Malaspina e Marchesini.



PASTICCERIA

Francavilla

VIA G. CASELLI, 19-21 TEL. 5579833

ROMA