

Judit POLGAR **a Roma**

Venerdì 15 ottobre ore 17.30

HOTEL MARRIOTT CENTRAL PARK

Via Moscati 5, Roma (Policlinico Gemelli)

La sede è facilmente accessibile tramite trasporto pubblico

XIII TORNEO SEMILAMPO
CITTA' DI ROCCA DI PAPA
Domenica 17 ottobre

<http://asd.caissa.it>

ACCADEMIA d'UNGHERIA

Via Giulia 1 – PALAZZO FALCONIERI -
ROMA

**FEDERAZIONE SCACCHISTICA
ITALIANA**

COMITATO REGIONALE LAZIO

**UNGHERIA INCONTRA ROMA
a Scacchi**

Domenica 2 Maggio 2004

QUADRANGOLARE A SQUADRE UNDER 16

Ore 9.30 – Ritrovo squadre	Squadre partecipanti:	
Ore 10.00 – Primo turno	Club Scacchi	Budapest
Ore 11.00 – Secondo turno	Circolo Scacchi Inps	Roma
Ore 12.00 – Terzo turno	Circolo Scacchi Vitinia	Roma
	Scuola Elementare G.B. Basile	Roma

Arbitro Internazionale FIDE Manlio Simonini

SIMULTANEA del Grande Maestro JUDIT POLGAR

n. 8 del Mondo – Elo 2728 al 1° gennaio 2004

n. 1 Ungherese – 1.a donna al Mondo

ore 15.00 affronterà n. 25 avversari contemporaneamente

ore 17.00 conferenza – dibattito

ore 18.00 premiazione

CLUB SCACCHI "Gedeon Barzca" Budapest			CIRCOLO SCACCHI INPS Roma		
IGNÁCZ MÁRIA	20.06.90	2131	VOCATURO DANIELE	16.12.89	2154
ÁDÁM GYÖRGY	10.03.86	2059	LELLI ADRIANO	29.04.88	1688
BEDNAY BENCE	23.02.89	2045	DINI ANDREA	28.09.90	1580
IGNÁCZ RÓZSA	20.06.90	1920	VOCATURO ILARIA	19.12.92	1540
RÁCZ GÁBOR	30.09.94	1822	COLOMBI GIORGIO	02.04.93	1440
TALYIGÁS ZSÓFIA	30.09.93	1628	NIUTTA MATTEO	23.06.94	1440
RÁCZ GYÖRGY			AMBROGI MARIO		
PÁLMAI NÓRA			RAGONESE ROSARIO LUCIO		

CIRCOLO SCACCHI VITINIA Roma	SCUOLA ELEMENTARE G.B.BASILE Roma
PANELLA FIAMMETTA 29.08.88 1993	LISI DAVIDE 01.06.93 1541
CORREALE ANTONIO 93 1440	MAROTTA ANDREA 11.06.92 1440
PINTO ANDREA 93 1440	RUFO PENELOPE 18.08.93 1440
PETRUCCI RICCARDO 93 1440	MARA ENRICO 27.06.93 1440
DI CASTRO SAMUEL 93 1440	AHMED AMR 02.05.93 1440
RICCI FEDERICO 93 1440	NEMESI FEDERICA 03.05.93 1440
FANTOZZI FEDERICO	PANFILI DANIELA
STERNINI CRISTIANO	DI STEFANO STEFANIA

ROMA 2004

JUDIT POLGAR PER L'ALLARGAMENTO DELL'UNIONE EUROPEA

Nella splendida cornice dell'Accademia d'Ungheria, nel cuore di Roma, organizzato da Rosario Lucio Ragonese del Comitato Regionale FSI e da Nora Palmari dell'Accademia d'Ungheria si è svolto il 2 Maggio, in occasione delle celebrazioni per l'allargamento dell'Unione Europea, un intenso giorno di scacchi.

La manifestazione "*Ungheria incontra Roma a scacchi*" ha visto sfidarsi nella mattinata le squadre giovanili del Circolo Scacchi "Barcza" di Budapest, il Circolo Scacchi INPS di Roma, il Circolo Scacchi di Vitinia e la Scuola Elementare "G.B.Basile" di Roma.

Ben 24 giovani si sono confrontati sportivamente agevolando la direzione di gara dell'Arbitro Internazionale Manlio Simonini.

Su 36 partite solo 1 è finita patta, altro che regolamento che vieti le patte, fate giocare dei giovani è vedrete tanta voglia di vincere e nessuna proposta di patta.

La classifica del giovanile ha visto la vittoria "scontata" degli Ungheresi

1. Circolo Scacchi Barcza Budapest 16 su 18
2. Circolo Scacchi Inps Roma 11
3. Circolo Scacchi Vitinia Roma 6,5
4. Scuola Elementare Basile Roma 2,5

Ottime prove per Daniele Vocaturo con 3 su 3 (ha battuto l'Ungherese Ignacz Maria - Elo 2131) e per l'inclassificato Riccardo Petrucci (ha battuto Ignacz Rozsa - Elo 1920).

Nel pomeriggio il clou della manifestazione, alla presenza dell'Ambasciatore Istvan Kovacs, si è esibita in simultanea Il GM Judit Polgar.

Eccezionale il parterre, presenti i più noti scacchisti della Capitale e non solo, per i ragazzi è stato un ottimo "allenamento", ricordiamo che questi giovani giocheranno i Giochi Sportivi Studenteschi Nazionali a Pesaro e poi il Campionato Italiano Giovanile a Praia a Mare, giovani impegnati scacchisticamente, alcuni si erano ben preparati per giocare con il loro mito.

Hanno pareggiato Riccardo Petrucci, ancora lui, del Circolo Scacchi di Vitinia e l'ungherese Bednay Bence.

Durante la premiazione hanno preso la parola l'Ambasciatore, il direttore dell'Accademia d'Ungheria Laszlo Csorba, il Presidente del CR Mario Ambrogi in un clima di cordialità che ha contraddistinto tutta la giornata.

Oltre alle 40 targhe consegnate ai partecipanti dal Comitato Regionale FSI, gli amici ungheresi hanno portato a tutte le squadre e agli organizzatori dell'ottimo vino.

Foto ricordo, con firma del GM Polgar, a tutti i giovani partecipanti.

Iniziativa culturalmente lodevole che ha permesso a dei giovani di confrontarsi con dei pari età dell'amica Ungheria.

Paesi e persone che si conoscono meglio giocando al loro gioco preferito.

Gli organizzatori hanno ottenuto un enorme successo, sancito dal lungo applauso che ha salutato la premiazione del GM Judit Polgar, tutti in piedi per augurare alla futura mamma nuovi successi.

ROMA - Incontro Ennio Morricone - Judit Polgar

Una manifestazione alla quale hanno partecipato una decina di invitati ha visto "sfidarsi" il Maestro compositore Ennio Morricone e la Grande Maestra Judit Polgar. L'incontro si è svolto in un clima amichevole ed è stato preceduto dalla spiegazione data dal Maestro del motivo di questo incontro, durante un'intervista rilasciata a Budapest aveva affermato di avere un sogno nel cassetto, poter giocare una partita contro la campionessa, eccolo accontentato!

Qualche anno fa il Maestro Moricone ha incontrato anche il GM Peter Leko.

All'iniziativa hanno assistito Gianluigi Melega, Massimiliano Lucaroni, Bruno Arigoni, Adolivio Capece, Cristiana Pallotta, Rosario Lucio Ragonese, Mario Ambrogi e una nutrita schiera di giornalisti ungheresi.

Dopo le due partite giocate con un tempo di 10 minuti a 15, il Maestro Morricone è stato pregato di suonare per il vincitore dell'incontro.

Il Maestro ha eseguito un pezzo e poi sono seguite le foto di rito.

Ottima manifestazione per gli scacchi e per la loro propaganda, l'Accademia d'Ungheria e gli scacchisti si sono conosciuti adesso non rimane che continuare.

POLGAR - MORRICONE

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Aa4 Cf6 5. O-O Ac5 6. c3 O-O 7. d4 exd4 8. exd4 Ab6 9. d5 Ca7 10. e5 Cg4 11. h3 Cxf2 12. Txf2 Axf2+ 13. Rxf2 Te8 14. Dd3 b5 15. Ac2 g6 16. Ag5 Te7 17. Cc3 Df8 18. Ce4 f5 19. Cf6+ Rg7 20. De3 Rh8 21. Dd4 Tf7 22. Te1 Ab7 23. e6 dxe6 24. dxe6 Td8 25. Cd7+ 1-0.

(tempo rimasto 5:37 a 1:57)

MORRICONE - POLGAR

1. d4 Cf6 2. Cc3 d5 3. Af4 Af5 4. e3 e6 5. Ad3 Ag6 6. Cf3 Ad6 7. Ag3 O-O 8. Ce5 Axd3 9. Dxd3 c5 10. O-O-O Cc6 11. dxc5 Axe5 12. Ah4 Cb4 13. Rb1 e contemporaneo abbandono. (tempo rimasto 10:05 a 8:12)

Il Maestro Morricone ha dichiarato di essersi "confuso", stava per arroccare con la Donna...

Certamente la stanchezza della prima partita e dover giocare con una così forte giocatrice ha fatto il resto.

Rosario Lucio Ragonese



domenica, 2 maggio 2004
Ore 10:00
*Cortile e Sala Conferenze
dell'Accademia*

Giornata dedicata
alla celebrazione
dell'adesione
dell'Ungheria
all'Unione
Commemorazione

***L'Accademia
d'Ungheria in Roma
dedica a questo
storico evento una
giornata nel segno
del più nobile gioco
intellettuale, il gioco
degli scacchi, il quale
ha una ricchissima
tradizione ungherese.***



ore 9.00
**Cortile
dell'Accademia
d'Ungheria**



**TORNEO
Quadrangolare a
Squadre**

**Con la partecipazione
di: Club Scacchi
„Barcza Gedeon”
(Budapest), Circolo
Scacchi Insp (Roma),
Circolo Scacchi**



Vitinia (Roma, Scuola Elementare „G.B. Basile”).

**ore 14.30
Cortile
dell'Accademia**

**PARTITA
SIMULTANEA
del Grande Maestro
Judit Polgár, la quale
affronterà 25
avversari
contemporaneamente**



**Ore 17.00
Sala Conferenze
dell'Accademia
d'Ungheria**

**INCONTRO
con Judit Polgár con
la dimostrazione di
alcune sue celebri
partite.**



**Dopo l'incontro avrà
luogo la premiazione
del torneo.**

Biglietto--







martedì, 4 maggio 2004 Ore 11:00
Saloni dell'Accademia

Incontro di scacchi

***del Grande Maestro di
Scacchi Judit Polgár e il
Maestro Compositore Ennio
Morricone***



***L'incontro si svolge nel
segno della strettissima
amicizia tra il celebre
compositore italiano e
l'Ungheria, e nel segno della
comune passione per il più
antico e il più nobile gioco
conosciuto dalla nostra
civiltà.***

***Il Grande Maestro Judit
Polgár ha accolto con piacere
l'iniziativa di questa partita,
alla quale sono invitati ad
assistere i più interessati al
gioco.***

Biglietto--





IL GIRO DEL CAVALLO

E' il più antico rompicapo che conosco, il gioco consiste nel collocare il cavallo su una casa e fargli toccare ciascuna casella una volta soltanto.

Una variante consiste nel far tornare il cavallo alla casa di partenza dopo 64 mosse. Ci sono circa 122 milioni di soluzioni, il grande matematico Eulero ne ha espresso la versione in cifre:

<!--[if gte mso 9]> Normal 0 14 <![endif]-->

63	14	37	24	51	26	35	10
22	39	62	13	36	11	50	27
15	64	23	38	25	52	9	34
40	21	16	61	12	33	28	49
17	60	1	44	29	48	53	8
2	41	20	57	6	55	32	47
59	18	43	4	45	30	7	54
42	3	58	19	56	5	46	31

E' un quadrato magico, sommando ciascuna traversa o ciascuna colonna, si ottiene sempre lo stesso risultato = 260

42	57	44	9	40	21	46	7
55	10	41	58	45	8	39	20
12	43	56	61	22	59	6	47
63	54	11	30	25	28	19	38
32	13	62	27	60	23	48	5
53	64	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	52	15	34	3	50	17	36

Questa soluzione è una soluzione chiusa, infatti dalla casa 64 si ritorna alla casa 1

Questo e' uno degli esempi che porterò al convegno

“GIOCANDO CON I RE” CARUGATE 12-13 NOVEMBRE 2010

con la relazione “Scacchi, Matematica ed Enigmistica”



[Event "simultanea"]
 [Site "campobasso"]
 [Date "2009.07.23"]
 [White "anatoly karpov"]
 [Black "giancarlo chicco"]
 [Result "1-0"]
 [ECO "B00"]
 [WhiteElo "2750"]
 [BlackElo "1500"]

1. e4 b6 2. d4 Bb7 3. Bd3 g6 4. Nf3 Bg7 5. O-O e6 6. Re1 d6 7. Nbd2 Ne7 8. a4 a6 9. Nf1 O-O
 10. Ng3 Nd7 11. c3 Nc6 12. Bg5 Qe8 13. Qd2 e5 14. Bc4 Kh8 15. Bd5 f6 16. Be3 Nd8 17. Bxb7
 Nxb7 18. Rad1 Nd8 19. Qc2 Nc6 20. h3 Ne7 21. dxe5 Nxe5 22. Nd4 Qf7 23. f4 N5c6 24. f5 Nxd4 25.
 cxd4 Rfc8 26. Rf1 Ng8 27. d5 Bf8 28. Bd4 Be7 29. Qc3 Kg7 30. b3 Kf8 31. Ne2 g5 32. Be3 Kg7 33.
 Nd4 Kh8 34. Ne6 h6 35. Rc1 Kh7 36. Rf2 Ra7 37. Bxb6 Rb7 38. Ba5 Qe8 39. Qc4 Qd7 40. Rf3 Ra7 41.
 Rfc3 Bd8 42. Qd3 Qe7 43. Rc6 Rca8 44. Bxc7 Bxc7 45. Rxc7 Rxc7 46. Rxc7 Qxc7 47. Nxc7 Ra7 48.
 Nxa6 Kg7 1-0



I LETTORI SCRIVONO

Salve, potrei avere i primi 27 numeri? oppure il link per scaricarli? grazie mille,
Roberto Corso

Grazie per la rivista, sempre gradita.

Attenzione però perché i finali proposti riportano sempre l'indicazione "la soluzione al prossimo numero" e al numero successivo la soluzione non c'è.

Saluti

Stefano Tesaro

Salve, ti volevo ringraziare per lo spazio concessoci sulla tua (oramai) prestigiosa rivista Scacchistica (n.28). Grazie.

Roberto Miandro

Carissimo Rosario,

molte grazie!

Ennio Manoni

salve

grazie dell'email.....

*alla fine del discorso ce' scritta la frase : **collabora pure tu***

come potrei collaborare ?

max

Gentile signor Ragonese,

complimenti per la Sua rivista e il grande lavoro che fa. Le mando, per conoscenza, qualcosa che riguarda il circolo ARCI Scacchi di Bolzano, magari trova qualche spunto interessante.

Nel nostro *Bollettino n. 18*, ad esempio, può trovare un articoletto su una falsa foto del match Capablanca-Alekhine

<http://www.arciscacchi.it/Sito01/Bollettini/doc/Bollettino18.pdf>

Una scoperta fatta a Bolzano l'anno scorso, e riguardante la storia degli scacchi, la trova descritta qui:

<http://www.kwabc.org/Homepage-UK/DanielHarrwitz.htm>

<http://www.kwabc.org/Texte/Harrwitz.pdf>

Cordiali saluti

Luca D'Ambrosio

ARCI Scacchi Bolzano

www.arciscacchi.it

Gentile direttore,

ho letto attraverso un amico la rivista di scacchi n. 28.

l'ho trovato molto interessante e le chiedo gentilmente se posso avere anche i numeri precedenti e quelli futuri.

Mi scuso per il disturbo e le faccio ancora i miei complimenti per la splendida iniziativa.

Fabrizio Zavan

ciao, grazie per il link!

gens una sumus,

roberto

ciao, vi ringrazio per avermi spedito la rivista, spero di poter partecipare anch'io (per quel pochino che so) .

un saluto Claudio

:)

<http://www.flickr.com/photos/fmclik/3854374509/>

Ciao Nicola Rossi

grazie per la rivista

Valdo Eynard



su www.frascaticacchi.it trovi

- relazioni
- saluti
- foto
- video

COME E QUANDO HAI INIZIATO? (scacchi ed altro)

Dunque...

Per quanto concerne il gioco degli scacchi posso dire di aver iniziato abbastanza presto (circa all'età di dodici anni) la sua nefanda pratica e di averlo abbandonato in maniera ancor più repentina.

Il tempo di realizzare la pochezza del mio talento scacchistico.

Poco importa però, poiché i pochi anni trascorsi sulla scacchiera, accompagnati da qualche discreta prestazione agonistica ed infinite arrabbiature, hanno comunque lasciato in me quella straordinaria commistione di piacevoli e tristi ricordi che solo gli sportivi hanno il privilegio di poter provare.

Ma anche una struggente nostalgia per quei "Giorni di Tuono" in cui tanto si sognava...

Nella sezione "altro" troviamo invece la mia seconda passione: il fumetto.

Il mio approccio con il mondo della nona arte avvenne in imberbe età, avevo da poco dismesso i pannolini e conquistata una certa autonomia nell'esercizio del libero arbitrio.

Penne, pennarelli, matite colorate ed una vasta disponibilità di pareti e pavimenti (o qualsiasi altra superficie domestica idonea allo scopo) era quanto necessitava al mio precoce ed irrequieto estro creativo.

La libertà espressiva di quei giorni felici subì presto un duro colpo allorché mi fu "caldamente consigliato", per il futuro, di realizzare le mie opere su dei ridicoli cartoncini bianchi.

- ... così, figliolo, potrai conservare e rivedere i tuoi disegni in qualsiasi momento! -

Questa almeno fu la scusa ufficiale... GRUNT

All'inizio fu davvero dura adattarsi a spazi tanto angusti dopo aver cavalcato per tanto tempo in sconfinata praterie, ma poi, dopo l'indimenticabile incontro con il mio primo "Topolino", pensai che se qualcuno riusciva a disegnare in quelle pagine così piccole io avrei senz'altro potuto fare altrettanto con quegli impossibili così rettangolari!

Da allora il numero di disegni del mio personale archivio crebbe a ritmo esponenziale.

E così pure quello dei fumetti che leggevo, studiavo e gelosamente collezionavo.

Nel frattempo, con l'aiuto di alcuni mirabili autori quali il dinamico Ticci, il cinematografico Cavazzano, lo scultoreo Serpieri, giorno dopo giorno, formavo il mio stile.

Il vero colpo di fulmine scaturì però dall'incontro con le Comic Strips ovvero quei curiosi sketch a fumetti, generalmente composti da due, tre o al massimo quattro riquadri, che all'epoca i quotidiani amavano inserire a fondo pagina fra ricette di cucina ed ameni oroscopi.

Prima da Mafalda, Andy Capp, Peanuts, Sturmtruppen e successivamente da Nilus, Hagar, BC, Lupo Alberto, Zits, Calvin & Hobbes, appresi come uno spazio così ridotto potesse far da contenitore alle più diverse questioni umane nonché i primi rudimenti di quell'umorismo, a volte assurdo a volte tanto sottile da lasciare il lettore interdetto, tipicamente americano.

Nuovamente cavalcavo per sconfinata praterie!

E avevo anche risolto i miei claustrofobici problemi di spazio!!!





COSA TI PIACE DEGLI SCACCHI?

La complessità di un gioco apparentemente ripetitivo ma in realtà ricco di inesplorati sentieri in grado di affascinare tanto il novizio quanto l'esperto.

Ma anche il suo aspetto di competizione individuale in cui due menti si affrontano in una corretta e civile lotta senza quartiere per la conquista di un titolo, di una coppa, di un assegno o magari della propria autostima.



IL TUO IDOLO SCACCHISTICO?

Non ho idoli ma solo preferenze.

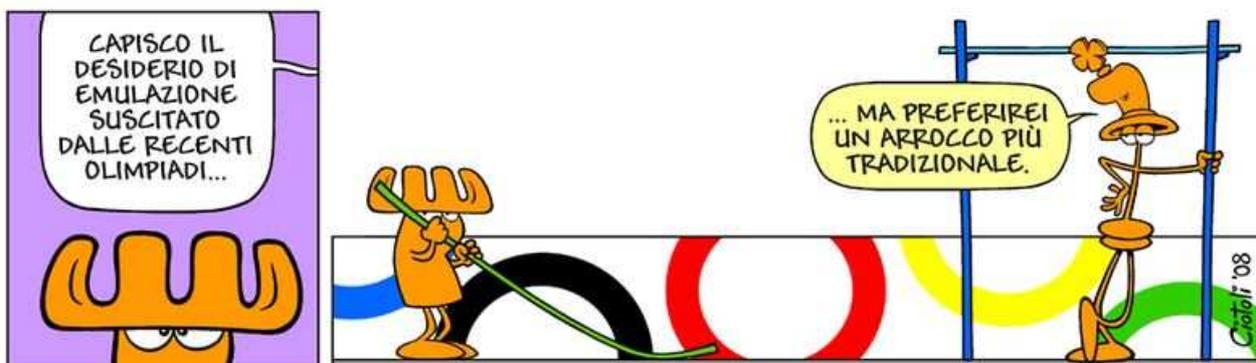
Quelle scacchistiche annoverano:

Poul Morphy, per l'indelebile impronta di imbattibile e misterioso giocatore lasciata nel mio immaginario giovanile;

Tal, il sommo vate della tattica;

Karpov, indiscutibile interprete del potere della tecnica;

Bobby Fisher, stravagante, idiosincratco, eremitico, ma indubbiamente talentuoso.



OLTRE AGLI SCACCHI QUALI SONO I TUOI INTERESSI?

Beh, poiché per me "interesse" equivale a dire "professione", direi che se non al fumetto mi sarei probabilmente dedicato alla ricerca.

Ricerca biologica - Si spendono energie preziose ed anni di ricerca inseguendo il mercato della patologia più remunerativa invece di concentrare lo sforzo comune sulla più annosa delle questioni: la comprensione di quella programmata morte che tutti portiamo scritta nel

nostro DNA.

Ricerca astronomica - Invidio terribilmente quegli scienziati che, ignorando i moderni mezzi di scansione computerizzata, ancora trascorrono intere notti immersi nel silente tranquillità di una remota e solitaria altura scrutando le profondità dello spazio nella speranza di trovare un qualche barlume di vita extraterrestre.

Ricerca paleontologica - Quando cerco un'idea o non riesco ad andare avanti siedo davanti al mio puzzle di 6369 pezzi (è lì ormai da anni che langue in attesa di un'improbabile ultimazione) ed inizio a cercare qualche pezzo da aggiungere a quel poco che c'è di realizzato.

Di norma trovo prima la soluzione al mio problema che il pezzo in questione.

C'è però un puzzle che difficilmente tralascerei prima di aver ricomposto ogni singolo tassello: quello dell'evoluzione della vita sulla Terra.



PERCHÉ HAI REALIZZATO UNA STRIP SU UN SOGGETTO NOTORIAMENTE SERIOSO ED ELITARIO COME GLI SCACCHI?

Inizialmente per una sorta di *divertissement*.

Dovevo scegliere un soggetto sperimentale per la mia prima strip e la mia passione per gli scacchi me lo fornì dando vita a "Scacchi Matti".

In seguito, dopo una prima serie di strips prettamente tematiche (in vero un po' uggiose), mi resi conto che il "contenitore" in questione, nonostante la particolarità degli interpreti, si prestava egregiamente anche alla trattazione di argomenti di interesse generale.

Posta al di fuori della ristretta cerchia dei suoi canonici lettori la strip diveniva così, in primis, accessibile ad un più vasto pubblico che facilmente poteva identificarsi nelle vicissitudini dei suoi protagonisti e, nel contempo, una sorta di fumettoso testimonial di un gioco che, a dispetto della veneranda età, conserva intatto il suo primigenio vigore.

Gli scacchi, abbandonato il ruolo di elitario diversivo intellettuale per blasonati frequentatori di circoli privati, sono oggi assurti a una ben più elevata dimensione trovando naturale collocazione nell'arte, nella cultura, nello sport nonché nelle normali attività scolastiche per le insite peculiarità educative e scientifiche dimostrate.

Dunque, perché non dar loro spazio ed espressione anche in quella branca dell'arte nomata fumetto che, dai primi graffiti digitati sulle pareti di un'oscura caverna all'ultimo grido in fatto di digital comics scaricabili su e-book, i-phone, i-pad et similia, immancabilmente accompagna la storia dell'uomo?

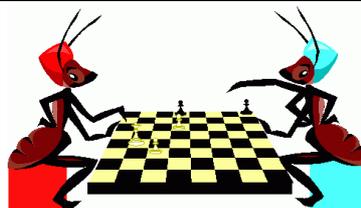
E poi... anche gli scacchi possono far ridere!

Altre opere su <http://www.massimociotoli.com/>

<p>2° OPEN INTERNAZIONALE CAISSA 29 ott – 2 nov Roma 2010 OPEN INTEGRALE</p> <p>TWINNING CIRCOLO SCACCHI VITINIA CAPITAL CHESS CENTER SOFIA</p>	<p>SEDE DI GIOCO: ASD CIRCOLO SCACCHI VITINIA VIA ARGELATO 54 00127 ROMA</p> <p>HOTEL VILLA SANTA CECILIA</p> <p>ASD CIRCOLO SCACCHI VITINIA Associazione Sportiva Dilettantistica</p>	<p>I turni di gioco sono sei e si applica il Sistema Svizzero.</p> <p>90 minuti per 40 mosse + 15 minuti per finire + 30" incremento ogni mossa</p> <p>ARBITRO INTERNAZIONALE: Manlio SIMONINI Nelle sale è severamente vietato fumare e tenere accesi i telefoni cellulari. E' vietato portare computer in sala da gioco.</p> <p>INFORMAZIONI:3492246781 circoloscacchivitinia@hotmail.com www.circoloscacchivitinia.net</p>
---	--	---

3° Open Internazionale di Scacchi "I Dioscuri" - Memorial Filippo Vetro -
Agrigento 5-6-7 Novembre 2010
sede di gioco Hotel Dioscuri **** - Turni 5 di gioco Sistema Svizzero.
Open A-B-C e Giovanile, con montepremi complessivo di € 4.300.
Il bando su www.siciliascacchi.it

	<p>13° Week End</p> <p>dal 20-21/11/2010 al 27-28/11/2010</p> <p>Porto Sant'Elpidio</p> <p>Tipologia: Open Aperto a tutti Individuale</p>	<p>Indirizzo di gioco via Belvedere</p> <p>Organizzazione A.D.Scacchi l'Avamposto</p> <p>Informazioni Tel. 0734.992824 www.avampostonline.com r.miandro@tiscali.it</p>
---	---	--



CHESS TRAVELS

Dal 1° Ottobre la Chesstravels riapre la sua attività e con le sue grandissime novità resterete sempre aggiornati sulle notizie italiane ed estere e potrete godere dell'aggiornato calendario di tornei con diverse guide aggiornate.

Inoltre nella nuovissima sezione Lezioni Online potrete seguire GRATUITAMENTE di giorno in giorno dei corsi preparati dai diversi istruttori qualificati con in dettaglio diverse partite analizzate per voi, suddiviso in diverse sezioni (BASE , INTERMEDIO , AVANZATO) seguiti più che altro da CM , M , e MF.

Nei tre anni di età la ChessTravels ha instaurato rapporti con vari circoli italiani, nonché anche con prestigiosi organizzatori internazionali, fornendo guide su Hotel, Residence, trasporti e recensioni sui principali tornei italiani ed europei.

Quest'anno la ChessTravels ha deciso di ampliarsi anche nel settore didattico fornendo corsi gratuiti o a pagamento che garantiranno ai nostri soci di esprimere tutto il loro potenziale.

Lo staff ChessTravels è composto da un gruppo di ragazzi appassionati di scacchi:

Giancarlo Braschi CM:

Campione Italiano U20 nel 2003, ha rappresentato più volte Perù e Italia nei diversi Campionati Panamericani, Europei e Mondiali giovanili;

Davide Cappai -M:

Vice-Campione Italiano U16, più volte Campione Italiano a squadre GSS, ha rappresentato l'Italia ad un Campionato Europeo giovanile;

Alessandro Bove FM:

Vice-Campione Italiano U16, più volte Campione Italiano a squadre GSS, ha rappresentato l'Italia ai Campionati Europei e Mondiali giovanili.

Essendo nell'ambiente scacchistico da più di 10 anni ed avendo giocato numerosi tornei in ormai quasi tutti gli stati europei, abbiamo un'ottima esperienza sul campo, ma per contro dobbiamo dire di aver trovato notevoli difficoltà organizzative soprattutto nel trovare sistemazioni economiche ed allo stesso tempo adeguate alle nostre esigenze. Da qui è nata l'idea di creare un ente in grado di aiutare gli italiani nei loro spostamenti scacchistici: la ChessTravels, che è ormai diventata il punto di riferimento per il giocatore di torneo.

Netra nel nostro sito : www.chesstravels.com e segui le nostre lezioni giornalmente e segui le news!

Ti aspettiamo!



1. e4 e6 2.d4 d5 3. Cc3 Ab4 4. e5 Dd7 5. Dg4 Af8 6. Ab5 c6 7. Aa4 a5 8. a3 b5 9. Ab3 Ca6

sviluppo insolito di un cavallo sul bordo ma l'idea è di rientrare immediatamente in gioco con Cc7 alle mosse successive

10. Ae3 Ce7 11. Cge2 h5 12. Dh3

la donna mantiene la diagonale c8-h3 per il semplice motivo che il suo futuro attacco sarà f4-f5!

12. .. Cf5 13. Cd1 a4 14. Aa2 c5

il nero attacca la base della struttura bianca d4, e così il bianco è forzato a consolidare la sua base con

15. c3 b4 16. Ab1!

cambio di diagonale, sulla diagonale a2-g8 l'alfiere non giocava mentre sulla diagonale b1-h7 il discorso è diverso!

16. .. Db5 impedisce l'arrocco corto al bianco

17. Axf5

il bianco perde la coppia degli alfiere ma.. c'è un ma! Il nero dopo questo cambio si indebolirà, vediamo come

17. .. exf5

il nero ora ha un pedone doppiato in f7 e f5 e un pedone debole non protetto in d5!

18. Df3

pressione su entrambe le debolezze

18. .. bxa3 19. bxa3 c4 20. 0-0 Cc7 21. Ag5 Tb8 22. Ce3

pressione su entrambi i punti deboli

22. .. g6

FORZATA del nero

23. Af6 Tg8 24. e6!

mossa fortissima! Il perché lo vediamo analizzando..questo è il momento cruciale della partita. dividiamo le varianti:

- se il nero prende in e6 di cavallo cade d5.

- se prende di alfiere il bianco ha una colonna aperta ovvero senza pedoni dove può far gioco con Tfe1 e poi togliere i cavalli e il re nero avrà sicuramente problemi, in più e5 è una casa di passaggio per i pezzi bianchi ora e in più l'alfiere li in mezzo ai suoi pedoni fa proprio dà PEDONE! È un pezzo debole!

- se prende di pedone la colonna non sarà più aperta ma sarà una colonna semiaperta dove comunque il bianco farà pressione lungo la colonna e con Tfe1, la differenza dalle precedenti prese in e6 col pezzo questa è una presa in e6 che indebolisce il punto e6 e il pedone g6! Vedi che il pedone era in f7 ed ora è in e6!

24. .. fxe6 25. Ae5 Dc6 26. Dg3

minaccia il cavallo

26. .. Tb7 27. Cf4

minaccia Cxg6 ? oppure Cxh5? Vedi tu da solo!

27. .. Rf7

forte difesa

28. Ch3

piano di andare in g5 che è una casa debole.

28. .. Cb5 29. Cg5 + Re8 30. Cc2

protegge sia a3 che in c3 con la donna lungo la 3° traversa

30. .. Ae7 31. h4 Cd6 32. Cb4 Txb4 33. axb4 e la partita dopo questo sacrificio di qualità purtroppo errato terminò 1-0!

I temi sono semplici ma la partita è bella, è di un campionato italiano recente..

[Per qualsiasi chiarimento, approfondimento o suggerimento, prego i gentili lettori di contattarmi, anche per richiedere articoli arretrati. Possono vedere utilmente il mio sito www.scuolafilosofica.com. Ho scritto un'introduzione alla filosofia per scacchisti: 2001, *Filosofia negli scacchi*. Chiunque desideri leggerla, può richiederla.]

Neuroeconomia scacchistica.

[Tema: perché sbagliamo quando giochiamo a scacchi. Cause fisiche e mentali dei nostri errori.]

Tutti gli scacchisti seri si saranno soffermati spesso in sede di analisi su una questione di importanza primaria: perché abbiamo *sbagliato* proprio in quel momento, proprio quella mossa così importante? Quando diciamo di “aver sbagliato”, generalmente intendiamo due cose: o di non aver giocato la mossa vincente o di non aver evitato una mossa perdente. La domanda si snoda in due problemi, talvolta diversi, ma uniti dalla stessa radice.

Molti riducono la questione al puro dato di fatto: abbiamo sbagliato perché invece di giocare una mossa ne abbiamo fatto un'altra per ragioni più o meno sensate (o più o meno insensate). Quello che accade, sempre e comunque, è che di fronte all'errore cerchiamo dei resoconti coerenti che spieghino l'insensatezza, assoluta o relativa, del nostro agire. Per le mosse vincenti non ragioniamo così perché già sappiamo il motivo del nostro comportamento. Tuttavia, ben pochi si sono sforzati di andare oltre questo livello e domandarsi perché *in generale* compiamo determinati errori piuttosto che altri e perché taluni ricorrono più spesso.

Ritorniamo alla domanda iniziale: “perché ho sbagliato?”, e ritrascriviamola in forma più generale. “Perché si compiono degli errori?” Siamo di fronte ad una di quelle domande la cui formulazione è assai breve e la cui spiegazione, o risposta, è molto lunga e articolata. In questo articolo seguiremo questa strada: elencare i *generi* degli errori (almeno quelli più comuni) e, solo dopo, vedere i punti conduttori di questi e, in fine, avanzare qualche ipotesi sulle *cause* di essi. In poche parole, risaliamo la corrente da un livello di descrizione dei dati di fatto fino alla postulazione di una spiegazione plausibile.

Innanzitutto, un elenco. Diciamo che gli errori più comuni, in generale, sono di due generi: di *cecità* o di dimenticanza. Intendiamo con “cecità” quelle disattenzioni dovute al lasciare un pezzo in presa: anche il più somaro dei giocatori riconosce, nelle giuste circostanze (magari senza la fretta o la soggezione), se un pezzo è, o non è, in presa e, se non lo prende, significa che *non ha visto* (più o meno letteralmente) il pezzo. Con “dimenticanza” intendiamo l'errore opposto, vale a dire quello di lasciare un nostro pezzo in presa. Se si facesse una statistica, è possibile, se non certo, che la gran parte delle partite a qualsiasi livello sono dovute a questo genere di errori.

Un secondo genere di errore riguarda la grande categoria di “errori di valutazione” i quali si possono suddividere a loro volta in diversi sottotipi: (1) errore di dimenticanza, (2) incapacità di discernere gli aspetti qualitativi di una posizione (cecità posizionale), (3) miopia della previsione. Nel caso di errori di dimenticanza posizionale, possiamo dire che si tratta di quei casi in cui si riconosce il peso di una casa, ma per ragioni qualunque, si perde di vista questa certezza a cui segue una mossa che agevola la conquista della casella a favore dell'avversario il quale ottiene un vantaggio tangibile. Il secondo caso, cioè di incapacità di discernere gli aspetti qualitativi di una posizione, riguarda una deficienza nella conoscenza di un giocatore: tanto per fare un esempio chiaro a tutti, un principiante che non conosca *l'idea* dell'importanza dell'attività dei pezzi sarà condotto, per timore istintivo, a giocare “chiuso” e a legare lo sviluppo del proprio esercito fino a farlo collassare. Questo secondo tipo racchiude anche molti altri casi particolari: la distinzione tra un grande maestro e un top-ten è probabilmente di questo tipo, cioè il campione del mondo riconosce (o conosce) meglio gli aspetti più salienti di una posizione. Cioè a parità di lunghezza del calcolo che si suppone tra un grande maestro e il campione del mondo, quest'ultimo ha la meglio perché ha una conoscenza qualitativa maggiore rispetto al primo: una supposizione, questa, suffragata dalle partite vinte dai campioni su “normali” grandi maestri. In fine, abbiamo il terzo caso e, cioè, la “miopia della previsione”. Qui, si, entra in gioco la capacità di calcolo. Infatti, sappiamo tutti che per valutare una situazione contingente nella scacchiera abbiamo *comunque* bisogno di una certa *prospettiva* e, a seconda di come, chi riesce a valutare più a lungo le conseguenze di alcune scelte avrà la meglio. In questo caso, siamo di fronte sempre ad un'incapacità valutativa legata alla prospettiva posta dalla capacità di calcolo.

Enunciato l'errore di “dimenticanza” e gli errori legati all'incapacità valutativa possiamo proseguire con gli errori di calcolo. Questi si possono dividere in tre tipi: (1) la miopia di calcolo, (2) l'inefficienza del calcolo, (3) l'incapacità di valutazione. La miopia del calcolo è un fatto tipicamente umano, sconosciuto al computer: l'uomo più procede nella computazione e tanto più *perde* informazione. In questo senso, spesso, tanto più va in là con la previsione e tanto più perde la capacità di tener conto *simultaneamente* di tutti i fattori in gioco (siano essi pezzi piuttosto che case). Per tale ragione abbiamo altri due tipi di errori: (2) l'inefficienza del calcolo è proprio dovuta ai limiti della lunghezza materiale della previsione. Mentre (3), l'incapacità di valutazione, è la conseguenza della perdita di informazione o di creazione di dubbi: tutto diventa possibile perché poco chiaro e si perde la bussola che ci consente di discernere la mossa migliore o la posizione migliore tra quelle alternative. La miopia di calcolo genera i due casi specifici determinati o dalla propria inefficienza nel conto piuttosto che dall'insufficienza di informazione disponibile alla mente per prendere una decisione corretta a breve e a lungo termine. Uno dei problemi degli scacchi è proprio quello di riuscire a conciliare le esigenze presenti con quelle future.

L'ultimo genere di errore non si situa né tra gli errori di calcolo né tra quelli di valutazione ed è una categoria ibrida e poco chiara: la prematura “stop-position”. La *stop-position* è la posizione finale di un calcolo, cioè il momento in cui decidiamo di fermarci nella computazione delle posizioni finali. Talvolta, ci fermiamo *prima* della mossa in cui sarebbe meglio fermarci. Questo può essere dovuto o ad una incapacità di riconoscere il momento di valutazione corretto oppure di incapacità di calcolo (inefficienza della computazione) o, ancora, nella perdita di informazione.

Dunque, riportiamo tutte le categorie finora presentate, senza i sottotipi: (a) errori di dimenticanza, (b) errori di valutazione, (c) errori di calcolo, (d) errore nella determinazione della *stop-position*. A parer nostro, tali errori sono così ben conosciuti dai lettori (tristemente, direi!) che non c'è bisogno di portare degli esempi concreti, ma se qualcuno avesse qualche dubbio, possiamo sconfessarli nel prossimo numero.

A questo punto, prima di procedere nella spiegazione di tali fenomeni scacchistici, osserviamo che potremmo distinguere gli errori in due categorie generali: quelli di cui *ci sentiamo* responsabili e quelli di cui “non potevamo far nulla”. E' un dato di fatto che uno scacchista deve venire a patti col fatto che non può essere infallibile né perfetto, se con “perfetto” vogliamo intendere che giochi sempre la fantomatica “mossa migliore” (suggeriamo un romanzo con tanti riferimenti scacchistici che tratteggia questo tema: *Prima che passi la notte* dello scrittore e scacchista amatoriale Pili Enrico, da poco scomparso). Alcuni errori riconosciamo che avremmo potuto evitarli, altri no. I primi sono quelli di dimenticanza: avevamo la conoscenza sufficiente per evitarli. I secondi sono quelli di ignoranza: non possiamo conoscere un dato finale se non l'abbiamo affrontato prima (talvolta, alcune conoscenze sono talmente complesse che non si possono elaborare direttamente in partita). E così pure vale lo stesso discorso per la *stop-position*: tante volte la nostra capacità di calcolo ci avrebbe reso accessibile la posizione successiva ma, siccome ci ritenevamo soddisfatti abbastanza, non *credevamo* di dover proseguire oltre.

Le cause degli errori sono dovute a quattro motivi fondamentali: la mancanza di cognizioni, la momentanea assenza di risorse fisiche, la “pigrizia” mentale e i gusti personali.

La mancanza di cognizioni può essere dovuta o all'assenza di conoscenza di una data posizione (per esempio l'impossibilità di riconoscere i punti deboli o di forza dello schieramento nostro e dell'avversario) oppure all'inaccessibilità di alcune informazioni rilevanti, dovute, ad esempio, alla lunghezza del calcolo.

La momentanea assenza risorse fisiche determina un aumento della “pigrizia” mentale e la carenza informativa e, di conseguenza, causa gli errori del primo tipo.

La “pigrizia” mentale è la superficialità o del calcolo o della concentrazione.

In fine, i gusti personali spesso determinano delle scelte discutibili se non errate: a volte dobbiamo spostare il re prima dell'arrocco, altre volte dobbiamo aprire il centro quando ancora non “ci

sentiamo” pronti e dobbiamo spesso volte giocare in posizioni “poco familiari”. I pregiudizi si attivano soprattutto quando non riusciamo, o non possiamo, fare affidamento sulla capacità di calcolo o sulla possibilità di valutazione, perché non riusciamo a distinguere quale variante meriti di essere calcolata o compresa.

Tutte queste cause sono ancora da spiegare. Alcuni rimarrebbero contenti così: cause generali per casi più o meno generali. Rimarrebbe solo trovarne i rimedi. Ma dobbiamo fare un passo oltre per comprendere fino in fondo il *perché* compiamo questi errori, la vera risposta a tutti (o praticamente tutti) gli errori possibili e dobbiamo fare riferimento alla “natura umana”.

La prima causa generale si fonda sul principio noto a tutti i neuroscienziati secondo cui esiste un principio di pertinenza nella selezione delle operazioni mentali: l’uomo filtra le informazioni seguendo (inconsciamente) un rapporto tra i costi e i benefici delle informazioni stesse. Se un’operazione richiede un alto costo mentale automaticamente la mente lo scarta *a meno che* non riconosciamo che quell’operazione è l’unica capace di farci raggiungere i risultati voluti. Questo principio sancisce, come conseguenza diretta, che tra due strade l’uomo seleziona *automaticamente* quella più breve, il che non significa quella migliore: un pregiudizio, un’abitudine rende il *percorso mentale* meno costoso in termini mentali (cognitivi) rispetto a quello più corretto. Dunque, la *pigrizia mentale* e la *perdita di informazione progressiva del calcolo in prospettiva* sono conseguenze della riluttanza della mente ad andare oltre il principio di economia che essa stessa segue. In qualche modo, per evitare alcuni errori dobbiamo forzare il nostro stesso “motore cognitivo” per riuscire ad evitarli. C’è un motivo per cui la mente umana è siffatta: se dovessimo computare ogni possibile variazione del gioco, dovremmo avere risorse fisiche infinite (giacché la mente lavora da energia di tipo biochimico e non gira “a vuoto”) e tempo infinito. Invece, dobbiamo fare i conti con le nostre limitazioni fisiche e la mente ha imparato, probabilmente per somme di processi evolutivi, a selezionare *a priori* alcuni percorsi piuttosto che altri. Per questo, l’uomo (non solo negli scacchi) deve costruirsi degli schemi mentali di previsione che facciano a meno della completezza delle informazioni: è utile sapere quando si può giocare il matto di Legal o come si giochi il finale di torre e re contro re e non perché veramente crediamo di finire *esattamente* nelle posizioni “ideali” quanto perché, in linea di massima, *sappiamo come comportarci*.

La seconda causa generale si fonda, invece, sull’assenza di conoscenze: se in una posizione non sappiamo che fare, difficilmente riusciremo a deciderci per la mossa migliore. In questo caso, siamo di fronte ad un deficit delle nostre risorse rispetto al problema: gli scacchi presentano una complessità che richiede una completezza informativa che gli esseri umani non hanno o non riescono a controllare del tutto. La differenza, rispetto alla causa precedente, è che non c’è un diretto legame con le questioni “fisiche” piuttosto rimane il fatto che dobbiamo sapere indipendentemente da ciò che siamo *fisicamente*: se non si conosce il procedimento (in linea di

massima) che ci consente di risolvere il finale di cavallo e alfiere e re contro re, ben difficilmente riusciremo a farcela.

Meccanismi mentali, riassumibili nel principio di economia della mente, e l'assenza di conoscenza causano ogni nostro errore negli scacchi ma, soprattutto, nella vita. Così, risulta evidente che tante volte sbagliamo non perché *lo potevamo evitare* quanto perché *la nostra mente funziona così*. La parte emotiva della mente conduce sistematicamente a salvaguardare noi stessi dalle nostre scelte (molto più di quanto non si creda) e cerca di conservare le proprie energie piuttosto che dissiparle. Così, la ragione deve sforzarsi, certo, di andare oltre i propri limiti ma, allo stesso tempo, abbiamo bisogno di fiducia: solo attraverso essa possiamo "costringere" la mente ad andare dove vogliamo. Solo una contropinta emotiva può controbilanciare le spinte contrarie alla ragione. Ragione e emozione: due facce della stessa medaglia!



Matto in due mosse

1



2



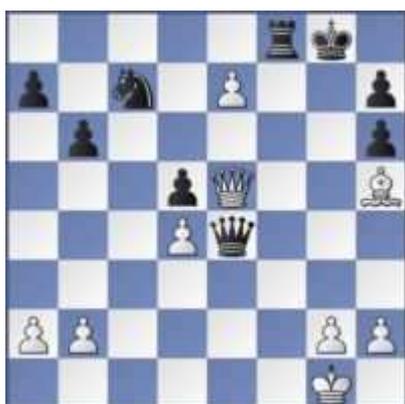
3



4



5



6



7



8



9





Maria De Rosa **campionessa italiana di scacchi**

Bella, giovane, ambiziosa il futuro è suo

Fisico statuario e prominente, occhi profondi, sguardo sorridente, allegria partenopea, nessuno l'avrebbe riconosciuta come la nuova campionessa italiana di scacchi, per la seconda volta sul trono, dopo il primo titolo conquistato a quindici anni. Ed infatti giorni fa, alla simpatica trasmissione televisiva di Fabio Frizzi "I soliti ignoti" la concorrente in gara ha pensato a tutto ad eccezione della sua vera identità di spietata dominatrice di quel magico gioco di re e regine, fanti, torri e cavalli e di umili pedoni, che ruota tra miliardi di combinazioni intorno a 64 caselle.

Ho conosciuto Maria quando giovanissima già mieteva vittime illustri durante le competizioni di scacchi. Io ero un esperto maestro, lei una ragazzina che partecipava alle prime gare impegnative e rimasi colpito dalla sua abilità e dalla sua straordinaria capacità di calcolo. Finita la tenzone, nel complimentarmi, le chiesi l'età, immaginavo 18 - 19 anni, perché la De Rosa era già una splendida fanciulla in grado di attirare lo sguardo compiaciuto di tutti i giocatori (tra gli scacchisti la presenza del gentil sesso è eccezionale). Grande fu la mia meraviglia, quando appresi la sua vera età: 11 anni.

Napoletana doc Maria vive a Casavatore ed irradia intorno a sé un'aurea di serietà da brava ragazza all'antica, per cui nell'ambiente scacchistico, regno incontrastato dei maschi, ma dove vigono regole altrove sconosciute di correttezza, mai nessuno, né giovane, né anziano si è mai permesso di fare apprezzamenti sulla sua avvenenza, sicuro che sarebbe stato assolutamente fuori luogo.

Sulla sua preparazione molto hanno influito i consigli del maestro Fide Giacomo Vallifuoco, insuperabile nel forgiare giovani talenti, alla cui scuola è facile progredire e raggiungere grandi traguardi.

Gli scacchi sono la sua grande passione, ma non riempiono tutta la sua vita; infatti Maria studia giurisprudenza e come tutte le ragazze sogna una famiglia a cui dedicarsi.

Per il momento insegna scacchi nelle scuole, primarie e superiori, per tre giorni alla settimana, collaborando alla diffusione del nobile gioco.

Attualmente si trova impegnata a Mosca alle Olimpiadi di scacchi e sta ottenendo brillanti prestazioni.

Bella, giovane, ambiziosa, intelligente il futuro è suo.

Tanti auguri Maria e Ad maiora!

Achille della Ragione

Scacchi viventi a Soriso.

Domenica 4 luglio 2010, Soriso ha ospitato la partita a scacchi vivente organizzata dal circolo scacchistico del cusio, in collaborazione con il gruppo storico di Borgomanero. La piazza principale di Soriso dominata dall'imponente palazzo Ravizza ha offerto una scenografia storica molto elegante.

La partita giocata dai due protagonisti della vicenda storica accaduta sulle sponde del lago d'Orta nel 1529, è stata molto apprezzata dal numeroso pubblico presente nella calda giornata estiva.

Alcuni dati tecnici. I due protagonisti della drammatizzazione, vale a dire la Contessa Isadora di Trelancia e il capitano Carlos d'Avalos, ha impartito ai pezzi le mosse utilizzando la partita Anderssen - Dufresne, la famosa Sempreverde.

Un lungo applauso ha salutato lo scacco matto annunciato dalla contessa Isadora di Trelancia che, con tale azione salvava l'abitato dal saccheggio spagnolo.

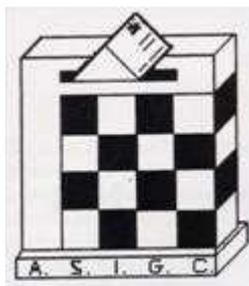
TORNEO ALLA NUOVA BOTTEGA DI OMEGNA

Originale formula per un torneo nel negozio-bar-ristorante nuova bottega di Omegna di Natasha Romeo. Non è la prima volta che qualche bar di Omegna chiede agli scacchisti del Circolo Scacchistico del Cusio di organizzare un torneo nei bar del centro cittadino. E' una iniziativa interessante che merita di avere un seguito anche per valorizzare una specificità omegnese che è, proprio da 40 anni, il Circolo scacchistico del Cusio che può annoverare nella sua storia, non solo tornei sociali o locali, ma anche due Festival del Lago d'Orta negli anni 80', più Week-end internazionali, un campionato italiano semilampo, un campionato regionale studentesco e, con l'UISP Scacchi, il Campionato Italiano UISP 2009 e quello 2010 che si svolgerà a dicembre nella prima settimana di dicembre. La squadra ADS-CSC partecipa da anni al Campionato Italiano a squadre in serie C, una volta anche in B.

Grazie a Natasha, presso il suo bar, il Circolo ha lasciato in deposito una scacchiera per cui qualunque scacchista potrebbe fare una partitella durante la giornata. Abbiamo ospitato qui anche il GM Igor Naumkin a far lezioni nel grazioso cortiletto all'aperto, quest'estate. E poi tornei serali di cui questo è l'ultimo della serie. Speriamo che altri seguano l'iniziativa. Potrebbe essere un appuntamento per giocatori che provengono almeno dalle due province del VCO e Novara cui fa capo l'ADS-CSC.

Il torneo, su tre sere, ha avuto come protagonisti una decina di giocatori, non tutti impegnati sempre sulle scacchiere tutte le sere, ma, con una formula indovinata, si è potuto ugualmente stilare una classifica. Il tempo di riflessione: due partite ogni sera di mezz'ora con 30" di incremento. Al primo posto Alberto Buzio che ha preceduto Alberto Collobiano, penalizzato per un abbinamento con un forte giocatore da poco residente ad Omegna che ha potuto giocare una sola sera, e Pierdomenico Cavagna che conferma che, a turno, i fratelli Cavagna, Marco e PierDo fanno buone prestazioni. Il parco giocatori infatti era di buon livello. Libero Faraci, Daniele Ormella e Roberto Crolla, tra gli altri, completavano il valido lotto dei giocatori.

Occorre dire che il CSC ha contribuito all'organizzazione UISP del Torneo che faceva capo ad Alberto Collobiano, recente coordinatore nazionale UISP per gli scacchi. Anche questo è un brillante riconoscimento al nostro circolo. E infine.. auguriamoci che molti altri bar seguano l'esempio di Natasha !



Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza

<http://www.asigc.it/>

Cari amici,

essendo la platea di lettori di questa bellissima Rivista composto in gran parte da giovani, forse non tutti voi siete a conoscenza che è possibile giocare a scacchi anche per corrispondenza.

L'Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza, della quale faccio parte, nasce nel lontanissimo 1951 sotto l'egida della Federazione Scacchistica Italiana e diventa autonoma nel 1969.

Allora, ovviamente, le mosse giocate venivano inoltrate dai giocatori tramite le classiche cartoline postali.

Con l'avvento di internet siamo passati prima alla trasmissione via e-mail e, più di recente, a quella tramite server, una modalità molto simile al gioco on-line: ci si collega al sito con una password e si accede al menù che comprende tutte le proprie partite in corso, dopodiché si clicca sulla partita prescelta e compare la scacchiera con la posizione aggiornata.

A quel punto, non resta che effettuare la mossa col mouse, dare la conferma definitiva (da noi non vale la regola: "pezzo toccato, pezzo giocato!") e la mossa è effettuata.

Naturalmente, se la mossa da eseguire è facile, la si gioca in diretta, ma di solito la si studia prima approfonditamente sulla scacchiera di casa e poi ci si collega per giocarla.

Molti grandi giocatori a tavolino negli anni addietro hanno giocato per corrispondenza, finanche i campioni del mondo (basti citare Alexander Alekhine e Max Euwe).

Praticare il gioco per corrispondenza - è cosa risaputa (lo ha affermato, tra gli altri, anche Karpov) contribuisce a migliorare notevolmente anche la qualità del gioco a tavolino, soprattutto per quanto riguarda la strategia e la preparazione teorica nelle aperture.

Un'altra grande attrattiva del gioco per corrispondenza è che permette di fare conoscenza con amici di tutto il mondo, giocando tramite l'organismo internazionale I.C.C.F.

Non a caso, il nostro motto è: "Amici Sumus!"

Quindi, che aspettate? Venite a visitare il nostro sito: www.asigc.it/ e scoprirete un sacco di notizie interessanti.

Attualmente, sono ancora in corso le iscrizioni ad un torneo gratuito e libero a tutti che ha già raccolto più di 200 adesioni: la "Prima Coppa Torre & Cavallo".

Da pochi giorni poi è stato emanato il bando dei Campionati Italiani 2011 (c'è anche quello riservato agli juniores).

Per qualsiasi domanda o ulteriori informazioni, non esitate a contattarmi all'indirizzo:

pasqualecolucci_001@fastwebnet.it

INTRODUZIONE ALLE VARIANTI SCACCHISTICHE

(tratto principalmente da pubblicazioni A.I.S.E.)

Se vi chiedessero: "**Come si gioca a carte ?**" rispondereste, probabilmente molto sorpresi dalla domanda, che "**ci sono vari modi per giocare a carte !**"

Infatti, avete perfettamente ragione, perché si può giocare con **differenti tipi** di carte ("*italiane*", "*francesi*", ecc.), che hanno **simboli e colori diversi** (*coppe/denari, cuori/quadri, ecc.*), **un numero diverso di carte** (40, 52, 104, ecc.) e, soprattutto, con **regole differenti** (*Briscola, Scopa, Tressette, ecc.*) !

Bene, allora siete pronti per una seconda domanda che, dal nostro punto di vista, è molto più interessante.

E se vi chiedessero: "**Come si gioca a scacchi ?**" rispondereste che "**ci sono vari modi per giocare a scacchi !**" oppure rimarreste davvero sorpresi dalla domanda ?

Le regole del gioco degli scacchi sono state sempre in continua evoluzione sin dalla nascita del gioco stesso, avvenuta molto probabilmente nei primi secoli dopo Cristo. Le attuali regole internazionali, quelle della F.I.D.E. del 1924, hanno soltanto 80 anni di vita, quasi nulla a confronto dei quasi 2000 anni di storia del gioco!

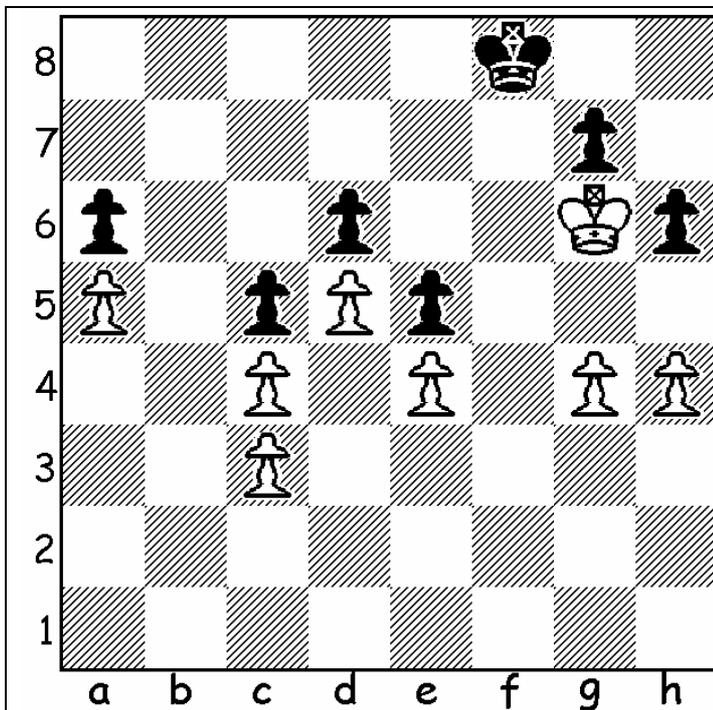
Dall'introduzione degli scacchi in Europa da parte dei paesi mussulmani, due pezzi, la Donna (Regina) e l'Alfiere, hanno più degli altri cambiato le possibilità di movimento. La "prima" Donna (Farzin, poi Fersa) muoveva solo di un passo in diagonale, il "primo" Alfiere (al-Fil) saltava di due caselle in diagonale. L'evoluzione da queste limitazioni al movimento attuale avvenne verso la fine del 1400, e per un certo tempo proprio questi pezzi "modificati" vennero considerati pezzi "*eterodossi*".

In seguito molti altri mutamenti vennero proposti e sperimentati finché, come abbiamo detto, si venne a una definitiva codifica internazionale, riguardante soprattutto le regole più strane del gioco: l'arrocco, la presa al varco, la promozione e lo stallo. Tutte le modifiche precedenti proposte e cadute nel vuoto, non andarono fortunatamente perdute e diventarono patrimonio degli appassionati di **scacchi eterodossi**. La storia degli scacchi eterodossi è dunque la storia stessa degli scacchi, una linea evolutiva terminata in quella che oggi tutto il mondo chiama scacchi; le altre mille linee costituiscono l'attuale vastissimo campo d'interesse degli scacchi eterodossi indirizzato quasi esclusivamente alla problemistica e dalla quale sono state tratte molte idee per creare altre "mille e mille" varianti scacchistiche!

Esiste infatti un grande assortimento di giochi a base scacchistica da praticare con il consueto materiale scacchistico (l'amata scacchiera di 64 caselle ed i nostri amatissimi 32 pezzi) e regole diverse da quelle "ufficiali" della Federation International Des Echecs. Questi giochi scacchistici chiamati in Italia "scacchi eterodossi", e nei paesi di lingua inglese varianti scacchistiche (**chess variant**) o scacchi di fantasia (**fairy chess**), lasciano intendere creatività ed immaginazione che già da sole offrono un sicuro divertimento! Molte di queste varianti però non hanno bisogno del consueto materiale: i soliti 32 pezzi e la scacchiera di 8 caselle di lato, ma di altri pezzi, altre scacchiere e, soprattutto, altre regole.

Solo per dare un'idea, sappiate che il numero di varianti ideate negli scacchi è nell'ordine delle decine di migliaia e, pertanto, supera di gran lunga il totale delle varianti di tutti gli altri giochi messi insieme e che gli Scacchi "occidentali", quelli regolamentati dalla F.I.D.E. non sono altroché una piccolissima "tessera" di quel gigantesco "puzzle" delle varianti scacchistiche. Per chi vuole approfondire le varianti scacchistiche più giocate in Italia ed all'estero, molte delle quali sono giunte ad un livello di elaborazione tale che giocarle dà le stesse soddisfazioni del gioco tradizionale (in alcuni casi, anche di più !) visiti il sito <http://www.eteroscacco.it/>

IL FINALE ... QUESTO SCONOSCIUTO di Rosario Lucio Ragonese



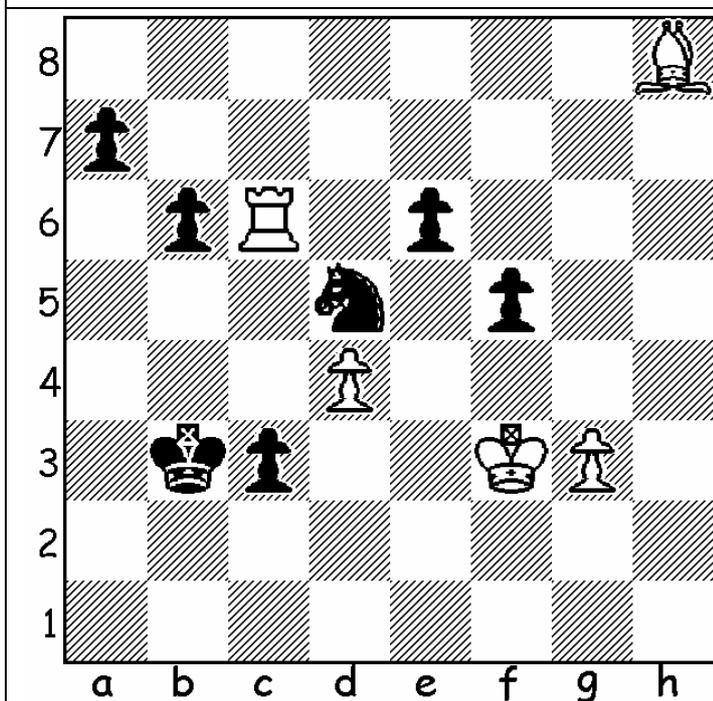
Rivista Scacchi 26

Il Bianco vince giocando g5 e obbligando il nero a mangiare hxg5. A questo punto il bianco riprende di Re per poi giocare h5 e h6, cambia il pedone h con quello g del nero e poi grazie alla posizione favorevole del Re riesce ad entrare a sinistra e mangiare i pedoni neri vincendo il finale. Per esempio

1 g5 hxg5 2 Rxc5 Rf7 3 h5 Rf8 4. Rg6 Rg8 5 h6 gxh6 6. Rxh6 Rf7 7 Rh7 ecc....

se il nero gioca 3... Rg8 4 Rg6 Rf8 5 h6 Rg8 allora il bianco gioca 6 Rh5e vince come sopra

(Luca Cerquitella)



Rivista Scacchi 27

La migliore

50. Txe6 a5 51. Te1 b5 52. Tb1+ Rc4 53. Ta1 b4 54. Txa5 b3 55. Tc5+ Rd3 56. Txd5 c2 57. Tb5 c1=D 58. Txb3+ Rc4 59. Tb8 Rf1+ 60. Re3 De1+ 61. Rf3 De4+ 62. Rf2 f4 63. Tc8+ Rd3 64. gxf4 Dxf4 65. Re1 Dg3+ 66. Rf1 Dh3 e vince

in partita

50. Ae5 ? a5 51. Ac7 a4 52. Axb6 a3 53. Tc5 Cxb6 54. Tb5+ Rc4 55. Txb6 a2 56. Ta6 c2 57. Re2 Rb5 0-1
(Timman – Korchnoj, Tilburg 1985 da Viktor Korchnoj 50 vittorie con il nero edizione Caissa Italia)

Giocando con i Re !

Rosario Lucio Ragonese

1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12
13					14					15			
16				17					18				
19			20					21					
		22					23					24	
25						26							

orizzontali

- 1 - **L'evento!**
- 13 - Appuntito
- 14 - Dipartimento francese
- 15 - Stonaste ... in centro
- 16 - Le vocali del sorriso
- 17 - Quattro per due
- 18 - Ragazze...inglesi
- 19 - Cosenza in auto
- 20 - Piccolo terreno coltivato
- 21 - Formano una casa
- 22 - Lettera...bifronte
- 23 - Locale pubblico
- 24 - Arezzo in auto
- 25 - Molto arrabbiata
- 26 - **Città dell'evento !**

verticali

- 1 - Lo sono gli scacchi e la dama
- 2 - Opera di Mascagni
- 3 - Prefisso per orecchio
- 4 - Como
- 5 - La parte buia della giornata
- 6 - Parte della mano
- 7 - Si dice azzardando
- 8 - Caserta
- 9 - Nero nel tappeto della roulette
- 10 - La scritta sulla croce
- 11 - Rallentare all'inizio...
- 12 - Verbo ausiliare
- 17 - Si lascia camminando
- 18 - Seguito dagli adepti
- 20 - Organizzazione Mondiale della Sanità
- 21 - C'è anche quello Nero
- 22 - Eros senza pari...
- 23 - Bari
- 24 - Asti



FRASCATI SCACCHI

NASCE LA BIBLIOTECA DI CIRCOLO

FRASCATI SCACCHI istituisce la biblioteca del circolo a seguito di alcune donazioni di soci ed amici (libri e riviste). I libri circoleranno gratuitamente tra i soci. Nell'era informatica per crescere negli scacchi pensiamo sia utile anche il "classico" contributo della carta stampata.

Vi invitiamo a collaborare.

La biblioteca ha sede presso la Sala Lettura di Cocciano - Piazza Fulvio Nobiliore 5 – Frascati

I nostri soci qualificati alla Finale del **CAMPIONATO ITALIANO GIOVANILE 2011** di Porretta Terme 2-9 luglio sono : Valerio Carnicelli, Daniela Movileanu, Fabio Kabir, Serena Capilla Murphy, Virginia Colantuono, Federico Fida, Giovanni Lapresa, Disi Federico, Valerio Pronkina e Gianluca Rizzuti

Hanno partecipato al **CAMPIONATO ITALIANO GIOVANILE 2010** di Terrasini 3-10 luglio : Valerio Carnicelli **CAMPIONE ITALIANO UNDER 10**, Daniela Movileanu **TERZA**, Virginia Colantuono **SESTA**, Gianluca Rizzuti **SETTIMO**, Federico Disi, Federico Gentile, Matteo La Greca, Alessio Pizziconi, Giuseppe Mastrantonio, Gabriele Quaranta, Giovanni Lapresa, Giordano Mastrantonio e Stefan Movileanu. (13 partecipanti)

FRASCATI SCACCHI SETTIMA SOCIETA' CLASSIFICATA !!!

INVIA LA TUA PARTITA

collabora

INVIA LA TUA PARTITA

La RIVISTA è reperibile nei siti :

www.frascatiscacchi.it

www.edizioniediscere.com

www.circoloscacchivitinia.net

www.giocareascacchi.it

www.scuolafilosofica.com



Agli organizzatori :
inviate i vostri bandi
inviate le vostre
classifiche
verranno pubblicate

RIVISTA SCACCHI 29

Se vuoi un numero arretrato
Se non vuoi ricevere questa Rivista
Se vuoi comunicare
inviare una partita
collaborare...

invia una ✉ e-mail

rivista inviata a 4.787 indirizzi e-mail