



Associazione Scacchistica Italiana Amici Sumus

www.asias.it

**Newsletter A.S.I.A.S.
N° 3 - novembre 2014**



*Una amabile Driade
vagava per le foreste della Tracia.
Il suo viso era incantevole
e il suo aspetto dolce.
La sua più grande gioia
era la caccia del saltante cervo.*

*Insidiata da Imene
e dal figlio di Ciprigna.
Per i monti e le valli
la sua bellezza era famosa:
la bionda fanciulla
si chiamava Caissa.*

Dal poemetto "Caissa" di William Jones in "Poems", Oxford 1772

Sommario

1. Editoriale	P. 3
2. I lettori scrivono	P. 4
3. Elenco tornei	P. 5
4. Attività agonistica nazionale	P. 7
4. Regolamento ASIAS Gioco postale	P. 9
5. Articolo del Maestro Riccardo del Dotto	P. 14
6. Scacchi e Filatelia	P. 20
7. Zibaldone	P. 21
8. La foto	P. 22
9. L'angolo dello Studio	P. 23
10. Il libro	P. 24
11. Un gambetto tagliente	P. 26
12. Carpe Diem	P. 34
13. L'angolo del Problema	P. 45
14. Il Museo di Mazara	P. 47
15. Elenco soci	P. 48
16. Albo Direttori Tecnici A.S.I.A.S.	P. 52

Redazione e grafica: [Pasquale Colucci](#)

Logo A.S.I.A.S.: [Valerio Fiore](#) ed [Enzo Martino](#)

Copertina:

“La Dea Caissa” di [Carmela Piscopia](#)

Hanno collaborato a questo numero:

[Alessandro Almonti](#)

[Nicola Mascetra](#)

[Giuseppe Arabito](#)

[Vito Rallo](#)

[Roberto Cardani](#)

[Alberto Ripa](#)

[Pasquale Colucci](#)

[Giorgio Ripa](#)

[Riccardo Del Dotto](#)

[Nicola Santangelo](#)

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

La presente rivista rappresenta l'Organo Ufficiale dell'**Associazione Scacchistica Italiana Amici Sumus** e viene inviata gratuitamente ai soci.

Per non ricevere più la Newsletter ASIAS inviare il messaggio “**RIMUOVI**” all'indirizzo: arroccolungo@alice.it

Editoriale

Avanti tutta!

Proseguono con ritmo incessante le adesioni alla nostra Associazione: alla data del 19 ottobre annoveriamo **180** iscritti, con un aumento di ben **30** unità rispetto al mese precedente.

Va a gonfie vele anche la stagione agonistica: già iniziati **12** tornei, tra i quali i graditissimi tematici su "Gambetto Benko" e "Gambetto Englund".

Ampio gradimento sta registrando poi il nostro sito internet www.asias.it che ha superato di slancio i **1.000** accessi nel giro di pochi giorni.

Anche la Newsletter incontra un crescente consenso tra i lettori i quali, come si evince dalla pagina a loro dedicata, ci testimoniano il loro entusiastico gradimento nel ricevere la rivista.

Tali incoraggiamenti non ci inducono di certo a crogiolarci sugli allori, bensì ci stimolano a migliorarci, cercando di offrirvi un prodotto sempre più in linea con le vostre aspettative.

Questo mese ospitiamo, tra le altre, la firma del M° **Del Dotto**, il quale ci erudisce sulle peculiarità delle posizioni col pedone isolato.

Altro articolo di interesse didattico è quello del CM **Almonti**, che commenta una sua brillante partita nella quale adotta con successo il Gambetto Blackmar.

Completano il numero le rubriche fisse dei componenti la Redazione, cui va il nostro più vivo ringraziamento per il loro generoso ed appassionato impegno.

Buona visione!

Pasquale Colucci

I lettori scrivono

[From: Mónica Calzetta](#)

Ciao Pasquale, grazie per la rivista.
Alla prossima, saluti
Monica

[From: Alexandra Kosteniuk](#)

Thank you!!!
Best wishes,
Alexandra

[From: Anna Muzychuk](#)

Dear Pasquale,
Thank you!
All the best,
Anna

[From: Circolo Scacchi Polerio](#)

Grazie, Pasquale, come sempre!
Dario Rosato

[From: Paolo.Petrillo](#)

Ottimo!

[From: Francesco Petrosino](#)

Vi ringrazio

[From: Massimo Tranquillo](#)

Ciao Pasquale,
ho ricevuto la newsletter,
ottimo lavoro congratulazioni!

[From: M.Valenzi](#)

Grazie Pasquale !

ELENCO TORNEI – Sezione e-mail

TORNEI MAGISTRALI A 7 GIOCATORI

Iscrizione riservata a giocatori in possesso della categoria minima di Candidato Maestro, gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 6 partite, 3 di bianco e 3 di nero, contro altrettanti avversari (girone semplice all'italiana).

TORNEI MAGISTRALI A 5 GIOCATORI

Iscrizione riservata a giocatori in possesso della categoria minima di Candidato Maestro, gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i rimanenti partecipanti, per un totale di 8 partite (girone doppio all'italiana).

TORNEI OPEN A 9 GIOCATORI

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 8 partite, 4 di bianco e 4 di nero, contro altrettanti avversari (girone semplice all'italiana).

TORNEI OPEN A 5 GIOCATORI

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo.

Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i rimanenti partecipanti, per un totale di 8 partite (girone doppio all'italiana).

MATCHES-SFIDA

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo continuo.

Il match consiste in 2 partite (una di bianco, una di nero) tra due sfidanti abbinati in ordine cronologico di iscrizione.

E' altresì possibile rivolgere una sfida "ad personam", indicando il socio con il quale si intende giocare il match.

Lo sfidato, cui la sfida viene notificata dal Segretario dei Tornei, può accettare o declinare la sfida.

TORNEI TEMATICI

Iscrizione libera e gratuita, a ciclo semestrale.

Ciascun giocatore disputa 2 partite, 1 di bianco ed 1 di nero, contro i rimanenti partecipanti, per un totale di 8 partite (girone doppio all'italiana).

I tornei vengono banditi scegliendo i temi di apertura in base alle richieste dei soci.

TORNEI SPECIALI

Vengono organizzati, con l'emissione di appositi bandi, in occasione di eventi promozionali o commemorativi (memorial).

INCONTRI AMICHEVOLI A SQUADRE

Vengono organizzati, con l'emissione di appositi bandi, a seguito di accordi con altre associazioni operanti in ambito nazionale o internazionale.

Per iscriversi (gratuitamente) ad uno o più tornei, scrivere a Pasquale Colucci e-mail arroccolungo@alice.it indicando: nome, cognome, e-mail, denominazione del torneo prescelto.

L'**A.S.I.A.S.**, ai fini delle ammissioni ai propri tornei, riconosce le categorie: FIDE, FSI, ICCF, ASIGC, FICGS, IECG, UISP.

Gli utenti di Facebook che non ne facessero ancora parte, possono iscriversi al Gruppo "**Amici Sumus!**" collegandosi al link:

<https://www.facebook.com/groups/1455492174702845/>

A.A.A.: foto per copertine

Invitiamo i soci ad inviarci loro foto recenti, che pubblicheremo in copertina sui prossimi numeri. Spedire a: arroccolungo@alice.it

Attività agonistica nazionale

Tornei iniziati

Tornei Open a 5 giocatori

D.T.: COLUCCI Pasquale												
T. O-D-012	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - ESPOSITO Luigi	■	■										
2 - PALMIERI Francesco			■	■								
3 - MELOTTI Dario					■	■						
4 - LUPO Francesco							■	■				
5 - DECARO Danilo									■	■		

Inizio torneo: 01/11/2014

Fine Torneo: 01/02/2016

Tornei tematici

Gambetto Benko

1.d4 Cf6; 2.c4 c5; 3.d5 b5;

D.T.: Pivrotto Filiberto												
T. T008	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - CERRATO Roberto	■	■										
2 - DE VITO Giovanni			■	■								
3 - MARINO Francesco					■	■						
4 - AGOSTINELLI Andrea							■	■				
5 - DELFINO Luigi									■	■		

Inizio torneo: 01/11/2014

Fine Torneo: 31/01/2016

D.T.: Intravaia Bruno												
T. T011	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - PALMIERI Francesco	■	■										
2 - ANDREOLI Alfredo			■	■								
3 - BASCETTA Biagio					■	■						
4 - RICCI Antonio							■	■				
5 - ANDREOZZI Paolo									■	■		

Inizio torneo: 01/11/2014 Fine Torneo: 31/01/2016

Gambetto Englund

1.d4 e5 2.dxe5

D.T.: Andreoli Alfredo												
T. T010	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - PARISI Cosimo	■	■										
2 - DI GISI Umberto			■	■								
3 - ESPOSITO Luigi					■	■						
4 - RICCI Antonio							■	■				
5 - ANDREOZZI Paolo									■	■		

Inizio torneo: 01/11/2014 Fine Torneo: 31/01/2016

Tornei postali

D.T.: Balosetti Davide												
T. P - 009	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Tot.	S.B.
1 - PIVIROTTO Filiberto	■	■										
2 - PELLEGRINI Francesco			■	■								
3 - STALTARI Giuseppe					■	■						
4 - LEONE Alfonso							■	■				
5 - INTRAVALIA Bruno									■	■		

Inizio torneo: 01/11/2014 Fine Torneo: 01/02/2016

A.S.I.A.S. - REGOLAMENTO PER IL GIOCO POSTALE

1. Regole di gioco

1.a Le partite devono essere giocate seguendo le regole di gioco della F.I.D.E., ove applicabili.

1.b Per ciascun torneo viene nominato un Direttore Tecnico, che ne assume la responsabilità della conduzione.

2. Trasmissione delle mosse

2.a Le mosse devono essere inviate mediante cartolina postale, cartolina scacchistica, lettera o mezzo simile in notazione numerica internazionale o in notazione algebrica italiana o in un'altra notazione decisa di comune accordo e previa autorizzazione del D.T.

2.b Su ogni cartolina devono essere indicati:

- il numero e/o la denominazione del torneo;
- la data di spedizione indicata dall'avversario;
- la data del timbro postale di partenza, se è stato apposto;
- la data di ricezione della cartolina dell'avversario;
- la data in cui si risponde;
- l'ultima mossa dell'avversario o le varie mosse condizionate ed accettate;
- la propria mossa con il relativo numero d'ordine;
- la firma ed il proprio indirizzo.

2.c Nessuna mossa valida può essere ritirata dopo che sia stata inviata. Gli errori di scrittura sono vincolanti, se la mossa è legale; affinché la mossa del mittente sia valida, è necessario che la precedente mossa sia stata ripetuta correttamente.

2.d E' consentito proporre all'avversario mosse condizionate, che sono vincolanti fino al momento in cui chi le ha ricevute non invia una mossa che differisce da quelle proposte; ogni mossa condizionata che viene accettata deve essere correttamente ripetuta nella propria risposta.

2.e Le indicazioni "propongo la patta", "accetto la patta", "accetto la patta", "rifiuto la patta", "abbandono" e simili devono essere scritte di proprio pugno.

2.f E' possibile, previo accordo tra i giocatori e previa autorizzazione del D.T., il cambio di gioco da postale ad e-mail. Dopo il passaggio alla modalità e-mail, sarà valido a tutti gli effetti il regolamento ASIAS e-mail.

3. Mancata risposta

3.a Nel caso non si riceva alcuna risposta dopo 25 giorni, occorre inviare un sollecito con cartolina raccomandata. Al sollecito è obbligatorio rispondere entro 7 giorni dalla data di ricezione.

3.b Dopo 25 giorni dall'invio del sollecito, non avendo avuto risposta, il giocatore avverte il Direttore del torneo che deciderà in proposito, dopo aver proceduto agli opportuni accertamenti.

3.c Il giocatore che sospende il gioco per più di 20 giorni, esclusi i periodi di licenza, senza avvisare il Direttore del Torneo ed il proprio avversario, avrà assegnata partita persa.

4. Comunicazioni e documentazione

4.a Tutte le trasmissioni concernenti la partita inviate all'avversario devono essere conservate nella loro forma originale e mantenute fino alla fine del torneo e inviate al D.T. se richieste dallo stesso.

5. Tempo di riflessione e penalità.

5.a Ogni giocatore ha a disposizione 30 giorni per ogni 10 mosse, non calcolando il tempo postale; il tempo risparmiato si cumula con gli *step* successivi.

5.b Una penalità di 3 giorni al tempo di riflessione viene comminata al giocatore che ha inviato una mossa illegale o impossibile.

6. Superamento dei limiti di tempo

6.a Le richieste relative al superamento dei limiti di tempo devono pervenire al D.T. con dettagliate informazioni. Allo stesso tempo l'avversario sarà informato con una cartolina raccomandata.

6.b Il D.T. informerà entrambi i giocatori della propria decisione. Se il D.T. accoglie la richiesta, un nuovo conteggio del tempo dell'avversario comincerà dalla data in cui il D.T. ha ricevuto il messaggio contenente la richiesta.

6.c Se un giocatore supera i limiti di tempo, avrà persa la partita.

7. Licenze

7.a Ogni giocatore può usufruire di un massimo di 30 giorni di licenza durante ogni anno solare, da fruire in una o più soluzioni. I giocatori devono avvertire il D.T. ed i propri avversari prima dell'inizio delle proprie licenze.

8. Ritiri

8.a In caso di ritiro o decesso, il D.T. decide se tutte le partite del giocatore devono essere annullate, comprese quelle già concluse, oppure se le rimanenti partite devono essere aggiudicate o considerate perse.

9. Aggiudicazioni

9.a Per le partite in cui non è stato conseguito alcun risultato alla data di fine torneo, il Direttore del Torneo dovrà richiedere ai giocatori l'invio del testo della partita, preferibilmente in formato PGN (*portable game notation*), o in formato ChessBase. La richiesta di vittoria o di patta dovrà essere sostenuta da opportune analisi.

9.b Il D.T. invierà alla Commissione per le Aggiudicazioni le partite da aggiudicare. Il verdetto di tale Commissione è inappellabile.

10. Invio dei risultati

10.a Non appena una partita si è conclusa, entrambi i giocatori devono inviare al D.T. il risultato ed il testo della partita, preferibilmente in formato PGN o ChessBase

10.b Un risultato viene omologato ufficialmente solo dopo la pubblicazione dello stesso sull'Organo Ufficiale dell'A.S.I.A.S.

10.c Se entrambi i giocatori non inviano il testo od il risultato il D.T. ha facoltà di assegnare partita persa ad entrambi.

11. Decisioni e ricorsi

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

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



A.A.A.: Collaboratori cercansi

Gli interessati possono inviare le loro candidature a Pasquale Colucci e-mail arroccolungo@alice.it specificando l'eventuale categoria di tornei preferita.

A tutti i Collaboratori verrà inviata in omaggio una pubblicazione scacchistica.

Il Metodo di Larsen contro il pedone isolato

di Riccardo del Dotto

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

“Le leggi che agiscono nelle situazioni tipiche hanno un carattere generale, talora non prettamente scacchistico, ma piuttosto scacchistico-psicologico o persino filosofico.”
(Mark Dvoretsky)



Pensate ad un pedone isolato. Localizzatelo sulla scacchiera. Che casa avete scelto? Se avete messo un pedone bianco sulla casa d4, o uno nero in d5, avete una certa dimestichezza con la materia. Saltateci pure a piè pari e passate all'articolo successivo. Avete messo un pedone nero sulla casa b6? Beh forse allora farete bene a leggere queste righe.

Ma chi è il pedone isolato? Un tipo che se ne sta al centro della classe durante un compito di matematica senza più alcun compagno di banco accanto. Un mezzo disperato, insomma? Non proprio così. Se siamo ad inizio della verifica, possiamo infatti trovare nei pezzi leggeri dei validi collaboratori, perché non dimentichiamolo, il nostro protagonista sta al centro della scacchiera in una bella casa strategica. A tal proposito possiamo ricordare quella che denominiamo la **regola di Gallagher** (dal nome del Grande Maestro anglo-svizzero Joe Gallagher):

La regola di Gallagher: *se sulla scacchiera sono presenti ancora i pezzi pesanti e tutti e quattro i pezzi leggeri di partenza, il pedone isolato tende ad essere elemento positivo, poiché garantisce a chi ne è in possesso vantaggio di spazio e libertà di manovra; se i pezzi leggeri sono tre a testa, la posizione è all'incirca equivalente; se i pezzi leggeri si riducono a due, o diminuiscono ancora, la bilancia inizia a pendere dalla parte di chi affronta il pedone isolato.*

Sono tante le aperture che danno vita ad un pedone isolato: dall'Indiana Nimzowitsch all'Attacco Panov-Botvinnik della Caro-Kann, dalla Difesa Tarrasch alla Variante Alapin della Siciliana. Non giocate nessuna di queste aperture? Nemmeno io. Ma questo non significa che un giorno un pedone isolato non possa fare la comparsa sulla vostra scacchiera. Ed è meglio non trovarsi impreparati con i tempi che corrono. Con l'evoluzione del gioco sono state affinate diverse tecniche per affrontare il pedone isolato. Noi qua ci limiteremo semplicemente ad elencarle e a chiamarle per nome, un nome che abbiamo coniato per agevolare la memoria.

Metodo Rubinstein: uno dei problemi fondamentali del pedone isolato consiste nell'impossibilità di essere protetto dai propri compagni di banco, come già abbiamo ricordato. Di lui dovranno quindi prendersi cura i pezzi leggeri o pesanti che siano. Se tendiamo a semplificare la posizione con il cambio dei pezzi, l'avvicinamento al finale senz'altro favorirà l'avversario dell'*isolano*. Ed ecco come vinceva Akiba Rubinstein.

Regedzinski T. – Rubinstein A.

Lodz, 1917

Partita Ortodossa D 60

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.Ag5 Cbd7 5.Cc3 Ae7 6.e3 0–0 7.Ad3 dxc4 8.Axc4 a6 9.0–0 b5
10.Ad3 Ab7 11.De2 c5 12.Tad1 cxd4 13.exd4 Cb6 14.Ce4 Cxe4 15.Axe7 Dxe7 16.Axe4
Tfd8 17.Td3 Axe4 18.Dxe4 Tac8 19.Tfd1 Cd5 20.T3d2 Cf6 21.De3 Db7 22.h3 h6 23.Te2
Dd5 24.b3 Dd6 25.Tc1 Cd5 26.Dd2 Df4 **(diagramma)**



27.Tc2 Dxd2 28.Texd2 Txc2 29.Txc2 Cb4 30.Tb2 Tc8 31.Rf1 Tc1+ 32.Re2 Ta1 33.Rd2 Txa2 34.Txa2 Cxa2 35.Ce5 Cb4 36.Cd7 f6 37.g3 Rf7 38.Cb6 Re7 39.Rc3 a5 **(0-1)**

Metodo Nimzowitsch: Aaron Nimzowitsch è il padre del blocco. Lui per primo ha capito l'importanza della casa situata davanti al nostro protagonista, che se "passato", viene addirittura ingiuriato dall'autore del *Mein System* come *malfattore*, verso cui non è sufficiente un *controllo poliziesco*, ma son richieste misure drastiche, senza indugi, il blocco appunto, per mezzo del Cavallo.

Abbiamo scelto un esempio recente:

Efimov I. (2416) – Giri A. (2711)

Olimpiade di Istanbul, 2012

Catalana E 03

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Dc2 dxc4 5.Dxc4 a6 6.g3 b5 7.Dc2 Ab7 8.Ag2 Cbd7 9.0-0 c5 10.e3 Db6 11.De2 cxd4 12.exd4 Ae7 13.Ae3 Cd5 **(diagramma)**



14.Tc1 0–0 15.Cc3 C7f6 16.a4 b4 17.Cxd5 Axd5 18.Ce5 Db7 19.Axd5 Cxd5 20.Tc4 Tac8
 21.Tac1 Ad6 22.Txc8 Txc8 23.Txc8+ Dxc8 24.Dc4 Db7 25.Ad2 Cb6 26.Dc6 Dxc6 27.Cxc6
 b3 28.Ca5 Cxa4 29.Ac1 e5 30.Cc4 Ac7 31.dxe5 Cb6 32.Cxb6 Axb6 33.Rf1 a5 34.Re2 a4
 35.f4 Ad4 36.Rd3 a3 37.bxa3 b2 38.Axb2 Axb2 39.a4 f6 40.Re4 fxe5 41.fxe5 Ac3 42.Rd5
 Rf7 43.Rd6 h5 44.h4 Re8 45.Re6 Ae1 46.Rf5 Axc3 47.Rg5 Axe5 48.a5 Rd7 49.Rxh5 Aa1
(0-1)

Metodo Karpov: uno dei trattamenti più moderni. La casa di blocco non viene occupata stabilmente, ma controllata per impedire al pedone di avanzare, sfruttata come casa di transito, lasciata libera per attaccare in modo diretto e concentrico il punto debole. Talvolta si può anche permettere il ricongiungimento con altro pedone, preferibilmente arretrato, per giocare su questa nuova debolezza, in un’ottica di trasformazione del vantaggio. Emblematica, più volte indicata come modello, la seguente partita di Anatoly Karpov.

Kamsky G. (2735) – Karpov A. (2770)
Campionato del mondo Elista (m/4), 1996
Caro-Kann B 14

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Cf3 Ab4 7.cxd5 Cxd5 8.Ad2 Cc6 9.Ad3
 Ae7 10.0–0 0–0 11.De2 Cf6 12.Ce4 Db6 13.a3 Ad7 14.Tfd1 Tad8 15.Cxf6+ Axf6 16.De4
 g6 17.Ae3 Ce7 18.Ce5 Cf5 19.Cc4 Da6 20.a4 Ac6 **(diagramma)**



21.Df4 Ad5 22.Ce5 Db6 23.Axf5 exf5 24.Td2 Ag7 25.h4 Tfe8 26.Dg3 Tc8 27.Cd7 Dc6
 28.Cc5 b6 29.Cd3 Dd7 30.a5 Te4 31.Cf4 b5 32.Tdd1 Ac4 33.Tac1 h6 34.Tc3 b4 35.Tc2
 Tc6 36.Tdc1 Ab5 37.Rh2 Rh7 38.Txc6 Axc6 39.Tc4 Af8 40.Cd3 De6 41.d5 Axd5 42.Txe4
 Axe4 43.Axa7 Ad6 44.Cf4 De5 45.Ch3 De7 **(0-1)**

Metodo Larsen: il GM danese Bent Larsen, antidogmatico per vocazione, non capiva bene tutti i laboriosi procedimenti teorizzati, sopra esposti. Per lui il pedone isolato andava semplicemente catturato. Come se fosse facile. Eppure a volte può capitare di dimenticare questa semplice verità. Qua sfuggita anche ad un campione del mondo. Per giunta in un finale della finale del campionato del mondo.

Botvinnik M. – Bronstein D.

Campionato del mondo Mosca (m/3), 1951

Francese C 08

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.exd5 exd5 5.Ab5+ Ad7 6.De2+ Ae7 7.dxc5 Cf6 8.Cgf3 0–0
 9.0–0 Te8 10.Cb3 Axc5 11.Dd3 a6 12.Axd7 Cbxd7 13.Ag5 Af8 14.Tad1 Dc7 15.c3 h6
 16.Ah4 Te4 17.Ag3 Db6 18.Cfd2 Tee8 19.Dc2 Tac8 20.Cf3 g6 21.Tfe1 Ag7 22.Txe8+
 Txe8 23.Af4 Af8 24.h3 Rh7 25.Ch2 Ce5 26.Ae3 Dc7 27.Ad4 Ce4 28.Axe5 Dxe5 29.Cg4
 Df4 30.Dc1 Dd6 31.Dc2 Cf6 32.Cxf6+ Dxf6 33.Dd3 Td8 34.De3 Ag7 35.g3 h5 36.Rg2 Td6
 37.Cd4 Td7 38.Cf3 Ah6 39.Dd4 Dxd4 40.Cxd4 Ag7 41.Cc2 a5 Il Nero ha un tandem
 favorevole (Torre+Alfiere contro Torre+Cavallo), ma è svantaggiato dalla presenza di un
 pedone isolato in d5. Come deve proseguire il Bianco? **(diagramma)**



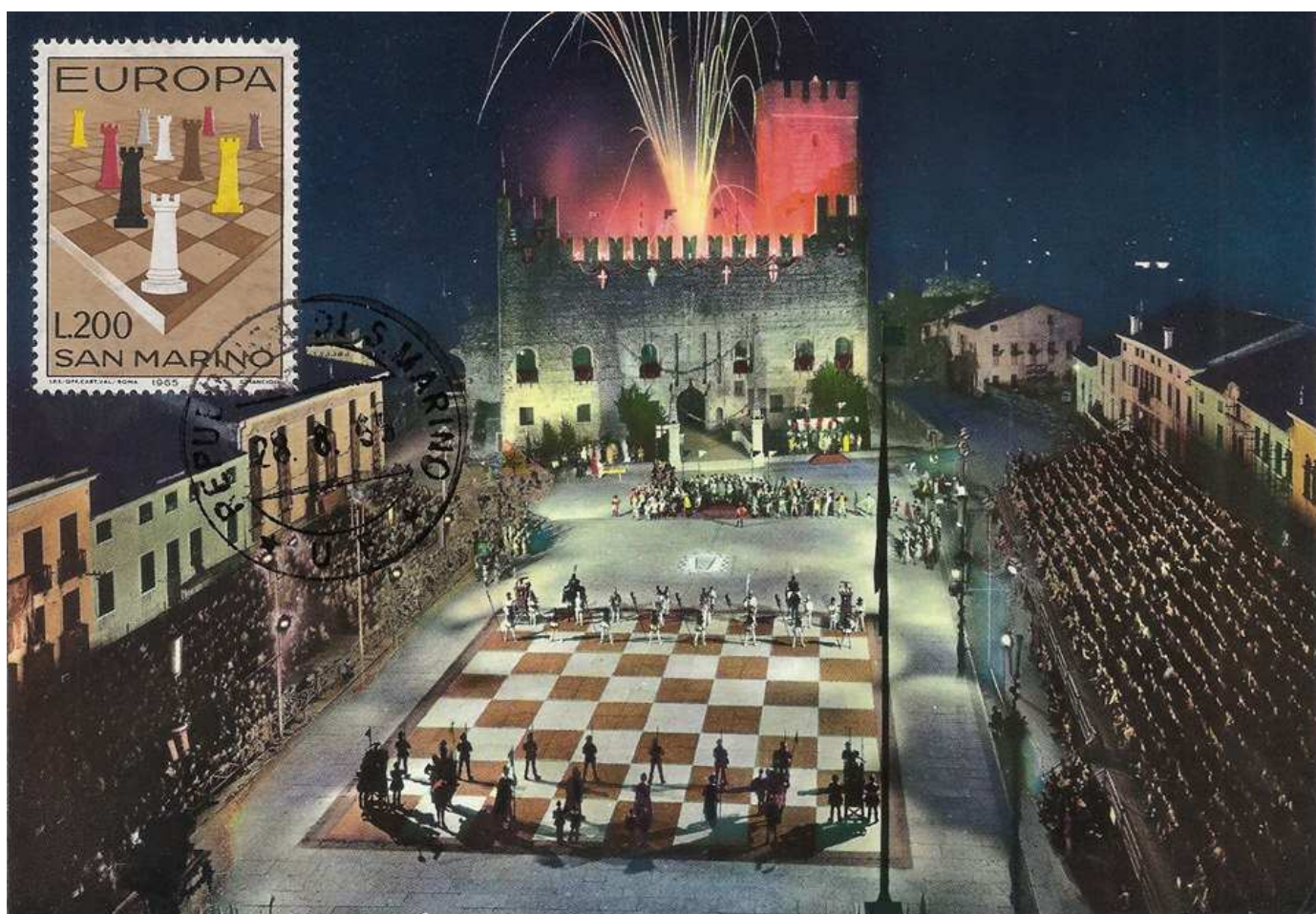
42.a4? Un'occasione mancata. Secondo il Metodo Larsen il pedone isolato non va bloccato, va mangiato! Infatti dopo: 42.Ce3! d4 43.Cc2! (43.Td3 Td6 44.Cc2 Tb6) 43...d3 44.Cd4! Un bellissimo esempio di interferenza! (44.Ce1 d2 45.Cf3 Ah6 46.Rf1 f5 47.Re2 Te7+ 48.Rd3 Td7+ 49.Rc2 Te7 e se 50.Cxd2 Te2) 44...Axd4 45.Txd3 b5 46.Txd4 (inferiore 46.cxd4) 46...Tc7 47.Rf3 (47.Td5 b4! Il difensore deve sempre cercare di scambiare i pedoni! 48.Txa5 bxc3 49.bxc3 Txc3 e questo tipo di finale in genere si conclude col risultato di parità) 47...Rg7 48.Re4 con buone chance di vittoria. **42...Td8 43.Rf3 Af6 44.Cd4 Rg7 45.Cb5 Rf8 46.Cc7 d4! 47.c4 Ae7 48.Cd5 Ac5 49.Re2 Te8+ 50.Rd3 b6 51.g4 Rg7 52.Th1 h4 53.g5 Te5 54.Tg1 Rf8 55.f3 Rg7 56.f4 Te8 57.Rd2 Te6 58.Te1 Txe1 59.Rxe1** Il Cavallo è buono, l'Alfiere nero è cattivo, ma i punti deboli sono protetti e mancano vie d'accesso al Bianco per penetrare nel campo nemico. **59...Rf8 60.Re2 Re8 61.Rd3 Rd7 62.Re4 Rd6 63.Cf6 Re6 (½-½)**

Riccardo del Dotto

Un pedone passato è come un criminale che bisogna a tutti i costi arrestare.
(A. Nimzowitsch)

Scacchi e Filatelia

di Roberto Cardani



1965 - San Marino - Emissione San Marino 1965 - Cartolina raffigurante la nota *Partita a Scacchi a Marostica*

La manifestazione, a cadenza biennale, si svolge tutti gli anni pari nel corso della seconda settimana di settembre.

L'edizione 2014 ha avuto luogo dal 12 al 14 settembre ed ha fatto registrare il consueto successo di pubblico, accorso da ogni parte del mondo ad assistere alla rievocazione della storica sfida tra Vieri da Vallonara e Rinaldo da Angarano, che si contesero la bella Lionora, figlia del Governatore di Marostica.

Zibaldone

Il matto di Legal

di Cambray Digny

*Scacchisti, udite! Un'immortal tenzone
in brevi tratti il verso mio dipinge;
inoltra il Re dei Bianchi il suo pedone,
quel del Re Nero contro a lui si stringe.*

*L'assalta un Cavalier; ma gli si oppone
quel della Donna e i colpi suoi respinge.
Alla quarta d'Alfier l'Alfier si pone,
la Donna il suo pedon d'un passo spinge.*

*L'altro Cavallo accorre. Al primo è sopra
l'Alfiere e il preme. Egli il pedone uccide,
benché al nemico acciar la Donna scopra.*

*Ed essa muor, ma non indarno. In fallo
cadde il duce dei Neri: ei non prevede
scacco d'Alfiere e matto di Cavallo.*

L'aneddoto

Alla vigilia di un torneo di scacchi un incallito giocatore dilettante confida al suo amico: "Mia moglie mi ha detto che si è proprio stufata e che se domani vengo a giocare lei mi lascia!". "Ed allora, che farai domani?". "Beh, farò 1.e2-e4, come sempre....".

La foto



Il socio **Nicola Mascetra**

L'aforisma

Agli scacchi, la tattica ti insegna che cosa fare quando c'è qualche cosa da fare, mentre la strategia consiste nel sapere che fare quando non c'è più nulla da fare!

(X. Tartakover)

L'angolo dello Studio

di Nicola Santangelo

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



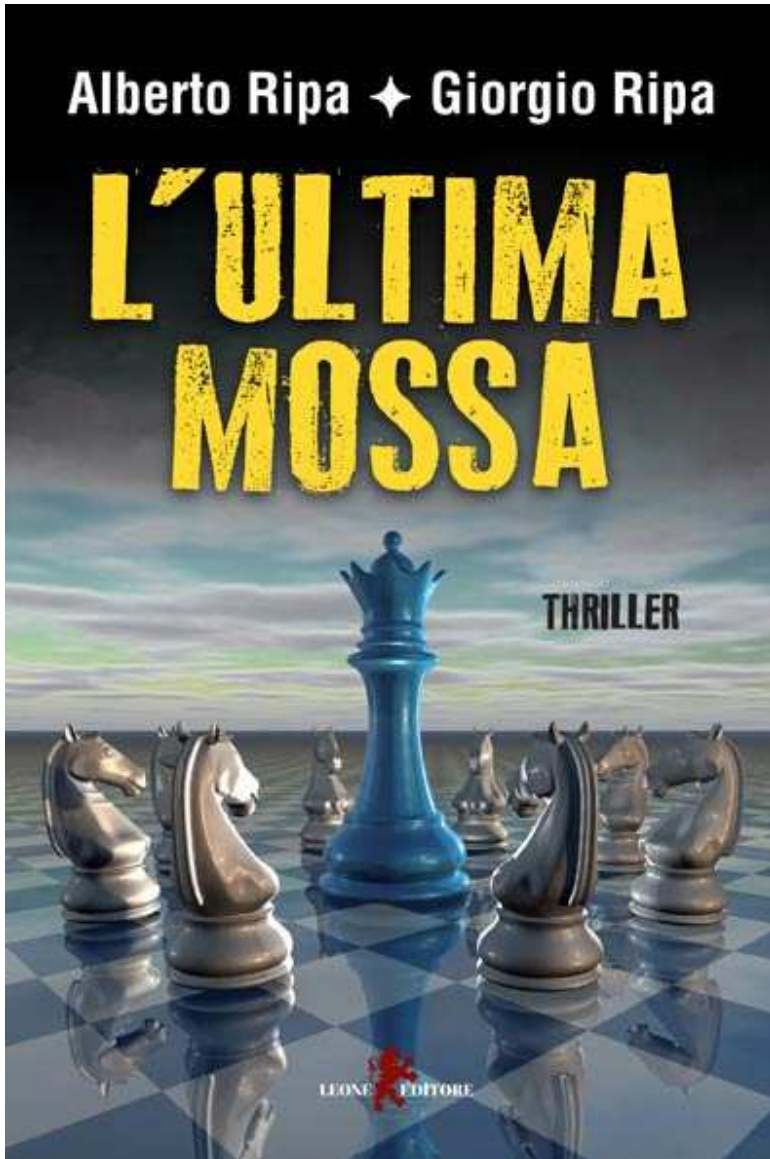
Rink, 1906

Il Bianco muove e vince.

Temi tattici: deviazione e interferenza.

Soluzione a pag. 52

Il libro



Carissimi,

dopo il successo del nostro primo romanzo *Melodia fatale*, i cui diritti di pubblicazione sono stati venduti in Spagna, Argentina, Cile e Messico, a distanza di un anno speriamo di ripeterci con *L'ultima mossa*.

Già dalla copertina intuirete che uno degli argomenti trattati è il gioco degli scacchi, la nostra grande passione.

Ma anche in questo romanzo la scacchiera è un terreno interdisciplinare che si spinge sino al complesso campo della psicologia.

Ambientato a Milano, coinvolge la solita squadra investigativa nella caccia a un mimetico assassino che annuncia i suoi omicidi con messaggi a tema scacchistico. E' un caso che il primo di una serie di efferati delitti coincida con l'invio di una lettera ove è riprodotto il Matto del barbiere, un tranello in cui cascano giocatori di scacchi principianti, e la prima vittima sia l'apprendista di un barbiere? Ma perché il logo di un camaleonte sulla lettera anonima? E quale significato hanno le successive lettere, con partite tra giocatori famosi e perfetti sconosciuti, e le varianti delle aperture di gioco scelte? E' una coincidenza che Lamberto Cossali, un dirigente dell'azienda Python e istruttore di scacchi per hobby, sia misteriosamente scomparso? Quale ruolo ha in tutto questo la psicologa Lucrezia Salvetti, assunta da poco tempo alla Python?

Ci permettiamo di fare, con Voi, un po' di pubblicità alla nostra ultima fatica, che speriamo non rimarrà tale. Se tutto andrà bene, è quasi pronto un terzo romanzo, per il prossimo anno.

Il libro è acquistabile al sito dell'Editore www.leoneeditore.it che potete consultare per ulteriori informazioni, e su www.ibs.it.

Un grazie di cuore per la Vostra attenzione e per il tempo dedicato alla lettura di questa nostra nota informativa.

Alberto e Giorgio Ripa

Un gambetto tagliente

di **Alessandro Almonti**

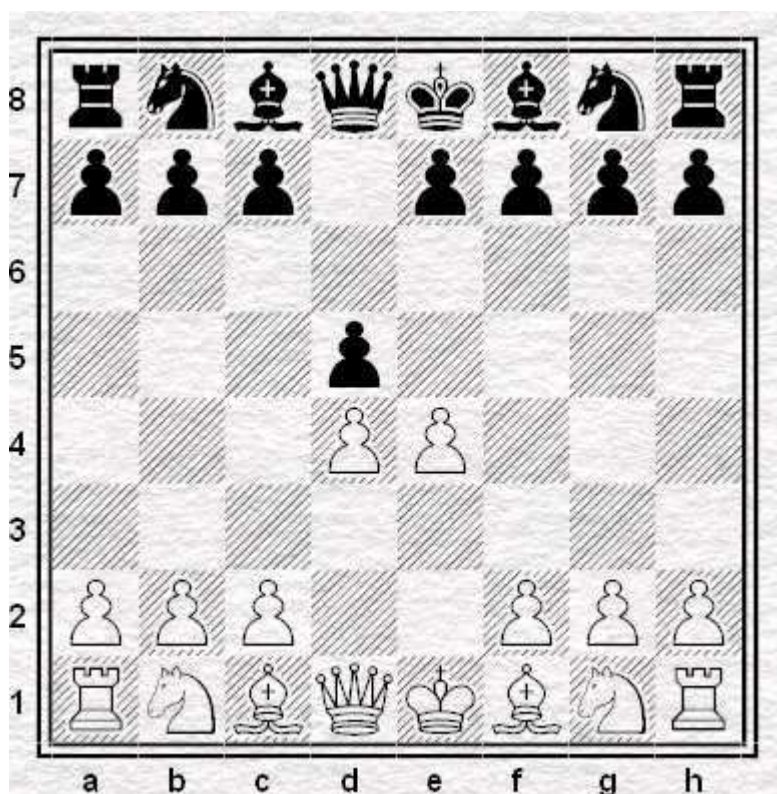
Per gentile concessione di *Soloscacchi* <http://soloscacchi.altervista.org/>

Ecco una mia recente partita disputata a Spotorno in occasione del *concentramento* che raggruppava la Serie A-2 e che mi pare interessante per gli spunti che propone...

Almonti Alessandro 2026 vs. Caleffi Cesare 1914

Spotorno, CIS Serie A-2, 22.03.2014

1.d4 d5 2.e4



Il gambetto Blackmar-Diemer, una continuazione interessante che consente di creare posizioni di gioco molto taglienti

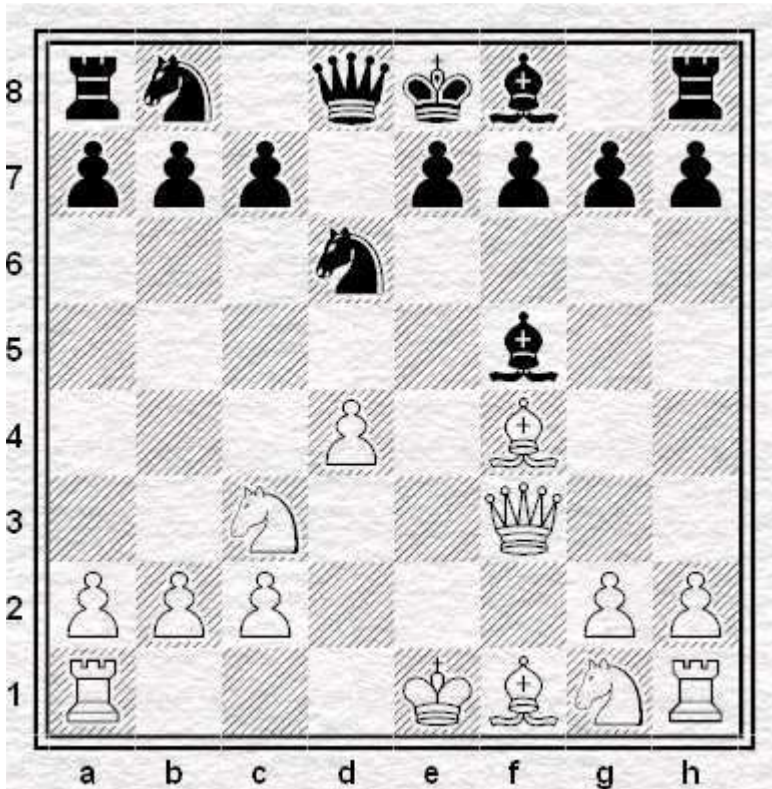
2...dxe4 3.Cc3 Cf6 4.f3 Af5

La difesa di Vienna, una continuazione ritenuta molto solida. La continuazione più usata dai giocatori titolati è la difesa Teichmann 4)... exf3 5) Cf3 Ag4 6)h3 Axf3 7) Dxf3 c6 8) Df2 Cbd7 9) Ae3 con gioco incerto

5.fxe4 Cxe4 6.Df3 Cd6

L'alternativa è 6)...Cxc3 7) bxc3 Dc8 8) Ad3 Axd3 9) cxd3 e6 10) Ch3 Ae7 11) o-o o-o 12 Cf4 con compenso per il pedone

7.Af4



Posizione dopo 7.Af4

con la minaccia di vincere un pezzo con 8) Axd6

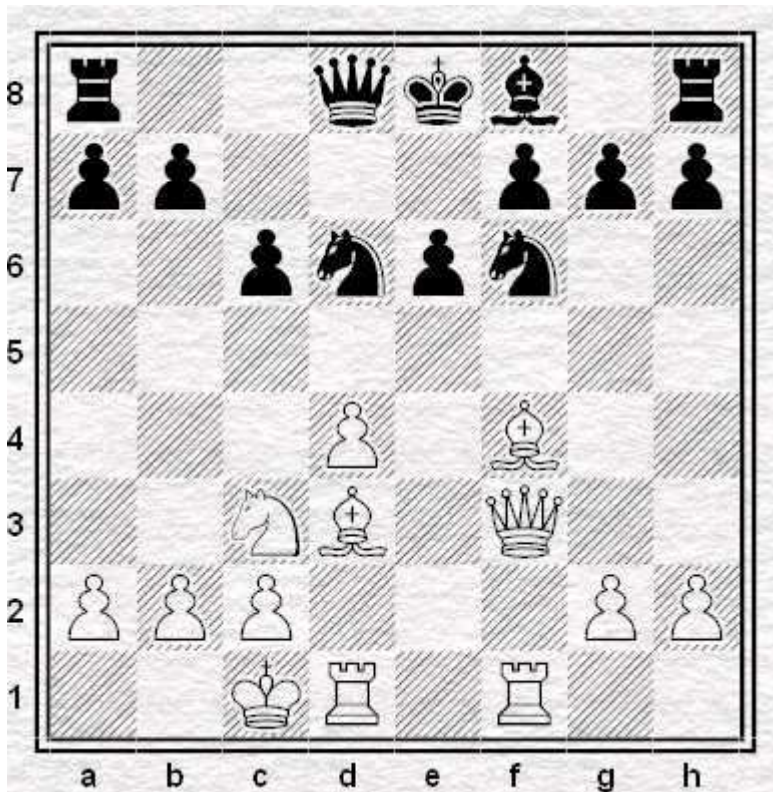
7...Ac8

Una continuazione passiva. Il Bianco prende un grande vantaggio di sviluppo.

8.0-0-0 c6 9.Ch3?!

Una leggera imprecisione che consente al Nero di liberarsi un po'. Non mi aspettavo che il mio avversario perdesse un ulteriore tempo cedendo anche la coppia degli alfieri. In effetti dopo 9) Ad3 il Nero non può altro che provare a sviluppare al meglio i suoi pezzi con 9)...Cbd7 10) Ce2 e6 11) Thf1 Cf6 ed il Bianco ha un attacco molto forte.

9...Axb3 10.Dxb3 e6 11.Ad3 Cd7 12.Thf1 Cf6 13.Df3



Posizione dopo 13.Df3

Questa mossa ha come obiettivo di premere sul punto f7 ai raggi x. Infatti il Nero non può muovere il Cf6 per la continuazione Axd6 e Dxf7

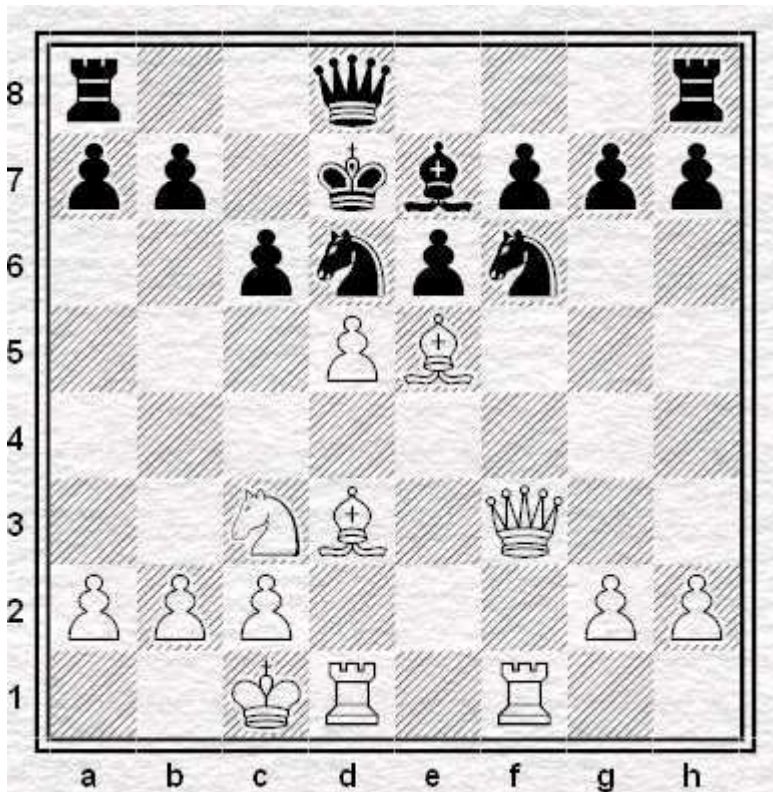
13...Ae7 14.Ae5

L'idea è quella di prepararsi ad attaccare l'eventuale arrocco corto del Nero con mosse come Dg3 o Dh3. Inoltre tale mossa crea anche la minaccia g4-g5 con attacco al pedone g7

14...Rd7?!

Il mio avversario ha pensato quasi 25 minuti prima di effettuare questa mossa in apparenza assurda. In effetti il Nero ha idea di rifugiarsi nel lato di donna dove sembrerebbe essere un po' più al sicuro. Qui ho capito che era il momento chiave della partita. Se volevo creare difficoltà al mio avversario era necessario giocare in modo molto dinamico ed aggressivo.

15.d5!



Posizione dopo 15.d5!

Questa è un'idea tipica e molto forte del Blackmar-Diemer anche quando il re Nero si trova in e8, ora che si trova in d7 lo è ancora di più!

15...cxd5 16.g4

con l'idea di scacciare il Cf6 e catturare in d6 o g7

16...h6 17.h4

riproponendo la minaccia.

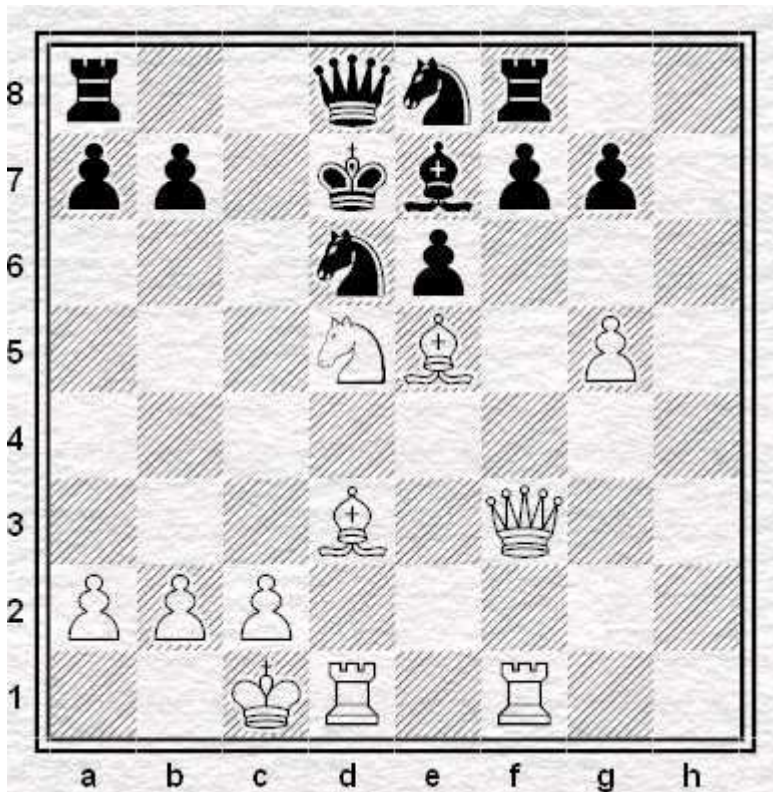
17...Tf8

Con questa mossa il Nero cerca di difendere tutto. Ma è in arrivo una grande sorpresa!

18.g5 hxg5 19.hxg5 Cfe8

Con questa mossa il Nero difende il pedone g7 e minaccia di catturare il pg5. Sembrerebbe che il Bianco abbia perso tutta la sua iniziativa. Ma già dal tratto 15)d5 avevo previsto la prossima mossa.

20.Cxd5!!



Posizione dopo 15.Cxd5!!

Con questa mossa il Bianco distrugge le difese del Nero. I motori giudicano la posizione all'incirca pari, nonostante il Nero sia in vantaggio di un cavallo e due pedoni!! Per un umano è estremamente difficile difendere la propria posizione in una infinità di varianti difficili e con grande necessità di calcolo (tra l'altro il mio avversario iniziava ad avere poco tempo)

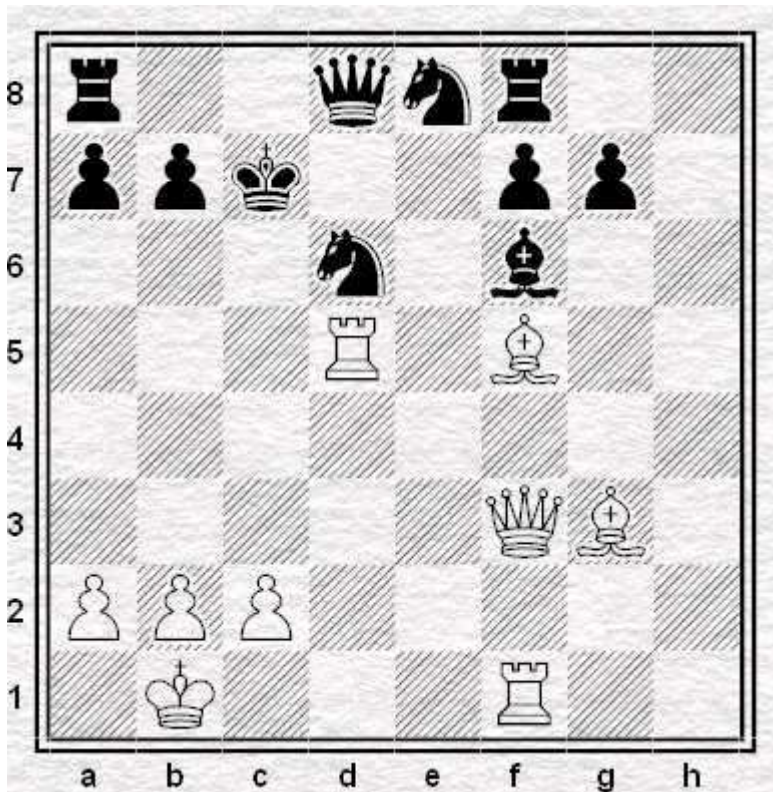
20...exd5 21.Af5+ Rc7 22.Txd5

L'inizio di una serie di inchiodature sia sulla colonna "d" che sulle diagonali dei due alfieri bianchi. Il motore assegna un leggero vantaggio al Nero (-0.17) proponendo la seguente variante: 22)...Rb8 23) Tfd1 a6 24) Rb1 Dc7 25) Df2 b6 26) c4 Ta7

22...Axf5+

Il Nero cattura un altro pedone e per di più con scacco! Questo però non lo aiuta a risolvere i suoi pressanti problemi.

23.Rb1 Af6 24.Ag3



Posizione dopo 24.Ag3

Conservando l'alfiere che inchioda il Cd6. Il Nero avrebbe dovuto cercare di cambiarlo a tutti i costi con 24)... Ah4 25) Tc5+ Rb8 26) Tc8+ Dxc8 27) Axc8 con leggero vantaggio per il Bianco

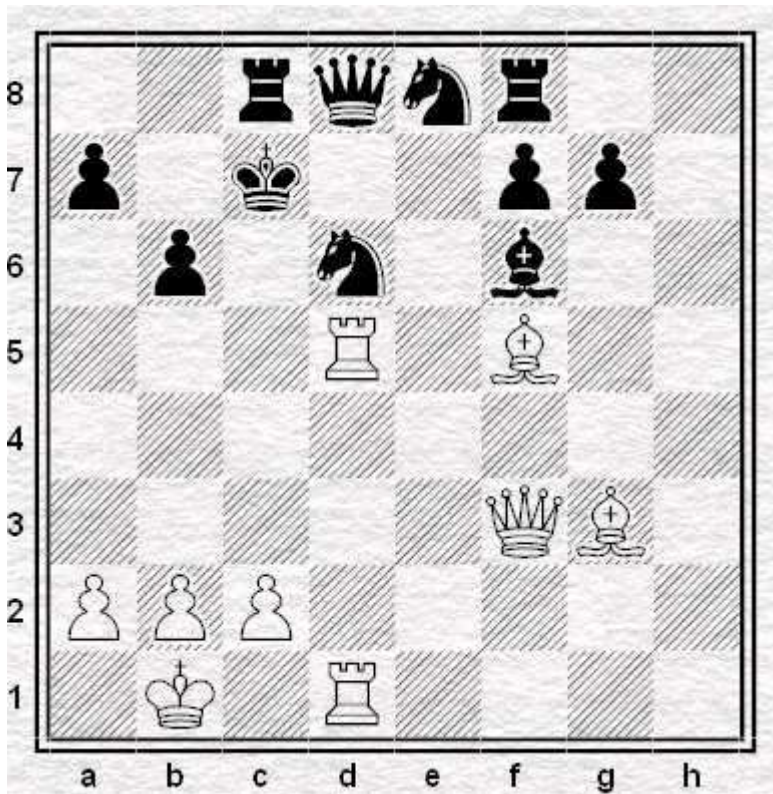
24...Tc8??

Un grave errore. Il Nero cerca di tentare il Bianco offrendo del materiale, ma gli alfieri sono molto più forti delle 2 torri inattive. Purtroppo ero ormai talmente preso dall'idea di inchiodare tutti i pezzi sulla colonna "d" da essermi fatto sfuggire una vittoria immediata con 25) Tc5+ Rb8 26) Txc8 Dxc8 27) Axc8 con vantaggio materiale decisivo.

25.Tfd1

con l'idea di c4-c5

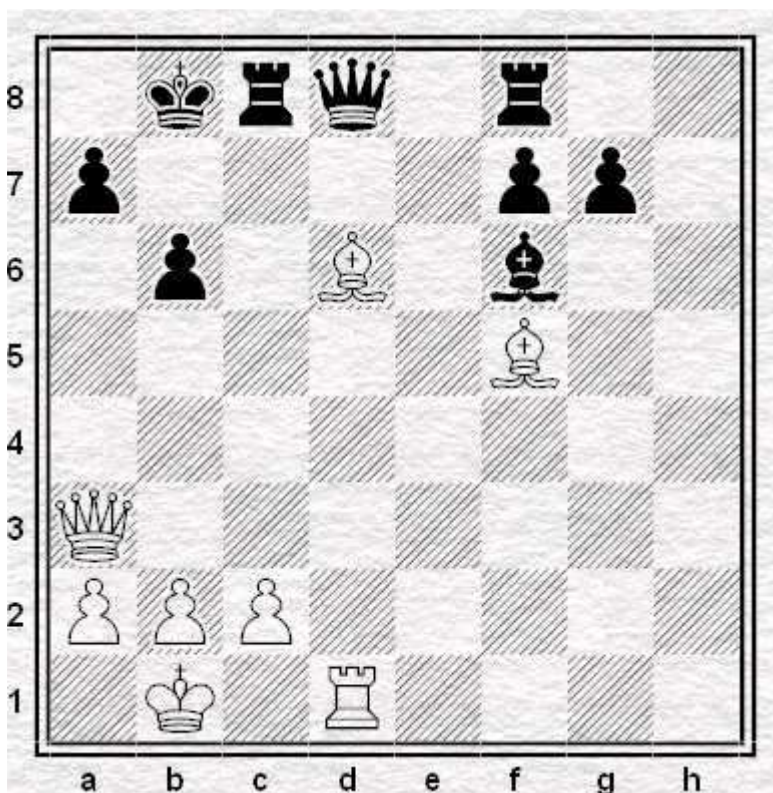
25...b6??



Posizione dopo 25...b6??

L'errore finale. Adesso, con una mossa che contemporaneamente minaccia un attacco da matto e rafforza tutte le inchiodature sulle diagonali, chiudo la partita

26.Da3 Rb8 27.Txd6! Cxd6 28.Axd6+

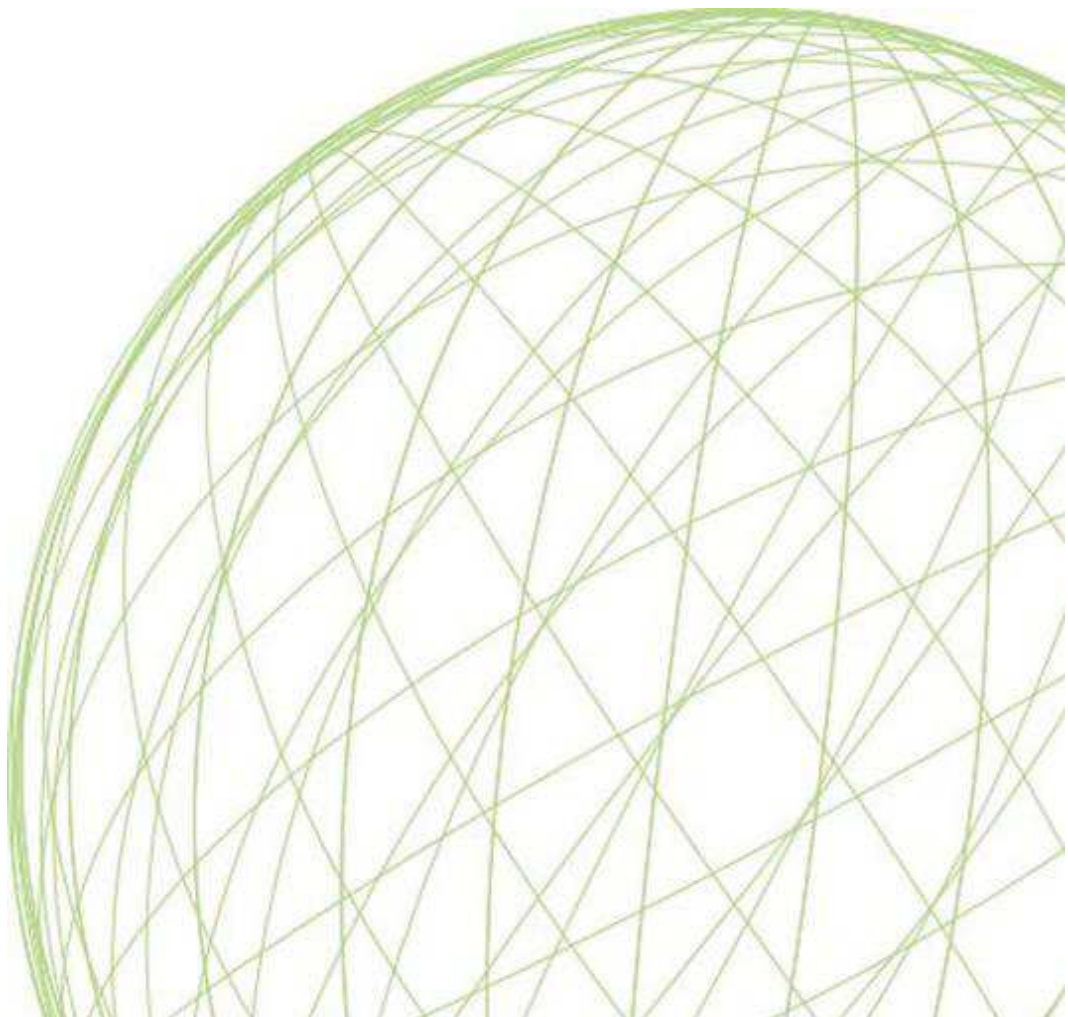


28.Axd6+ e il Nero abbandona

La partita è finita. Se 28)... Tc7 Axc7 + e poi Dxf8 se 28)...Rb7 29) Ae4 Rc6 30) Axc6 Rxc6 31) Df3+ Rb5 32) Dd3+ Rc6 33) Dd5 Rd7 34) Ag3+ Re8 35) Dc6+ Re7 36) Te1+ Ae5 37) Txe5 #

1-0

**ASIAS: un'Associazione di amici che giocano a scacchi,
di scacchisti che diventano amici!**



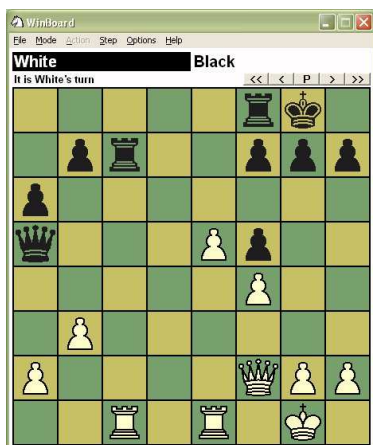
UNA MOSSA IN PIÙ

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

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

.....

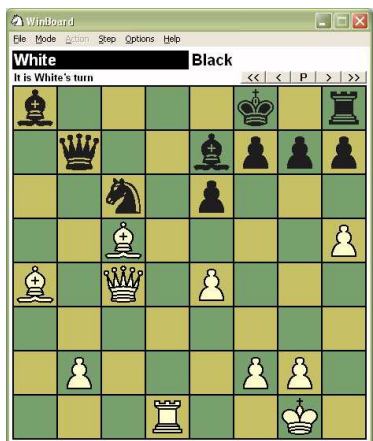
1. Democrito – Mirage (Archivio FICS – 1999)



posizione dopo exf5

Tratto al B.: giocate!

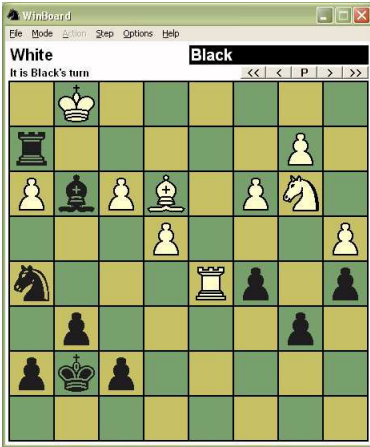
2. Democrito-Gilgri (archivio FICS)



Posizione dopo 31. ... Re8-f8

Tratto al B.: muovete!

3. Pompili – Custode (Open Internazionale S. Martino al Cimino, 2009)



posizione dopo 32. Rg1

Tratto al N.: giocate!

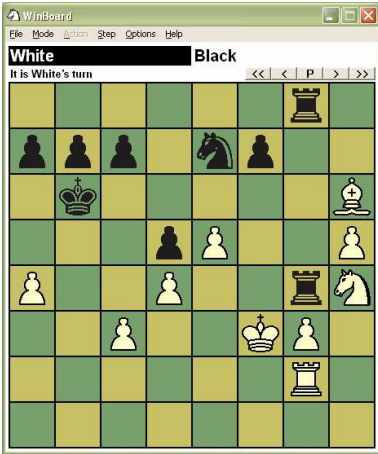
4. Custode – Salvagni (Open Infrasettimanale Lazio, novembre 2013)



posizione dopo 13... d6-d5

Tratto al B.: giocate!

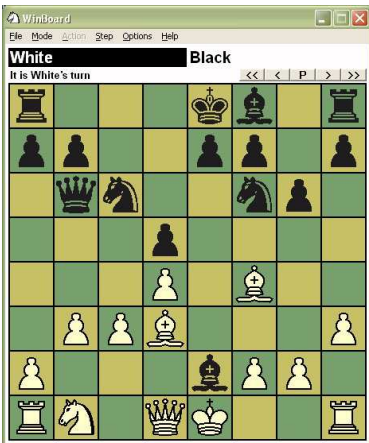
5. Custode – Sarti (Torneo Sociale C.S. Alvise Zichichi, Ladispoli ottobre 2013)



posizione dopo 30. ... Rc6-b6

Tratto al B.: giocate!

6. Custode – Di Mauro (Infrasettimanale Lazio, Roma 2013)

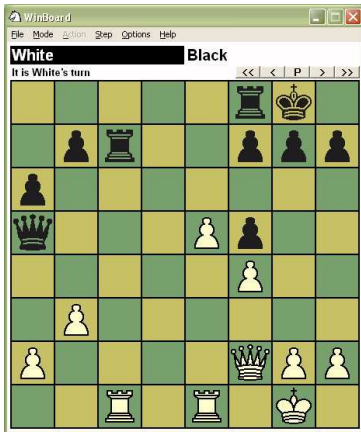


variante di partita dopo 9. h3 Axe2

Tratto al B.: muovete!

RISPOSTE

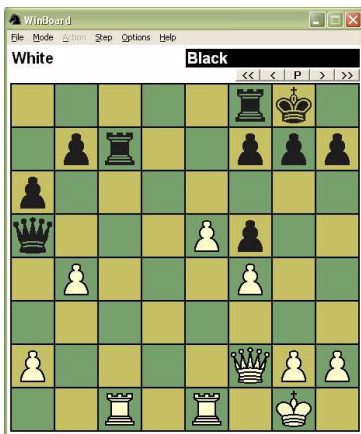
1. Democrito-Mirage



posizione dopo 25. ... e6xf5

Il B vince con la simpatica deviazione

26. b4!!



Se la DN prende il pedone, parte la Tc7. Se **26. Txc1** (senza scacco) allora parte la DN.

E neppure la DN può andare in b6, unica casa da cui difenderebbe la Torre. Il B vince.

2. Democrito-Gilgri (archivio FICS)



Posizione dopo 31. ... Re8-f8??

Per togliersi da una diagonale pericolosa, il RN va a finire dalla padella nella brace.

32. Axc6!
può riprendere:

E il B riprende il pezzo, con vantaggio di posizione. Il N non

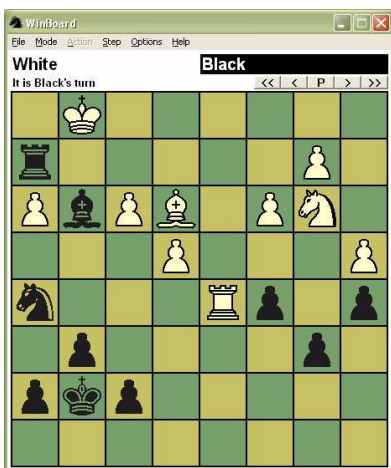
32. ...

Dxc6??

33. Td8+

e vince. Il secondo alfiere è mortalmente inchiodato!

3. Pompili – Custode



posizione dopo 32. Rg1

Il N è in vantaggio vincente. Io qui giocai la banale Txb2, vincendo dopo molte mosse ma potevo porre fine molto prima alla partita con

32. ... **Te2!**

33. **Ac1** **Ah2+** ecco l'idea di Te2. Fare spazio a questo scacco mortale, che sgombera a sua volta...

34. **Rf1** **Cg3** matto!



Un matto magnifico! Non salvava la fuga del Re in h1 (né lo spostamento alla 33 dell'Alfiere in d2, o la sua difesa con Td3) per un quadro di matto simile.

La “miglior difesa” la trova comunque Fritz con l'immediata 33. Txb2 cedendo *subito* la qualità sul tremendo Cavallo, e poi *anche* il pedone b2. Meglio di così...

4. Custode – Salvagni



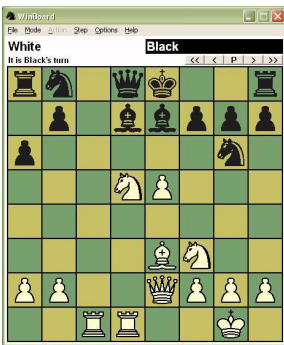
posizione dopo 13... d6-d5?

Il N ha perso troppi tempi e il B, che ha completato il set-up, non deve far altro che far esplodere la posizione con

14. Axd5!!

L'alfiere è intoccabile. Se ora **14. ... exd5**

15. Cxd5



il B minaccia Cc7+ ; Ab6 ; Cb6.

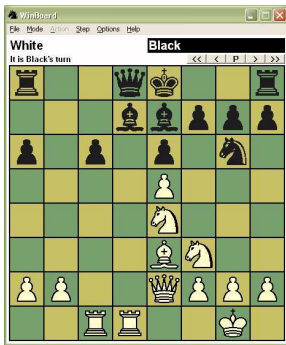
e il N è senza difesa. Esempi:

15. ... 0-0 **16. Cb6 Ab5** **17. Txd8! Axe2** **18. Txf8+** *intermedia, e vince;*

15. ... Ab5 **16. Cc7+ Dxc7** (...Rf8 **17. Txd8** scacco!) **17. Txc7! Axe2** **18. Tc8+**
scacco mortale, e il B vince;

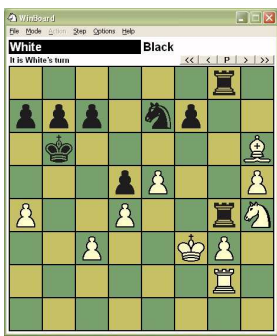
15. ... Cc6 **16. Ab6** *e il B vince.*

In partita il N giocò **14. ... Cc6** finendo in svantaggio dopo **15. Axc6 bxc6** **16. Ce4** e infine perdendo.



B in forte vantaggio

5. Custode – Sarti



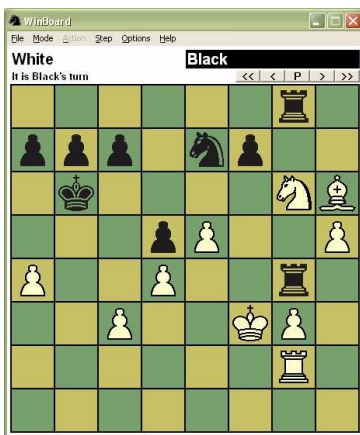
posizione dopo 30. ... Rc6-b6?

Le partite con l'amico Sarti sono sempre movimentatissime, dato il suo gioco creativo e irruento. Qui però egli non sfrutta il vantaggio della qualità, e si avventura in un'incursione di Re sull'ala sbagliata.

Se avete proposto 31. Af4 (o anche Ae3, oppure Ac1) sappiate che per Fritz sono tutte buone; a tutte e tre il genio di Silicio risponde affrettandosi a riportare la Torre a casa: (Tg4-g7) con vantaggio del Bianco.

Ma volete mettere, col *Mossoniko* che sono riuscito a trovare...

31. Cg6!!



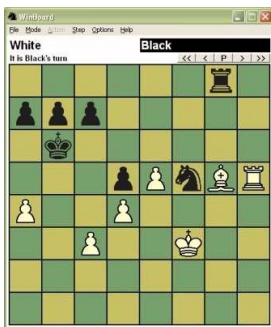
Mossoniko = Mossa spettacolare e inattesa

Occlusione di linea! Un tema non comune (io finora ve ne ho mostrati due casi (in *Carpe* n. 7 e 8). Oggettivamente parlando, una continuazione come 31. Af4 è più pulita e probabilmente più forte, ma queste trovate agiscono negativamente sul morale dell'avversario. E la strada si fa subito in salita. Che dico, da arrampicata free-climbing.

Diciamo che, “umanamente attratto” dalla scoperta sul RB, il N sceglie una via che si rivela, in realtà, di perdizione.

31. Cxg6?

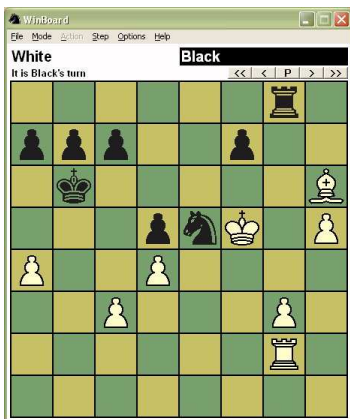
Per Fritz qui il male minore è sbarazzarsi subito della Torre ingabbiata con 31. ... Txg3+ 32. Txg3 fxg6 (ma il pe5 diventa passato!) 33. Ag5! Cf5 34. Th3 gxh5 35. Txf5



... con lieve vantaggio per il B (Fritz).

32. Rxf6 Cxe5+

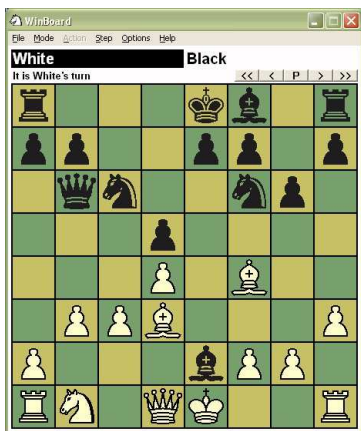
33. Rf5



...e adesso per il N non c'è più niente da fare. Cavallo nero in presa, RB attivissimo, uno – e forse due – pedoni passati garantiscono la vittoria al B in poche mosse, salvo svarioni del tipo **33. ... Cf3** (una simpatica trappola!) **34. g4** (“avanti, verso la vittoria!”) **Ch4+** e il B becca un doppio clamoroso!

Per la cronaca è andata così: 33. ... Cd3 34. g4 c5 35. Ae3 cd4 36 Axd4+ abbandona.

6. Custode – Di Mauro



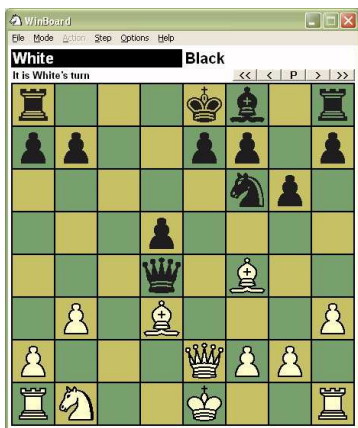
variante di partita dopo 9. h3 Axe2

Prima di giocare 9. h3 avevo analizzato questa variante, e mi ero chiesto come giocare dopo l'eventuale presa in e2. Avevo due possibilità, catturare col mio Alfiere (regredendo però nello sviluppo) o con la Donna, sviluppandola; ma ero giunto alla conclusione che sarebbe stato imprudente. Se infatti

10. Dxe2 Cxd4!?

(Avevate visto questa mossa prima di giocare 9. h3? Io sì...)

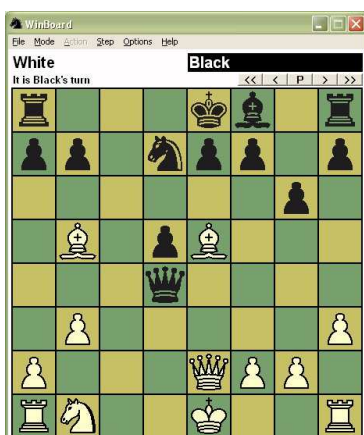
11. cxd4 Dxd4



... e non appena ho visualizzato questo attacco doppio mi son subito detto - *ed è un errore!* - "non prenderò di Donna, ma d'Alfiere, e tutto andrà... benino". Invece Fritz mi ha smentito clamorosamente. POTEVO BENISSIMO entrare in questa variante e proseguire con

12. Ab5+! Cd7

13. Ae5!



E con questo colpo di scena il Bianco passa in vantaggio decisivo!

Ad ogni modo, alla nona mossa il N ha giocato **9. h3 Ad7** e la partita ha preso tutta un'altra direzione. Per la cronaca ho vinto, ma per altre ragioni.

Morale della favola. Se nel calcolo vi inoltrate in una variante, e vedete un tatticismo che vi sembra perdente, spingete l'analisi PER UNA MOSSA IN PIÙ. E quella che pareva una trappola mortale può rivelarsi una scorciatoia vincente!

Non lo dico io, lo dice Andrew Soltis nel suo *“La Partita Interiore”* (Prisma) che tanti anni fa ebbi il piacere di tradurre. Finora, però, non mi ero ancora imbattuto in un esempio così lampante.

Il Custode

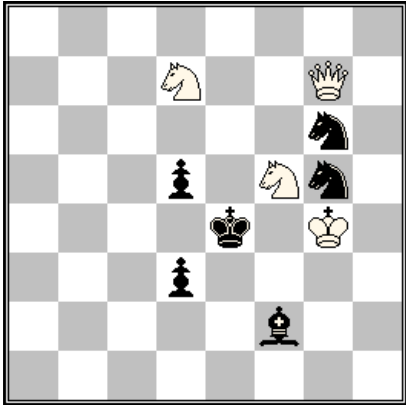
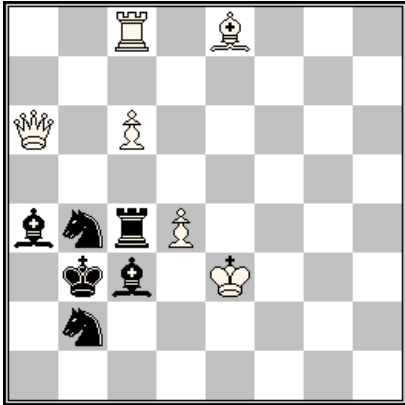
ASIAS:e sai con chi giochi!

ASIAS

Novembre 2014

Soluzione dei problemi presentati nel mese di Ottobre con brevi e spero semplici note esplicative delle tematiche svolte.

Entrambi i problemi sono stati pubblicati sulla rivista giapponese 'PROBLEM PARADISE' nel n. 64 di Ottobre-Dicembre 2013.

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

Probl.n. D01 - OKAYA Ayko, Giappone - 8/3N2Q1/6n1/3p1Nn1/4k1K1/3p4/5b2/8

Tentativi (Gioco Virtuale - GV):

1. Dc3? [min. 2. Cf6#]; 1. ... d4 [a] 2. Dc6 [A] #; Ma 1. ... Ch7!
 1. Db2? [min. 2. Cf6#]; 1. ... d4 [a] 2. Db7 [B] #; Ma 1. ... Ch7!

Soluzione (Gioco Reale - GR):

1. Da1! [min. 2. Cf6#]
 1. ... d4 [a] 2. Da8 [C] #; 1. ... Ce5+ 2. D:e5#; 1. ... Ch7 2. Dh1#; 1. ... d3~ 2. Db1#; 1. ... Ad4 2. D:d4#

Stessa minaccia 2.Cf6, nei tentativi di Donna, vengono sventate da 1... Ch7!



Nella soluzione (GR) la Donna trova la giusta collocazione con 1.Da1, sempre con la stessa minaccia. Cambio dei matti dopo la stessa difesa del nero 1...d4 sia nel GV che nel GR.

Probl.n. H01 - Pier Giorgio SORANZO, Italia - 2R1B3/8/Q1P5/8/bnrP4/1kb1K3/1n6/8

1. A:c6 D:c4 2. Ra4 Ta8#; 1. T:c6 D:a4 2. Rc4 Af7#

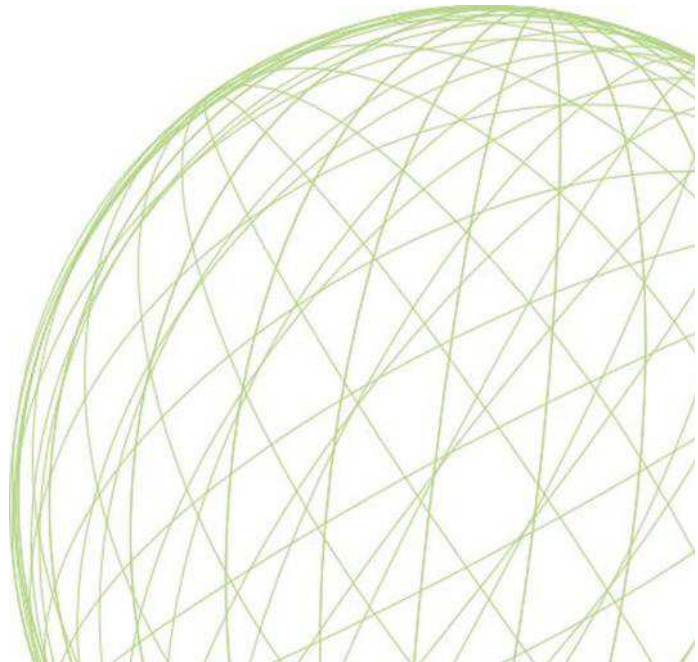
Prima mossa con presa del Pc6 bianco da parte di pezzi neri diversi (T/A). Mossa di Donna bianca con scacco e cattura su case diverse. Autoblocco del Re nero. Matti per inchiodatura con scambio delle funzioni dei pezzi T/A sia bianchi sia neri.

Problemi da risolvere

<p>ASIAS - Prob. n. D02 - #2 KB6/1Q6/2p1pn2/1N1p1Pbq/2Prk3/R6N/4B3/5R2</p>  <p>#2 GV (10+8)</p>	<p>ASIAS – Probl. n. H02 – H#2 1R6/2kb1p2/5P1p/2rPK1p1/p2PP1pr/q1b5/pn5B/8</p>  <p>H#2 3 soluz.</p>
---	---

Autori, soluzioni e commenti dei problemi, anche inviati al redattore, saranno pubblicati il prossimo mese.

Vito RALLO (vitorallo@virgilio.it)



Il Museo degli Scacchi di Mazara del Vallo

Il museo degli scacchi di Mazara del Vallo risulta sicuramente il primo in Italia e uno fra i pochissimi (3 o 4) al mondo con una sede in un edificio visitabile e aperta al pubblico.

Il Responsabile del Museo, **Nino Profera**, ha creato nel corso degli anni un luogo dove una persona in pochi minuti diventa consapevole di cosa sia il gioco degli Scacchi, all'insegna del motto: "Non tutto ma di tutto sugli scacchi".

Gli oggetti che il visitatore può ammirare vanno dalle scacchiere da viaggio a libri, riviste e oggettistica del vivere quotidiano a soggetto scacchistico.

Abbondano i gadget: cravatte, penne, orologi da polso, sciarpe, tazze da caffè, bicchieri, ombrelli, mentre tra gli oggetti vari ci si imbatte persino in dolci e scatole da confezione.

Tra gli oggetti di interesse storico citiamo: *Il Giuoco degli Scacchi* di Alessandro Salvio, stampato a spese di Bernardino Gessari a Napoli nella stamperia di Felice Mosca nel 1723 e *Il Giuoco degli Scacchi* di Marco Girolamo Vida nell'edizione tradotta da Contardo Barbieri e stampato a Modena nel 1791 per gli eredi di Bartolomeo Soliani, stampatori ducali. La particolarità di quest'ultimo tomo è che alle pagine di sinistra in latino, vennero opposte le pagine di destra con la traduzione in italiano.

E' possibile visitare virtualmente il Museo collegandosi al sito: www.museodegliscacchi.it



Alcune storiche riviste esposte al Museo degli Scacchi

Elenco Soci al 23 ottobre 2014

Cod	COGNOME	NOME	CATEG.
112	ADINOLFI	Alfredo	CM
144	AGOSTINELLI	Andrea	2N
001	ALBANO	Vito	2N
002	AMATO	Giulio	NC
153	AMETRANO	Anton Giulio	1N
163	ANDREOLI	Alfredo	1N
171	ANDREOZZI	Paolo	1N
003	ANSELMI	Gaetano	NC
120	ANTEI	Tiziano	1N
004	ARDOLINO	Felice	NC
005	BALACCO	Giuseppe	NC
127	BALOSETTI	Davide	CM
165	BARATO	Giuseppe	1N
151	BARTALINI	Chiara	M
167	BASCETTA	Biagio	MI
006	BENETTI	Aldo	NC
007	BIANCHIN	Roberto	CM
008	BONFATTI	Stefano	NC
172	BORGIA	Massimo	1N
009	BOSCHI	Francesco	NC
011	BRUNI	Alberto	NC
156	BURGASSI	Amerigo	NC
012	CALABRESE	Maurizio	NC
168	CAPONI	Saverio	CM
013	CAPUZZI	Gabriele Ettore	1N
014	CARBONE	Augusto	NC
158	CARDILLO	Giuseppe	NC
126	CARNEMOLLA	Giampaolo	CM
015	CASALEGNO	Giorgio	1N
131	CASELLA	Sergio	CM
166	CECCHI	Mauro	CM
143	CELLA	Carmelo	3N
016	CERRATO	Roberto	MI
152	CESETTI	Claudio	GM
017	CIANI	Luigi	NC
119	CIARAMELLA	Antonio	1N
018	COLLOBIANO	Alberto	CM
019	COLUCCI	Andreina	M

020	COLUCCI	Giuseppina	1N
021	COLUCCI	Maria	1N
022	COLUCCI	Pasquale	M
023	CRAVERO	Antonio	NC
024	CUSIMANO	Salvatore	3N
178	DALMASSO	Emanuele	1N
149	DANZILLI	Sabato	NE
142	DATTOLI	Lucio	NC
125	DE VITO	Giovanni	1N
177	DECARO	Danilo	1N
154	DELFINO	Luigi	M
025	DENOZZA	Mauro	2N
148	DI GISI	Umberto	1N
027	DI IORIO	Francesco	1N
028	DI TUCCI	Benedetto	CM
026	D'INCECCO	Stefano	NC
029	DINUZZI	Vito	1N
135	DONADIO	Andrea	CM
030	DORATI	Giuseppe	M
155	ESPOSITO	Luigi	1N
031	ETNA	Agostino	NC
179	FABRI	Luca	CM
032	FALCO	Nicola	2N
033	FINELLI	Amedeo	2N
034	FIORE	Valerio	CM
150	FONTANA	Francesco	NC
115	FRANCHINI	Gabriele	FM
035	FRANCIOSI	Alfredo	NC
110	GALASSO	Giuseppe M.	1N
036	GENTILE	Domenico	NC
137	GIOVANNINI	Ettore	1N
037	GRAZIANI	Sergio	1N
141	GRECH	Gerlando	1N
038	GUERRIERO	Caterina	1N
039	GUERRIERO	Mario	2N
040	IANNICELLI	Salvatore	NC
041	IMPERATORE	Fabrizio	NC
162	INTRAVAIA	Bruno	CM
042	ISOLDO	Diego	NC
044	LA ROSA	Massimo	1N
043	LANDI	Attilio	NC
130	LAPENNA	Antonio	M

045	LAUDATI	Lelio	1N
169	LEONE	Alfonso	M
046	LEONE	Maurizio	1N
047	LO CONTE	Vittorio	CM
048	LOSCO	Sabino	NC
176	LUPO	Francesco	1N
049	MAFFEI	Filippo	NC
050	MAGGIORA	Aldo	1N
164	MARCHELLO	Massimo	1N
051	MARINO	Francesco	2N
134	MARINO	Vincenzo	1N
109	MARTINO	Enzo	NC
052	MASCETRA	Nicola	1N
053	MASCHERI	Luciano	NC
118	MASIERO	Luigi	NC
124	MELANDRI	Fabio	1N
173	MELOTTI	Dario	1N
121	MENNITTO	Roberto	NC
122	MINGIONE	Luigi	1N
054	MONACO	Alfredo	NC
055	MOSCA	Renato	NC
056	NATALI	Massimo	NC
116	NIGLIO	Biagio	1N
138	NISTRI	Paolo	1N
057	PAGANI	Pietro	NC
139	PALMIERI	Francesco	2N
123	PARISI	Cosimo	CM
117	PAUSELLI	Claudio	1N
145	PELLEGRINI	Francesco	1N
174	PELLEGRINI	Pietro	NC
058	PELUSO	Luigi	NC
111	PETRILLO	Michele	MI
160	PICCIN	Mauro	NC
113	PICCININI	Ivan	1N
059	PINTO	Claudio	NC
060	PIOLI	Franco	2N
136	PISCOPIA	Carmela	1N
132	PIVIROTTO	Filiberto	1N
061	PIZZI	Gaetano	1N
062	PORCELLI	Vincenzo	NC
063	PRISCO	Giuseppe	NC
146	PROIETTI	Costantino	1N

180	QUERCI	Alessandro	M
064	RACCARO	Michele	NC
065	RAMELLA	Riccardo	NC
066	RAUSEO	Emilio	NC
129	REBAUDO	Nino	CM
067	RENZI	Nicola	NC
068	RICCI	Massimo	NC
175	RICCI	Antonio	NC
069	RINALDI	Umberto	NC
070	RIVA	Claudio	NC
071	ROBERTI	Corrado	NC
072	ROCCHI	Piero	NC
073	ROMEI	Maurizio	NC
074	ROSSI	Enrico	NC
075	ROSSI	Gianluca	NC
076	RUBERTO	Giuseppe	NC
077	RUMIANO	Roberto	NC
114	RUOPPOLO	Alfonso	1N
078	SALA	Alfonso	NC
010	SALVATORE	Carmine	MS
140	SANTANGELO	Nicola	CM
079	SANTORO	Andrea	NC
080	SARTORI	Fabio	NC
081	SCALA	Paolo	NC
082	SCARPATI	Francesco	2N
084	SENIS	Enrico	NC
083	SERTORIO	Carlo	NC
147	SORRENTINO	Antonio	NC
085	SPANO'	Gaetano	NC
086	SPASARI	Stefano	NC
087	SPERANDIO	Mario	NC
089	SPINA	Pasquale	NC
088	SPINELLI	Raffaele	NC
090	SPIRITO	Giorgio	NC
091	SQUILLANTE	Alberto	NC
161	STALTARI	Giuseppe	1N
092	TOGNOLA	Paolo	1N
093	TORELLI	Gino	NC
128	TORO	Simone	NC
094	TOZZI	Francesco	NC
095	TRADARDI	Stefano	NC
133	TRANQUILLO	Massimo	1N

096	TREBBI	Costantino	NC
097	TRIPI	Nicolò	1N
098	TRONCOSSI	Luca	M
099	URBANO	Paolo	NC
100	VACCARI	Giorgio	NC
159	VALENTE	Pierluigi	NC
101	VALGIUSTI	Tiberio	NC
170	VASTANO	Ciro	1N
102	VERGINE	Mariano	NC
103	VITA	Pierluigi	NC
104	VITALE	Sebastiano	NC
157	ZANON	Ezio	NC
105	ZANOTTI	Fabio	NC
106	ZILIOLI	Marcello	NC
107	ZINGARETTI	Primo	3N
108	ZUCCA	Antonio	NC

ALBO DIRETTORI TECNICI A.S.I.A.S.	
Cognome	Nome
ANDREOLI	Alfredo
BALOSETTI	Davide
COLUCCI	Pasquale
INTRAVAIA	Bruno
PIVIROTTO	Filiberto

Soluzione dello Studio di pag. 23

1. b3+ xb3 2. d2+ xd2 3. d7 c4 4. d8 + b5 5. d5+ b4 6. h4 e vince