



invece, di distogliere l'Alfiere bianco dalla diagonale 'italiana' con mezzi posizionali che contribuiscano a rafforzare la sua posizione senza trascurare lo sviluppo. **10. Ab3, Ab7;** Portando a termine lo sviluppo. **11. Cg3, Cc5; 12. Ac2, g6;** Una mossa difensiva resa possibile dal fatto che il Nero possiede l'Alfiere camposcuro. **13. Dd2, Tfe8; 14. Dh6, Af8; 15. Dh4, Ag7; 16. Ah6, Ac8!;** Un'altra mossa difensiva assolutamente necessaria. Infatti il Bianco minacciava al tratto successivo Cf5 con iniziativa pressoché vincente. **17. A:g7, R:g7; 18. Cf5+, A:f5;** Se 18 ... gf; 19. Dg5+ seguito da D:f6. **19. ef, d5;** Pervenendo finalmente alla spinta tematica. **20. g4, e4;** Cercando di reagire all'attacco sull'ala di Re del Bianco col gioco al centro, secondo un ben noto assioma strategico. **21. de, de; 22. g5!** Il Nero aveva previsto questa mossa. Ciò che non aveva previsto era la perdita del Pe4. **22 ... Ch5; 23. A:e4, C:e4; 24. T:e4, T:e4; 25. D:e4** Con questa serie di cambi il Nero ha attenuato l'aggressività della posizione del Bianco. **25 ... Rf8; 26. Dd4, Rg8; 27. fg** L'unico modo per tentare di valorizzare il Pedone di vantaggio. **27 ... hg; 28. Td1, Te8!;** Il Bianco minaccia di entrare nella settima traversa. Con la sua ultima mossa il Nero cerca di conservare il dominio della sua base: ad es. 29. Dd7, Te7!. **29. Rf1?!, Cf4;** La posizione del Bianco ha perso dinamismo e il Nero ne approfitta sfruttando i numerosi punti deboli presenti nell'ala di Re. **30. Df6?** 30. Dd7 era ancora una buona alternativa. **30 ... Cd5; 31. Dd4, Dd7!; 32. Dh4?** La mossa che perde. Era migliore 32. Te1 mentre dopo 32. Rg1 era forte 32 ... Df5! con la mortale minaccia 33 ... Te4!! o anche 33 ... Cf4! e le minacce si sprecano. **32 ... Ce3+; 33. fe, D:d1+; 34. Rf2, Dc2+; 35. Rg3, T:e3;** Il vantaggio della qualità in una posizione aperta assicura al Nero la vittoria. **36. Dd4, De4; 37. D:e4, T:e4; 38. Cd4, Rf8; 39.**

**Rf3, Te1; 40. C:c6, a6; 41. Cb4, Tb1; 42. Cd3, Td1; 43. Re3, Th1; 44. a4, T:h2; 45. ab, ab; 46. Cf2, Tg2; 47. Ce4, T:b2; 48. Cd6, Re7; 49. Ce4, Re6; 50. Rd4, Tb1; 51. Rc5, Te1; 52. Cd6, Te5+; 53. Rc6, T:g5; 54. C:b5, Tg1 0-1**



### Il reziario e il Trace

Nell'antica Roma lo scontro fra il gladiatore armato di rete e tridente e quello fornito di armatura tracia era il più spettacolare di tutti. Al Circolo, lo spettacolo è assicurato quando si incontrano Corrado Sabia e Francescopaolo Di Milia: in questo scontro, svoltosi recentemente, il Bianco gioca senza guardare la scacchiera.

SABIA-DI MILIA, esibizione Salerno 2002  
Difesa Owen B00

**1. e4, b6; 2. d4, Cf6; 3. Ad3, Ab7; 4. Cd2, d6; 5. Cf3, Cbd7; 6. 0-0, e6; 7. Te1, Ae7; 8. e5?!** La spinta appare prematura: meglio 8. c3 o 8. c4. **8 ... de; 9. de, Cd5; 10. Af1, 0-0; 11. g3, Ac5?!** Mossa pseudoattiva: sembra migliore 11 ... c5. **12. Ag2, Ce7; 13. Ce4?, Cg6?;** Il Nero, che ci vede, poteva guadagnare un Pedone con 13 ... A:e4; 14. T: e4, C:e5!. **14. C:c5, C:c5; 15. De2, Dd5; 16. Ch4, Dd4?;** Perdendo l'occasione di guadagnare un pezzo con 17. C:g6, hg; 18. Ae3, D:e5; 19. A:c5 (Carmine Mangino). **17 ... C:b7; 18. Cf3, Dg4; 19. Rg2, f5; 20. ef, T:f6; 21. Ce5?, Ch4+?;** Una mossa 'estetica' tipica dello stile di Francescopaolo. Più efficace era 21 ... C:e5; 22. D:e5, Df3+ e poi D:f2+. **22. Rh1, D:e2; 23. T:e2, Cg6; 24. C:g6, hg; 25. Af4, Taf8; 26.**

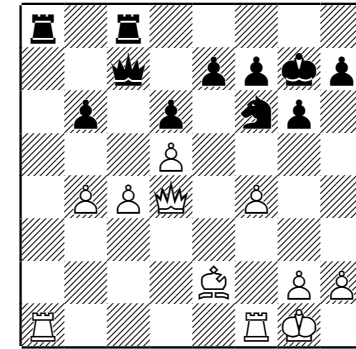


**Rg2, c5; 27. Tae1, Rf7; 28. Ag5, Tf5; 29. T:e6, T:g5; 30. Te7+, Rg8; 31. T:b7, Tgf5; 32. Te2, T5f7; 33. T:f7, R:f7; 34. f4, Td8; 35. Rf3, Rf6; 36. Rg4, c4; 37. c3, Td6; 38. h4, Td5; 39. Te5?!** "Sicuro?" chiede Francescopaolo. In effetti non si può 39 ... T:e5 per 40. fe+, R:e5; 41. Rg5!, ma la cessione della seconda traversa porterà all'eliminazione di tutti i Pedoni dell'ala di Donna, vanificando il vantaggio bianco. **39 ... Td2!; 40. Tb5, Td6; 41. a4, a6; 42. Te5** 42. Tb4 sarebbe inadeguata, perché dopo 42 ... Tc6 la Torre bianca è troppo passiva. **42 ... Td2; 43. Te4?!, b5; 44. Te8, T:b2; 45. Ta8, b4; 46. T:a6+, Rf7; 47. Tc6, bc; 48. T:c4, c2; 49. a5, Ta2; 50. a6, T:a6; 51. T:c2, Rf6; 52. Tc5, Td6; 53. Tg5, Td3; 54. Te5, Td6; 55. Tg5, Td3;** Di qui in poi il Nero comincia a tampinare il suo avversario con frequenti offerte di patta. **56. h5!?** "Poiché non è possibile far cadere il Pg6, al Bianco non resta che tentare di entrare in un finale con due Pedoni contro uno" (Corrado Sabia) **56 ... gh; 57. R:h5, Tf3;** Secondo Corrado, qui il Nero doveva giocare 57 ... Td1 pattando dopo 58. f5, Ta1. **58. Tg6+, Rf7; 59. Tg5, Rf6; 60. Rg4, Td3; 61. Tf5+, Re7; 62. Ta5, Td6; 63. Rg5, Rf7; 64. Ta7+, Rg8; 65. g4, Rh7; 66. f5, Tf6; 67. Te7, Tf8; 68. Rf4, Rg8; 69. g5** Commento di Francescopaolo: "Non mi spavento!". In effetti rinunciando al tentativo di portare il Re davanti al Pedone g il Bianco riconosce di fatto la posizione di parità. **69 ... Ta8; 70. g6, Rf8; 71. Tb7, Te8;** E qui l'ineffabile Francescopaolo chiede le chiavi dell'armadetto per poter consultare un trattato sui finali. Questa... mossa segreta spegne di colpo le ultime velleità del Bianco. **72. Rg5, Rg8 0,5-0,5**

### Basta una mossa

Una delle caratteristiche del nostro gioco è che spesso per vincere occorrono molte mosse buone, ma basta una sola mossa cattiva per rovinare la posizione. Nella partita che segue, giocata al recente Campionato Provinciale, il Bianco in un solo colpo passa da una posizione di vantaggio a una praticamente persa.

DE FEO-SANNA, Angri 2002



Problema: il Bianco passa da netto vantaggio a netto svantaggio in una sola mossa senza lasciare pezzi in presa. **23. b5??** Così la maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna perde mobilità, mentre l'eccellente Alfiere diventa improvvisamente cattivo. L'idea del Bianco di crearsi un Pedone passato sulla colonna a si rivelerà un fallimento. **23 ... Rg8; 24. Ta6?, Cd7; 25. Tfa1, T:a6; 26. ba, Cc5; 27. De3, Ta8; 28. Rh1, T:a6; 29. T:a6, C:a6; 30. Da3, Cc5; 31. Da8+, Rg7; 32. Dc6, Da7;** minacciando matto. **33. Rg1, Da1+; 34. Rf2, Dd4+; 35. Re1, Ce4; 36. Da4, Df2+?;** 36 ... Dg1+ portava al matto in tre. **37. Rd1, Cc3+; 38. Rc2, C:a4 0-1**