

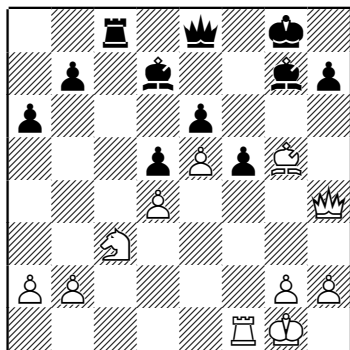
SALA ANALISI

Studi e commenti del giovedì

MORPHY-ANDERSSSEN, XI del match, Parigi 1858
Difesa Francese C00

1. e4, e6; 2. d4, g6?!; Un infelice esperimento in apertura, dovuto al cattivo andamento del match: a Morphy bastava vincere una sola partita per aggiudicarsi la sfida, e Anderssen si era fatto l'idea che il rivale fosse meno temibile in posizioni chiuse. **3. Ad3, Ag7; 4. Ae3, c5; 5. c3, cd; 6. cd, Cc6; 7. Ce2, Cge7**; Il Nero ha già una cattiva posizione, e i suoi pezzi non sono sviluppati secondo un intento preciso. Migliore qui 7 ... Cf6. **8. 0-0, 0-0; 9. Cbc3, d5**; Più coerente col gioco condotto finora 9 ... d6, costruendo un roccioso piccolo centro. Ora la posizione del Nero si fa ristretta. **10. e5, f6**; Reazione obbligata. **11. f4, fe?**; L'apertura della colonna f favorisce il giocatore meglio sviluppato: Anderssen avrebbe dovuto affrettarsi a completare lo sviluppo sull'ala di Donna. **12. fe, a6**; Ora occorre semplificare la situazione cambiando le Torri con 12 ... T:f1+. Il Bianco si affretta a spostare la Donna dalla prima traversa per poter occupare sempre la colonna f con una Torre. **13. Dd2!, Cb4; 14. Ag5, C:d3; 15. D:d3, Ad7; 16. Dh3, De8; 17. Cg3?!** Con la sua ultima mossa il Nero aveva schiodato il Ce7. Per questo motivo il Bianco doveva affrettarsi ad eseguire le operazioni sulla colonna f, prima che fosse possibile interporre il Cavallo in f5. Perciò andava giocato 17. T:f8+, D:f8 (17 ... A:f8 cede irrimediabilmente la casa f6); 18. Tf1 e ora non si può 18 ... Cf5 per 19. g4 e vince il pezzo. **17 ... Tc8?**; Perdendo l'occasione. **18. T:f8+, D:f8; 19. Tf1, De8; 20. Dh4, Cf5**; Troppo tardi: Morphy riesce a organizzare un forte attacco contro il punto debole f6.

21. C:f5!, gf; La ripresa col Pedone e6 costava subito il Pd5.



22. Tf3, Ab5?; "Un flagrante errore di giudizio posizionale" (Steinitz). Il Bianco ora lega i pezzi pesanti del Nero alla difesa dell'Ag7, poi può cambiare il suo Cavallo sull'Alfiere, dopodiché i Pedoni doppiati sulla colonna b costituiscono una debolezza decisiva nel finale. **23. Tg3, Tc7; 24. Af6, f4**; Sacrificio di Pedone per permettere all'Alfiere campochiaro di partecipare alla difesa via d3. Il tentativo di schiodare l'Ag7 con 24 ... Rh8 non va a buon fine dopo 25. Dh6, Df8; 26. C:b4, ab; 27. T:g7, T:g7; 28. Rf2, Df7; 29. Re3, Dg6; 30. D:g6, hg; 31. Rd3, Rg8; 32. A:g7, R:g7; 33. Rc3 con finale di Pedoni vinto. **25. D:f4, Df8; 26. C:b5!, ab; 27. Dh6, Rh8; 28. T:g7, T:g7; 29. Rf2** Centralizzazione del Re. **29 ... Rg8; 30. D:g7+, D:g7; 31. A:g7, R:g7; 32. Rf3, b4; 33. g4, b6; 34. h4, b5; 35. Re3, b3**; L'ultimo trucco. **36. a3! 1-0**. Dopo 36. ab, b4! il Re bianco non poteva più passare ad Ovest. Ora invece non c'è alcun modo di difendere i Pedoni sulla colonna b.

Buon anno a tutti i lettori!



-IL BARBIERE-



Periodico d'informazione del Gruppo Scacchistico Salernitano

Novembre-Dicembre 2002

VINCE CARMINE MANGINO CAMPIONE SOCIALE E PAPÀ: CHE 2002!

Anno davvero speciale il 2002 per Carmine Mangino: la sua prima vittoria in un torneo sociale coincide con la conquista del titolo di Campione. Inoltre, nemmeno dieci giorni dopo la sua affermazione, ecco la nascita del piccolo Marco, il suo secondo figlio. Come a volte capita, Mario Guida è crollato nel finale del torneo, facendosi scavalcare da tre animosi avversari: Mangino, appunto, poi un non più sorprendente Iandolo e il roccioso Virgilio Capozzi. Ottima anche la prestazione di Francesco Marino, mentre decisamente sottotono sono apparsi Contaldi e Leone, pur autore di molte interessanti partite.

Questa la classifica del 3° CSO:

1°-3° C. Mangino, Iandolo, Capozzi	
	con punti 6,5 su 9
4° Guida	6
5°-6° Lamberti, Marino	5
7° Buccheri	4
8° Leone	3,5
9° Contaldi	2
10° Abate	0

Una rappresentativa del Circolo ha disputato il Campionato Regionale a Squadre, ottenendo un discreto quarto posto e il premio individuale di Marco Iandolo, migliore riserva del torneo.

SELEZIONE DI PARTITE

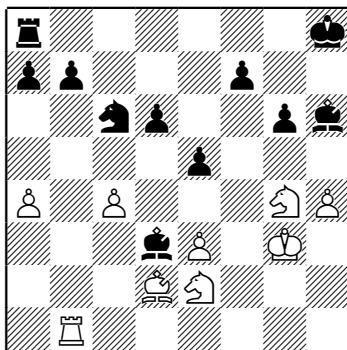
Vendetta, tremenda vendetta

Quando due giocatori si riaffrontano e ripetono la variante d'apertura provata in precedenza, vuol dire che entrambi sono convinti della giustezza delle proprie idee, e vogliono provare l'efficacia della linea giocata. Marco Iandolo e Andrea Leone si erano già affrontati su una variante dell'Inglese al 101° Torneo Sociale. Allora vinse Leone (vedi *Il Barbiere* di febbraio 2002), e adesso per Iandolo è giunta l'ora della vendetta.

IANDOLO-LEONE, CSO Salerno 2002
Partita Inglese A21

1. Cf3, d6; 2. c4, e5; 3. Cc3, f5; 4. d3, Cf6; 5. g3, Ae7; 6. Ag2, 0-0; 7. 0-0, Rh8; 8. Tb1, De8; Rispetto all'incontro precedente, Andrea Leone ha rinviato la spinta in c6 e lo sviluppo dell'ala di Donna: ciò facilita lo sfondamento tematico del Bianco da quella parte. Era importante limitare l'avanzata del Pedone b con 8 ... a5. **9. b4, c6; 10. a4** Era già possibile spingere in b5, come in Gonzales-Bareev, Novi Sad 1990, che proseguì con 10 ... c5; 11. Ag5, Cbd7; 12. Cd2, Ad8; 13. A:f6, T:f6; 14. Cd5 e il Bianco sta meglio. **10 ... Dh5; 11. e3, Cg4; 12. h3, Cf6; 13. Ch4, Df7; 14. b5, g5**; Invece di insistere in un'azione priva

di prospettive, il Nero avrebbe fatto bene a reagire al centro con 14 ... e4. **15. Cf3, Dh5; 16. Ch2, g4; 17. h4, Ce8;** L'ala di Donna del Nero è ancora tutta a casa. **18. f3, Cg7; 19. Ad2** Era già possibile 19. fg. **19 ... Dg6?!**; **20. fg, fg; 21. De2, Ch5; 22. T:f8+, A:f8; 23. Ae4, C:g3; 24. A:g6?** Avvia una serie di semplificazioni dalle quali il Nero uscirà in modo eccellente. 24. Df2 attaccando l'Alf8 avrebbe mantenuto il vantaggio. **24 ... C:e2+; 25. C:e2, hg; 26. Rg2, Ah6; 27. Rg3, Af5; 28. C:g4?** Il Pedone in d3 era troppo importante per cambiarlo con quello doppiato in g4. **28 ... A:d3; 29. bc, C:c6?;**



Ora è il Nero a rovinare la sua posizione: naturalmente non era possibile prendere in e2 oppure in b1 per 30. cb, tuttavia la presa di Pedone avrebbe sottratto un obiettivo d'attacco alla Torre bianca. **30. T:b7, Ag7; 31. Cc3, A:c4?;** I pezzi neri non sono ben coordinati fra loro. **32. Tc7!, Ca5; 33. Ce4, Ad3; 34. C:d6, Cb3; 35. Ac3, a5; 36. C:e5** L'eliminazione dei Pedoni centrali neri porta al crollo della posizione. **36 ... A:e5; 37. A:e5+, Rg8; 38. Tc3!, Te8?;** Svista da Zeitnot in posizione persa. **39. C:e8 1-0**

T

Tutte le strade portano a Roma

Quando dall'apertura si esce in vantaggio netto, è un vero piacere giocare il mediogioco: qui Andrea Leone sceglie più volte la via più complessa per concretizzare il vantaggio, ma riesce a fare il punto per la difficoltà del Nero a trovare un controgio.

LEONE-LAMBERTI, CSO Salerno 2002
Difesa Nimzo-Indiana E49

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. e3, c5; 5. a3, A:c3+; 6. bc, d5?!; Questa mossa presenta non pochi limiti: negli schemi derivanti dalla Variante Sämisch il Nero può contare di solito sulla debolezza del Pc4. Ora invece il Bianco potrà sempre cambiare quel Pedone (Botvinnik). **7. Ad3, Cc6?!**; Un'altra mossa dubbia: il Nero dovrebbe sforzarsi di cambiare il forte Alfiere campochiaro del Bianco attraverso b6 e Aa6. Con il Cavallo in c6 tale piano non è possibile. **8. Ce2, b6; 9. cd, ed; 10. 0-0, c4; 11. Ac2, 0-0; 12. Cg3** Il piano del Bianco è semplice, teorizzato dalla celebre partita Botvinnik-Capablanca, AVRO 1938: mirare alla spinta in e4 e ad un attacco sull'ala di Re. Viceversa il Nero non ha un vero controgio. **12 ... Te8; 13. f3, h5; 14. Te1** Nella partita Larsen-Johansson, Monaco di Baviera 1958 il Bianco giocò con anticipo il piano di Andrea Leone: 14. Ch1, Ca5; 15. Cf2, Ab7; 16. Te1, Dd7; 17. h3, ottenendo un netto vantaggio. **14 ... h4; 15. Ch1, Dd6; 16. Cf2, Ab7; 17. e4, de; 18. fe, Ca5; 19. Ag5** Alla forchetta 19. e5 sarebbe seguita 19 ... Dd4. **19 ... Dc6?!**; **20. Df3, Cb3; 21. Tad1, Tad8;** Il Ph4 è condannato. **22. A:h4, De6; 23. h3, Td7?;** 23 ... Td6 appare necessaria per evitare i prossimi indebolimenti. **24. A:f6, gf;** Cerca di resistere tenendo le Donne sulla scacchiera.

25. Dg3+, Rf8; 26. Cg4, Dd6?; **27. Df2** Sembra migliore 27. Dh4. **27 ... Te6; 28. e5, fe; 29. C:e5, Tde7; 30. Dh4, Th6?;** Cede l'importante Pedone in c4, ma il Bianco non si accorge del fatto che non è obbligato a ritirare la Donna (31. C:c4 minaccerebbe la Donna avversaria). **31. Df2?, Tf6; 32. Dg3, Th6; 33. Tf1!, Ca5; 34. Tf4, Ce6; 35. C:c6?** Si potevano raccogliere i primi frutti della schiacciante superiorità con 35. Cg6+ che vince almeno una qualità grazie all'inchiodatura del Pf7, ma anche così... **35 ... A:c6; 36. Tdf1?** Ora c'era 36. Ah7! con minaccia di matto in g8 e se 36 ... T:h7; 37. T:f7+ e D:d6, con guadagno di materiale. Ma va ancora bene. **36 ... De6; 37. Df2, Re8; 38. Af5, De3; 39. Ag4, D:f2+; 40. T1:f2, Te1+; 41. Rh2, Ad5; 42. Te2+, T:e2; 43. A:e2, Te6!** Il controllo della colonna e assicura una tenace resistenza. **44. Ah5, Te3; 45. Tf5, Ae6; 46. Te5!, T:e5;** Forzata: si minacciava la presa dell'Alfiere grazie all'inchiodatura del Pf7. **47. de, Re7; 48. Rg3, Af5; 49. Rf4, Ah7; 50. Ae2, b5; 51. g4, a5; 52. h4, Re6; 53. g5, Af5?;** **54. h5** 54. a4 avrebbe chiarito la situazione sull'ala di Donna, perché il Pedone non si può prendere per 55. A:c4+ e guadagna l'Alfiere, ma anche così... **54 ... Ah7; 55. h6, Re7; 56. Ag4, b4;** Un ultimo disperato tentativo. **57. cb, ab; 58. ab, c3; 59. Ad1** 59. Re3 bastava a fermare il Pedone: la superiorità del Bianco è così grande che Leone può però vincere anche cedendo l'Alfiere. **59 ... c2; 60. A:c2, A:c2; 61. b5, Rd7; 62. Re3, Rc7; 63. Rd4, Rb6; 64. Rd5, R:b5; 65. e6!** Un importante guadagno di tempo. **65 ... fe+; 65 ... Ab3+;** 66. Rd6 non cambia le cose: l'Alfiere non può lasciar andare il Ph6. **66. R:e6, Rc6; 67. Rf6, Rd7; 68. g6, A:g6; 69. R:g6 1-0** Il bistrattato Pedone di Torre vince la partita.

T

Il buon esempio

Avere delle buone partite di riferimento quando si studiano gli schemi tipici del mediogioco è un grande aiuto. Francesco Marino ha studiato bene il tipico controgio del Nero contro l'attacco di minoranza, e ne ha raccolto i frutti contro Leone.

LEONE-MARINO, CSO Salerno 2002
Partita di Donna-Variante di Cambio D36

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ae7; 4. cd, ed; 5. Cf3, c6; 6. Dc2, Cf6; 7. Ag5, Cbd7; 8. e3, 0-0; 9. Ad3, Te8; 10. 0-0, Cf8; 11. Tab1, Cg6; 12. b4, Ce4; La variante principale prevede 12 ... a6, per contrastare radicalmente l'attacco di minoranza del Bianco: Marino sta giocando seguendo la falsariga di Furman-Klovans, Mosca 1964. **13. A:e7, D:e7; 14. b5, Ag4; 15. Cd2, C:c3; 16. D:c3, Tac8; 17. bc, bc;** Senz'altro migliore di 17 ... T:c6, che lascerebbe gravemente deboli i Pedoni b7 e d5. Si è così ottenuta una tipica posizione dell'attacco di minoranza, col Bianco che preme contro il Pc6 debole e il Nero che organizza il controgio con un attacco diretto sul Re. **18. Cb3?** Prematura, perché allontana un prezioso difensore dall'ala di Re. Nella partita Hochgräfe-Lengyel, Germania 1996/7, il Bianco respinse l'attacco nemico con 18. Tf1, Ch4; 19. Rh1, Dg5; 20. Af1, Te6; 21. Tb7. **18 ... Dg5; 19. Rh1, Ch4; 20. Tg1?** Era necessaria 20. f4. **20 ... Te6;** Il Nero poteva già guadagnare una qualità con 20 ... Cf3. **21. Dc2, Th6; 22. Cd2, Dh5; 23. f3??** Non prevedendo la prossima mossa del Nero. **23 ... Cf5!; 24. Cf1, Cg3+** A Francesco Marino rincresce di non aver giocato 24 ... D:h2+ con matto affogato in g3, ma anche la mossa del testo matta alla prossima, e perciò... **0-1**