

SCACCO MANTO

Anno 1



PERIODICO DELL'ASD MANTOVA SCACCHI - Marzo 2021



Num. 1

La Redazione è lieta di presentare il primo numero di SCACCO MANTO, la nuova rivista semestrale dell'A.S.D. Mantova Scacchi. In piena pandemia, grazie al libero contributo dei nostri associati, è nata questa raccolta di articoli sugli argomenti più disparati, aventi gli scacchi come denominatore comune.

Tutto il lavoro è stato svolto all'insegna del volontariato, all'unico scopo di condividere le conoscenze scacchistiche (e non solo) maturate nella nostra esperienza.

In questo numero potrete trovare articoli che trattano di storia e di letteratura insieme ad altri dedicati all'informatica e al cheating, veloci incursioni nei siti internet di tutto il mondo e

approfondimenti della nostra storia scacchistica locale, rubriche sulle idee tipiche del nostro gioco ma anche momenti di pura goliardia; uno spettro abbastanza ampio da poter esser certi che ognuno troverà qualcosa che desti il suo interesse...

Ci risentiremo all'inizio dell'autunno, ma le bozze di alcuni articoli del secondo numero saranno disponibili sul [sito del nostro circolo](#) ben prima di allora, forse già a partire da maggio. Vi invitiamo a criticare e commentare quelle bozze: ci aiuterete così a pubblicare articoli migliori.

Scriveteci a questo indirizzo:

scaccomanto@mantovascacchi.it.

Buona lettura!

- LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI
- ENIGMISTICA SCACCHISTICA
- SITI E RISORSE ONLINE
- SCACCHI & COMPUTER
- A PROPOSITO DEL CHEATING
- GLI SCACCHI DI PACIOLI (O DI LEONARDO?)
- IL TRECENTONOVELLE
- L'ILLUSIONE DEL GIOCATORE DI SCACCHI
- L'OROSCOPO DI CAISSA
- MANTUA CHESS



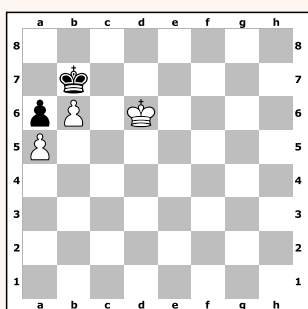
LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

La rubrica si rivolge principalmente a chi si è avvicinato da poco al nostro gioco e desidera cominciare ad approfondire le sue moltissime idee tipiche.

LE FORTEZZE

Probabilmente i giocatori ancora poco esperti non hanno presente che nei finali, dove in genere il vantaggio di materiale risulta decisivo, esistono parecchie fortezze, cioè posizioni in cui un vantaggio di materiale a volte anche enorme è insufficiente per vincere. Conoscere almeno le fortezze più tipiche può tornare utile per salvarsi da situazioni a prima vista più che abbandonabili. Ne mostriamo qui alcune.

Partiremo dalle più semplici.

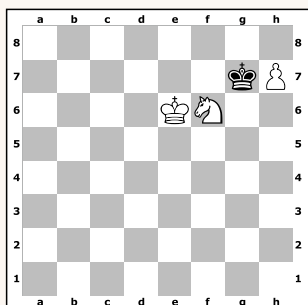
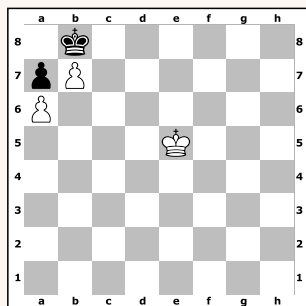


Il N si salva facilmente grazie allo stallo.

Ad es.:

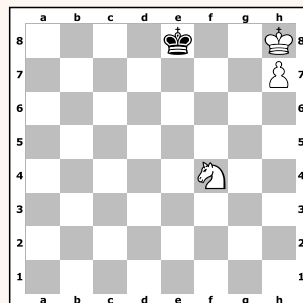
1. Rd7 Rb8 2. Rc6 Ra8 3. b7+ Ra7 4. Rc7 stallo.

Il Re Bianco non può avvicinarsi a quello Nero senza metterlo in stallo, per cui la posizione è patta. Ed è patta anche se i pedoni bianchi sono in b6 e c7 e il pedone nero è in b7, mentre non lo è più se si sposta la posizione ulteriormente verso destra, perché in tal caso il Re Bianco può penetrare dal lato di Donna.



Anche in questo caso il N si salva grazie allo stallo.

Il pedone deve essere di Torre e deve essere sulla settima traversa: se è sulla sesta il B vince facilmente.



Per pattare il N deve impedire al Re Bianco di spostarsi da h8, ma ha due mosse a disposizione: Rf7 e Rf8. Solo una di esse patta. Come decidere?

La decisione va presa esclusivamente in base al colore della casa su cui si trova il Cavallo.

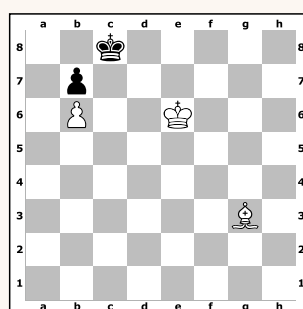
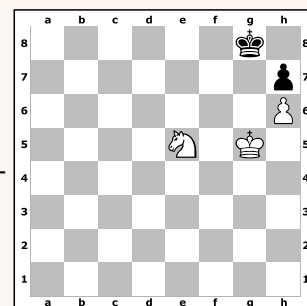
In questo caso il Cavallo è su casa nera, per cui la mossa corretta è Rf8; se il C fosse su casa

bianca, ad esempio in h1, la mossa corretta sarebbe Rf7. Insomma, la regola è che il N deve spostare il Re sulla casa dello stesso colore di quella su cui si trova il Cavallo.

Se nella posizione del diagramma il N giocasse 1. ... Rf7?? dopo 2. Ce6 (o g6) non potrebbe giocare 2. ... Rf8 e quindi alla mossa successiva il B sarebbe libero di giocare 3. Rg7 e di promuovere il Ph7.

Un'altra posizione in cui il B non può vincere:

se ci prova mette necessariamente il N in stallo. Ovviamente per pattare il Re Nero deve sempre pendolare tra g8 e h8.



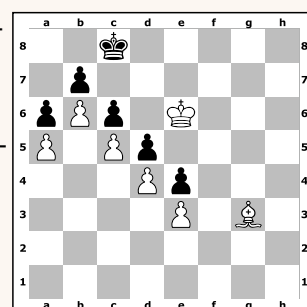
Il N non deve fare nulla di particolare per pattare perché il B non può provare a vincere senza provocare lo stallo. È perché si dimenticò di questa fortezza che Shankland abbandonò in posizione patta nella sua partita contro Giri, per la quale si veda [pag. 5](#).

È importante ricordarsi che questa posizione è patta anche se

l'Alfiere è bianco. Se però l'Alfiere è nero, come nel diagramma, la posizione rimane patta anche aggiungendo pedoni bloccati a volontà, come nel prossimo diagramma.

Gli otto pedoni aggiunti sono irrilevanti ma è fondamentale che essi siano tutti bloccati.

Spostando il pedone e3 in e2 la posizione diventa facilmente vinta per il Bianco: 1. Re7 e3 (l'unica mossa possibile, visto che il Re Nero è in stallo) 2. Re6 e il Bianco vince catturando il pedone e3.

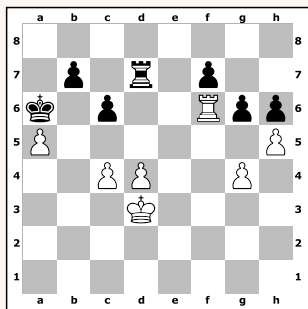


COMBINAZIONI E MANOVRE TIPICHE

In questa sezione pubblicheremo metodi tipici del centro-partita e del finale che probabilmente i giocatori ancora non molto esperti non conoscono e che, proprio perché tipici, possono tornare molto utili per incrementare il proprio bottino di punti nei tornei.

Un metodo tipico per crearsi un pedone libero nel finale

È evidente che il N può vincere in modo elementare andando a catturare i pedoni dell'avversario. Può darsi però che, magari perché indispettito dalla riluttanza del B ad abbandonare, egli decida di accelerare i tempi con 1. ... g6?? In tal caso perderebbe dopo 2. g5!! l'unica mossa che non solo non perde ma vince! Questo meccanismo ha permesso alla parte perdente (o comunque non-vincente) di rubare tantissimi punti nel corso dei secoli, per cui conviene ricordarlo.

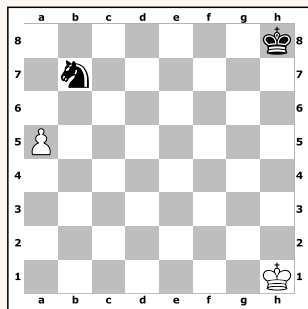


Naturalmente il suddetto meccanismo non torna utile solo nei finali di pedoni.

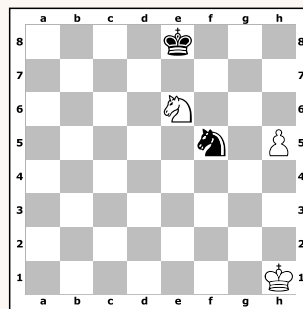
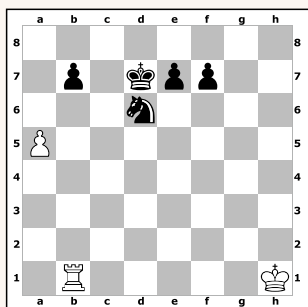
Ad esempio, in una partita Karpov (2700) - Hort (2600) si verificò la posizione qui a fianco. Karpov giocò 61. g5! e vinse dopo diverse mosse.

Qualche metodo tipico per sfruttare un pedone di Torre contro un Cavallo

Nel finale i pedoni più pericolosi per il Cavallo sono quelli di Torre, seguiti da quelli di Cavallo. Nella posizione qui a fianco, il B vince spingendo in a6: il Cavallo non può "girare attorno" al pedone e quindi non può impedirne la promozione. Questa posizione rende spesso possibili sacrifici vincenti del tipo illustrato nel prossimo diagramma.



Il B vince sacrificando la Torre:
1. Txb7! CxT 2. a6 Rc7 3. a7!



2. h6 Cf5! 3. h7 Ch4+ 4. Rg3 Cg6.

Può anche tornare utile conoscere la conclusione di uno studio di Chéron del 1952:

1. Cg7+! (l'unica che vince) CxC
2. h6 Rf8 3. h7.

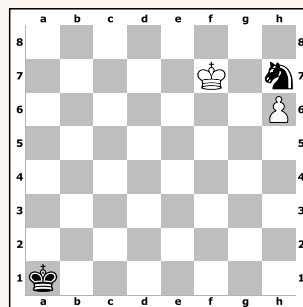
Bisogna però considerare anche i piccoli dettagli, naturalmente. Come nota M. Dvoretsky nel suo *Endgame Manual*, se il Re Bianco fosse in g2 la posizione iniziale sarebbe patta: 1. Cg7+ CxC

Semplicemente sapere che il pedone più forte contro il Cavallo è quello di Torre aiuta spesso a trovare intuitivamente mosse che altrimenti richiederebbero lunghi calcoli.

La seguente posizione si è verificata nella partita A. Damia (2315) - S. Gromovs (2304) (Codogno, 2010):

Il B non giocò 47. Rxc6?, perché dopo 47. ... Cf4+ il N avrebbe catturato il suo pedone di Torre pattando facilmente. Il B giocò invece 47. Rg5!! (l'unica mossa che vince perché conserva il pedone di Torre) e vinse dopo 47. ... Rb5 48. h4 Ce3 49. h5! gxh5 50. gxh5 Cc4 51. h6 Ce5 52. h7 Cf7+ 53. Rf6.

Si noti che invece 49. Rxc6? avrebbe pattato dopo ad esempio 49. ... Cxg4 50. h5 Ce5+ 51. Rf5 Cf7 52. Rf6 Ch6. Il Cavallo è ora davanti al pedone e può impedirne la promozione: il Cavallo può infatti fermare da solo un pedone di Torre sulla sesta traversa anche se il pedone è sostenuto dal Re, come dimostra la prossima posizione.

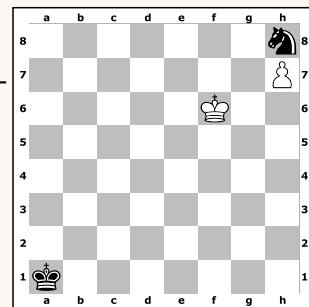


Ci si può convincere che la posizione è patta consultando le [Syzygy Tablebases](http://SyzygyTablebases).

Ad es.: 1. Rg7 Cg5 2. Rg6 Ce6 3. h7 Cf8+.

È la possibilità di dare questo scacco che salva il N.

Per completezza diciamo anche che il Cavallo non può fermare un pedone di Torre in settima traversa sostenuto dal Re. Nella posizione qui a fianco la banale 1. Rg7 vince subito.



LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

L'ANGOLO DELLA SCHADENFREUDE

intermezzo consolatorio

Schadenfreude è una delle tante parole composte tedesche che non hanno equivalenti semplici in altre lingue.

Negli ultimi tempi è diventata un po' di moda e denota il sentimento di delizia per le sventure altrui, il passivo godimento per le calamità che colpiscono persone che si odiano o si invidiano.

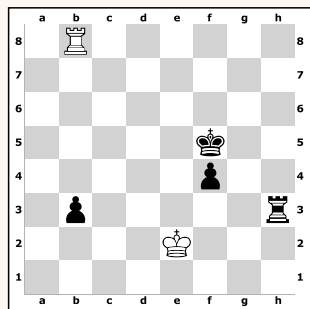
Quale maggior delizia (e consolazione), per un giocatore debole, che contemplare gli strafalcioni commessi da scacchisti ben più forti di lui?

Non sono pochi i libri e le rubriche che sono interessanti proprio perché sfruttano questo sentimento forse ignobile ma davvero molto umano. Per fare solo un esempio, anche il grande Mark Dvoretsky se ne è servito nel suo Tragicomedy in the Endgame (Russell Enterprises, 2011).

Proveremo qui a dare il nostro piccolo contributo, con uno scopo simile a quello del suddetto Tragicomedy, che ha come sottotitolo Instructive Mistakes of the Masters (Errori istruttivi dei Maestri): cercheremo insomma di fornire qualche informazione utile ai meno esperti commentando gli errori madornali di giocatori fortissimi.

Detto questo, l'ultima posizione illustrerà un errore portentoso di Bareev (2685) contro Karpov. È ben poco istruttivo ma è una specie di miracolo al contrario per cui siamo certi che riempirà di gioia i cultori della Schadenfreude più estrema.

O.S. Bernstein - V. Smyslov Staunton Memorial Groningen, 1946



In questa posizione completamente vinta V. Smyslov (che divenne Campione del Mondo nel 1957) giocò la sciagurata 59. ... b2?? E dopo 60. Txb2! Rg4 61. Rf1 la partita finì patta. Ecco la variante cruciale: 60. ... Th2+ 61. Rf3 Txb2 stallo!

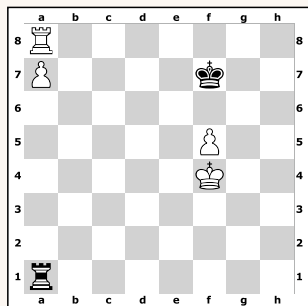
Ovviamente l'errore di Smyslov è stato commesso infinite volte da giocatori più deboli sia prima che dopo di lui.

Nella partita A. Ferreira (2216) - N. Rodrigues (2224), giocata nel 2002, si verificò la posizione qui a fianco.

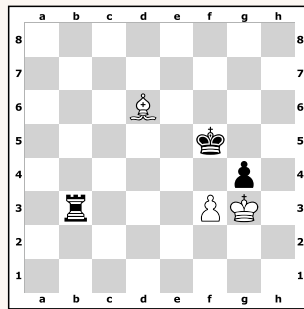
La partita continuò così: 55. Th8?? Txa7! e terminò patta dopo qualche mossa.

Dopo 56. Th7+ Rf6 57. Txa7 c'è il solito stallo!

Questo meccanismo di patta è davvero da ricordare!



I. Miladinovic (2519) - A. Beliavsky (2638) Ocrida, 2001



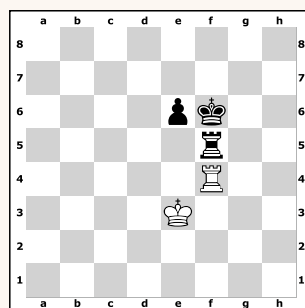
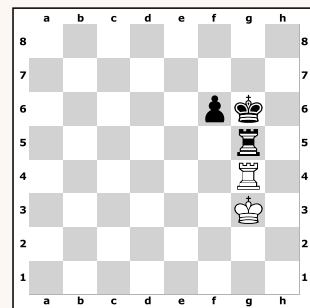
Ora il N avrebbe potuto vincere con 99. ... Txf3, ma giocò invece 99. ... gxf3??, entrando così in una sorprendente ma ben nota fortezza scoperta nel '700 dal modenese Ercole del Rio (1718-1802). Dopo 100. Ac5 Re4 101. Rf2 si verificò proprio la posizione di Del Rio e la partita terminò patta alla mossa 127. Questa posizione è analizzata da M. Dvo-

retsky a p. 63 del suo *Tragicomedies in the Endgame*. Vi potrete convincere che essa è patta consultando le [Syzygy Tablebases](#).

Un'altra fortezza utile per salvare qualche mezzo punto!

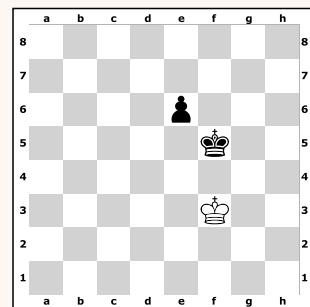
Vachier-Lagrave (2784) - Radjabov (2765) Opera Euro Rapid, 10 febbraio 2021

In questa posizione al B basterebbe giocare 46. Rf3 per pattare in modo elementare. Invece il B commise un errore che si giudicherebbe impossibile per un giocatore del suo livello. Giocò 46. Tg5??, e dopo 46. ... Rxf3 47. Rf3 Rf5 48. Rf2 Rf4 abbandonò. Si noti che Vachier-Lagrave è entrato volontariamente in un finale di pedone che già da bambino sapeva essere perso: capita dunque occasionalmente a chiunque di riuscire a non applicare perfino le conoscenze più radicate.

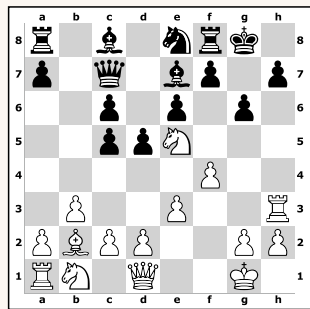


Ci pare il caso di precisare per i meno esperti che nella posizione qui a fianco, superficialmente molto simile alla precedente, è invece corretto cambiare la Torre. Dopo 1. Txf5 Rxf5 2. Rf3! il B conquista l'opposizione e di conseguenza la patta. Anche dopo 1. ... exf5 2. Rf4 la posizione è patta. Nella partita del 1999 tra R. Zampronio e C. Araujo, il B giocò invece 71. Rf3??. Ora il N avrebbe potuto vincere con 71. ... Re5! (o Rg5!), perché dopo 72. Txf5 Rxf5 avrebbe conquistato l'opposizione. Invece giocò 71. ... Txf4?? e la partita terminò patta.

Per interpretare correttamente le ultime cose dette è necessario e sufficiente conoscere una regola molto semplice. Nella posizione qui a fianco le case f5, e5 e d5 sono dette "case critiche". Il N vince se occupa una di esse col Re e con l'opposizione: si ha l'opposizione quando i due Re si fronteggiano distanziati di una casa e tocca all'avversario muovere. In questa posizione, dunque, il N vince se tocca al B muovere, mentre patta se muovere tocca a lui. Si può controllare che ciò è vero consultando, ad esempio, le [Syzygy Tablebases](#). Questa regola vale solo se il pedone non ha superato la metà della scacchiera; se invece l'ha superata al N basta conquistare una delle tre case critiche, con o senza opposizione, per vincere.



Esteban Canal - Armando Siveri
San Benedetto del Tronto, 1957



In questa posizione al grande Canal parve di poter vincere con una combinazione tipica, per cui giocò due cappelle consecutive: 12. Cxc6?? Dxc6 13. Dh5?? Gli sfuggì però una mossa semplicissima e abbandonò dopo 13. ... gxh5 14. Tg3+ Cg7 15. Tgx7+ Kh8 16. Txf7+ d4! (ecco la mossa che Canal non vide quando sacrificò la Donna) 17.

Txe7 Ab7. (Per informazioni sul mantovano A. Siveri si veda [l'articolo di Marino Azzoni](#) nell'inserito Mantova Chess.)

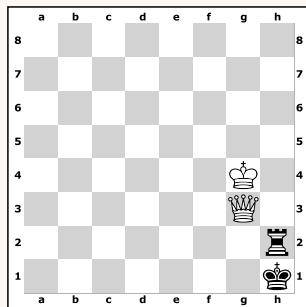
Qui a fianco riproduciamo la posizione 17 del *Chess Training Pocket Book - 300 Most Important Positions & Ideas* di Lev Alburt.

Essa illustra una delle tante versioni della combinazione molto tipica che Canal avrebbe voluto realizzare.

Il B vince così:

1. Af6!! DxDh5 2. Tgx7+ Rh8 3. Txf7+ Rg8 4. Tg7+ Rh8 5. Txb7+ Rg8 6. Tg7+ Rh8 7. Tg5+ Rh7 8. Txb5 Rg6 9. Th3 Rxf6 10. Txb6+.

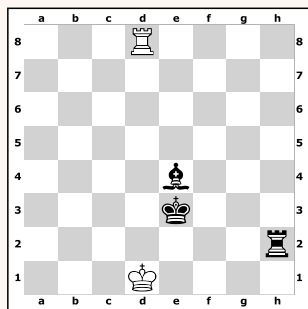
A. Morozevich (2747) - D. Jakovenko (2671)
Pamplona, 2006



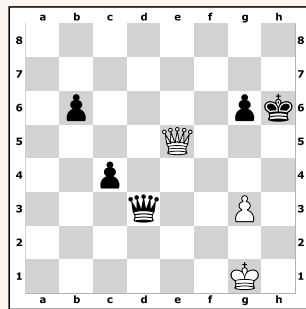
Non è per niente facile vincere avendo la Donna contro la Torre, ma per un giocatore del livello di Morozevich dovrebbe essere elementare. Purtroppo però la partita si era prolungata alquanto, per cui si ebbe 111. Rf3?? (commento del GM M. Krasenkov: "Questo è difficile da capire. Il GM A. Morozevich cade in una ben nota trappola.")

Ma a noi non pare poi così difficile da capire: quella era la mossa 111! Tf2+! 112. Re3 Te2+ 113. Rd3 Td2+ 114. Rxd2 e inevitabile patta per stallo. Se il B non cattura la Torre, il Nero può continuare a dare scacco all'infinito. Questo meccanismo di patta va ricordato, ma va ricordato anche che conviene speculare sulla stanchezza dell'avversario. Nel prossimo diagramma si mostrerà un altro esempio degli effetti spesso devastanti della stanchezza.

Questa posizione è tratta dal *Tragicomedy* di Dvoretzky (p. 65) e si verificò nella partita P. San Segundo Carrillo (2505) - A. Beliavsky (2665), giocata a Madrid nel 1997. Si era già alla mossa 110! Il B giocò 110. Tb8?? La partita sarebbe persa comunque (matto in 23 mosse dopo la "corretta" 110. Rc1), ma ora il N potrebbe dare matto in una mossa con 110. ... Th1#. Invece Beliavsky, a quel tempo uno dei giocatori più forti del mondo, non vide il matto, giocò 110. ... Td2+? e vinse ugualmente dopo qualche mossa. Dvoretzky, nel suo libro, descrive la tecnica da usare sia in attacco che in difesa in finali di questo tipo.



L. Aronian (2778) - J. van Foreest (2543)
Magnus Carlsen Invitational, 14 marzo 2021

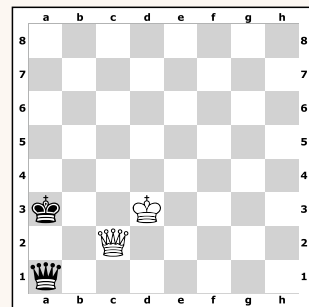


Il B può dare ancora tanti scacchi, ma la vittoria del N è assolutamente certa, soprattutto se il N è un GM come J. van Foreest. E infatti: 64. ... Df5?? 65. Dh8+ Rg5 66. Dh4# 1-0. Catastrofi del genere non sono per niente rare nei finali di Donna, per cui fate attenzione! In questa partita il B ha dato matto solo con Donna e Pedone,

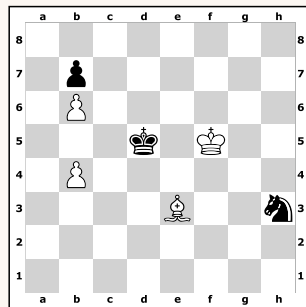
ma è il caso di precisare che è possibilissimo dare e prendere matto con materiale ancora inferiore. Si veda il prossimo diagramma.

Questa posizione, tratta dall'ottimo testo *Fundamental Chess Endings* di K. Müller e F. Lamprecht, si verificò nella partita V. Anand - P. Thipsay, giocata nel 1987.

Anand riuscì a trovare il matto forzato: 1. Dc5+ Ra2 2. Dc4+ Ra3 3. Da6+ Rb2 4. Db6 Rc1 5. Dc5 Rb2 6. Db4 e il N abbandonò, visto che verrebbe mattato dopo 6. ... Rc1 (oppure 6. Ra2 Rc2! con matto imparabile) 7. Dd2+ Rb1 8. Dc2#.



A. Giri (2783) - S. Shankland (2725)
Tata Steel, 25 gennaio 2019

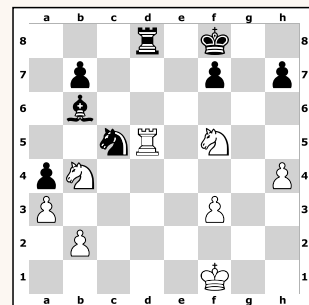


Nella posizione del diagramma Shankland fece un errore che lasciò tutti allibiti e cioè... abbandonò! Ma la posizione è patta anche se il N perde il suo Cavallo imprigionato, e lo è grazie a una fortezza elementare che Shankland sicuramente conosceva! Dopo ad es. 45. ... Rd6 46. Rg4 Rd7 47. RxCh3 Rc8 si raggiunge la fortezza illustrata a [pag. 2](#) (il pedone b4 è irrilevante).

A. Karpov (2740) - E. Bareev (2685)
Linares, 1994

Al N basterebbe giocare 35. ... Txd5 36. Cxd5 Ad8 per ottenere una posizione almeno pari. Invece pensò bene di giocare 35. ... Aa7?? e venne mattato con 36. Txd8#.

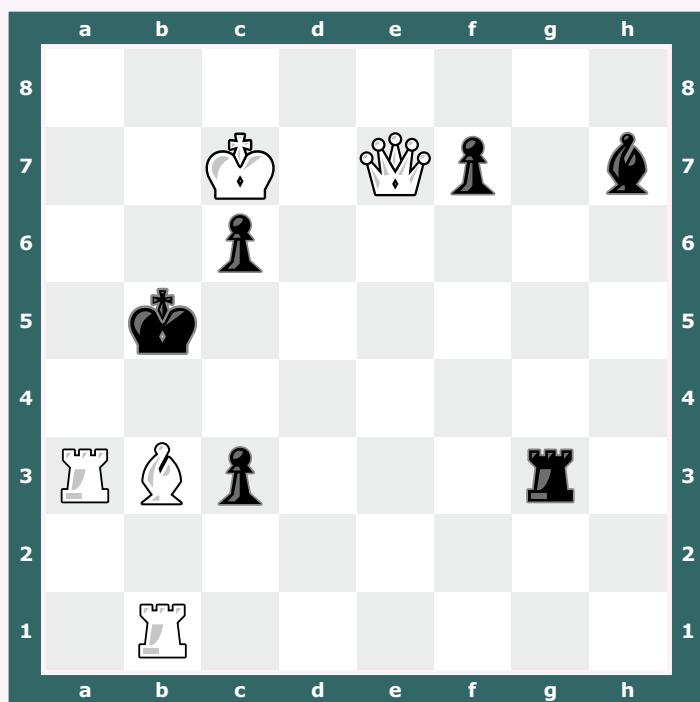
Qualsiasi commento sarebbe crudele.



**LA CASSETTA
 DEGLI ATTREZZI**

**RITORNA NEL PROSSIMO NUMERO
 CON NUOVI STRABILIANTI STRUMENTI:
 NON PERDETELA!**

· CRUCISCACCHI ·



Il Bianco muove e matta in due mosse.
(Gerald Frank Anderson, 1921)

· Una volta risolto il problema, puoi stampare la pagina e divertirti a risolvere il cruciverba (M. Gasparini), le cui definizioni sono riportate qui a fianco. Tutte le case occupate da pezzi sono da considerarsi come le caselle nere dei normali schemi di parole crociate.

· Terminato il gioco, leggendo nell'ordine le lettere contenute nelle case **c8**, **a6**, **d5**, **h4**, **d3**, **f3**, otterrai il nome del più giovane scacchista nato nel nostro Paese ad aver vinto il Campionato Italiano Assoluto.

Orizzontali

- a8. Un sacrificio in apertura.
- a7. Articolo... quarantanove.
- a6. La fine di Pessoa.
- d6. Il fondatore della psicanalisi.
- c5. Tipi di valvole termoioniche.
- a4. Lo si ferisce umiliando.
- d3. Next Generation Internet.
- a2. Hanno solo clienti... spiritosi!
- c1. La città di Giulietta.

Verticali

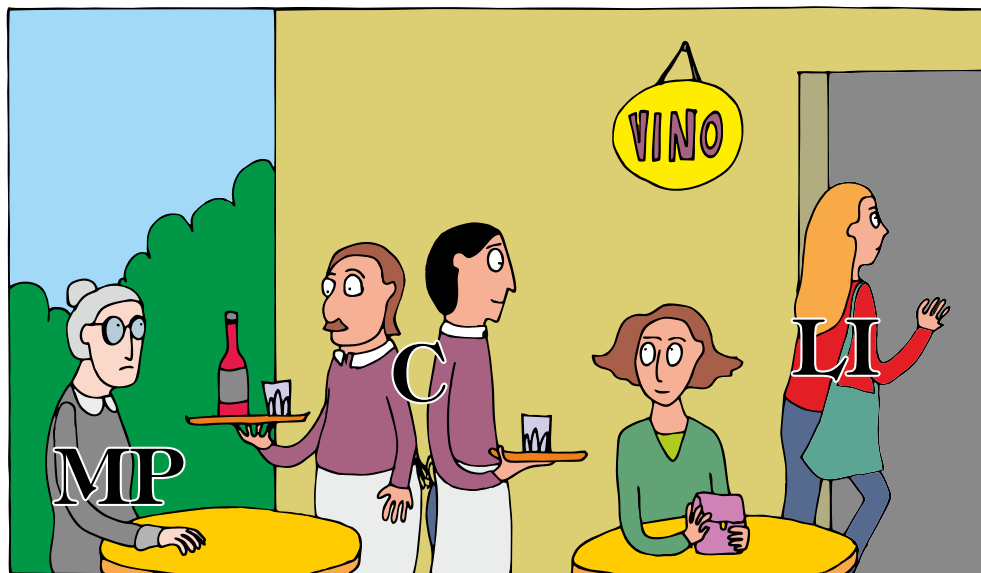
- a8. Gli scacchi sono quello *dei re*.
- b8. Quella *di Donna* si trova a Ovest.
- d8. È simile al palindromo.
- g8. Nota marca di morbidi peluche.
- e6. Gli... uomini-ragno che montano i palchi per i concerti.
- f6. Un moderno settore energetico.
- h6. Una pianta carnivora.
- c5. Un notiziario televisivo.
- a2. Il Lasker di un celebre *Manuale degli scacchi* (iniz.).
- c2. Il principio dell'ovvietà.
- g2. La quinta e la nona di Beethoven.

Le soluzioni dei giochi sono pubblicate a pag. 23.

REBUS

(9 8)

(Marco G.)



Frase bisenso
(3 7 2 7)

LOTTO DI TASSELLI
(M.G.)

Agli appassionati di *Enigmistica Classica*, proponiamo qui sopra un gioco considerato dai cultori una delle forme più elevate di quest'arte: la **crittografia mnemonica**, recentemente ribattezzata dalle più quotate riviste del settore **frase bisenso**.

Per risolvere questo tipo di gioco bisogna trovare una frase che abbia due significati: uno riferito all'esposto (la frase di partenza) ed uno completamente diverso.

Il diagramma numerico indica il numero di lettere che compongono le parole della soluzione.

Ecco un esempio:

LECCA-LECCA (2 5 2 8)
sol.: Un disco di Zucchero

siti e risorse online

Internet Archive

Molti ormai conoscono Internet Archive, "una libreria digitale di siti Internet e altri artefatti culturali in formato digitale". Da Internet Archive si possono scaricare infiniti libri per i quali sono scaduti i diritti d'autore. Forse però non molti sanno che, oltre a ciò, è anche possibile prendere in prestito (ma non scaricare) tanti libri elettronici per i quali i diritti d'autore non sono ancora scaduti. Facciamo solo qualche esempio di libri che possono essere presi in prestito (dopo essersi registrati): [200 Brilliant Endgames](#) di I. Chernev; [Chess traps, pitfalls, and swindles](#) di A. Horowitz; [The Chess Artist](#) di J.C. Hallman; [La variante di Lüneburg](#) di P. Maurenzig; [Il gioco degli scacchi interamente visualizzato](#) di O. Ghedina.

Per gli appassionati di storia degli scacchi, poi, Internet Archive è un sogno che si avvera, perché consente di scaricare gratuitamente tantissimi libri antichi o anche solo molto vecchi. Anche in questo caso faremo solo qualche esempio: [Il Giuoco de gli scacchi](#) (1584) di Ruy Lopez; [Trattato dell'invention et arte liberale del giuoco di scacchi](#) (1604) di A. Salvio; [Il giuoco incomparabile degli scacchi](#) (1769) di D. Ponziani ed E. Del Rio; [The Book of the First American Chess Congress](#) del 1859; tutti i libri di H. Staunton, tra cui [Chess: theory & practice](#) del 1876; [The modern chess instructor](#) (1889) di W. Steinitz; [A History of Chess](#) (1913) di H. Murray. Aggiungiamo anche qualche libro gratuito potenzialmente interessante non solo per gli amanti della storia: [Chess Match between Messrs. Steinitz & Blackburne](#) (1876) di W. Steinitz; [The Championship match : Lasker v. Tarrasch](#) (1908) di L. Hoffer; il [Manual of Chess](#) di E. Lasker; [Chess Fundamentals](#) e [A Primer of Chess](#) di J.R. Capablanca.

Infine, ecco anche qualche esempio di vecchie riviste scaricabili gratuitamente: [Revista De Ajedrez](#) del 1889, a cura dell'Havana Chess Club; [North American Chess Reporter](#) del dicembre del 1933; [Chess Review](#) del gennaio 1954.



Sygyzy Tablebases

Volete conoscere con certezza assoluta il risultato (con gioco ottimale) di un qualsiasi finale con un massimo di sette pezzi, inclusi i Re?

Questo sito ve lo consente.



Home of the Dutch Rebel

[Rebel](#) è stato uno dei programmi scacchistici più famosi e forti degli anni '90. Da questo sito, curato dall'autore stesso di Rebel, è possibile scaricarne tutte le versioni, incluse [quelle per DOS](#). Queste ultime vengono fornite assieme a D-Fend Reloaded (un'interfaccia grafica per l'emulatore DosBox), già pronte per funzionare perfettamente in Windows 10.

Gratuite sono anche tutte le versioni di Pro-Deo, il successore di Rebel.

ChessTempo

Questo sito consente di giocare online e propone posizioni per allenare (previa registrazione) [aperture](#), [tattica](#) e [finali](#).

Noi però lo consigliamo soprattutto per il suo [database gratuito](#) con milioni di partite, utilissimo per chi non ha il BigDatabase di Chessbase o non è abbonato a Chessbase. Di default vengono mostrate solo le partite dei giocatori con un elo superiore a 2200, ma quest'impostazione può essere cambiata facilmente modificando il campo "DB" in alto a destra. Le partite possono anche essere scaricate in formato png.

Chess Engines Diary

È un sito dedicato ai motori di scacchi. Qui potrete trovare parecchio materiale gratuito, e con una piccola donazione potrete [scaricare migliaia di motori](#).

Paul Morphy Index

Un sito pressoché esaustivo sul grande Paul Morphy e sui suoi avversari. Imperdibile per gli appassionati di storia degli scacchi. L'unica pecca è che i link per scaricare le partite di Morphy non funzionano, ma si può rimediare da qui: timkr.home.xs4all.nl/ChessTutor/morphy.htm.

CHIESS HALL

QUANDO GLI SCACCHI
INCONTRANO LA MUSICA...

di Enrico Trazzi e Giovanni Albertini

Di recente due scacchisti dell'ASD Mantova Scacchi hanno deciso, un po' per gioco e un po' per sfida, di cimentarsi in un'impresa piuttosto ardua: associare a ogni grande giocatore di scacchi del passato un compositore a lui contemporaneo che potesse incarnarne lo spirito! Già, perché gli scacchi e la musica in quanto forme d'arte riflettono il sentire della loro epoca e permettono a noi che viviamo in un tempo tanto distante di poterci immergere appieno nelle sensazioni e negli stati d'animo di quei grandi artisti.

Per fare ciò, si è pensato di creare un canale denominato Chess Hall sulla piattaforma YouTube, all'interno del quale saranno presenti diverse playlist: una per ogni campione del passato. Abbiamo iniziato con il nostrano Gioachino Greco, giusto per rendergli l'onore che certamente merita. Intanto che la partita scorrerà lentamente in video, in sottofondo si potranno ascoltare brani tratti dalle composizioni di Claudio Monteverdi, autore non a caso italiano vista la grandezza raggiunta nelle arti dal Bel Paese nel XVI secolo!

Gli abbinamenti fra i giocatori e i rispettivi compositori non saranno mai casuali: e così troverete François-André Danican Philidor che giocherà sulle note di Mozart (non ce ne vogliano gli estimatori di Philidor in veste di compositore ma gli autori han-



no ritenuto maggiormente rappresentativo del periodo il celeberrimo Wolfgang Amadeus), Alexander McDonnell accompagnato da Franz Peter Schubert, Louis Charles de la Bourdonnais da Ludwig van Beethoven o un esplosivo Paul Charles Morphy andare a nozze con Wilhelm Richard Wagner, oltre a molti altri ancora...

Per ogni campione sono state scelte 5 partite (verranno caricate ogni settimana al martedì, al giovedì e al sabato). L'obiettivo è quello di mostrare la sua dirompente forza di gioco: infatti dello scacchista preso in esame, laddove sia possibile, mostreremo alcune delle sue brillanti vittorie conseguite in diversi momenti della sua carriera, sia di bianco che di nero, contro i più forti giocatori a lui contemporanei.

Al nostro piccolo ma impegnativo esperimento abbiamo, inoltre, deciso di conferire uno scopo didattico. In ogni partita sarà presente quello che per noi è il momento decisivo, dove lo spettatore verrà avvisato e avrà un poco di tempo in più (o se alle prime armi potrà mettere in pausa il video) per pensare a quale potrebbe essere il colpo vincente!

L'intento alla base di tutto ciò consiste nel coniugare la funzione prettamente didattica delle partite "storiche" con un piacevole quanto speciale sottofondo che permetta d'immergersi nello *Zeitgeist* (traducibile come lo *Spirito del tempo*, espressione adottata nella storiografia filosofica otto-novecentesca per indicare la tendenza culturale predominante in una determinata epoca).



G6

Il sito del Gruppo Scacchi E Informatica (GSEI o G6) è il punto di riferimento italiano per i programmatori di software scacchistico. Da più di vent'anni organizza il Campionato italiano dei programmi di scacchi. Nel sito si può accedere ad un forum dove poter condividere informazioni tecniche di alto livello, suggerimenti per chi vorrebbe realizzare un proprio programma ma anche esperienze di utilizzo dei software scacchistici. Ci trovate qui: <https://www.gsei.org>.

MANTOVA SCACCHI

Come non citare infine in questa sede il nostro sito, attivo ormai da molti anni, attraverso il quale potrete mantenere sempre aggiornati sulle novità scacchistiche virgiliane e non solo! Veniteci a trovare su:

www.mantovascacchi.it!



← siti e risorse online →

SCACCHI & COMPUTER

COME ~~PENSA~~ FUNZIONA UN PROGRAMMA DI SCACCHI

[1ª parte]

a cura di
Stefano Gemmascacchista e programmatore
fondatore del GSEI - Gruppo Scacchi E Informatica (www.gsei.org)

Tutti noi conosciamo almeno un programma di scacchi; c'è chi lo usa regolarmente, chi ne usa più d'uno e chi ne rifugge. Nessuno però è immune dal loro severo ed obiettivo giudizio, che cade come una scure su quella partita brillante... che abbiamo rocambolescamente vinto ma che, in realtà, avremmo dovuto perdere, perché così dice Stockfish.

Quando si analizza una posizione al nostro circolo, si sentono spesso frasi del tipo: "qui stavo meglio io, infatti il motore mi dà +0.8" oppure "in questa variante c'era un matto in 7 mosse, ma solo un motore avrebbe potuto vederlo". Ormai i programmi di scacchi, alias motori, alias engine(s), sono diventati gli arbitri e giudici severissimi delle nostre prodezze e nefandezze scacchistiche, a tutti i livelli.

Ma come funziona un programma di scacchi? Sì, perché i programmi non "pensano" ma "funzionano", quando va bene, e non fanno altro che ripetere velocissimamente le istruzioni impartite dai programmatori. Non è del tutto vero, con i recenti sviluppi delle reti neurali, ma soffermiamoci sui programmi più tradizionali, che tanto di carne da mettere al fuoco ce ne sarà così tanta che serviranno più articoli, nei prossimi numeri di Scacco Manto.

Il lettore attento si chiederà come un programma possa essere "tradizionale", visto che solo da pochi anni si sono diffusi così tanto. Se si può parlare di "programmi tradizionali" è perché negli ultimi decenni i programmi si sono evoluti attraversando diver-

se fasi, così come gli scacchi stessi (anche grazie / a causa / per colpa dei programmi). Partiremo quindi dalla preistoria dei software, dalle idee di base che ne hanno permesso i primi sviluppi ed i primi timidi successi, cercando di evitare troppi "tecnicismi". Cominceremo con le idee originali nate ai tempi di C.E. Shannon, considerato uno dei padri dell'informatica scacchistica.

LE PARTI DI UN MOTORE SCACCHISTICO

Vediamo un elenco sintetico, di stampo "classico", delle parti essenziali di un programma che gioca a scacchi:

- **rappresentazione della scacchiera**
- **generatore di mosse**
- **funzione di valutazione**
- **algoritmi di ricerca**
- **gestione del tempo**
- **interfaccia**



Per ottenere un motore competitivo, a questo elenco vanno aggiunte ulteriori funzioni che sono importanti per i programmatori ma lo sono meno per lo scacchista. Non parleremo della gestione del tempo e dell'interfaccia, perché il primo è un argomento molto tecnico e per il secondo si utilizzano normalmente software generici (come WinBoard, Arena ecc.).

Il lettore non deve essere tratto in inganno: lo scopo è quello di spiegare agli scacchisti come è fatto un programma e non quello di insegnare ad un programmatore come scriverlo¹. Il livello della discussione sarà tenuto tecnicamente elementare, anche a costo di essere un po' incompleti o imprecisi.

¹ Per quello c'è già lo storico e ventennale "Gruppo Scacchi E Informatica" (GSEI o G6, per gli amici) su www.gsei.org.

LA RAPPRESENTAZIONE DELLA SCACCHIERA

Un programma di scacchi deve sapere, fin dalla sua nascita, come è fatta la scacchiera, da quante righe e colonne è formata e quanti e quali sono i pezzi in gioco, oltre alle caratteristiche del loro movimento e le varie regole ed eccezioni. Perfino i recenti programmi basati su reti neurali hanno queste conoscenze di base "scritte" nel loro codice, mentre la strategia l'hanno effettivamente appresa da sé.

La versione più intuitiva di rappresentazione della scacchiera

Il modo più semplice di rappresentare la scacchiera, in un programma di scacchi, è quello di usare una stringa (sequenza) di 64 caratteri, solo idealmente divisi in 8 righe da 8 colonne, differenziando bianchi e neri come maiuscole/minuscole e le case vuote con un altro simbolo (le lettere sono quelle anglosassoni):

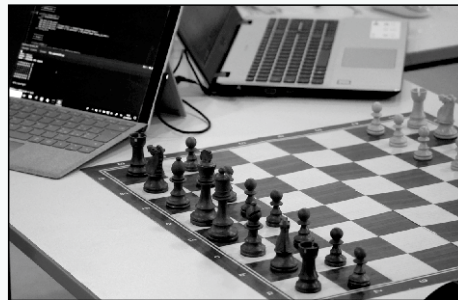
rnbqkbnrppppppppp.....PPPPPPPRNBQKBNR

Oggi si usa qualcosa di molto simile per esportare una posizione ed è chiamato formato FEN:

rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1

Le case vuote sono rappresentate da numeri (8=otto case vuote), ci sono le barre per passare alla riga seguente ed alcune informazioni extra, per sapere a chi spetta il tratto, se e quali arroccchi sono disponibili, se c'è stata una spinta di 2 (per l'*en passant*) ed il numero di mosse giocate.

Rappresentare la scacchiera in questo modo la renderebbe facilmente leggibile ad un umano ma complicata da gestire per un programma. Ecco allora che i programmatori rappresentano la scacchiera con altri sistemi, che vanno dagli array 8x8 a quelli 12x12. Un array non è altro che un insieme di dati idealmente disposti in più dimensioni, quindi apparirebbe naturale usarli, visto che la scacchiera ha due dimensioni: righe/colonne. Cosa mettere però in ciascuna "casella"? Abbiamo detto che usare le lettere è inefficiente e, in effetti, esse vengono sostituite da numeri, che sono più facili da gesti-



re. La scacchiera quindi può essere rappresentata da un array di 8x8 elementi numerici. Si potrebbero usare lo 0 per le case vuote e un numero da 1 a 6, per identificare il tipo di pezzo; per identificare il colore, si potrebbe aggiungere 8:

BIANCHI	NERI	PEZZO
1	9	Pedone
2	10	Cavallo
3	11	Alfiere
4	12	Torre
5	13	Regina
6	14	Re

Perché sommare proprio 8 e non 10 o 100? Perché 8 è una potenza di 2 e usare potenze di 2 permette al programmatore di servirsi di certe "magie" che velocizzano il programma. Usando i numeri indicati, la "scacchiera" diverrebbe:

12	10	11	13	14	11	10	12
9	9	9	9	9	9	9	9
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	3	5	6	3	2	4

Si usano ovviamente numeri completamente diversi, nei programmi reali, e la scacchiera può essere rappresentata internamente anche capovolta, ruotata o specchiata. In molti programmi, la scacchiera è rappresentata con un "bordo" aggiuntivo di case illegali, per facilitare la verifica del "fine scacchiera", soprattutto per il movimento del cavallo.

Come già detto, questi valori sono assolutamente arbitrari ed ogni programmatore può usare quelli che preferisce. Esistono alternative ai codici numerici ma non è il caso di approfondirle.

La scacchiera con le bitboard

La rappresentazione della scacchiera attualmente più utilizzata non è la precedente ma quella denominata comunemente "bitboard". Con questo tipo di rappresentazione, non si registra in una casa il codice che rappresenta il pezzo ma si creano delle "mappe" binarie per indicare quali case occupano i pezzi di un certo tipo. Sembra abbastanza oscuro, per cui mostriamo al volo le bitboard² dei vari pezzi/pedoni:

Pedoni	Cavalli	Alfieri	Torri	Regine	Re	BIANCHI
00000000	01000010	00100100	10000001	00010000	00001000	00000000
11111111	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000
11111111	00000000	00000000	00000000	00000000	00000000	11111111
00000000	01000010	00100100	10000001	00010000	00001000	11111111

Come si intuisce, un 1 indica che c'è un pezzo di quel tipo nella casa, uno 0 indica che non c'è. La prima è la posizione dei Pedoni, poi Cavalli e Alfieri, seguiti da Torri, Regine e Re. L'ultima indica quali di questi sono i bianchi (gli altri saranno ovviamente i neri). Invece di avere bitboard per tipo di pezzo, si possono anche avere bitboard dei soli pezzi bianchi e dei soli pezzi neri ed ogni combinazione. C'è anche chi usa bitboard miste con più tipi di pezzi, con istruzioni per incrociarle ed estrarre quelli che interessano, ed anche bitboard "ruotate" di 45°.

Il vantaggio di questo sistema è che i computer moderni (le loro CPU, per l'esattezza) gestiscono numeri binari interi a 64 bit, che sono proprio quelli che ci servono, per cui ogni bitboard occupa esattamente uno di questi "numeri":

00000000111111100000000000000000000000000000000111111100000000

A livello di programma, è semplice fondere assieme queste bitboard o intersecarle, per avere una visione completa della scacchiera e contemporaneamente dei suoi dettagli. Il programma può facilmente sapere dove sono tutti i pedoni, ad esempio, o dove



18° International G6 Tournament - Borgo Virgilio, 2018

sono i pezzi avversari. Risulta altrettanto semplice sapere se una colonna è aperta (un po' meno capire se è semi-aperta o chiusa).

Il vantaggio principale di questa rappresentazione è che usa la stessa rappresentazione numerica su cui si basano i microprocessori (CPU), così da velocizzare molte operazioni (come vedremo in seguito)³.

Per gli umani, la scacchiera è una bitboard?

Si noti che noi umani usiamo questa tecnica, anche se solo parzialmente: la struttura pedonale è un esempio di "bit-board" relativa ai pedoni.

Quando cerchiamo di ottenere l'opposizione dei Re, possiamo immaginarlo come una rudimentale sintesi mentale della bitboard dei soli Re. Difficilmente scindiamo gli altri pezzi, per considerarli separatamente dalla posizione generale. Nel caso della struttura pedonale, cancelliamo mentalmente tutti i pezzi e cerchiamo di vedere solo i pedoni, ottenendo praticamente una bitboard mentale.

Già da questi semplici esempi si capisce come un programma veda la scacchiera in modo molto diverso da un umano: ci sono solo freddi e anonimi numeri, che vengono spostati di qua e di là dal programma.

Nel prossimo numero di *Scacco Manto* parleremo del generatore di mosse.



² Vanno lette come colonne: 8 bit per colonna disposti su 8 righe = 64 bit di bitboard.

³ L'autore dell'articolo ha usato, nei suoi programmi, entrambe le rappresentazioni ed anche rappresentazioni miste, con numerose varianti, anche assai complesse (si vedano i sorgenti in assembly del programma Drago del 1993 ad esempio, che è il primo programma italiano ad essere stato reso pubblico tramite una BBS della rete FidoNet).

A PROPOSITO DEL CHEATING

di E. van Astefiz

Come tanti, penso da sempre che i tornei online di scacchi non siano credibili, semplicemente perché è troppo facile barare (il famoso *cheating*). Probabilmente fanno eccezione i tornei di élite, in cui è improbabile che qualcuno sia disposto a correre il rischio di perdere per sempre la reputazione (vedi più sotto). Nel 2020 si è giocato quasi solo online, per cui il problema è diventato ancora più saliente e impossibile da ignorare perfino per un quotidiano come il *Guardian*, che il 16 ottobre 2020 ha pubblicato un lungo articolo sull'argomento al quale rinvio per diversi casi recenti e clamorosi di cheating:



L'uso di algoritmi anti-cheating da parte dei siti di gioco online non convince perché tali algoritmi, per quanto sofisticati, sono estremamente lontani dall'essere infallibili. Probabilmente essi riescono ad arpionare perfino il più scaltro dei bari ingenui ma questo non sembra un grande risultato. Nel 2013 anche Kenneth Regan scriveva che "quando si giudica un caso le prove statistiche di cheating sono secondarie a quelle fisiche o osservative", e dubito che la situazione



Illustrazione di Enrico Mazzanti (1883)

sia molto cambiata da allora. (Regan è un Maestro Internazionale e docente di informatica i cui metodi anti-cheating sono utilizzati da siti come Chess.com e Lichess, oltre che dalla FIDE). Non c'è algoritmo che tenga: tantissimi volponi riescono sicuramente a svignarsela quatti quatti col bottino, e se per caso vengono stanati è impossibile impedire che dopo pochi minuti tornino a giocare sugli stessi siti con altre credenziali.

C'è anche il problema dei falsi positivi: Chess.com ha ammesso che "il tasso di falsi positivi rilevati dal nostro algoritmo è intenzionale". Del resto non si vede come potrebbe essere altrimenti: se si azzerassero i falsi positivi non si riuscirebbe ad acciuffare quasi nessun furbacchione.

Nell'agosto scorso il GM russo Evgeny Gleizerov ha scritto un articolo per il sito russo ChessPro che condivido e che mi sembra utile riproporre qui quasi per intero, in una traduzione che spero sia abbastanza accurata. La sua conclusione principale è molto semplice: la FIDE non dovrebbe riconoscere nessun torneo giocato online.

Ecco, nella pagina seguente, l'articolo di Gleizerov...

ATTRAVERSANDO IL RUBICONE

di Evgeny Gleizerov

Tenere gare di scacchi [durante la corrente pandemia] è estremamente difficile. [...] In questo contesto, si fanno sempre più forti le voci che chiedono che le gare di scacchi si trasferiscano online. Si è arrivati al punto che qualche nome famoso nel mondo degli scacchi ha chiesto che si tenga online il secondo round del Torneo dei Candidati!

I tornei online dovrebbero essere eventi normali, purché però non siano competizioni ufficiali. Tra queste ultime ci sono tornei rapid che prendono il nome da Rex Sinquefeld e Magnus Carlsen, con un montepremi enorme (per gli standard scacchistici), mentre tornei grandissimi e più popolari come Titled Tuesday hanno premi molto modesti.

[...] questi ultimi tornei sono costantemente afflitti da scandali dovuti al cheating. Nei tornei d'élite ciò per fortuna non avviene, il che è abbastanza comprensibile: la reputazione dei giocatori d'élite vale sette cifre in dollari e anche l'ombra di un sospetto è per loro inaccettabile. A un livello anche solo leggermente inferiore ciò non vale, per cui non resta che fare affidamento sulla coscienza e la decenza. È chiaro che in questo caso è inevitabile che trionfino i disonesti.

[...] in realtà questa piaga [del cheating] esiste negli scacchi da molto prima del 2020. La precedente dirigenza della FIDE ha ignorato a lungo il problema [...] Dopo l'arrivo di un nuovo team che includeva molti giocatori professionisti coscienti della gravità della minaccia è iniziato un serio miglioramento. Sembrava che il mondo degli scacchi fosse sulla buona strada e che dopo un altro anno o due i truffatori sarebbero stati messi alle corde e il problema sarebbe diventato marginale. Ahimè, la crisi del coronavirus ha ribaltato la situazione di 180 gradi.

Dovremmo essere chiari sulla differenza fondamentale tra scacchi online e a tavolino in termini di impegno anti-cheating. Quando si gioca dal vivo si dispone di uno strumento potente come il controllo fisico. [...] Tuttavia il controllo fisico non è possibile online, per cui una prova veramente sufficiente di colpa è impossibile. Il tentativo di risolvere questo problema per mezzo di "algoritmi" che rilevano l'uso di un computer non avrà successo. Solo gli imbrogliatori più primitivi [...] verranno acciuffati, identificati ed estirpati. Allo stesso tempo, come è stato sottolineato più volte, *per un professionista un solo suggerimento per partita, fatto in un momento critico, è sufficiente per ottenere un vantaggio decisivo* [...] [enfasi mia]

Citerò da una nota intervista dei fratelli Jobava [...]:

“BAADUR: Proprio adesso Beglar e io possiamo finire tra i primi tre in ogni torneo, se vogliamo. Giocherò io stesso le prime 20-30 mosse [...] Poi a un certo punto io dirò: ecco, è ora di dare un'occhiata, e lui mi fornirà una mossa e una valutazione della posizione. È tutto, poi finirò la partita io stesso. Molto semplice.

BEGLAR: [...] queste piattaforme online dicono di disporre di qualche tipo di intelligenza artificiale che secondo loro può individuare il cheating [...] Ovviamente tutte le loro affermazioni sono infondate. Dicono che l'intelligenza

artificiale sarà perfino capace di tener conto dello stile di un giocatore [...] Queste sono favole dei Fratelli Grimm! Nessuno può davvero credere a queste sciocchezze!”

Tutte queste osservazioni sono piuttosto ovvie per qualsiasi specialista. La lotta contro il cheating con l'aiuto di “algoritmi”, pertanto, condurrà a numerose squalifiche di imbrogliatori dilettanti [...] ma in ultima analisi servirà solo da cortina fumogena per i veri imbrogliatori professionisti. *Di conseguenza l'imbroglio professionale diventerà una condizione necessaria per ottenere risultati sportivi di alto livello. Gli scacchi diventeranno una specie di gioco dei tre busso-lotti* [enfasi mia].

Di fronte a questa terribile minaccia, a mio avviso, la FIDE dovrebbe agire come segue:

1. Dichiarare ufficialmente che, poiché un efficace controllo antifrode è impossibile online, la FIDE non riconosce né progetta di riconoscere [ufficialmente] nel prossimo futuro nessuna competizione online. Naturalmente i privati sono liberi di giocare online quanto vogliono, così come sono liberi di tenere gare a premi di sollevamento pesi senza controllo antidoping. Però tali competizioni non riceveranno mai un riconoscimento ufficiale [...]

2. Rendere più stringenti i requisiti per i tornei a tavolino. Ad esempio, nelle competizioni ufficiali dovrebbero diventare obbligatori il controllo fisico dei giocatori, il metal detector e il rilevatore di segnali [...]

3. Aumentare le sanzioni per i casi provati di cheating. Ad esempio, il rifiuto di farsi perquisire, il rifiuto di consegnare il telefono per un controllo, la scoperta di una posizione della partita in corso sul telefono di un giocatore dovrebbero diventare sufficienti non solo per l'esclusione dal torneo ma per molti anni di squalifica. [...]

Queste misure renderanno la frode troppo costosa e pericolosa per avere un senso. È comunque ugualmente importante impedire che persone innocenti siano accusate falsamente a causa di esse. Gli algoritmi per rilevare l'aiuto di un computer sono molto utili, ma non dovrebbero essere l'unico criterio di punizione. I nomi dei sospetti dovrebbero essere inseriti in una lista e nei loro tornei futuri essi dovrebbero essere sorvegliati da vicino. In realtà c'è già un esempio di tale approccio: lo smascheramento di Rausis.

La pressione per formalizzare i tornei online e per creare titoli e rating online è immensa. Essa proviene sia da persone ingenuche che non comprendono l'essenza del problema sia, suppongo, da coloro che non si curano delle implicazioni a lungo termine dell'aumento del cheating. La FIDE ha una responsabilità enorme. I dirigenti attuali possono passare alla storia come i salvatori degli scacchi o forse come i loro distruttori. Sta a loro scegliere.

Evgeny Gleizerov (nato il 20 marzo 1963 a Bryansk) è un Grande Maestro russo che ha ottenuto questo titolo nel 1993 e ha toccato il suo elo più alto (2600) nel 2011. Ha vinto parecchi tornei internazionali: quelli di Voskresensk e Chelyabinsk nel 1993, quello di Dresda nel 1994 e diversi altri negli anni successivi.

Nel 2001 Gleizerov ebbe il privilegio di giocare con l'autore di quest'articolo e di ridurlo in polpette. Riuscì poi a spiegare in un paio di minuti a quelle polpette come giocare certe posizioni.



Si notino soprattutto queste parole di Gleizerov, che ripeto: "Di conseguenza, l'imbroglione professionale diventerà una condizione necessaria per ottenere risultati sportivi di alto livello. Gli scacchi diventeranno una specie di gioco dei tre bussolotti", ovvero un gioco per bari, molti dei quali si sentiranno obbligati a barare perché riterranno impossibile ottenere buoni risultati giocando in modo onesto.

Qualcuno riesce a non essere d'accordo? Nessuno ha mai sentito ex ciclisti, ad esempio, dichiarare che si sentivano obbligati a doparsi perché tutti i loro colleghi di successo si dopavano? Sono d'accordo con Gleizerov: è inevitabile che ciò accada anche nella versione online del nostro gioco, e anzi in forme ancora più gravi. Nel dicembre 2020 sul sito di Chessbase si leggeva: "L'aumento del cheating potrebbe far deragliare il treno della pubblicità. Piuttosto che essere considerati un gioco che incoraggia intelletto e verità, gli scacchi potrebbero essere liquidati

come un gioco per imbrogliatori".

È meritorio che i siti di gioco online si sforzino al massimo di individuare e punire la frode, ma quest'impresa mi sembra illusoria quanto la ricerca della pietra filosofale e del moto perpetuo. Come fa intendere Gleizerov, tali siti potrebbero addirittura finire col rovinare il nostro gioco, a meno che non si riformino in modo piuttosto radicale, ad esempio rinunciando per sempre a organizzare tornei in cui ci sia qualcosa di rilevante in palio.

Speriamo almeno che non si torni a giocare a scacchi tirando i dadi, come nel Medioevo. In realtà alcuni hanno già ricominciato a farlo (<https://dicechess.net>), e a quanto pare tra di essi c'è anche quell'Igors Rausis che Gleizerov cita nel suo articolo. Rausis ha però pensato bene di cambiare nome: ora si chiama Isa Kasimi e col nuovo nome ha già partecipato a qualche torneo dopo lo scandalo che lo ha riguardato (<https://tinyurl.com/y75arsdu>).



Hieronymus Bosch e bottega (1502c.), "Il prestigiante"

GLI SCACCHI DI PACIOLI (O DI LEONARDO?)

[1ª parte]

di Stefano Vezzani

Nel febbraio 2020 mi recai a Sansepolcro, in provincia di Arezzo, dove visitai il [Museo Civico](#) e subito dopo la casa di Piero della Francesca, in via Niccolò Aggiunti 71.

All'interno della casa, che ospita la [Fondazione Piero della Francesca](#), ebbi una grossa sorpresa: vidi una scacchiera con pezzi stranissimi...



Erano scacchi o qualche altro antico gioco di cui ignoravo l'esistenza? Un filmato in cui si simulava "un partito a la rabiosa" tra Piero della Francesca e Luca Pacioli non lasciava dubbi: erano scacchi.

Più precisamente erano gli scacchi del frate francescano Luca Pacioli (1446c.-1517), importante matematico ed economista nativo, come Piero, di Sansepolcro. Accanto alla scacchiera c'era la raffinata riproduzione anastatica di un suo manoscritto: la scrittura era indecifrabile (scoprii in seguito che si trattava della "mercantesca veloce", mentre la lingua era il volgare), ma i diagrammi erano inequivocabilmente scacchistici, come si può vedere nella figura qui a fianco.

Chiesi spiegazioni, e una

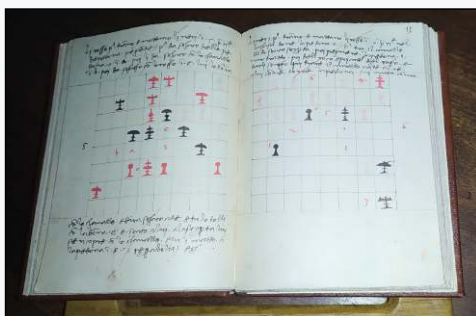


Luca Pacioli in un ritratto attribuito a Jacopo de' Barbari (Museo Nazionale di Capodimonte - NA)

signora gentile mi consigliò di rivolgermi al vicinissimo [Aboca Museum](#), nello storico Palazzo Bourbon del Monte. Lì scoprii che è proprio a questo Museo delle Erbe (!) che si deve l'iniziativa di studiare a fondo e poi di riprodurre il manoscritto di Pacioli. Non sono un collezionista, per cui acquistai, sul posto, non certo il costoso facsimile del manoscritto, bensì solo il suo commentario¹.

Una volta tornato a casa approfondii la cosa e mi resi presto conto che su quel manoscritto a me del tutto ignoto si è scritto parecchio un po' in tutto il mondo fin dal momento della sua attribuzione a Pacioli nel 2006. Oltre a diversi quotidiani nazionali italiani ne hanno parlato, tra gli altri, il *New York Times*, la *BBC* e il *Guardian*, e gli è stata dedicata anche una voce su [Wikipedia](#) in diverse lingue. La ragione principale per cui all'estero ci si è interessati al manoscritto, come si vedrà nella seconda parte, è che c'è chi sospetta che i pezzi di Pacioli (e non solo quelli!) siano opera del suo amico Leonardo da Vinci. Scoprii anche che il manoscritto, nelle intenzioni del suo autore, doveva diventare un libro dedicato ai Marchesi di Mantova, il che lo rendeva ancora più interessante per un mantovano come me.

Leonardo e Pacioli si conobbero a Milano. Leonardo si trovava lì fin dal 1482 mentre il frate vi giunse nel 1496 su invito di Ludovico Sforza per insegnare matematica presso la locale università. A Milano, nel 1497, Pacioli scrisse il trattato di matema-



tica *De Divina Proportione*, anche se lo fece stampare solo nel 1509 a Venezia. Di esso si sa con certezza che fu illustrato da Leonardo, ed è questa la principale ragione per cui qualcuno sospetta che Leonardo abbia contribuito anche al manoscritto di Pacioli sul nostro gioco. I due se ne andarono da Milano nel dicembre del 1499, pochi mesi dopo la conquista della città da parte di Luigi XII e la cacciata di Ludovico. Soggiornarono per un breve periodo a Mantova, dove conobbero Isabella d'Este (1474-1539), figura molto importante del Rinascimento, moglie di Francesco II Gonzaga e, come tanti altri Estensi, grande appassionata di scacchi (vedi il box a lato). È così che viene spiegato, in genere, quanto si è detto più sopra, e cioè che Pacioli intendeva dedicare un libro di scacchi ai Marchesi di Mantova².

La storia che voglio raccontare è lunga e dovrà essere necessariamente narrata in almeno due puntate perché ha diramazioni interessanti, di cui almeno una mi pare rivelatrice di certe tendenze attuali piuttosto dubbie.

Partiamo dall'attribuzione del manoscritto a Pacioli.

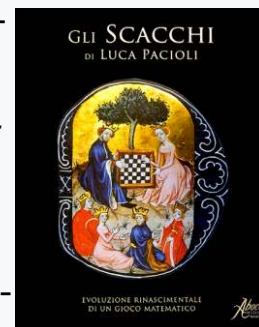
La parte rilevante della storia iniziò nel 2006, quando Dui-lio Contin, direttore della Bibliotheca Antiqua di Aboca, visitò la biblioteca della [Fondazione Coronini Cronberg](#) di Gorizia, dotata di un patrimonio librario di 22.000 volumi. La coordinatrice della Fondazione, Lucia Pillon, gli segnalò un manoscritto scacchistico anonimo, senza titolo e senza data, che a quanto pare era stato acquistato dal conte Guglielmo Coronini prima del 1950 presso una libreria di Venezia e che aveva già destato l'interesse di qualche studioso. Quando Contin lo esaminò gli parve proprio di riconoscere la calligrafia di Pacioli, che a lui era ben nota in quanto aveva già studiato altri manoscritti del frate. Di lì a poco il paleografo Attilio Bartoli Lange- li e il linguista Enzo Mattesini confermarono che l'impressione di Contin era certamente

corretta: l'autore del manoscritto era Pacioli. Da questi e altri studi venne tratto nel 2007 il libro *Gli Scacchi di Luca Pacioli*.

È ora il caso di chiarire un equivoco in cui non pochi sono caduti. Il frate stesso ci fa sapere nella lettera dedicatoria del suo *De Viribus Quantitatis* che nel 1508 chiese al Doge di Venezia il permesso di stampare un testo "jocondo et ale- gro" intitolato *De ludo scachorum*, dedicato a Francesco II Gonzaga e a sua moglie Isabella d'Este³. Di quest'opera di Pacioli si parla da secoli, e anche H.J.R. Murray vi accenna nella sua monumentale *History of Chess* (1913), dandola però per perduta. È bene chiarire che l'opera risulta perduta tuttora, perché il manoscritto goriziano certamente non è il *De ludo scachorum*, contrariamente a quanto si afferma, ad esempio, in *Wikipedia*. Chi l'ha studiato a fondo non ha dubbi sul fatto che esso sia solo un lavoro preparatorio⁴, e anzi non si è nemmeno certi che il *De ludo scachorum* sia mai stato stampato, perché non si sa se il Doge accettò la richiesta di Pacioli.

Veniamo ora al contenuto del manoscritto, cioè ai suoi 114 "partiti", di cui 88 seguono le regole medioevali, molto simili a quelle arabe, mentre 26 sono "a la rabiosa", perché in essi i pezzi si muovono secondo le molto più veloci regole attuali, entrate nell'uso proprio in quegli anni.

Il manoscritto non contiene analisi di aperture, come del resto nessun testo scacchistico suo contemporaneo e precedente, e non le contiene perché si colloca negli anni di passaggio tra le vecchie e lente regole arabe e le veloci regole contemporanee. Negli scacchi medioevali la conoscenza delle aperture era ben poco rilevante, perché il gioco era talmente lento che fare un errore decisivo in



Ecco una lettera che Isabella d'Este scrisse l'8 dicembre ad Angelo Vincemaglia per commissionare dei pezzi personalizzati:

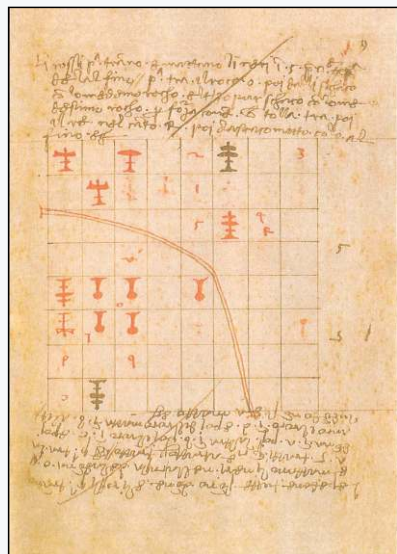
"Mandiamovi un pezo de ebano qual daretì a Cleofas [un intagliatore milanese] dicendogli ch'el ne faci d'esso un gioco de scacchi negri, et l'altro del suo avorio, che siano della grandezza de questi che vi mandiamo in scatola per mostra, ma del garbo et fogia che a lui parerà, purchè siano belli et eccellenti et ben proporcionadi da conoscersi uno scaco da l'altro, né vi rincrescerà sollecitarlo a ciò che presto siano servite." Vincemaglia le inviò evidentemente dei campioni, perché in una lettera del 4 gennaio 1512 Isabella gli scriveva: "Ve remandamo la mostra de li scacchi facti per Cleophas, quali me piacerono molto, e speramo, come voi scriveti, ch'el migliorerà, maxime lo arfilo, qual voria avere quelle tre branche di sopra più distincte et ardite, cioè che guardassero in suso, et la pedona voria essere un poco più altetta et forte. Il resto de forgia et garbo me piace summamente, precipue lo cavallo, che non potria essere più bello. Sichè fatili subito fare."

(fonte: Sanvito 2007)



apertura era praticamente impossibile. Lo sviluppo di una teoria delle aperture iniziò quando le nuove regole "a la rabiosa" divennero dominanti (e alla fine del '400 ancora non lo erano), perché divenne possibile prendere matto in poche mosse e di conseguenza i consigli su come iniziare la partita divennero preziosi.

Le pagine del manoscritto sono 96, cioè meno numerose dei partiti, perché diversi diagrammi contengono *due* partiti. Si vedano ad esempio i partiti 20 e 21, riprodotti nella figura che segue in un unico diagramma.



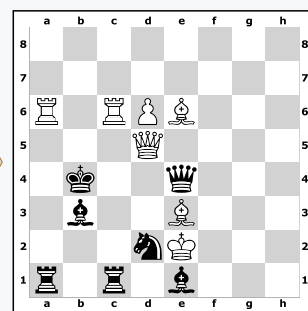
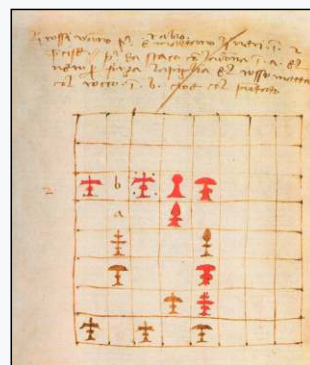
I partiti erano l'equivalente medioevale degli attuali problemi, anche se erano certamente diversi da questi ultimi. Ad esempio: il matto doveva essere dato in un certo numero di mosse, né più né meno; a volte doveva essere dato con un certo pezzo e

solo con quello; altre volte un pezzo si muoveva in un modo valido solo per quel particolare partito, ecc. Alcuni partiti erano intenzionalmente *insolubili*, come ad esempio il partito 4 di Pacioli. Sui partiti infatti si scommetteva: si sfidava un avversario a dare matto in un certo numero di mosse e ad altre condizioni, e ovviamente chi accettava la scommessa era destinato a perderla, se il partito era insolubile!

I partiti del manoscritto di Pacioli con le vecchie regole sono tutti contenuti in un trattato di scacchi e altri giochi risalente alla seconda metà del Duecento: il *Bonus Socius*⁵. Segnalo agli interessati che tutti i partiti del *Bonus Socius*, più moltissimi altri, sono riprodotti in van der Linde (1881), per il quale si veda la bibliografia finale. Nessun brutto intento deve però essere attribuito a Pacioli, perché pratiche del genere erano normali a quel tempo. Sembra invece che 24 dei 26 partiti con le nuove regole siano originali.

La prossima figura mostra uno dei partiti "a la rabiosa", in cui il Bianco muove e matta

in due mosse. La soluzione mi sembra piuttosto interessante, considerando che il partito risale a oltre 500 anni fa.



Si noti che i pezzi del partito sono *disegnati*, come quelli di tutti gli altri partiti, il che è raro nei manoscritti di quel tempo e precedenti. Nella maggior parte dei manoscritti medievali i pezzi sono infatti rappresentati dal nome o dall'iniziale del nome.

Inoltre la forma dei pezzi è del tutto originale, per quanto se ne sa. Ma di ciò, e dei tentativi di attribuire a Leonardo da Vinci non solo il disegno degli strani pezzi del manoscritto ma anche i nuovi partiti "a la rabiosa", si parlerà nel prossimo numero.

Si parlerà allora anche di un grave errore del Grande Maestro Raymond Keene, riconosciuto molti anni dopo con classe dal suo autore.

BIBLIOGRAFIA

- Contin D., Menghini A. (a cura di) (2007). *Gli Scacchi di Luca Pacioli*. Edizioni Aboca Museum di Sansepolcro (AR).
Murray, H. J. R. (1913). *A History of Chess*. Clarendon Press [può essere scaricato gratuitamente da qui in pdf: <https://tinyurl.com/1ovylabs>].
Sanvito A. (2007). Il *De ludo scachorum* di Luca Pacioli. In: D. Contin e A. Menghini, op. cit.
Sanvito A. (2014). *Luca Pacioli Maestro di scacchi a Milano*. In: M. Martelli, *Luca Pacioli a Milano*, Centro Studi Mario Pancrazi, Sansepolcro, 2014.
Van der Linde, A. (1881). *Quellenstudien zur Geschichte des Schachspiels*. Julius Springer [anch'esso scaricabile gratuitamente in pdf dal seguente link: <https://tinyurl.com/2v25jbuw>].

NOTA: Le immagini del manoscritto sono fotografie dell'autore.

¹ Facsimile e commentario sono in vendita presso la [Libreria Due Torri](#) di Bologna a 1500 €. Il prezzo del facsimile si spiega con quanto si può leggere nella brochure editoriale: "Il facsimile è inserito in una speciale custodia in legno ricavata da un blocco unico di quercia ultracentenaria. La custodia è stata lavorata artigianalmente a mano e ogni singolo pezzo è stato immerso in una miscela di incenso, mirra, mastice di Chio e alcool biologico, allo scopo di preservarlo e renderlo inalterabile nel tempo. Il dorso della custodia è stampato con caratteri quattrocenteschi. Il facsimile è stato lavorato con carte piegate e tagliate a mano; i tagli sono stati trattati con metilcellulosa colorata; la cucitura, realizzata manualmente a pieno punto su due nervi, è in canapa con filo di cotone. La coperta è in pelle di capra tinta a mano e i fregi a secco sono impressi con cliché in magnesio".

² Sanvito (2014) riferisce però che "studi approfonditi della dottoressa Elisabetta Ulivi provano che forse solo Leonardo fece quel viaggio". Sanvito dà anche questa interessante informazione: "Per controllare e chiarire se davvero Luca nel 1499 andò a Mantova, ho chiesto informazioni alla [...] direttrice dell'Archivio di Stato di Mantova. La direttrice che aveva già qualche dubbio sulla presenza di Fra Luca Pacioli a Mantova nel 1499 o 1500, mostra nell'Indice dei copialettere di Isabella che negli anni 1499-1500 non compare tra i destinatari Luca Pacioli, né il suo nome è presente tra i mittenti di lettere scritte ai Gonzaga negli stessi anni."

³ Pacioli dice che il testo era anche detto "Schifanoia". Gli scacchi, infatti, erano ritenuti molto utili per schifare (cioè schivare) la noia.

⁴ Ad esempio, il già citato linguista Mattesini, in un capitolo del libro a cura di Contin e Menghini citato in bibliografia, lo definisce una "provvisoria copia di lavoro, una specie di 'brogliaccio'".

⁵ Come mi ha segnalato M. Azzoni, il Cav. Galligani, importante socio del circolo che ci ha lasciati da tempo, negli anni '70 pubblicò una serie di articoli scacchistici sulla *Gazzetta di Mantova* firmandosi appunto *Bonus Socius*.

IL TRECENTO di FRANCO SACCHETTI NOVELLE



a cura di
Francesco Foroni

Del connubio della letteratura con gli scacchi cominciamo a parlare catapultandoci nella Firenze del tardo XIV secolo, e considerando l'opera *Il trecentonovelle* di Franco Sacchetti.

L'autore può essere tranquillamente considerato uno scrittore fiorentino, anche se nasce, presumibilmente nel 1332, a Ragusa, l'odierna Dubrovnik. Il padre si trova nella città dalmata (a quei tempi nei domini della Repubblica di Venezia) per lavoro, è infatti un mercante. E mercante è per una parte della sua vita anche Franco, per poi diventare diplomatico ed assumere cariche pubbliche per conto anche del Comune di Firenze.

Dal 1350 in poi produce diversi componimenti poetici e poi finalmente dal 1390 le 300 novelle, composte alla spicciolata in 5 anni. Le novelle non si succedono secondo un ordine definito, non vengono inserite (c'è solo un breve proemio), come nel *Decamerone*, scritto una cinquantina di anni prima, in una "cornice" che organizza l'intera materia e collega le 10 giornate.

Quella di Sacchetti è una letteratura borghese, con l'uso esclusivo del solo volgare; l'autore definisce sé stesso "uomo discolo e grosso".

In ogni novella si può riscontrare una morale, nei racconti sono presenti consigli e note di monito contro i costumi degenerati e

contro coloro che, investiti di un ufficio, non compiono il loro dovere. Rimane tuttavia la volontà dell'intrattenimento e del divertimento. La tradizione della novella italiana appare del tutto, con i suoi vari temi, dalla beffa alla facezia, dall'inganno alla dimostrazione della superiorità dell'intelligenza e dell'astuzia.

Il gioco degli scacchi è presente in 4 novelle, l'ultima delle quali potrete leggere integralmente.

Nella III e nella LXVIII, due personaggi famosi, il re Edoardo d'Inghilterra e Guido Cavalcanti sono così assorti nel gioco che il primo non dà alcun ascolto ad un cortigiano della val d'Elsa venuto appositamente ad elogiare (salvo successivamente reagire in modo sorprendente alle varie affermazioni del toscano) ed il secondo rimane vittima di uno scherzaccio da parte di un ragazzo precedentemente rimproverato per il disturbo al gioco stesso.

Nella CLXV viene presentato un personaggio noto per la sua maldicenza. Particolarmente taglienti sono le sue risposte a chi gli si rivolge mentre è impegnato nel gioco degli scacchi o delle tavole (una versione di questo gioco è l'odierno backgammon). E riguardo una discussione su una partita al gioco delle tavole, il protagonista interverrà prendendo la difesa del giocatore meno potente ed arrogante.

Ruolo meno marginale ha il gioco degli scacchi nella CLXXXIV (quella che pubblichiamo), con gli "sfottò" pre-partita e la descrizione quasi tecnica del suo epilogo (lo *scaccomatto in mezzo dello scacchiere*).

La morale, come si può facilmente capire, è parzialmente riconducibile a quella di una nota favola di Esopo. Buona lettura!



NOVELLA CLXXXIV

TRATTA DA IL TRECENTONOVELLE DI FRANCO SACCHETTI

Uno Piovano, giocando a scacchi, vincendo il compagno, suona a martello, per mostrare a chi trae, come ha dato scaccomatto; e quando gli arde la casa, niuno vi trae.

A San Giovanni in Soana in Valdipesa fu già uno piovano molto piacevole uomo e grande giucatore a scacchi, e spesse volte giucava per spassare tempo alla sua pieve con uno gentiluomo de' Giandonati, e dicendo molte cose su lo scacchiere, come sempre fanno li giucatori delli scacchi, ed essendo venuto la cosa in gara: — Io ti darò scaccomatto. — Non farai. — Sì farò —; il piovano o che ne sapesse più, o come si fosse, delle sei volte le cinque gli dava scaccomatto. E quello de' Giandonati, non che si confessasse averlo aúto, ma spesse volte dicea averlo dato a lui.

Avvenne per caso che un dí fra gli altri, giocando e terminandosi il giuoco, il prete si recava a darli scaccomatto. Colui dicea di no. E 'l piovano dice:

- Io tel darò nel mezzo dello scacchiere.
- Che darai? non farai; io il darò a voi.

Eccoti aúto scaccomatto dal piovano in mezzo dello scacchiere, e non lo volea consentire. Il piovano, vegendo questo, corre alle campane e suona a martello. Come il popolo sente sonare, ognuno trae. Giunti alla pieve, fannosi al piovano:

- Che è? che è? Dice il piovano:
- Voglio che voi il veggiate e siate testimoni che io gli ho dato scaccomatto in mezzo dello scacchiere.

I contadini cominciano a ridere; e dicono:

- Messer lo piovano, fateci pur scioperare, — e van-
nosi con Dio.

E cosí sta per spazio d'uno mese che poi interviene un'altra volta questo caso; e 'l piovano suona a martello. La gente trae, ma non tanti quanti la prima volta. E 'l piovano mostra loro come gli ha dato scaccomatto in mezzo dello scacchiere. I contadini si cominciano a scor-
nare e dolere, dicendo:

- Voi la potrete ben sonare che noi ci vegnamo più.

E da questo vogliono dire alcuni che venisse il motto che dice: «Tu la potrai ben sonare». Il piovano disse avesseno pazienza, però che meritavano a venire a trarre un uomo del suo errore. I contadini diceano:

- Noi non sappiamo che errore, sappiamo bene che tra la prima volta e questa, noi siamo scioperati una ope-
ra per uno.

E 'l piovano disse:

- Voi sapete che nella morte di Cristo disse Caifas:

«E' conviene che uno uomo muoia per lo popolo, anzi che tutta la moltitudine perisca»; e io dico a voi ch'egli è di necessità che tutti abbiate un poco di fatica, acciò che costui esca del suo errore; or non siano più parole; se ci volete venire, ci venite, e se no, sí vi state —. E quasi brontolando si partirono.

Avvenne per caso, come spesso incontra, ed è piacere di Dio, che da ivi a due mesi, volendo una femina di questo piovano fare bucato, s'apprese il fuoco nella sua casa in cucina; e fu su la compieta; di che subito il piovano suona la campana a martello. I contadini erano per li campi, chi con vanga e chi con marra, essendo già l'ora d'uscire d'opera; chi si getta la vanga e chi la marra in collo e vannosene verso le loro case, dicendo:

- El prete la potrà ben sonare; se giuoca a scacchi, ed elli si giuochi; meglio serebbe che egli attendesse a dire l'ore e gli altri beneficii.

E cosí non si curando costoro del sonare a martello, la casa in gran parte arse. La mattina vegnente, come la voce va per lo popolo, si dice la casa del piovano essere arsa; chi si duole, e chi dice:

- Ben gli sta.

Vénnonne una gran brigata verso la chiesa, dove il piovano stava tristo e afflitto, e dice a costoro:

- Io l'ho ben potuta sonare acca per traverso; sona-
la ben che Dio t'ai, che io ho la mala pasqua, bontà di voi
che non mi avete soccorso.

Allora quelli che v'erano, tutti a una voce dissono:

- Noi credevamo che voi giucassi a scacchi. Il
piovano rispose:

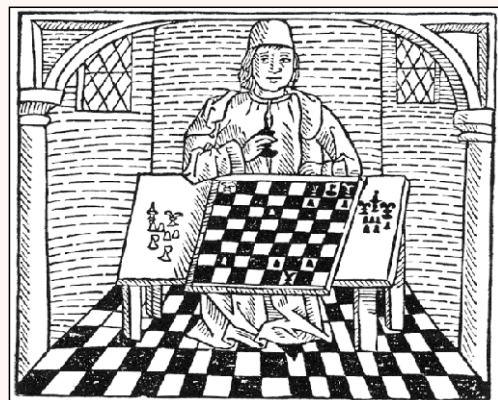
- Io giucava ben ora a scacchi col fuoco; ma elli
m'ha dato scaccomatto e hammi disertato.

Certi de' contadini risposono:

- E voi ci allegasti l'altro dí Caifas che disse cha
era di bisogno che uno perisse per lo popolo, anzi che
perisse tutta l'umana generazione; fate ragione che noi
abbiamo seguita questa profezia, non che voi siate mor-
to per lo popolo, ma che voi abbiate aúto una disciplina
o una gastigatoia, anzi che 'l popolo vostro perisca, ché
ogni dí ci facciavate correre qui come smemorati.

Dice il piovano:

Io credo che voi diciate il vero e allegate molto bene; e 'l riso degli scacchi m'è convertito in pianto. Io saprò oggimai che mi fare, e serrerò la stalla, poi che io ho perduto i buoi.



de The Game and Playe of the Chess of William Caxton (1470c)

L'ILLUSIONE DEL GIOCATORE DI SCACCHI

una recensione di
Stefano Vezzani

L'ignoranza ingenera fiducia più frequentemente che non la conoscenza.

Charles Darwin, *L'origine dell'uomo*, 1871

Una delle proprietà fondamentali dell'incompetenza è che la persona che ne è afflitta è incapace di rendersi conto che è incompetente.

W.I. Miller, *Humiliation*, 1993

Marco Gasparini mi ha segnalato *L'illusione del giocatore di scacchi. Saggio di algebra umoristica*. Questo breve saggio di Victor Cornetz, un ingegnere civile francese dai molti interessi, è stato pubblicato nel 1907 in francese ma a quanto pare non è mai stato tradotto in inglese o tedesco ed è stato tradotto in italiano solo nel 2018 (Edizioni Medusa). È stato quasi totalmente dimenticato, dunque, come del resto il suo autore, ma l'ho trovato interessante anche perché qualche anno fa, oltre un secolo dopo la sua pubblicazione, ho scritto un articolo dove espongo le prove che la psicologia cognitiva ha fornito a sostegno delle sue idee principali¹, idee che l'autore prende molto sul serio, anche se le espone in modo spesso scherzoso.

La tesi dell'autore è che tutti gli scacchisti si sopravvalutano, e ciò tanto più quanto più sono deboli; ma questo vale anche per qualunque altra attività competitiva, e infatti parecchi esempi di Cornetz riguardano la scherma. L'autore esprime la sua tesi con un'equazione: $(V - v) = i$, dove V è il valore che il giocatore si attribuisce, v è il suo valore reale, e i è l'illusione del giocatore, cioè l'errore *sempre positivo* di autovalutazione.

Nel 1907 il sistema elo non esisteva, altrimenti Cornetz l'avrebbe certamente utilizzato per quantificare i , come hanno fatto nel 2008 gli psicologi cognitivi C. Chabris e D. Simons². Essi hanno trovato che, su 103

giocatori, il 75% sosteneva di meritare un elo più alto, il 21% di meritare il proprio elo, e solo il 4% di meritare un elo più basso. L'illusione media era di circa 100 punti elo ma, proprio come sostiene Cornetz, gli scacchisti si sopravvalutavano di soli 50 punti se erano più forti della media e di ben 150 punti se erano più deboli della media.

L'illusione del giocatore, secondo Cornetz, ha tre cause, e se il giocatore più debole si sopravvaluta di più è perché in lui queste cause agiscono in modo più forte.

La prima causa è la più importante: "Il giocatore [...] crede che il suo valore non sia quello di cui ha dato prova (valore reale v), bensì quello di cui *avrebbe potuto* dare prova" e ciò "*perché di tutti gli errori commessi il giocatore pensa che sarebbe stato in grado di evitarli*" (enfasi mia). Posto di fronte ai propri errori lo scacchista, infatti, pensa: "Potevo giocare diversamente". Ma non pensa la stessa cosa anche delle mosse corrette, per cui giunge inevitabilmente a questa conclusione: "Allora il mio potere di azione è superiore a quello che ho manifestato". Lo scacchista è erroneamente "convinto che nel momento in cui commetteva l'errore sarebbe stato capace di una mossa diversa", mentre non è così perché in realtà, *in quel momento*, egli non poteva giocare diversa-

Victor Cornetz

L'illusione del giocatore di scacchi

Saggio di algebra umoristica



medusa

mente da come ha giocato.

La seconda causa consiste nella "facilità con la quale si affaccia alla sua memoria il ricordo delle mosse sbagliate e, di conseguenza, il numero delle partite perse." La memoria dei giocatori è un archivio "con resoconti o incompleti [...] o rettificati per bene, rivisti e migliorati", o addirittura falsi. "Le partite che il giocatore ritiene le migliori, le più valide, quelle che per lui insomma contano qualcosa, sono quelle che vince, quanto alle partite perse la sua memoria, se le registra, lo fa apportando qualche aggiustamento. E in queste partite perse «sarebbe stato facile giocare in modo diverso, c'era una mossa infallibile; così avrei potuto vincere», ed ecco un nuovo documento falso per gli archivi." Secondo Cornetz un giocatore "tanto più s'inganna quanto più vaghi e meno netti sono i resoconti della sua memoria", dal che deriva che i giocatori deboli s'ingannano più di quelli forti, visto che hanno una memoria scacchistica peggiore³. Sembra che l'autore voglia dire che la scadente memoria scacchistica dei giocatori deboli li lascia liberi di ricostruire il passato in modo più distante dalla realtà e più conforme ai propri desideri.

La terza causa dell'illusione del giocatore consiste nel fatto che egli esagera "più o meno l'eccellenza e la bontà delle mosse e delle combinazioni che gli riescono. L'esagerazione è piuttosto forte nei novizi [...] che spesso tendono a decantare le cose più semplici e facili come curiosità degne di nota; è molto inferiore nei giocatori forti".

Ma *i* (l'illusione) ovviamente non dipende solo da *v* (la reale forza di gioco), perché giocatori della stessa forza si sopravvalutano in misura molto diversa tra loro. Si deve considerare, ad esempio, l'"ipertrofia d'amor proprio": più alta è l'autostima di uno scacchista e più egli si sopravvaluta. Un altro caso si ha quando un certo "giocatore domina di gran lunga tutti i giocatori di un gruppo": il risultato è che quel giocatore finisce col sopravvalutarsi tantissimo.



Victor Cornetz (1864-1935)

Secondo Cornetz illusioni come quella degli scacchisti sono sostanzialmente positive: "la parte falsa di *V*, l'illusione, è necessaria quanto la parte reale *v*. [...] Quante imprese sarebbero venute meno alla vita delle società senza l'illusione che nasce dall'istinto vitale! Un uomo che crea un'industria di solito è convinto che farà grandi affari, che farà fortuna; se qualcuno che legge il futuro gli dicesse che appena appena ne ricaverà di che mantenere la famiglia, certamente il nostro uomo non si impegnerebbe più per costruire l'industria, ma per altro. Il suo impegno giova comunque alla società, anche se l'industria fallisse nel giro di qualche anno, almeno perché ci avranno lavorato degli operai." La psicologia cognitiva oggi chiama questa tendenza sistematica ad avere aspettative troppo rosee per il futuro "*bias* dell'ottimismo": è un errore in cui cadiamo un po' tutti, con l'eccezione dei depressi.

L'esperienza, però, uccide le illusioni. Il saggio di Cornetz si chiude così: "Gerard de Nerval lo esprime meglio di quanto saprei fare io: «Le illusioni se ne vanno come la buccia di un frutto e quel frutto è l'esperienza»."

¹ S. Vezzani (2013). Gli scacchisti si sopravvalutano. *Torre & Cavallo - Scacco!*, 14, numero 5, pagg. 33-34.

² C. Chabris e D. Simons (2012). *Il gorilla invisibile*, Il Sole 24 Ore Libri.

³ Gli studi degli psicologi cognitivi hanno confermato ampiamente che la memoria *scacchistica* (non quella *generale*) dei giocatori forti è molto migliore di quella dei giocatori deboli. Ne parlo nel mio libro *Scacchi e Psicologia* (Messaggerie Scacchistiche, 2011). Si noti che Cornetz parla proprio di "memoria *scacchistica*": probabilmente gli era ben chiaro che quest'ultima è qualcosa di ben diverso dalla memoria generale.

Victor Cornetz (1864-1935), ingegnere, fu giocatore di scacchi e problemista, ma anche valente naturalista ed entomologo. Studiò a lungo le dinamiche comportamentali delle formiche, comparandole con l'organizzazione delle comunità umane e scrivendone in diversi saggi.

Collaborò alla rivista *L'eco degli scacchi*, organo del circolo scacchistico palermitano tra '800 e '900.

★ L'OROSCOPO DI CAISSA ★

vaticinato dal MAGO SCIARRAPIN

Tutti i campioni del mondo degli ultimi cinquant'anni si sono affidati alla sapienza del Mago Sciarrapin, come lui stesso ci garantisce. Non può essere una coincidenza, e dunque noi consideriamo un privilegio poter ospitare su queste pagine il pre-

zioso contributo di questo autentico gigante delle più avanzate scienze divinatorie contemporanee. L'Oroscopo è creazione esclusiva del Maestro, mentre le prove empiriche a suo supporto sono state selezionate dalla redazione tra le infinite possibili.

**ARIETE**

Ci sono più cose in cielo e in terra di quante ne sogna la tua filosofia!

L'ammonimento di Amleto al fido Orazio risuona ancora, eternamente vero, nella mente di ogni spirito critico. Il tuo cielo e la tua terra sono fatti di case bianche e case nere, e la tua filosofia è il tuo bagaglio teorico:

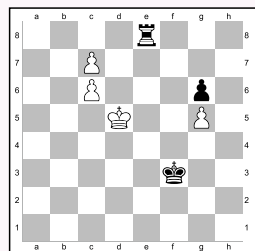
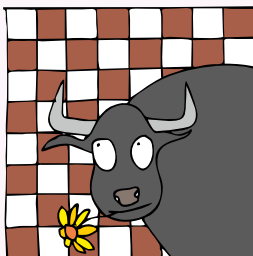
fanne buon uso, ma preparati anche... a improvvisare!
Il tuo totem è il Cavallo Nero.

TORO

La pazienza è opera di perfezione e prova di virtù.

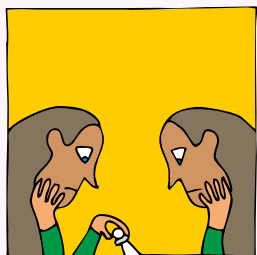
Non dimenticare mai queste parole di san Francesco. Anche se negli Scacchi conviene che la pazienza, più che di virtù, sia prova di machiavellica astuzia: pazienza di ragno, più che di Giobbe... Pensaci tre volte, prima di concretizzare il tuo attacco.

Il tuo totem è il Re Nero.



Il futuro primo Campione del Mondo W. Steinitz (nato il 14 maggio 1836) si dimostrò in effetti anche gran campione di pazienza nella sua partita contro G. Neumann, giocata a Baden-Baden nel 1870:

105. Rd5 Ta8 106. Re5 Re3 107. Rf6 (107. Rd6 Rd4 108. Rd7 Rd5) Tc8 108. Rxc6 Rf4 109. Rf6 Txc7 110. g6 Txc6+ 111. Rf7 Rf5 112. g7 Tc7+ 113. Rf8 Rf6 114. g8=C+ Re6 115. Ch6 Th7 116. Cg4 Th4 117. Ce3 Te4 118. Cd1 Tf4+ 119. Rg7 Tf3 120. Rg6 Re5 121. Rg5 Rd4 122. Rg4 Tf1 123. Cb2 Tb1 124. Ca4 Tb4 0-1.

**GEMELLI**

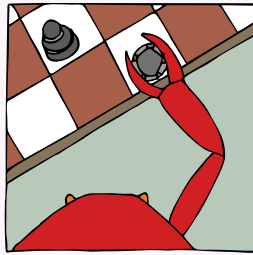
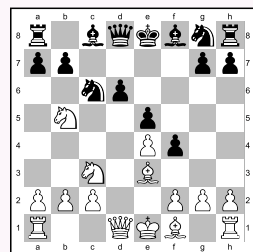
Il mondo è un sistema di equazioni che burrasche di poesia agitano.

Medita questa pregnante immagine del grande aforista colombiano Nicolás Gómez Dávila e fanne lo sfondo concettuale del tuo impianto di gioco. Il tuo mondo è il solito rigoroso riquadro composto da 64 case bianche e nere: i geometri possono al massimo pattare, ma per vincere occorre esser poeti.

Il tuo totem è il Cavallo Bianco.

E davvero poetica è questa vittoria del 1858 ottenuta da Paul Morphy (nato il 22 giugno 1837) contro Adolf Anderssen col contributo determinante dei suoi Cavalli Bianchi:

9. Cd5 fxe3 10. Cbc7+ Rf7 11. Df3+ Cf6 12. Ac4 Cd4 13. Cxf6+ d5 14. Axd5+ Rg6 15. Dh5+ Rxf6 16. fxe3 Cxc2+ 17. Re2 1-0.

**CANCRO**

Non si diventa grandi uomini se non si ha il coraggio d'ignorare un'infinità di cose inutili.

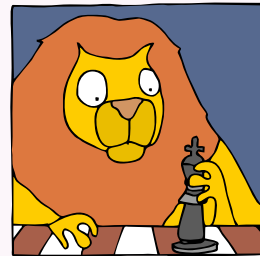
Prendi nota di questo ammonimento dello scapigliato Carlo Dossi. Il Regno del Possibile, sulla scacchiera, è un arduo labirinto illimitato e non c'è il tempo per provare tutte le strade.

Sfoltisci l'albero delle varianti e procedi sicuro verso il tuo destino. Il tuo totem è la Donna Nera.

LEONE

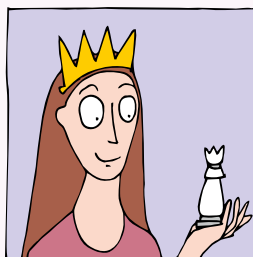
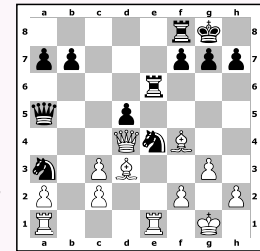
Chi mena per primo mena due volte.

Questo vecchio adagio popolare ti ricorda che sul campo di battaglia non si fanno complimenti: tu e il tuo avversario siete lì per menarvi, magari solo... per il naso, ma è pur sempre un menare. Non esitare a prendere l'iniziativa, ma ricorda che se il tuo avversario è il triplo di te, anche menare due volte potrebbe non bastare... Il tuo totem è la Torre Bianca.



In effetti il nostro Sergio Mariotti (nato il 10 agosto 1946) dovette assestare ben più di un solo colpo di maglio per abbattere il titano Victor Korchnoi al torneo di Roma del 1982:

20. f3 Cc5 21. Af5 Tf6 22. Dxd5 Dxc3 23. Tad1 Txf5 24. Dxf5 Cxc2 25. Ae5 Dc4 26. Axc7 Rxc7 27. Dg5+ Rh8 28. Td8 Cd7 29. Tee8 Dd4+ 30. Rg2 Dg7 31. De7 Dg8 32. Dxd7 1-0.

**VERGINE**

La vita è sempre mera preparazione alla vita. I nostri fini si trasformano sempre in mezzi.

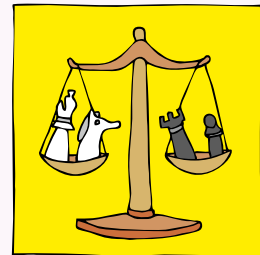
È Nicolás Gómez Dávila a fornirti questo spunto di riflessione. La partita, come la vita, è una successione di eventi che cerchiamo di controllare il più possibile, costruendo catene causali in cui ogni fine diventa il mezzo per raggiungere un fine ulteriore. Modera le tue ambizioni e fai sempre piccoli piani.

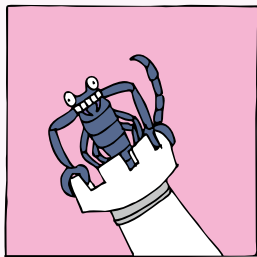
Il tuo totem è l'Alfiere Nero.

BILANCIA

I tesori di una casa non arrivano mai dalla porta principale.

Le parole del maestro zen Wumen Huikai sembrano indurti a diffidare delle vie troppo dirette, per invitarti invece a seguire percorsi tortuosi, vie indirette. L'organizzazione di una lunga manovra può mettere a dura prova anche le menti più lucide, ma si sa che i tesori sono sempre ben nascosti... Il tuo totem è il Re Bianco.





SCORPIONE

Il destino si può superare solo comprendendolo.

Questa considerazione di Hermann Hesse ti indica la via da seguire quando davanti a te siede un avversario che ritieni del tutto fuori dalla tua portata e il tuo destino pare essere una sconfitta ineluttabile. Capire le

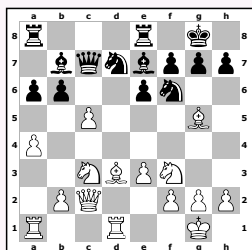
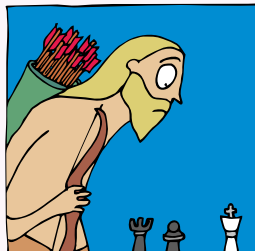
sue intenzioni e ostacolare i suoi piani è l'unica via per salvare la pelle. Il tuo totem è l'Alfiere Bianco.

SAGITTARIO

In situazioni di pace l'uomo bellicoso si avventa contro se stesso.

Ricordati di queste parole di Friedrich Nietzsche ogni volta che ti troverai a fronteggiare un avversario particolarmente aggressivo. Fai tutto quanto in tuo potere per consolidare la tua posizione: togliendogli ogni possibilità di attaccarti, potrai sfruttare i cortocircuiti che si innescheranno tra le sue file.

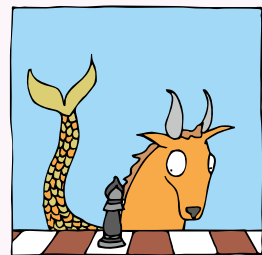
Il tuo totem è il Pedone Nero.



Si noti come nella seguente partita giocata nel 1906 a Ostenda il grande Akiba Rubinstein (nato l'1 dicembre 1880) induce il bellicoso Frank Marshall a sacrificare un pezzo per poi batterlo agevolmente in contropiede:

14. ... Cxc5 15. Axf6 gxf6 16. Axf7+ Rg7 17. Td4 Th8 18. Tg4+ Rf8 19. Tg3 f5 20. Axf5 exf5 21. Dxf5 Dd7 22. Dxd7 Cxd7 23. Td1 Td8 24. Cd4 Cc5 25. b4 Ce6 26.

Cxe6+ fxe6 27. Txd8+ Axd8 28. Tg4 Th4 29. Txf4 Axf4 30. b5 a5 31. f3 Re7 32. e4 Rd6 33. g3 Af6 34. Ca2 Ab2 35. h4 e5 36. h5 Re7 37. Rg2 Ac8 38. f4 Ae6 39. Cb4 axb4 40. f5 Ag8 41. a5 bxa5 42. b6 Ad4 43. b7 Aa7 0-1.

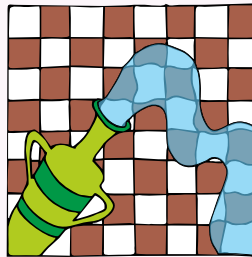


CAPRICORNO

Nessuno è più esposto all'errore di chi agisce soltanto per riflessione.

Così il celebre moralista francese Vauvenargues ti mette in guardia dalla sopravvalutazione dell'intelletto. Tienilo a mente quando in un complesso mediogioco ti troverai a calcolare varianti smisurate intanto

che l'orologio avanza inesorabilmente: una zampata d'istinto, a volte, può aiutare! Il tuo totem è il Pedone Bianco.



ACQUARIO

Una rivolta che si arresta o retrocede è perduta.

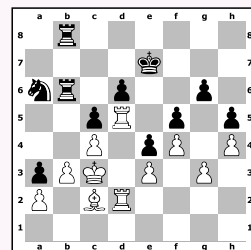
Non aveva dubbi in proposito Lawrence d'Arabia: una volta avviata, la sovversione non può permettersi di fermarsi, pena il fallimento e la disfatta. Prepara dunque con accuratezza il tuo piano, consapevole che

una volta partito non potrai fermarti.

Il tuo totem è la Torre Nera.

David Bronstein (nato il 19 febbraio 1924), uno dei più puntigliosi allievi del Maestro, ci pensò molto bene prima di sacrificare la sua Torre Nera nel finale, ma poi non lasciò scampo a Stefan Brzózka nel torneo di Miskolc del 1963:

45. ... Cb4 46. Ab1 Ta6 47. Td1 Cxd5+ 48. Txd5 Txb3+ 49. Rxb3 Tb6+ 50. Rc2 Tb2+ 51. Rc1 Te2 52. Td1 Txe3 53. Tg1 Tc3+ 54. Rd2 Txc4 55. Ac2 d5 56. Tb1 d4 57. Ad1 Tc3 58. Tb3 e3+ 59. Re2 Tc1 60. Txa3 c4 61. Ta7+ Rd6 62. Aa4 Th1 63. Td7+ Rc5 64. Tc7+ Rb4 65. a3+ Rc3 66. Ab5 Th2+ 67. Rf1 d3 0-1.



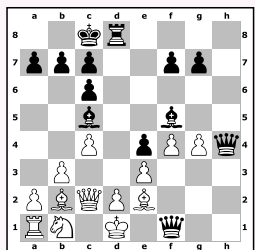
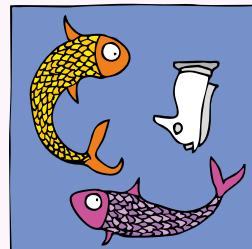
PESCI

Chi falla in appuntar primo bottone, né mezzani né ultimo indovina.

Queste parole, vergate da Giordano Bruno per l'epitaffio di Giacompon Tansillo, ti invitano alla cautela in fase di apertura.

È vero che sovente le partite sono lunghe e gli avversari imperfetti, ma i benefici di un rigoroso principiar valgono ben lo sforzo di un'accurata meditazione.

Il tuo totem è la Donna Bianca.



Bent Larsen (nato il 4 marzo 1935) si ostinò per tutta la vita a non seguire mai né questo né altri consigli del Maestro e giustamente non divenne mai Campione del Mondo.

Si veda questa sua partita, tratta dal torneo di Belgrado del 1970 e da lui persa con i Bianchi in sole 17 mosse contro Boris Spassky:

1. b3 e5 2. Ab2 Cc6 3. c4 Cf6 4. Cf3 e4 5. Cd4 Ac5 6. Cxc6 dxc6 7. e3 Af5 8. Dc2 De7 9. Ae2 O-O-O 10. f4? Cg4 11. g3 h5 12. h3 h4 13. hxg4 hxg3 14. Tg1 Th1!! 15. Txf1 g2 16. Tf1 Dh4+ 17. Rd1 gxf1=D+ 0-1.

★ L'OROSCOPO DI CAISSA ★ ritorna nel prossimo numero...

enigmistica
scacchistica

SOLUZIONI
DEI GIOCHI
PUBBLICATI A P. 6

CRUCISCACCHI

Il problema si risolve così:

1. Rd6!

La minaccia è: 2. Db7#.

Gli scacchi della Torre Nera non devono preoccupare: dopo 1. ... Td3+ c'è 2. Ad5#, e all'alternativa 1. ... Tg6+ segue 2. Ae6#.

Qui a fianco lo schema di parole crociate risolto. Le lettere evidenziate formano il nome cercato: MORONI.



REBUS

ava MP; osti C; entra LI = Avamposti centrali.

FRASE BISENSO

Una partita di Fischer.

Un ringraziamento a Noemi Pederneschi, che ha disegnato il Rebus e i segni zodiacali.

MANTUA CHESS

Rieccoci!

Quando il mondo sembrava a un passo dal baratro, privo di ogni punto di riferimento, ecco che ritorna, dopo oltre venti anni di attesa: **Mantua Chess!** Non più come periodico del Circolo Scacchistico Mantovano ma in veste d'inserto all'interno del semestrale (ben più corposo) dell'A.S.D. Mantova Scacchi.

Sappiamo che sono notizie per cui i deboli di cuore dovrebbero prendere le loro precauzioni ma alla fine la decisione è stata presa all'unanimità dalla redazione del neo-nato

Scacco Manto: far rinascere come un'araba fenice il vecchio (e mai passato di moda) periodico era un dovere civico e morale, cosicché i posteri possano finalmente beneficiare delle prodezze scacchistiche dei soci del passato e del presente!

Al suo interno gli scrupolosi lettori troveranno alcune gustose curiosità di ieri e di oggi in grado di soddisfare anche i palati più raffinati. Abbiamo infine pensato d'inserire i precedenti numeri di fine millennio scorso sul nostro sito: www.mantovascacchi.it.

Buona lettura!

IL MAESTRO SIVERI

di Marino Azzoni

Nell'anno 2021 la provincia di Mantova ancora non ha e non ha mai avuto un solo Maestro di scacchi. Vedendo il numero di scacchisti di livello magistrale delle provincie confinanti, ci si stupisce di questa situazione, ma questa lacuna può essere parzialmente colmata rievocando la figura del Maestro Armando Siveri nato a Suzzara (MN) nel 1904.

La sua promozione alla categoria magistrale avvenne nel 1956 nella fase finale del 18° Campionato Italiano svoltosi a Rovigo. Da molti anni era iscritto oltre che dirigente del circolo di Reggio Emilia, frequentato in quegli anni e nei decenni successivi dal MI Enrico Paoli, approdato nella città del Tricolore esule da Fiume, ora Rijeka. A tal proposito si ritiene utile proporre la lettura, della testimonianza di Antonio Pipitone nell'articolo [Signori di una volta](#) pubblicato il 12 febbraio 2015 sul sito *Solo Scacchi*. Furono, in particolare, Armando Siveri e Federico Norcia a rispondere positivamente alla lettera con la quale Paoli scrisse a tutti i circoli scacchistici del Nord Italia con la quale chiedeva aiuto e un'abitazione in cambio di un impegno a sviluppare il gioco degli scacchi nella città ospitante. Poche altre volte una simile promessa ha avuto un riscontro così puntuale, probabilmente superiore alle attese dei generosi scacchisti del circolo reggiano. È indubitabile che la presenza di Paoli e di altri validi scacchisti di livello magistrale del circolo Ippogrifo di Reggio nell'Emilia, sia stata la condizione necessaria che permise a Siveri di conseguire il titolo di Maestro in un'età non più giovane.

Tuttavia Siveri nella sua gioventù fu il principale animatore del circolo scacchistico di Zanetta di Salletto, frazione del comune di Suzzara in provincia di Man-

tova. Questo suo interesse all'attività scacchistica è confermato dalla sua partecipazione alla redazione a partire dal 30 ottobre 1927 della *Rubrica Scacchistica* che settimanalmente venne pubblicata sulla *Voce di Mantova*, organo del partito nazionale fascista della città virgiliana, unico quotidiano rimasto in provincia dopo la chiusura forzata dei giornali non allineati col regime. Nella *Rubrica Scacchistica*, di regola, veniva proposto un problema seguito dall'indicazione delle persone che avevano risolto il problema proposto alcune settimane prima. Dopo un breve notiziario sull'attività degli scacchisti mantovani o comunque legati al Circolo scacchistico di Zanetta, si invitava ad inviare la corrispondenza e la soluzione del problema settimanale ad Armando Siveri di Salletto, attività di problemista del quale c'è traccia nel *Dizionario enciclopedico degli scacchi*, di Chicco - Porreca (Mursia, Milano, 1971) dove Siveri compare nell'elenco dei problemisti e studisti italiani.

Tre erano i giocatori del circolo di Zanetta classificati della prima categoria dell'epoca. Oltre a Siveri che quasi trent'anni dopo avrebbe conseguito il titolo di Maestro e a Franchi Alfredo, il terzo scacchista avrebbe avuto una carriera agonistica ancor più luminosa. Per molti dei lettori sarà sorprendente apprendere che il maestro Federico Norcia, campione italiano assoluto nel 1952 e secondo solo dopo spareggio tecnico Bucholtz nel 1960, negli anni della "rubrica scacchistica" della *Voce di Mantova* era iscritto al circolo di Zanetta. Non meno rilevante per valutare la qualità del maestro Norcia, titolo magistrale conseguito nel 1931, è la sua partecipazione nell'arco di 33 anni a ben 4 Olimpiadi, Folkestone 1933, Monaco 1936, Amsterdam 1954 e L'Avana 1966.

La Redazione avrebbe intenzione di integrare il racconto frammentario fino ad ora proposto dell'attività scacchistica di Armando Siveri. Oltre a ulteriori nostre ricerche di archivio in biblioteche online, invitiamo i lettori a fornire informazioni aggiuntive su Siveri, informazioni che sicuramente ancora esistono nella memoria di qualche scacchista reggiano e mantovano, in considerazione della esistenza di un circolo scacchistico che portava il suo nome negli anni suc-

cessivi alla sua prematura morte (25 aprile 1971), circolo che ha avuto il merito di organizzare dal 1974 al 1987 un torneo semilampo di livello internazionale a San Benedetto Po.

Pubblicheremo le prime tre puntate della rubrica di Siveri nel prossimo numero, ma vi anticipiamo che le stesse presentano un lato comico involontario originato da un iniziale errore dei redattori del giornale sicuramente poco addentro alla materia scacchistica, errore al quale Siveri cercò di porre rimedio.

Concludiamo riportando qui a fianco una partita di Siveri con Enrico Paoli scelta tra quelle rinvenibili nel MegaDatabase di ChessBase, dove risulta essere il mantovano di nascita con più partite incluse: 168.

A seguire, un interessante incontro tra Federico Norcia e Mariano Napolitano.

Enrico Paoli - Armando Siveri

(01.01.1965 - Reggio Emilia)

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. c3 Be7 4. d4 d6 5. Bb5 Bd7 6. d5 Nb8 7. Bd3 Bf6 8. Be3 Ne7 9. Nbd2 O-O 10. Qb3 b6 11. O-O Ng6 12. a4 a5 13. Qc2 Na6 14. Bxa6 Rxa6 15. b4 Qe7 16. b5 Raa8 17. Nc4 h6 18. Qd2 Nh4 19. Nxh4 Bxh4 20. Rael f5 21. exf5 Rxf5 22. g3 Rf3 23. Kh1 Bh3 24. gxh4 Qxh4 25. Rg1 Qe4 26. Rxxg7+ Kh8 27. Kg1 Rg8 28. Rg3 Rxxg3+ 29. fxxg3 Qxc4 30. Bf2 Kg7 31. Qd1 Qxc3 32. Re2 Rd3 33. Qb1 Qc4 34. Be3 Qxd5 35. Bxh6+ Kxh6 36. Qc1+ Kg6 0-1.

Mariano Napolitano - Federico Norcia

(14.09.1957 - Reggio Emilia)

1. Nf3 Nf6 2. c4 b6 3. g3 Bb7 4. Bg2 e6 5. O-O Be7 6. Nc3 d6 7. Qc2 Nbd7 8. d4 c6 9. b3 Qc7 10. Bb2 O-O 11. Rad1 Rad8 12. Rd2 Rfe8 13. Rfd1 Qb8 14. e4 e5 15. Ne2 Bf8 16. dxe5 dxe5 17. Bh3 Qc7 18. Nxe5 Nxe5 19. Rxd8 Rxd8 20. Rxd8 Nf3+ 21. Kf1 Qxd8 22. e5 Ng4 23. Bxxg4 Nxh2+ 24. Kg2 Nxxg4 25. Qe4 Qg5 26. f3 Qd2 27. Bc1 Qe1 28. Bg5 Qf2+ 29. Kh3 Bc8 30. fxxg4 h5 0-1.

109 ANNI FA, IN CITTÀ...

Ci sembra opportuno rievocare il momento in cui si costituì il primo circolo scacchistico ufficiale di Mantova. La notizia di questo evento è riportata in un articolo, riprodotto a fianco, della *Gazzetta di Mantova* di martedì 26 novembre 1912.

L'iniziativa fu presa dal Cav. Angelo Viterbi e da Giuseppe Pacchiarina. A causa della sua scomparsa sopravvenuta, ritroviamo il nome del primo nella denominazione del circolo mantovano, *Società scacchistica e damistica Angelo Viterbi*, rilevabile nell'elenco dei circoli iscritti nel 1923 alla Federazione Scacchistica Italiana che fu fondata nel 1920.

L'articolo della Società Scacchistica mantovana pubblicato sulla *Gazzetta di Mantova* il 16 ottobre 1913 in memoria del suo fondatore e presidente Angelo Viterbi, morto due

L'inaugurazione del circolo scacchistico mantovano

Per iniziativa del sig. cav. Angelo Viterbi e del sig. Pacchiarina si è costituito anche a Mantova un circolo Scacchistico, che dato il numero già grande dei soci promette di vivere della vita più fiorente e brillante.

Ieri se ne è ufficialmente inaugurata la costituzione e la sede che è sita in una sala riservata del caffè Vittorio Emanuele. Alla inaugurazione erano presenti moltissimi soci ed invitati.

Il cav. Angelo Viterbi ha detto brillanti parole spiegando come fosse sorta l'iniziativa.

Il sig. Pacchiarina ha parlato esprimendo viva soddisfazione nel vedere come all'appello gettato abbia largamente risposto la cittadinanza mantovana. Di sì bella riuscita ha fatto merito al cav. Viterbi; ha parlato della nobiltà del gioco degli scacchi, ha spronato la gioventù a coltivarlo per esercitare e aguzzare sempre più il proprio ingegno, ed ha chiuso augurando un'avvenire fiorente alla istituzione.

Tanto il cav. Viterbi che il sig. Pacchiarina sono stati applauditissimi.

E' stato quindi servito un rinfresco a base di champagne e subito si sono combinate numerose partite che hanno dimostrato tutta la voglia e l'ardore degli aderenti di misurarsi al più presto sulla scacchiera.

Facciamo anche noi alla neo istituzione i più fervidi auguri di prosperità.

giorni prima, rivela l'esistenza di un'importante attività scacchistica a Mantova fin dalla seconda metà del XIX secolo che sarà nostra cura indagare nei prossimi numeri.

[M. A.]

In memoria del cav. Viterbi

La Società Scacchistica mantovana, con pensiero riconoscente al cav. Angelo Viterbi che fu suo fondatore e presidente e che negli anni migliori della sua giovinezza contribuì al risorgimento nella nostra città del culto per quel giuoco intellettuale, ne scrive il nome a caratteri d'oro mentre invia alla venerata memoria del maestro un reverente e mesto saluto.

La Presidenza.

Spigolature

E' un errore marchiano abbandonare solo perché si sta per prendere un matto elementare in due mosse. Lo prova il fatto che nel 1977 A. L., al torneo di Marina Romea, riuscì astutamente a sottrarsi a un matto semplicissimo mettendo il proprio Re sotto scacco, la partita continuò e infine A. L. vinse brillantemente, come confermano numerosi testimoni oculari.

Sappiamo tutti che un tempo era molto più facile battere i bambini. La ragione è semplice. Nel 1977, al torneo di Marina Romea, A. L. stava perdendo contro un bambino di sette anni. Pensò dunque di minacciarlo fisicamente: "Se vinci ti picchio!!!" Il bambino si mise a piangere, giocò malissimo e A. L. vinse. Purtroppo oggi certi metodi conducono dritto dritto in galera, ed è per questo che è diventato molto più difficile battere i bambini.

Abbandonare quando la posizione è disperata è davvero una follia. Nel torneo di Marina Romea del 1977 A. L., avendo i Neri e trovandosi in un finale completamente perso, giocò in rapida sequenza "h6-h4" e "g6-g4", due mosse formidabili che gli consentirono di vincere con grande merito dopo una lotta durissima, contro ogni aspettativa.

MANTUA CHESS