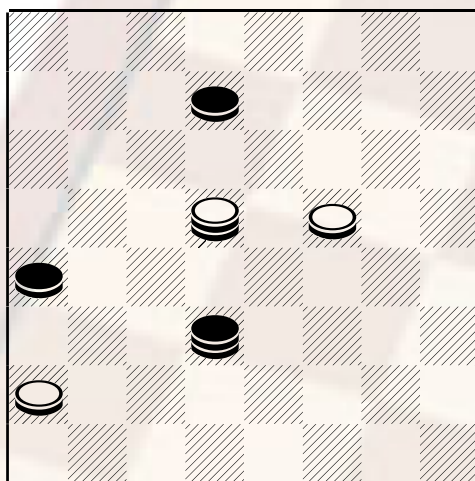


IN RICORDO DI ANGELO ROSSETTI

A distanza di un anno dalla scomparsa del caro amico Angelo Rossetti, Vorrei ricordarlo con una sua bella partita giocata nel 1997 al torneo Luteri. La partita è particolarmente interessante sotto il profilo didattico e sfocia in un bellissimo finale di manovra ricco di notevoli spunti tecnici. Vediamola:

Rossetti Angelo (Bianco) - De Franceschi (Nero): dopo il sorteggio dell'apertura 21-17, 11-15; 23-20, il nero prosegue con 7-11! cercando di controllare il centro; 20-16, 4-7, 28-23, 15-20! classica rottura per evitare la legatura dei pezzi sul lato destro. 24x15, 12x28; 32x23, 10-14, 26-21(22-19 e da preferirsi), 14-18; 21x14, 11x18; 22x13, 9x18, 23-19, 5-9; 27-23, 1-5; 23-20, 5-10; 30-27?, una debolezza fatta allo scopo di invitare l'avversario a conquistare la casella 22 con le 2x2, 18-22? è caduto nella trappola infatti dopo la presa 27x18 e la conseguente 10-13; 17x10, 6x22, il bianco gioca 20-15 e minaccia di damare pertanto al nero non resta che 7-12 o 7-11. Sceglie per la prima e dopo la presa 16x7, 3x12; si prosegue con 15-11, 12-15; 19x12, 8x15; 11-7, 15-19; 7-3; 19-23; 3-6, 9-13 un imperdonabile leggerezza che determina la sconfitta in quanto perde due preziosi tempi. 6-10, 13-17; 10-14, 23-27 e qui inizia la manovra aggirante dell' amico Rossetti, 29-26, 22x29; 31x22, 29-26, 22-19; 26-22, 19-15, 2-6 il nero ha realizzato che se non muove la pedina 2 perderà in poche mosse quindi dopo aver scartato l'idea di portarla sulla sponda sinistra decide per il centro.

diagramma 434



Bianco muove e vince

15-12, 22-26; 12-8, 26-22, 8-4, 22-26; 4-7! ancora una scelta precisa(a), 26-22(b); 7-3!, 6-11(c); 14x7, 22-18; 7-11, 17-21; 14-19, 18x11; 25x18, 11-14; 18-13; 14-10; 13-9 e vince per mossa.

a) se 4-8 26-22; 8-12, 22-26; 12-15, 26-22; 15-11, 17-21; 11x2, 21-26, 2-5, 26-30; 5-9, 22-26!; 9-13, 26-21 e patta facile.

b) 6-11 la mossa che da luogo alla più strenua difesa: 7-12; (attenzione a non giocare 14-19 per non sciupare la vittoria infatti con: 11-15!; 19x12, 26-22; 7-11, 22-18; 12-16, 17-13; ed ora non si può barattare con 11-14 perchè è il nero che gioca in favore di mossa mentre le altre condotte ci portano nel noto finale "maledetto" che come ben sapete è teoricamente patta. 26-22, 14x7, 22-18; 7-11, 17-13!; 11-14!, 18x11; 25x18, 11-14; 18-13, 14-10; 13-9 e c'è sempre, inesorabile vincita per mossa.

c) 17-21; 3x10, 22-18(d) (ultimo disperato tentativo di capovolgere la situazione infatti se 14-11 il nero vince con 18-22 e tiro a tre); 10-5, 18x11, 21x18, 11-14; 18-13 e vince per mossa.

d) 21-26; 10-13, 26-30; 25-21, 30-26; 21-18, ed ora il bianco vince.

Pubblicare il 14.3.2001