

flash

SALTO CON L'ASTA
Annika Becker sale a 4, 77
È il nuovo record europeo

La tedesca Annika Becker ha stabilito il nuovo record europeo nella specialità del salto con l'asta superando quota 4 metri e 77 centimetri durante l'ultima giornata del Campionato di Germania disputati a Bochum/Wattenscheid. Il vecchio record era detenuto dalla russa Svetlana Feofanova con il limite di 4,76 metri realizzato il 16 giugno scorso in Francia. Annika Becker si avvicina così, appena quattro centimetri, al record del mondo detenuto dall'americana Stacy Dragila.



BASEBALL
È morto Ted Williams
leggenda del diamante

Venerdì scorso, 6 luglio, in un ospedale della Florida, è venuto a mancare, all'età di 83 anni, una delle più grandi leggende della storia del baseball americano, Ted Williams. Secondo alcuni appassionati il miglior battitore nella lunga storia di questo sport. Il baseball, infatti, è lo sport più anziano fra quelli professionistici. Ted Williams, nella sua lunga carriera, batté ben 2654 battute valide e 521 fuoricampo, con una

media battuta di 344 (praticamente una valida ogni 3 turni). Conquistò, infatti, per ben sei volte il titolo di miglior battitore della Lega. Nel 1941 questa media si attestò a 406. Dopo di allora nessuno superò mai i 400. La partecipazione alla seconda guerra mondiale e alla guerra di Corea sottrassero alla sua vita agonistica cinque lunghi preziosi anni. Senza questo stop avrebbe potuto forse diventare il più grande di sempre, anche a livello numerico e superare nelle elaborate statistiche dei grandi realizzatori anche il favoloso Babe Ruth. Il suo carattere difficile lo portò a scontri continui e rapporti tesi con i fan

dei Red Sox di Boston, il club in cui militò sempre e, soprattutto, con la stampa sportiva, che gli negò ripetutamente, nonostante prestazioni straordinarie, il riconoscimento di miglior giocatore dell'anno. Ciononostante fece parte per ben diciotto volte della selezione dei migliori giocatori del campionato e nel 1966 fu eletto alla Baseball Hall of Fame. Di lui era esaltata l'intelligenza della visione di gioco e la rapidità di esecuzione. Giocò fino al 1960, sempre con i Red Sox di Boston. Tentò poi la carriera di manager, lasciando il baseball, definitivamente, nel 1969.

m.b.



Adolivio Capece

«Inventatemi un gioco o vi taglio la testa»

La storia di Sissa che esaudì il re persiano Khuraw II dando origine agli scacchi



«Mi annoio, il tempo non passa mai, non ne posso più! Cari i miei Saggi, non è possibile che io, Khuraw II, il re dei re, il sovrano più ricco e più potente del mondo, io che possego ogni cosa e posso ciò che voglio, non è possibile che io non riesca a trovare un modo per passare piacevolmente le mie giornate! Quindi se volete continuare a vivere presso la mia corte datevi da fare, inventate qualcosa, risolvetemi in fretta il problema, altrimenti potrei divertirmi a farvi tagliare la testa!». Chissà, forse questo violento sfogo è realmente avvenuto, poco meno di tremila anni fa: protagonista il re dei persiani Khuraw II Parviz, interlocutori i suoi "saggi", i ministri e i sacerdoti del regno. Khuraw II Parviz (590-628 d.C.) è stato uno degli ultimi sovrani sassanidi, noto per aver conquistato Damasco e Gerusalemme tra il 613 e il 614. Dopo di allora la Persia, attuale Iran, conobbe un decennio di pace e tranquillità. Se Khuraw era, e lo era, il sovrano più ricco e potente del mondo come è possibile che si annoiasse? Beh, allora non c'era la televisione, non c'era il cinema, non c'erano nemmeno le partite di calcio! I "passatempo" dell'epoca erano la caccia, tirar con l'arco, andare a cavallo e le mogli; tutte cose belle e piacevoli per un po' ma alla fine faticose ed è evidente che non era possibile trascorrere tutte le giornate dedicandosi sempre e soltanto a tali "passatempo". Quindi anche il sovrano più ricco e potente aveva necessità di una alternativa. E la storia (o la leggenda?) vuole che Kusrav si sia rivolto ai suoi dignitari e li abbia "arringati" con il discorso che abbiamo visto all'inizio e che proprio grazie a questa sfuriata sia stato "inventato" il gioco degli scacchi! Infatti dignitari e ministri si sforzarono in tutti i modi per trovare qualcosa che potesse soddisfare la richiesta di re Khuraw: ma nessuno riuscì nell'intento. Quando sembrava che la condanna a morte stesse per diventare realtà, ecco presentarsi al sovrano uno dei dignitari più giovani, Sissa, o per la precisione Sussa ibn Dahir al-Hindi. Questi stese dinanzi al re un tappeto sul quale aveva disegnato un "reticolato" composto da 64 piccoli quadrati. Poi tolse di tasca delle statuine spiegando che rappresentavano schematicamente due eserciti contrapposti pronti alla battaglia, ovviamente secondo la concezione dell'epoca di esercito. Quindi guerrieri a piedi, a cavallo e su elefanti e poi il sovrano con i suoi due generali e la tenda di comando. Sistemò quei pezzi e cominciò a spiegare le regole del movimento di ciascuno. Il re si appas-

Anche Che Guevara si fece contagiare dalla passione per gli scacchi: ecco il Che immortalato durante una partita. La foto è stata scattata a Cuba nel 1962



sionò subito a quel nuovo "gioco" e i dignitari poterono tirare un sospiro di sollievo. Questo racconto è riportato in un testo assai antico, composto

verso il VII secolo d.C. e scritto in lingua *pahlavica* ovvero in persiano antico: si tratta del "Vicarian i cartang ut nihis i nev-artaxser", ovve-

oltre la leggenda

Tra i massimi campioni l'inventore dell'Algebra

A parte le leggende, gli storici moderni sono propensi a ritenere che gli scacchi siano nati come evoluzione di più semplici giochi di pedine, che nel corso di anni o forse di secoli si sono sempre più differenziate in valore e movimento, fino a giungere verso il VII secolo dopo Cristo alla riproduzione di una battaglia in miniatura, tanto che all'inizio la scacchiera non era piana, ma concepita come un declivio discendente verso il centro, quasi una vallata, in cui le truppe, provenendo da opposte alture, si davano battaglia. E ormai storicamente accertato che gli scacchi sono nati in India, da qui sono passati in Persia e finalmente sono giunti agli arabi, che li apprezzaro-

no per il fascino matematico e ne fecero oggetto di studio scientifico.

Ciò fu la "salvezza" degli scacchi, perchè presso gli Arabi il gioco in quanto tale è proibito dal Corano e, per esempio, chi è noto come "giocatore" non può testimoniare in un processo poiché non è ritenuto degno di fiducia. Ma essendo gli scacchi considerati "materia scientifica" ovvero "esercizio mentale per la strategia militare" ecco che poterono diffondersi tra la popolazione, facendo nascere addirittura i primi "professionisti" protetti dai Califfi e con essi i primi testi di teoria, le prime trascrizioni di partite, i primi studi sui finali.

Uno dei più noti campioni fu Mohammed ben Musa, di origine persiana, dagli arabi soprannominato "el Kuarezmi". Era anche, anzi forse soprattutto, un matematico importante: dal suo soprannome derivò infatti il termine "algoritmo" e dalle prime due parole del suo principale libro di aritmetica è derivato il termine "algebra".

a.c.

ro "invenzione e spiegazione del gioco degli scacchi". Nel libro si legge: "La spiegazione del principio degli scacchi (satrang) è questa: è cosa mediante intelligenza. In conformità di quanto è stato detto dai saggi la vittoria su chi è potente va ottenuta con la mente". Nell'antico testo persiano non si accenna però ad una ricompensa a Sissa per aver risolto il problema del suo Re e solo svariati decenni dopo il racconto si è arricchito in tal senso. Vediamo come. «Hai ideato un passatempo magnifico. Non mi stancherò mai di giocarlo! Meriti un premio», disse entusiasta re Khuraw a Sissa: «chiedi quello che vuoi e lo avrai!». «Mio signore, rispose Sissa,

vorrei del grano. Fai porre un chicco sulla prima casella della scacchiera, due sulla seconda, quattro sulla terza e così via sempre raddoppiando, fino all'ultima. Questa sarà la mia ricompensa». Il re lo guardò stupito. Sissa avrebbe potuto chiedere oro, gioielli, donne, cavalli, terreni e mille altre cose: invece si accontentava solo di un po' di grano. Khuraw, che dopo la presentazione del gioco aveva considerato Sissa un vero genio, cominciò a ricredersi sul suo dignitario, anche se sotto sotto era ben contento della richiesta. Chiamò subito il capo degli schiavi e gli ordinò di far portare il grano... La conclusione è nota: ben presto i granai del regno furono

completamente vuoti e solo una piccola parte della richiesta di Sissa era stata esaudita! Per soddisfarla completamente, infatti, è stato calcolato che si dovrebbe coltivare tutta la superficie terrestre per almeno cinque volte e forse non basterebbe! Il numero dei chicchi dal punto di vista matematico è infatti di 2 elevato alla 64esima potenza meno 1, ovvero - usando una terminologia cara a Paperon de Paperoni - svariati fantastillardi... (18.446.744.073.709.551.615). L'aneddoto relativo alla ricompensa appare su testi arabi decisamente posteriori al periodo indicato come quello della "invenzione" degli scacchi ed è dovuto all'abbinamento che

gli Arabi fecero degli scacchi con la matematica. Ma di questo parleremo in seguito, così come in un'altra occasione parleremo dei pezzi e della loro evoluzione: al lettore attento non sarà sfuggito che parlando dei "pezzi" presentati da Sissa non abbiamo fatto cenno a quello che attualmente è il pezzo principale del gioco degli scacchi, la "Donna" o "Regina". In realtà all'inizio questa figura non esisteva proprio: basta pensare a come ancor oggi la donna è considerata (o, meglio, non considerata) in Iran e nell'Islam in generale, per comprendere come una donna proprio non avrebbe potuto trovar posto neppure in un gioco, soprattutto poi in un gioco che raffigurava una battaglia. Ma torniamo alle origini degli scacchi. Anche la mitologia non è rimasta immune al fascino del gioco: infatti la protettrice ufficiale degli scacchi è una ninfa degli alberi, la driade Caissa (ove è evidente la assonanza con il termine inglese "chess" che significa appunto scacchi), il cui nome appare per la prima volta nel poema dal titolo omonimo di sir William Jones (1746-1794). Studioso di cultura orientale, l'inglese scrisse il poemetto nel 1763, ma la prima pubblicazione avvenne solo nove anni dopo ad Oxford. Nel poemetto Jones attribuisce l'invenzione degli scacchi a Marte: la ninfa Caissa, che dà il nome all'opera, ha solo attinenza indiretta. Tutto nasce dal fatto che Marte si innamora di Caissa ma non è ricambiato; una Naiade gli suggerisce di inventare un gioco che lo renda bene accetto agli occhi della fanciulla e per questo lo consiglia di rivolgersi ad Eufrone (o Sport), fratello di Amore. Eufrone aiuta Marte ad inventare un gioco che, dal nome della ninfa stessa, viene chiamato gioco degli scacchi. Inutile aggiungere che grazie alla sua brillante invenzione Marte riuscì a sedurre la Ninfa. Un altro personaggio indicato come l'inventore del gioco degli scacchi - ed in subordine del gioco della dama - è il mitico Palamede, l'eroe greco che smascherò Ulisse con uno stratagemma quando questi si finse pazzo per non prendere parte alla guerra di Troia. Stando ad una frase di Omero, l'idea di Palamede la diede la dea Pallade Atena (Minerva), che secondo la teogonia di Esiodo era nata direttamente dal cervello di Zeus (Geus). Dea guerriera e bellissima, ma anche dea della saggezza e della prudenza, Minerva ha caratteri morali connessi alla sua splendida bellezza fisica: così la dea rappresenta la luce dell'intelligenza e dirige gli eserciti, ma non in una guerra brutale, bensì con movimenti ragionevoli e con i più accorti stratagemmi, caratteristiche proprie degli scacchi.

1-continua

Milano, Trofeo Pentium 4

Tornano gli scacchi ad altissimo livello a Milano con la seconda edizione del torneo internazionale "Trofeo Pentium 4" patrocinato dalla società Intel. La gara è in programma da domani, martedì 9 luglio, fino a mercoledì 17 luglio nei saloni della prestigiosa Società del Giardino di via San Paolo 10. Le partite tutti i giorni nel pomeriggio con inizio alle 14.30 (ingresso libero, ma per regolamento interno del Club gli uomini devono indossare giacca e cravatta). Il torneo vale per la conquista del titolo di "grande maestro". Rispetto alla prima edizione dello scorso anno, ci sono due interessanti novità tra i giocatori invitati. Innanzitutto va segnalata la presenza del Campione Italiano in carica, il bergamasco Bruno Belotti, che ha al suo attivo tre scudetti tricolore. Poi va segnalata la presenza della miglior giocatrice italiana, Elena Sedina, di recente trasferitasi a vivere a Como. Elena, trentadue an-



ni, è "grande maestro femminile" ma anche "maestro internazionale maschile". Come abbiamo riportato qualche settimana fa la Sedina ha partecipato al Campionato Europeo Femminile di Varna ed ha ottenuto un ottimo quinto posto (ex aequo) su un lotto di ben 113 giocatrici. Questo magnifico risultato le è valso la ammissione alla prossima edizione del Campionato del Mondo Femminile nel 2003. Ma non è tutto: un paio di mesi fa la Sedina ha giocato con la nazionale azzurra (maschile) la "Mitropa Cup" di Lipsia, competizione a squadre per i Paesi dell'Europa centrale ed ha conseguito la prima norma di "grande maestro ma-

schile" (per ottenere definitivamente il titolo bisogna realizzare la norma per tre volte). Elena è dunque a buon diritto tra i maggiori favoriti della vigilia per un piazzamento di prestigio nel Trofeo Pentium4 edizione 2002. In campo poi tre "maestri internazionali" milanesi Fabrizio Bellia (che ha ottenuto il titolo lo scorso anno nella prima edizione del "Pentium 4"), Giulio Borgo e Mario Lanzani; il sesto giocatore italiano è Michele Godena, che è già "grande maestro" e può puntare alla vittoria finale. Completano il campo di gara il croato Miso Cebalo, nettamente vincitore della prima edizione del torneo con 8 punti su 9, gli slavi Drazic

Clarke - Orr
Torneo di Kilkenny, Irlanda 1988

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	♖	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♞
7		♟			♞		♝	
6			♞			♝		
5			♞					♟
4	♜							
3			♞					
2								
1	♜	♗	♘	♙	♚	♛	♜	♞
	a	b	c	d	e	f	g	h

Soluzione
Il Bianco ha dato matto in due mosse con il bel sacrificio di Donna

e Lazić (tutti e tre sono "grande maestro") e l'albanese Quendro, che di recente nel torneo "Vedior - Bugnion" ha ottenuto un brillante primo posto e la "norma" per il titolo di maestro internazionale. Dirigeranno la competizione gli arbitri internazionali Lanfranco Bombelli e Franca Dapiran. Tutti i dettagli, risultati e partite sono reperibili dal sito www.italiascaccistica.com.

La partita della settimana
Il 2002 segna il centenario della nascita di uno dei più grandi giocatori italiani del passato, Mario Monticelli. Lo ricordiamo con una delle sue più prestigiose vittorie, nel torneo di Budapest del 1926, che lo vide magnifico vincitore alla pari con Grünfeld. Monticelli - Reti, Budapest 1926, Indiana di Donna = 1. d4 Cf6 2. Cf3 b6 3. c4 Ab7 4. Cc3 e6 5. Dc2 c5 6. e4 c:d4 7. C:d4 d6 8. Ae2 Ae7 9. Ae3 0-0 10. 0-0 Cbd7 11. Tfd1 a6 12. f3 Tc8

Calendario
Tornei internazionali sono annunciati questa settimana a Campobasso, dal 12 al 14 luglio, tel. 340-4004535 e a Gioiosa Marea (Me) dal 13 al 21 luglio, tel. 0941.301976. Per i semilampo ci segnalano tornei sabato 13 ad Orta (No) email: attimi@iol.it; e domenica 14 a Lentate sul Seveso (tel. 0362.560535) e Piadena (Cremona) (tel. 338.5961338. Aggiornamenti e informazioni sui siti www.feder-scacchi.it e www.italiascaccistica.com