

Corso introduttivo di Dama Internazionale

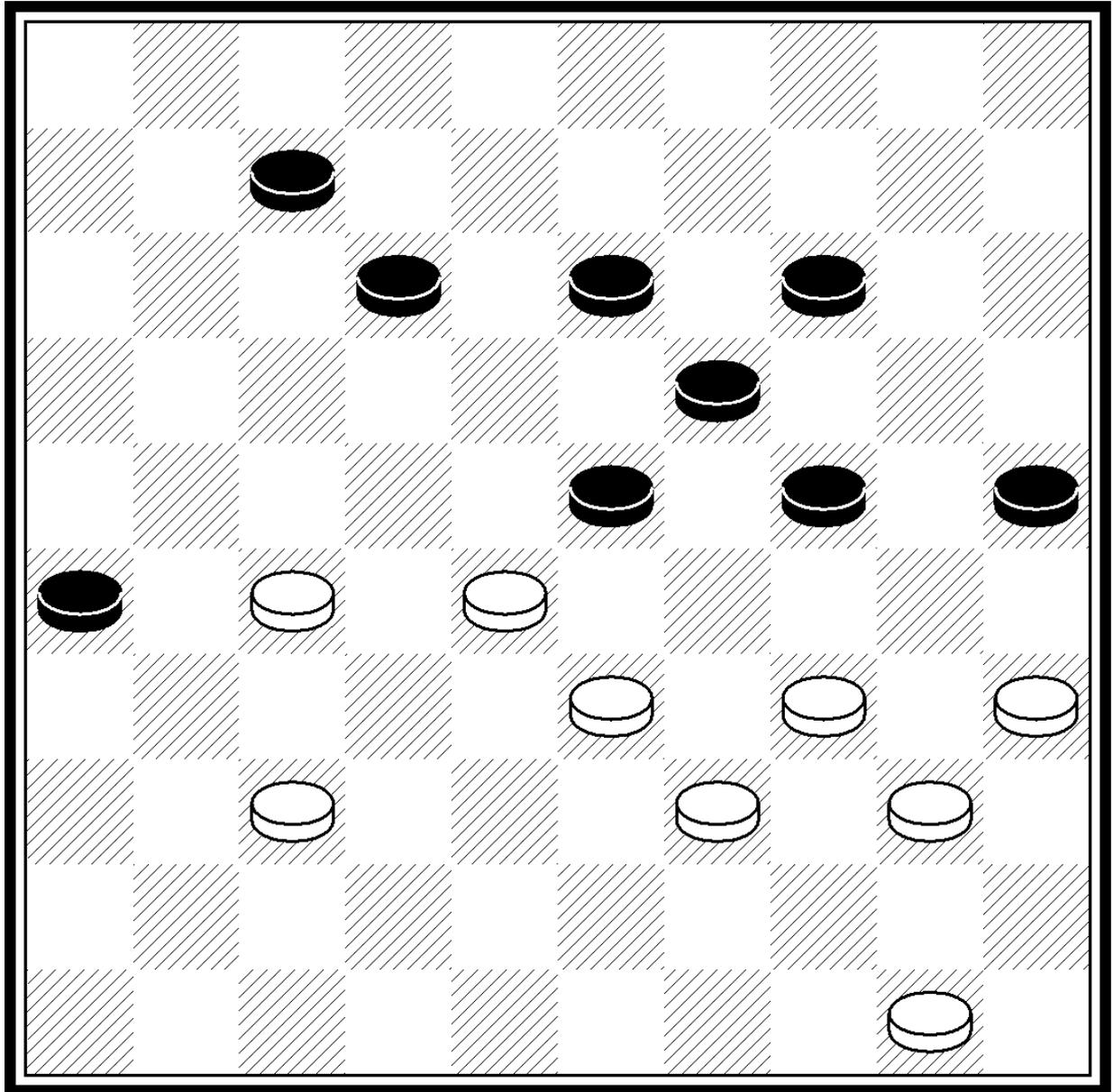


Secondo corso di introduzione alla dama internazionale

Destinato ai principianti che hanno già svolto il *Pre-Corso*.

- *Questo corso di dama internazionale è destinato principalmente ai ragazzi e ai giocatori di categoria Provinciale e Regionale della Federazione Italiana Dama.*
- *Il corso è stato scritto da Tjalling Goedemoed con l'obiettivo di promuovere la dama internazionale ed è stato sponsorizzato da Frits Luteijn.*
- *La traduzione in Italiano è a cura di Milena Szatkowska.*





T. Goedemoed
31-12-2011

Bianco muove e vince!

Introduzione

Il *Corso Introduttivo alla dama internazionale* scritto da Tjalling Goedemoed, è il naturale completamento della parte introduttiva, ed è stato redatto per colmare il gap tra il *Pre-Corso* e *Course in Draughts I*.

Per tante persone specialmente ragazzi e giocatori di categoria Provinciale, questo corso dovrebbe essere un buon trampolino di lancio verso i successivi corsi, più complicati, ma che renderanno i giocatori più completi sotto ogni aspetto.

I corsi successivi saranno sicuramente molto più difficili da comprendere senza le adeguate basi sviluppate in questo corso. Gli aspetti trattati in questo corso saranno: formazioni, attacchi, difese, il cambio dei pezzi e alcune tipologie di tiro, proprio quest'ultimo aspetto, il tiro, verrà sviluppato particolarmente perché è una parte essenziale del gioco.

Chi farà questo corso diventerà abbastanza esperto su come cercare i tiri sia attraverso il trasporto dei pezzi, sia rimuovendo i pezzi giusti dell'avversario.

Molti esempi sono tratti da partite reali, che sono state scelte in modo da illustrare i temi nella maniera corretta.

Verranno discussi alcuni aspetti posizionali elementari del gioco e verrà spiegato come costruire la propria posizione, sono inoltre dati alcuni spunti su come giocare e gestire l'apertura in una partita.



Giocatori di dama mentre parlano del corso
T. Goedemoed, W. Lep, O. Dijkstra and
D. Terpstra

Simbologia

B+	Bianco vince
N+	Nero vince
=	Pari o posizione equa
Ad lib.	Ad libitum
<17>	Casella 17
Pezzo <34>	Pezzo in casella 34
<27 & 28>	Caselle 27 e 28
22 – 17!	22 – 17 è una mossa forte
22 – 17?	22 – 17 è una mossa errata
22 – 17*	22 – 17 è una mossa
Esercizio 1***	Le tre stelle indicano un esercizio molto difficile!

Fonti

Tournament base - Piet Bouma

<http://toernooibase.kndb.nl/>

Tanti esempi sono stati presi da partite reali tratte dal database segnalato che è: online, gratis ed accessibile per tutti.

Turbo Dabase – Klaas Bor

<http://www.turbodabase.com/tdamhome.php>

Un forte programma con un database di oltre 500,000 partite che è acquistabile on-line.

In questo libro sono state utilizzate diverse posizioni della mia collezione personale che ho salvato come file nel Turbo Dabase.

Leer spelenderwijs dammen deel 3 – Pieter Bergsma



Il podio del campionato europeo giovanile 2010
Ainur Shaibakov, Roel Boomstra e Frerik
Andriessen

Indice

<u>Notazione</u>	<u>2</u>
<u>Introduzione di temi teorici</u>	<u>5</u>
<u>Formazioni</u>	<u>6</u>
<u>Attaccare e difendere i pezzi</u>	<u>10</u>
<i>Attaccare per forzare un tiro</i>	16
<u>Cambi</u>	<u>18</u>
<i>Introduzione al tiro</i>	18
<i>Introduzione all'attacco</i>	20
<i>Motivi posizionali per fare un cambio</i>	22
<u>Tiri</u>	<u>27</u>
<i>Trasportare i pezzi</i>	28
<i>Rimuovere i pezzi avversari</i>	33
<i>Trasportare e rimuovere i pezzi</i>	38
<i>Tiri con cattura multipla</i>	40
<i>Utilizzare le mosse libere</i>	45
<u>Tattica nel finale</u>	<u>49</u>
<i>Giocare con una dama</i>	49
<i>Catturare una dama avversaria</i>	51
<i>Finali pratici</i>	53
<u>Tipologie di tiro</u>	<u>56</u>
<i>Tiro Hook</i>	57
<i>Coup Philippe</i>	58
<i>Tiro Kung Fu</i>	59
<i>Tiro Harlem</i>	60
<i>Mix di tiri</i>	61
<u>Giocare posizionalmente</u>	<u>63</u>
<i>Spazio & Blocchi</i>	63
<i>Caselle strategiche</i>	67
<i>Costruire una posizione</i>	71
<i>L'apertura di una partita</i>	75
<u>Esercizi extra</u>	<u>79</u>
<u>Composizioni</u>	<u>82</u>
<u>Soluzioni</u>	<u>88</u>

Sulla serie: Course in Draughts

Questa serie di corsi damistici ha provocato molte risposte entusiaste da tanti paesi.

I vostri feedback mi danno la motivazione per continuare a scrivere e correggere i vari corsi.

I giocatori di dama provenienti da diversi paesi hanno tradotti i corsi in altre lingue. Ho avuto l'onore di ricevere messaggi che riguardano la traduzione in cinese, spagnolo, francese, olandese, creola. Ho avuto anche dei messaggi da Uganda e Brasile, dove il corso viene utilizzato nelle scuole.

Ogni notizia che riguarda l'utilizzo di questi corsi in altri paesi è benvenuta!

I corsi sono sponsorizzati da membro del FMJD Frits Luteyn, che è un forte giocatore, con molta conoscenza teorica. Luteyn ha giocato nel massimo campionato olandese molte volte.

Potete visitare il suo sito web all'indirizzo:

<http://home.kpn.nl/dammen/>

e anche:

<http://www.luteyn.net/damclub/>

Il mio weblog:

<http://damwereld.weblog.nl/>

e anche:

<http://www.graficelly.nl/klant/tg-web/>

Altri link:

FMJD:

<http://www.fmjd.org/>

10 x 10 – Wieger Wesselink

<http://www.10x10.dse.nl/index.html>

DamMentor:

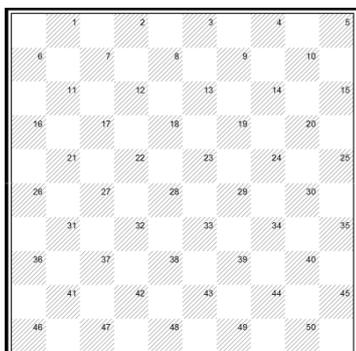
<http://www.dammentor.nl/index.pl>

Questo corso è stato già corretto da me più volte ma una lista con ulteriori correzioni è sempre benvenuta, nel caso troviate altri refusi non esitate a mandarmeli.

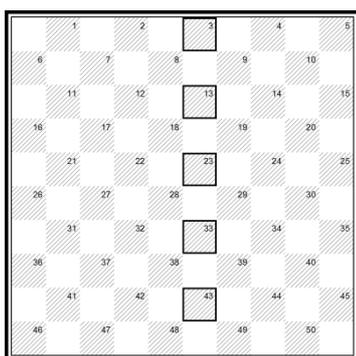
Tjalling Goedemoed
Leeuwarden, 13-04-2012

Notazione

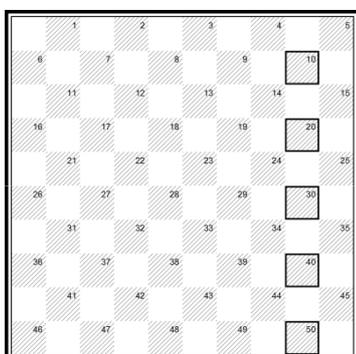
Come abbiamo già spiegato nel primo pre-corso, le caselle della damiera sono numerate da 1 fino a 50.



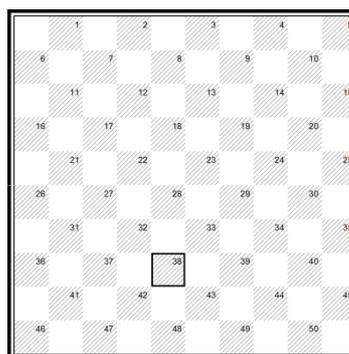
Il modo migliore per imparare la numerazione è annotare le vostre partite senza guardare la scheda con i numeri. Imparerete presto i numeri di caselle specifiche a memoria.



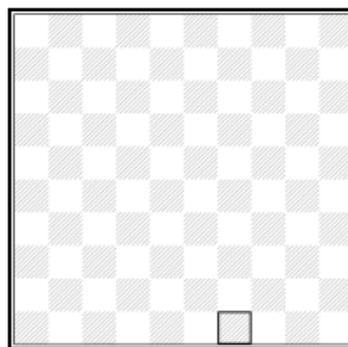
Fai caso che se si va dalla casella 3 verso il basso, ogni casella successiva è 10 in più: Le caselle in questa riga sono numerate: <3, 13, 23, 33, 43>.



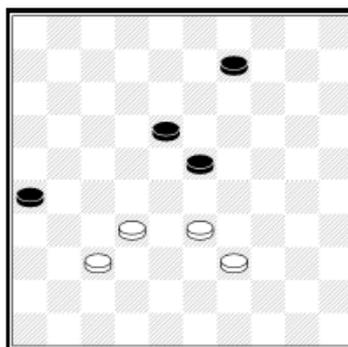
In questa riga le caselle sono numerate <10, 20, 30, 40, 50>.



Anche se non conosci ancora i numeri a memoria, è possibile trovare il numero di una casella come questa. La casella è contrassegnata nella colonna 8, quindi è <8 + 10 + 10 + 10> = <38>.



Guardate adesso la damiera senza numeri. Si vede che la colonna marcata è sulla colonna 9. Il numero di della casella evidenziata quindi è: <9 + 10 + 10 + 10 + 10> = <49>.



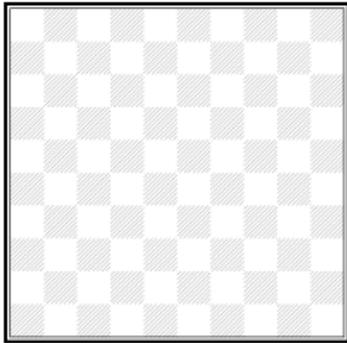
Inizia il bianco e muove 37 - 31: il pezzo in <37> si muove in <31>.

Il nero deve catturare due pezzi: 26 x 37 x 28, ma possiamo annotare semplicemente: 26 x 28.

Il bianco cattura tre pezzi: 33 x 22 x 13 x 4. Possiamo annotare: 33 x 4.

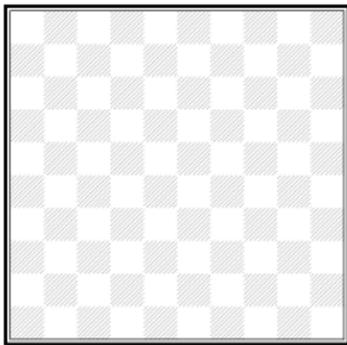
Il risultato sarà quindi il seguente:

1.37 – 31 26 x 28
2.33 x 4



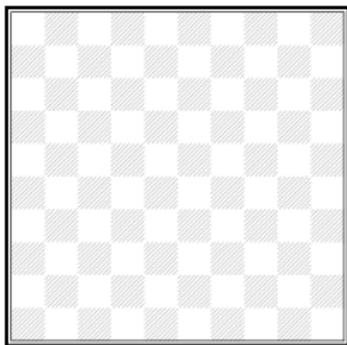
Eser. 1.1 A) Metti le pedine nere in <10, 17, 19>. Metti le pedine bianche in <28, 32, 37>

B) Che mossa deve fare il bianco per vincere con un tiro? Annota le mosse!



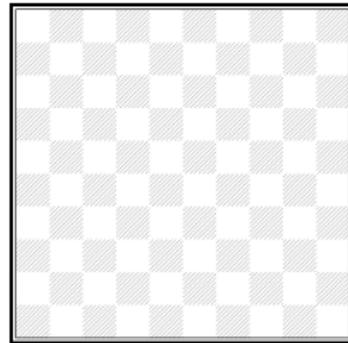
Eser. 1.2 A) Metti le pedine nere in <7, 18, 20> Metti le pedine bianche in <30, 34, 40>.

B) Che mossa deve fare il bianco per vincere con un tiro? Annota sotto le mosse!



Eser. 1.3 A) Metti le pedine nere in <10, 18, 20>. Metti le pedine bianche in <28, 33, 38>

B) Come può vincere il bianco?

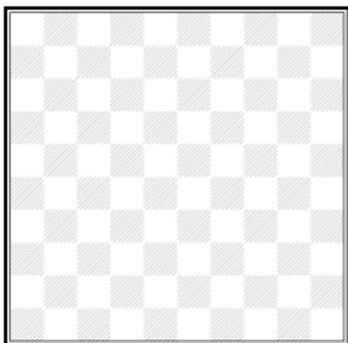


Eser. 1.4 A) Metti le pedine nere in <8, 9, 15, 18, 29> e le pedine bianche in <25, 30, 32, 38>.

B) Come può vincere il bianco?



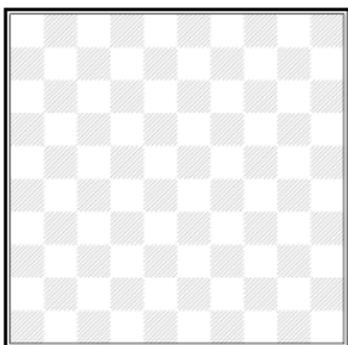
Roel Boomstra (Olanda) mentre si prepara ad annotare le mosse in una partita contro il connazionale Marino Barkel



Eser. 1.5 A)

Metti le pedine nere in <11, 12, 13, 14, 32> e le pedine bianche in <26, 31, 33, 35, 36>

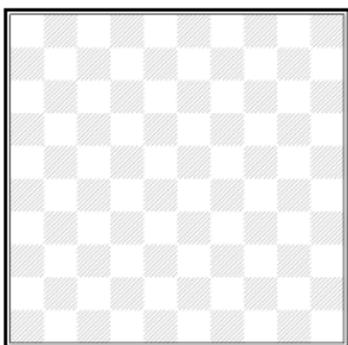
B) Come può vincere il bianco?



Eser. 1.6 A)

Metti le pedine nere in <9, 12, 16, 18> e le pedine bianche in <21, 29, 36, 37>.

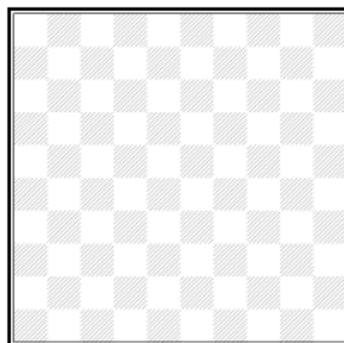
B) Come può vincere il bianco?



Eser. 1.7 A)

Metti le pedine nere in <12, 13, 14, 22, 23> e le pedine bianche in <33, 37, 38, 39, 41>.

B) Come può vincere il bianco?



Eser. 1.8 A)

Metti le pedine nere in <10, 16, 17, 19, 24> e le pedine bianche in <27, 32, 33, 34, 40>.

B) Come può vincere il bianco?

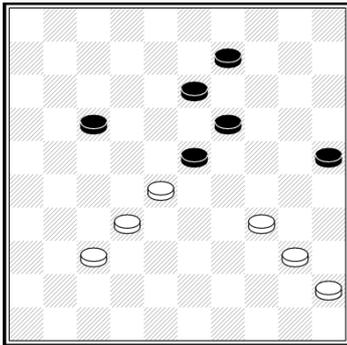


Xinyue Qi felice con il suo trofeo in mano che ha vinto in un torneo di dama in Thailandia. Qualche mese dopo è diventata Campionessa Mondiale Femminile (giovanile).

Introduzione di temi teorici

Formazioni

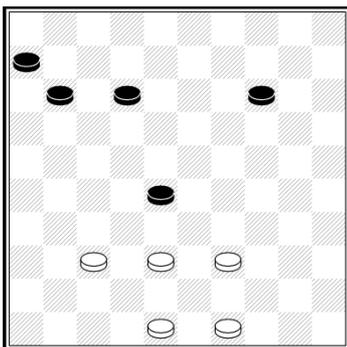
Le formazioni sono in genere costituite da 2, 3 o 4 pezzi che insieme riescono ad avere una forza notevole. Le formazioni più conosciute sono la forchetta e il treppiede.



Il bianco ha due treppiedi: 28 / 32 / 37 & 34 / 40 / 45. Il bianco può usare queste due formazioni per effettuare un tiro.

1.28 – 22 17 x 28
2.34 – 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22
4.32 x 3

Attaccare & difendere

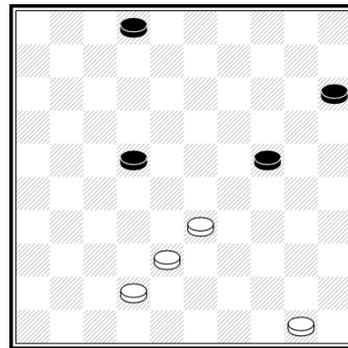


Il pezzo in <28> può essere attaccato dal bianco in due modi.

Se il bianco attacca con 38 – 33 il nero può difenderlo giocando 12 – 17! 33 x 22 17 x 28.

Se il bianco attacca invece con 38 – 32 il nero non può difendere il pezzo.

Cambi

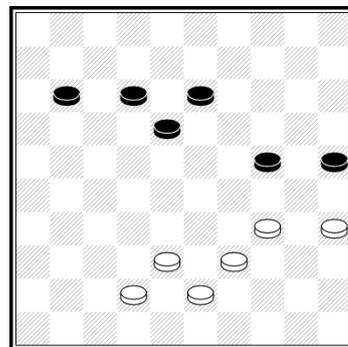


Se bisogna fare o non fare un cambio e dove, è spesso difficile da valutare perché entrambi i giocatori perdono lo stesso numero di pezzi. Il bianco può usare il treppiede 33 / 38 / 42 per cambiare in due modi differenti.

Il bianco può fare un cambio 1 x 1 giocando 33 – 29 24 x 33 38 x 29.

Il bianco può fare un cambio 2 x 2 giocando 33 – 28 22 x 33 38 x 20 15 x 24.

Tiri



Ogni tanto può essere intelligente sacrificare un pezzo per guadagnare un pezzo in seguito.

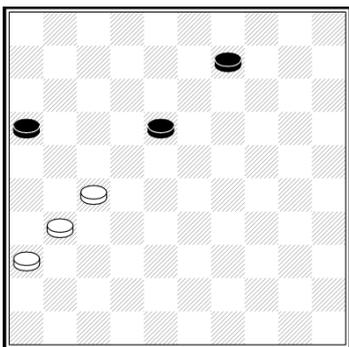
I tiri possono avere principalmente due differenti obiettivi:

- Dare uno o più pezzi per guadagnare uno o più pezzi dell'avversario,
- Dare uno o più pezzi per ottenere una dama.

Il bianco vince effettuando un tiro: 34 – 30 25 x 34 39 x 6 B+.

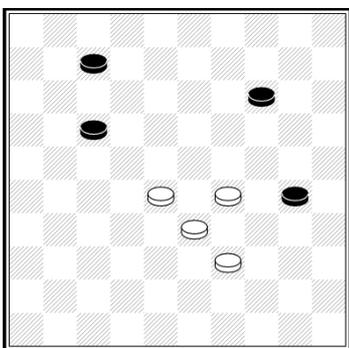
Formazioni

Un punto da tenere sempre in considerazione durante una partita è curarsi che i vostri pezzi stiano lavorando insieme attraverso delle formazioni. Le formazioni sono le costruzioni di diversi pezzi. Vi mostreremo le formazioni più importanti nel gioco di dama.



Il bianco ha un treppiede.
Lo utilizza per fare un tiro:

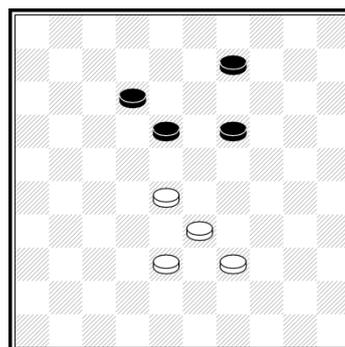
27 – 21 16 x 27
31 x 4



Il bianco ha una forchetta. Se la pedina in <39> fosse in <38> questa anche sarebbe ancora un'altra forchetta.

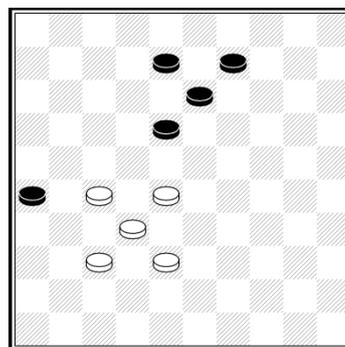
Il bianco utilizza la forchetta per fare un tiro:

29 – 24 30 x 19
28 – 23 19 x 28
33 x 2



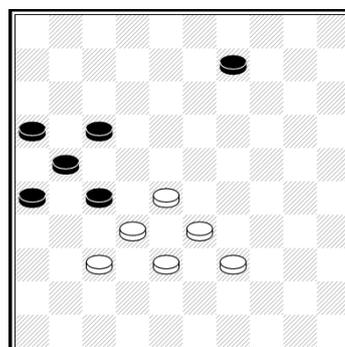
In questo caso la forchetta è rovesciata. Il bianco fa un tiro nel quale il nero può scegliere come catturare ma questo non fa alcuna differenza. Ad libitum è una parola latina utilizzata per indicare una scelta che non fa differenza.

28 – 23 ad lib.
33 x 4

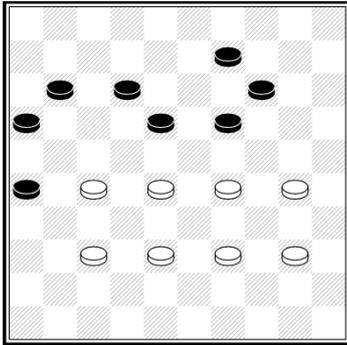


Il bianco ha una croce (una forchetta doppia). Fa un tiro dando al nero la possibilità di scegliere la seconda mossa:

27 – 21 26 x 17
28 – 22 ad lib.
32 x 14



Il bianco ha una piramide al centro. La piramide può essere posizionata anche da un'altra parte della damiera.



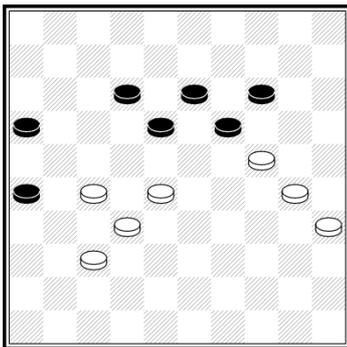
Esercizio 3

Posizione proveniente dalla partita Gerben van Steenberghe – J. van Donkelaar.
 Il bianco può scegliere come creare una forchetta.
 Può farlo in diversi modi:

- A) In quanti modi può il bianco costruire la forchetta?
- B) Perché la posizione è debole per il nero?

Toccava al nero. La partita fu giocata così:

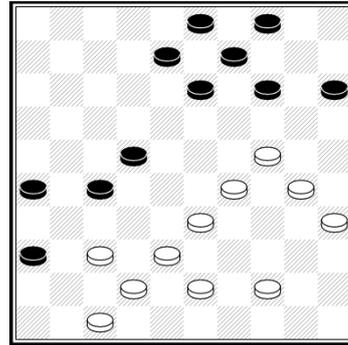
- 1... 11 – 17
- 2.38 – 32 9 – 13
- 3.29 – 24 17 – 21
- 4.40 – 35 12 – 17
- 5.39 – 33 17 – 22
- 6.28 x 17 21 x 12
- 7.33 – 28



Il bianco ha una forchetta e un treppiede. Al nero non è rimasta nessuna mossa buona.
 12 – 17 è seguita da 28 – 22 17 x 28 32 x 12 +.

7... 18 – 23 può essere punito con 8.30 – 25 19 x 30 9.28 x 17 30 – 34 10.27 – 22!!

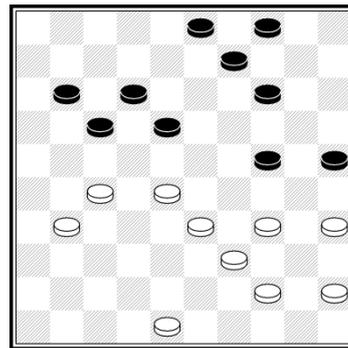
- C) Come è punita adesso la mossa 10.. 34 – 39?



Esercizio 4

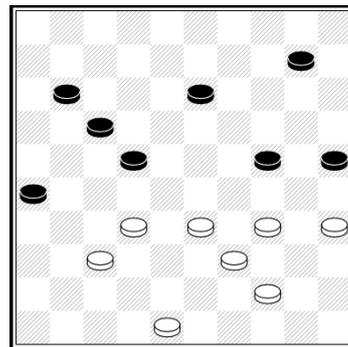
Muove il bianco. Quale delle seguenti mosse giocheresti? Perché?

- A) 37 – 32
- B) 43 – 39
- C) 44 – 39



Esercizio 5

Che mossa consiglieresti al bianco di giocare?



Chogoliev – Tolchykau

Le pedine nere sono sparse sulla damiera e questa è una debolezza. Il bianco usa le formazioni per sfruttare questa debolezza.

41.48 – 43!

Esercizio 6 6

Che mosse del bianco potrebbero essere inserite al posto dei puntini?

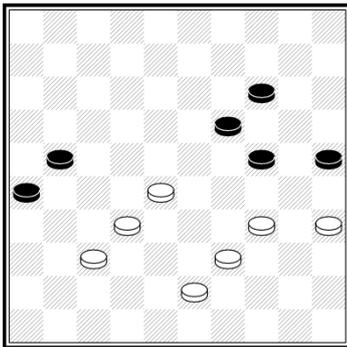
A) Il bianco minaccia di giocare

41... 13 – 19
42. 33 – 28 22 x 33
43.39 x 28

B) Il bianco minaccia di giocare.....

43... 17 – 21
44.44 – 39 10 – 14

Dopo 44... 11 – 16 il bianco gioca 45.28 – 22 10 – 14 46.32 – 28 14 – 20 47.39 – 33 e il nero è bloccato.

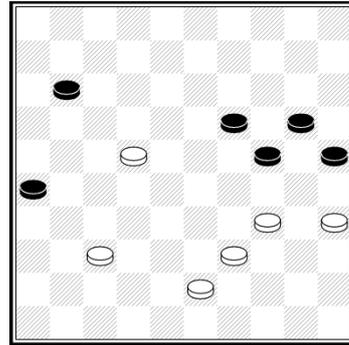


C) La posizione del bianco contiene (eccetto che il pezzo in <35>) due

45.37 – 31 26 x 37
46.32 x 41

D) Il bianco minaccia di giocare

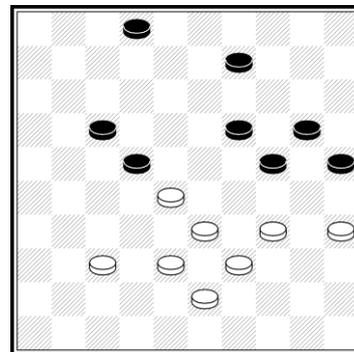
46... 14 – 20
47.28 – 22! 21 – 26
48.41 – 37



Al nero non rimangono più mosse buone. 48... 19 – 23 è punita da 49.34 – 30 25 x 34 50.39 x 28. Per questo motivo il nero gioca 11 – 16 lasciando sfondare verso dama il pezzo in <22>.

Il resto della partita fu:

11-16 49.22-17 16-21 50.17-12 21-27
51.12-8 19-23 52.8-3 23-28 53.3-9
27-32 54.9-36 32x41 55.36x47 26-31
56.47-42 31-36 57.42-47 28-32 58.43-
38 32x43 59.39x48 24-29 60.47x15 36-
41 61.48-42 41-46 62.15-38 46-23
63.38-32 2-0

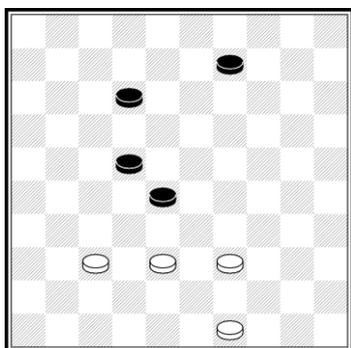


H. Meijer – K. Bor

Esercizio7

Che mossa forte può giocare il bianco e qual è il piano il suo piano?

Attaccare e difendere i pezzi



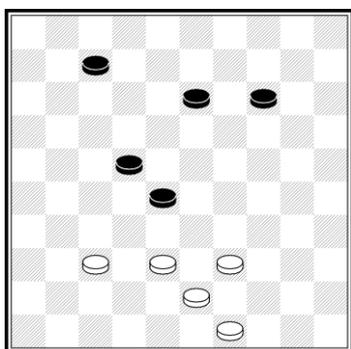
Il pezzo nero in <28> può essere attaccato giocando:

38 – 32!

Il nero non ha modo di difendere il pezzo. In generale è molto pericoloso avere un pezzo che è molto avanzato.

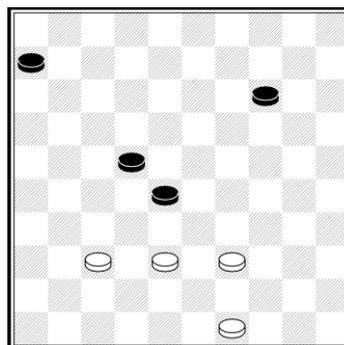
Si deve avere molta cura dei pezzi avanzati e supportarli con altri pezzi per difendersi dagli attacchi dell'avversario.

Un pezzo avanzato è in generale definito come un pezzo d'attacco o avamposto.



In questo caso invece il nero può difendere il suo avamposto in <28>.

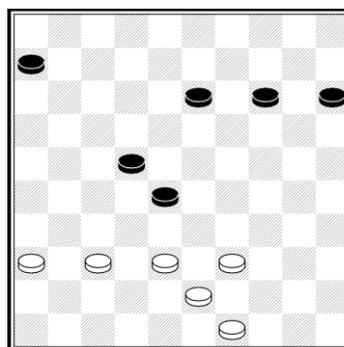
**1.38 – 32 13 – 19
2.32 x 23 19 x 28
3.43 – 38**



Il nero può difendere il suo avamposto in due modi:

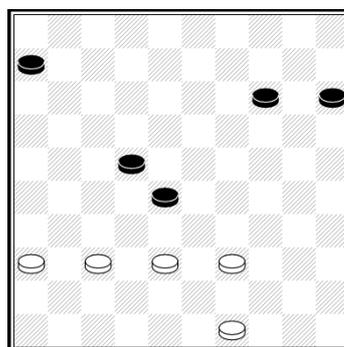
1) 3... 14 – 19 4.38 – 32 19 – 23

2) 3... 22 – 27 e l'attacco 4.38 – 33 sarebbe seguito da 27 – 32 5.33 x 22 32 x 41.



In questo caso, con un pezzo in più in <36> l'attacco del bianco è molto più forte.

**1.38 – 32 13 – 19
2.32 x 23 19 x 28
3.43 – 38**

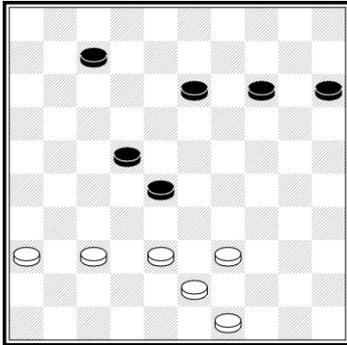


Adesso entrambi i modi per tentare la difesa del pezzo falliscono:

1) 3... 14 – 19 4.38 – 32 19 – 23 5.36 – 31!
e il bianco giocherà 32 – 27. B + 1

2) 3... 22 – 27 4.38 – 33! e il bianco guadagna un pezzo dopo 27 – 32 5.33 x 22 32 x 41 6.36 x 47 B+1.

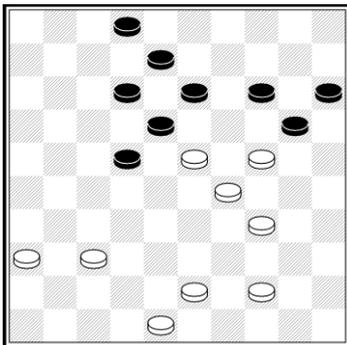
Come vedi una piccola differenza nella posizione può fare la differenza nel risultato della partita!



Con il pezzo nero <6> in <7> il nero può difendere il suo avamposto:

1.38 – 32 7 – 12!
2.32 x 23 13 – 18

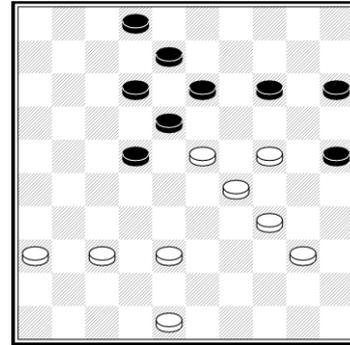
Riprendendo il pezzo.



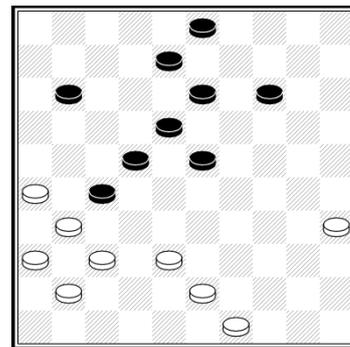
Il bianco ha due avamposti che non sono supportati da un centro forte. I pezzi neri stanno lavorando bene insieme attraverso delle formazioni. Il nero minaccia di guadagnare un pezzo con 13 – 19 24 x 13 8 x 28. Il bianco può cercare di difendersi in due modi:

1) 1.43 – 38 13 – 19 2.24 x 13 8 x 28
3.38 – 32 28 – 33! 4.29 x 38 22 – 28
5.32 x 23 18 x 49 N+

2) 1.44 – 40 con l'intenzione di rispondere
13 – 19 24 x 13 8 x 28 by 29 – 24! 20 x 29
34 x 32 =. Ma il nero ha una continuazione più forte: 20 – 25!! 2.43 – 38



Adesso 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 non è vincente per il nero. Ha ancora una volta un modo sorprendente per attaccare un pezzo. Ma non sarà in <23> ad essere attaccato, ma il pezzo in <24> attraverso un sacrificio!
2... 22 – 28!! 3.23 x 32 14 – 19 prendendo due pezzi.

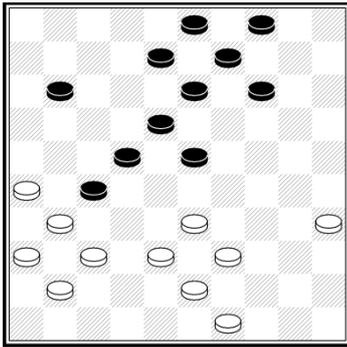


Il bianco ha due pezzi che possono attaccare l'avamposto in <27>: in pezzi in <37 & 41>. Il nero ha solo una difesa al suo avamposto ovvero il pezzo <11>. Il bianco può attaccare il pezzo due volte e guadagnare un pedina:

1.37 – 32 11 – 16
2.32 x 21 16 x 27
3.41 – 37

Il bianco minaccia di prendere il pezzo attraverso l'attacco 37 – 32. Se il nero vuole impedirglielo, giocando 3... 23 – 28 il bianco guadagna un pezzo attraverso il semplice tiro 38 – 32.

3... 23 – 28
4.38 – 32 27 x 38
5.43 x 12 8 x 17

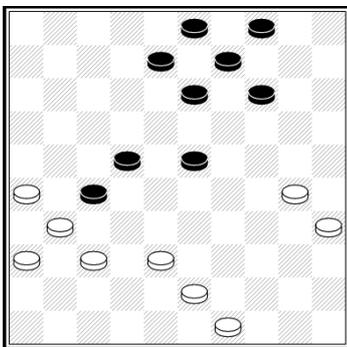


La pedina in <33> dà al nero la possibilità di difendere il suo avamposto facendo un cambio.

1.37 – 32 14 – 19
2.32 x 21 22 – 28
3.33 x 22 18 x 16

Il bianco in ogni caso ha un piano migliore del semplice attacco all'avamposto. Può rimuovere il suo pezzo in <33> e il pezzo centrale del nero in <23> con un semplice cambio:

1.33 – 29 23 x 34
2.39 x 30 18 – 23
3.37 – 32 11 – 16
4.32 x 21 16 x 27
5.41 – 37



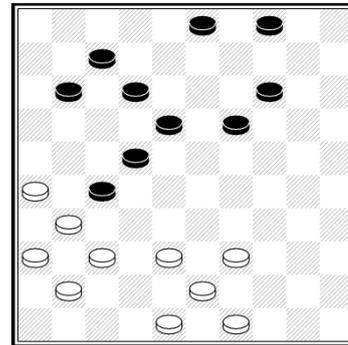
Il nero può provare la difesa orizzontale giocando 23 – 28, ma questa difesa fallisce:

5.... 23 – 28
6.38 – 32 27 x 38
7.43 x 23 13 – 19

Il nero attacca il pezzo in <23>. Questo dà al bianco una mossa libera che usa per sfondare:

8.26 – 21 19 x 28
9.21 – 16

La pedina in <16> va rapidamente a dama e il nero può vincere se continua a giocare correttamente.



Il bianco non può attaccare 37 – 32 in questo caso, perché c'è un tiro per il nero molto sfruttato in questo genere di posizioni:

1.37 – 32? 22 – 28!
2.31 x 24 28 x 46

Tuttavia il bianco ha un piano migliore, minaccia l'avversario utilizzando gli spazi vuoti nella posizione del nero:

1.39 – 33!

Il bianco minaccia di giocare 33 – 28. Il nero non può andare in <23> per fermare questa minaccia. Se il nero gioca 1... 19 – 23 or 1... 18 – 23 il bianco fa un tiro con 2.33 – 29 23 x 34 3.43 – 39 34 x 32 4.37 x 6 B+.

Al nero è rimasta soltanto una mossa buona.

1... 19 – 24 2.48 – 42!

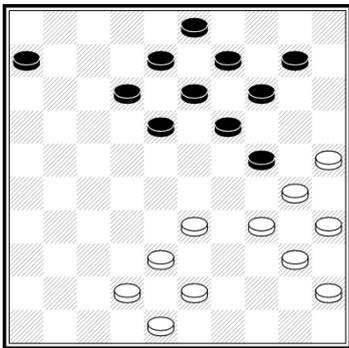
Il bianco minaccia ancora 33 – 28. Se il nero gioca 2... 18 – 23 il bianco gioca 3.33 – 28! 22 x 33 4.38 x 18 12 x 23 5.31 x 22 B+1.

2... 14 – 20
3.33 – 28 22 x 33
4.31 x 13 3 – 9
5.38 x 29 9 x 18
6.49 – 44

Questo è il modo migliore per guadagnare un pezzo. 6.43 – 38 24 x 33 7.38 x 29 anche guadagna un pezzo però così il nero ha più possibilità di fare pari.

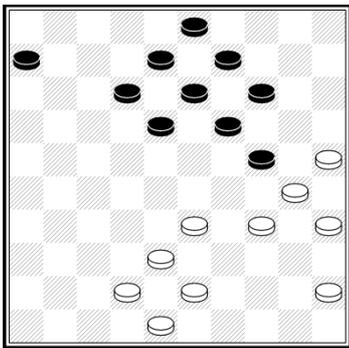
6... 24 x 33 7.43 – 39

Il bianco guadagna un pezzo ma non sarà facile vincere questa partita. Lo scopo non è approfondire come si arriva alla vittoria ma mostrare degli esempi che insegnano delle strategie importanti sull'attacco e la difesa dei pezzi.

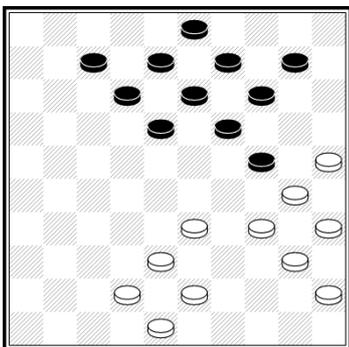


Il bianco può attaccare il pezzo in <24> due volte.

1.34 – 29! 10 – 15
2.29 x 20 15 x 24
3.40 – 34



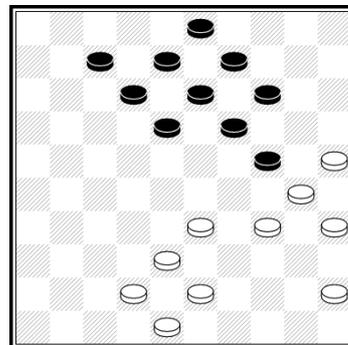
Il nero non può difendere il pezzo in <24> giocando 18 – 23 perché il bianco farebbe un tiro: 33 – 29 24 x 33 38 x 7 guadagnando due pezzi. Alla prossima mossa il bianco attaccherà ancora con 3.34 – 29 e guadagnerà un pezzo.



Se il pezzo <6> fosse in <7> il risultato sarebbe diverso perché il nero avendo il treppiede 7 / 12 / 18 potrebbe difendere il pezzo in <24>.

1.34 – 29 10 – 15

2.29 x 20 15 x 24
3.40 – 34



3... 18 – 23!

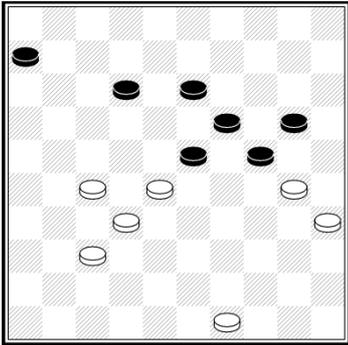
Il pezzo in <23> aiuta a proteggere la pedina in <24>. Dopo 33 – 29 24 x 33 38 x 18 12 x 23 il nero è in una posizione vantaggiosa.



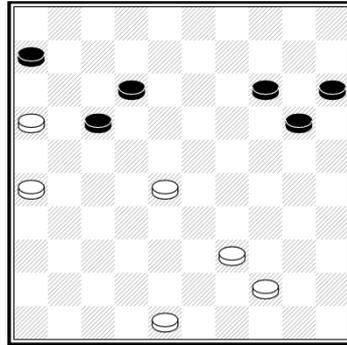
Un giocatore di dama molto giovane

Esercizi: 1 – 8 Il bianco ha un attacco vincente. Qual è la mossa giusta?

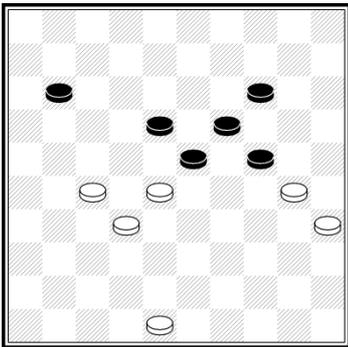
Esercizi: 9 – 16 Come puoi difendere il pezzo attaccato?



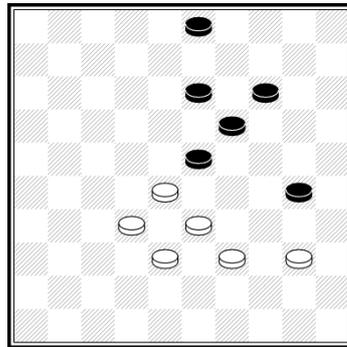
1



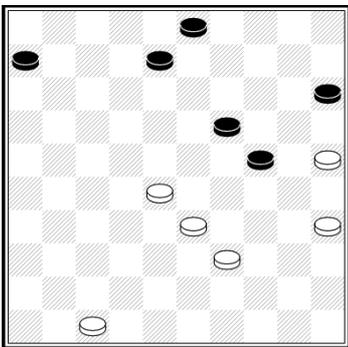
5



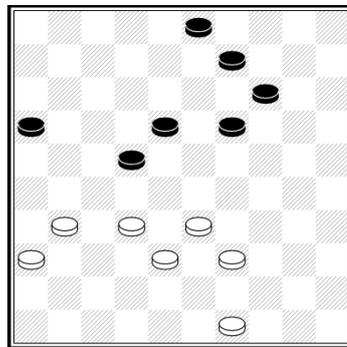
2



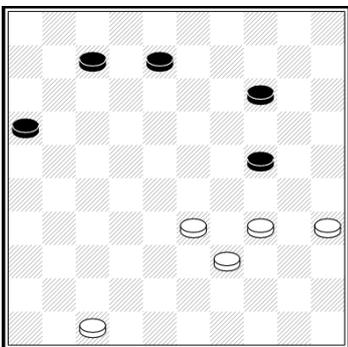
6



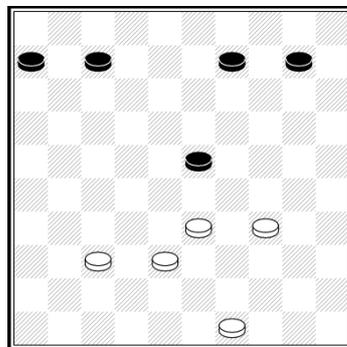
3



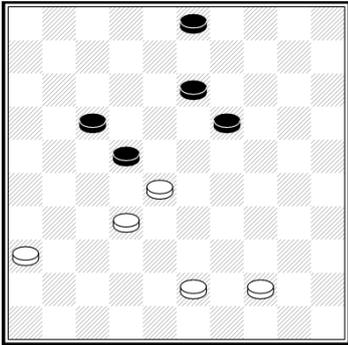
7



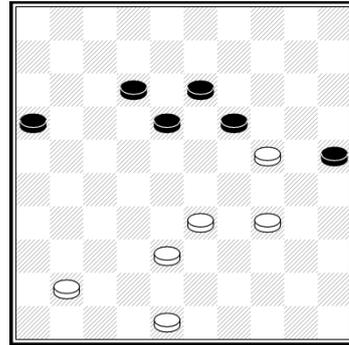
4



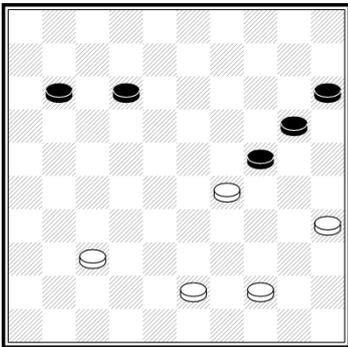
8



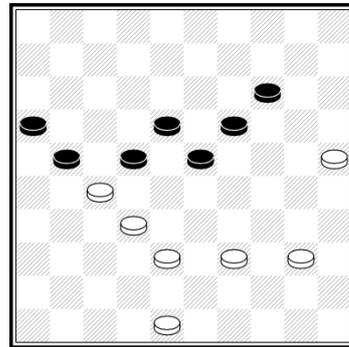
9



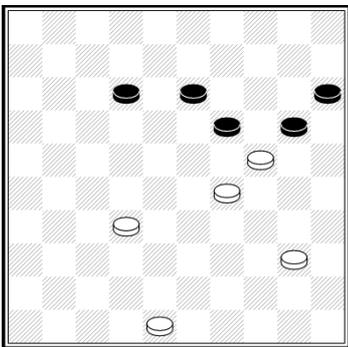
13



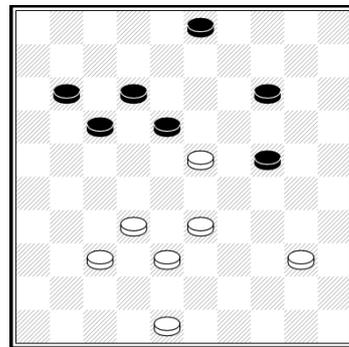
10



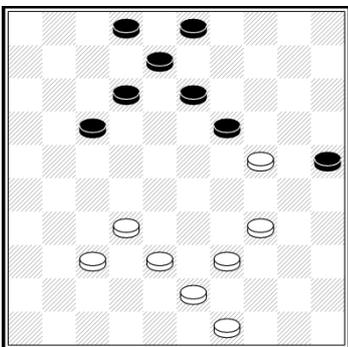
14



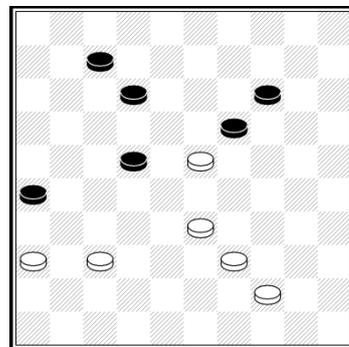
11



15

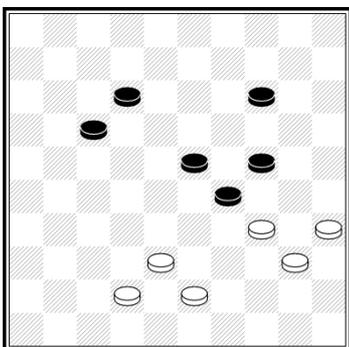


12



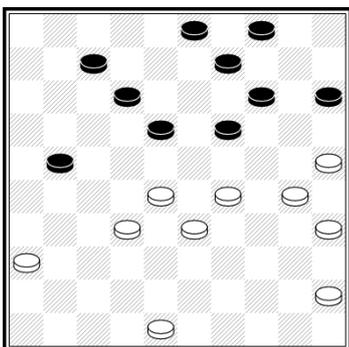
16

Attaccare per forzare un tiro



Il bianco attacca con 34-30 costringendo il nero a difendere con 13-19 dopodiché il bianco fa un tiro (Coup Philippe).

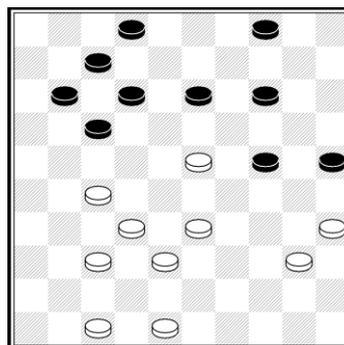
34 – 30 14 – 19
 40 – 34 29 x 40
 35 x 44 24 x 35
 44 – 40 35 x 44
 43 – 39 44 x 33
 38 x 7



Il bianco attacca e dopo la risposta forzata, fa un bel tiro con una scelta di cattura irrilevante per il nero.

29 – 24! 9 – 13
 25 – 20 14 x 34
 33 – 29 19 x 30
 35 x 24 34 x 23
 28 x 26

Il bianco guadagna un pezzo.

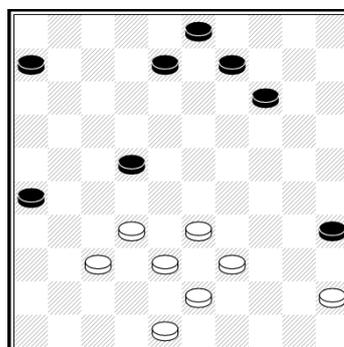


Gantwarg – Boezjinski

Durante il campionato del mondo nel 2012 il bianco ha sbagliato giocando 40-34? Entrambi i giocatori non hanno fatto caso che il nero avrebbe potuto forzare la vittoria:

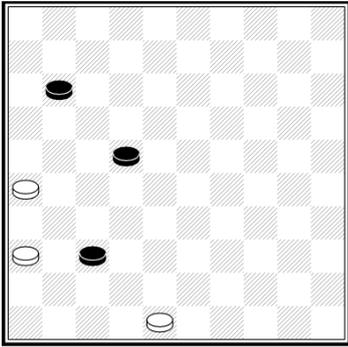
40 – 34 13 – 18
 34 – 29 24 – 30
 35 x 24 14 – 19
 24 x 22 17 x 39

Con lo sfondamento a dama del pezzo in <39>.

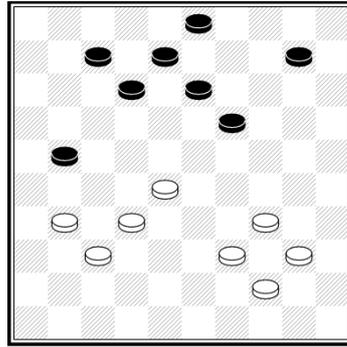


Esercizio 1

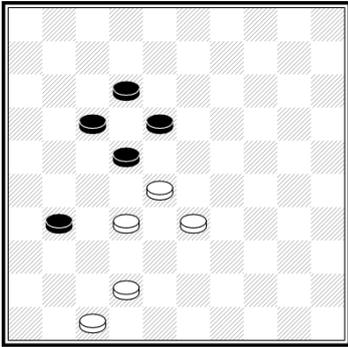
- A) Come può attaccare il bianco?
- B) Qual è la mossa forzata del nero?
- C) Che tiro può fare il bianco?



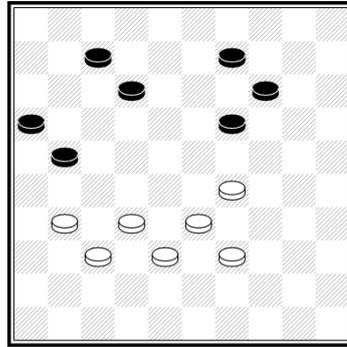
2



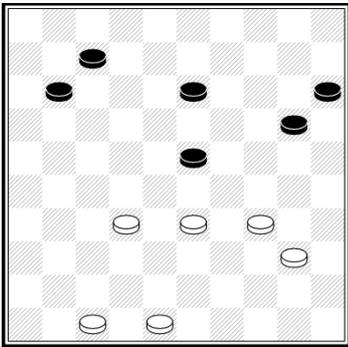
6



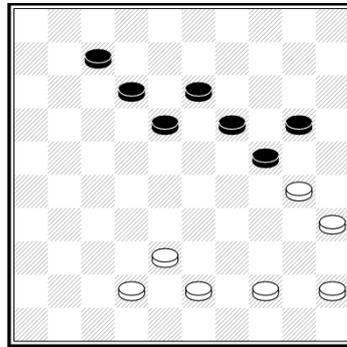
3



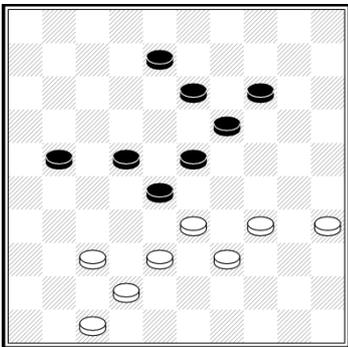
7



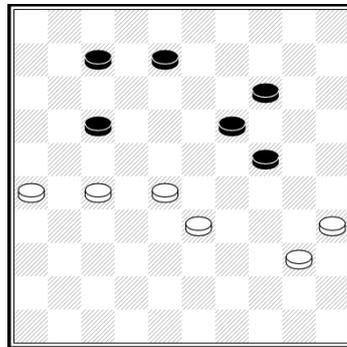
4



8



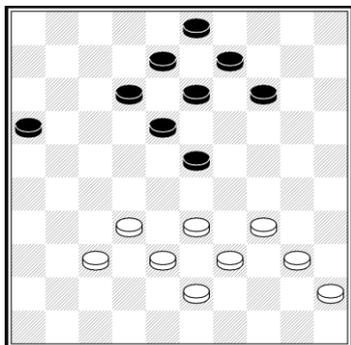
5



9

Cambi

Durante una partita di dama i cambi sono fatti frequentemente. In questa lezione impareremo quando conviene fare un cambio.



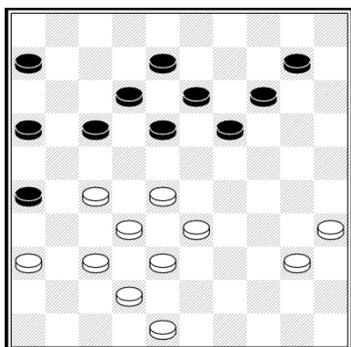
Il bianco può fare un cambio in due modi. Può cambiare giocando:

34 – 29 23 x 34 40 x 29

Può giocare anche:

34 – 29 23 x 34 39 x 30

In entrambi i casi entrambi i giocatori rimuovono un solo pezzo dalla damiera. Qualche volta i cambi possono coinvolgere più pezzi:



Il bianco può dare un cambio 1 x 1 giocando:

37 – 31 26 x 37 42 x 31

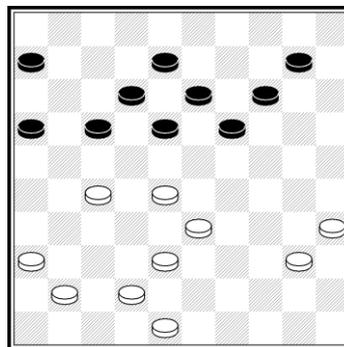
Il bianco può dare un cambio 4 x 4 giocando:

**27 – 22 18 x 27
32 x 21 16 x 27
37 – 31 26 x 37
42 x 11 6 x 17**

Il bianco può anche dare un cambio all'indietro ma questo sarebbe essere un errore.

Vediamo perché:

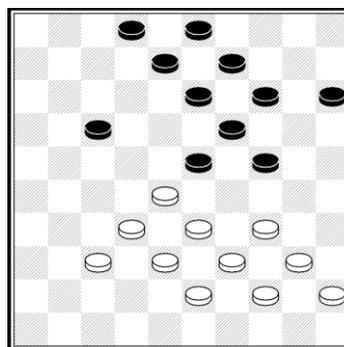
**37 – 31 26 x 37
32 x 41?**



Il bianco ha un vuoto inopportuno in <32>. Il nero approfitta facendo un piccolo tiro e guadagnando un pezzo.

**17 – 22!
28 x 17 12 x 43
48 x 39**

Introduzione al tiro



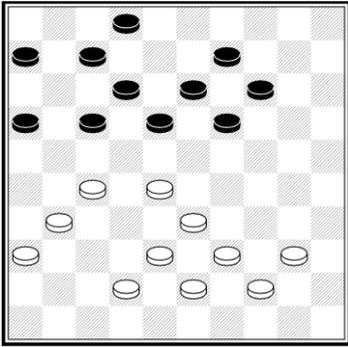
Il bianco vuole liberarsi del pezzo che c'è in <23> per fare un tiro. Il bianco quindi rimuove il pezzo in casella 23 facendo un cambio.

**34 – 29! 23 x 34
40 x 20 15 x 24**

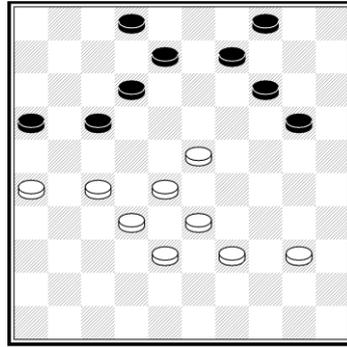
Il nero può anche catturare 14 x 25, ma questo non fa differenza. Ora la pedina in <23> non c'è più, il bianco fa a un tiro con sfondamento:

**28 – 23! 19 x 28
33 x 11**

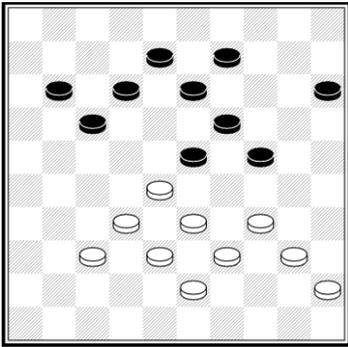
Esercizi: 1 – 8 Come vince il bianco facendo un cambio seguito da un tiro?



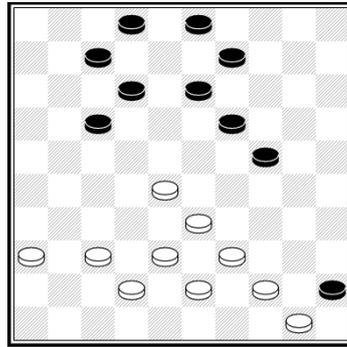
1



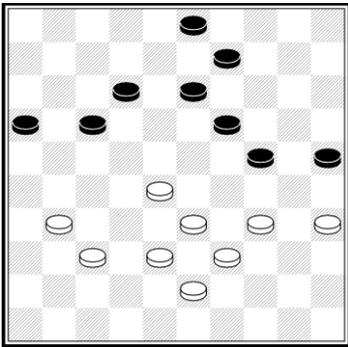
5



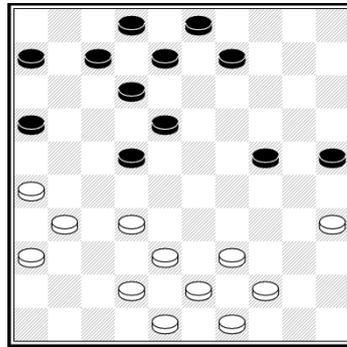
2



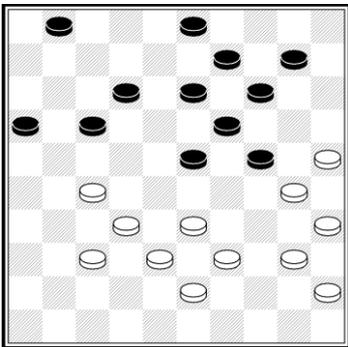
6



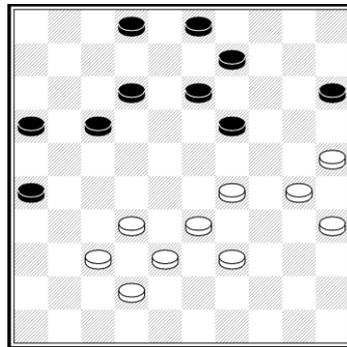
3



7



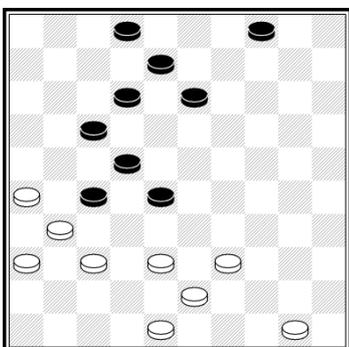
4



8

Introduzione all'attacco

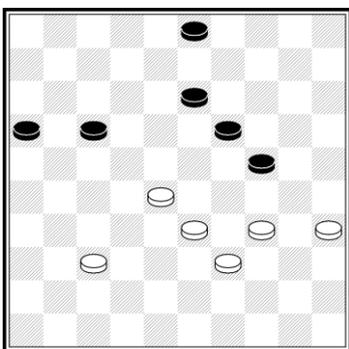
A volte uno cambio è fatto per creare la possibilità di attaccare un pezzo.



Il nero ha due pezzi in 6 ° fila. I pezzi <27 e 28> sono chiamati avamposti. Per essere in grado di attaccare l'avamposto in <27> il bianco deve rimuovere l'altro avamposto in <28>.

**39 – 33! 28 x 39
43 x 34**

Alla prossima mossa il bianco può giocare 37 - 32. O meglio, il bianco minaccia di giocare 37 - 32. Non c'è nessuna manovra che il nero può fare per non perdere il pezzo.



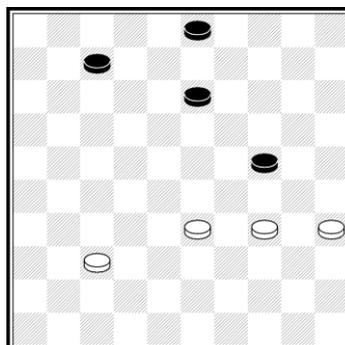
Se il bianco attacca il pezzo nero in <24> immediatamente con 34-29, il nero può difendere in due modi facendo un cambio:

- 1) 34 – 29 24 – 30 35 x 24 19 x 30
- 2) 34 – 29 3 – 8 29 x 20 19 – 23 28x18 13 x 15

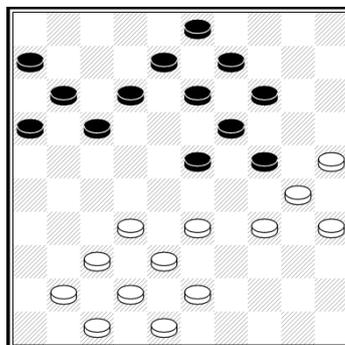
Per attaccare il pezzo in <24> con successo, il bianco deve prima dare un cambio.

28 – 23! 19 x 28

**33 x 11 16 x 7
39 – 33**



Il nero non può fare niente contro la minaccia dell'attacco 34 – 29. Il bianco guadagna un pezzo.



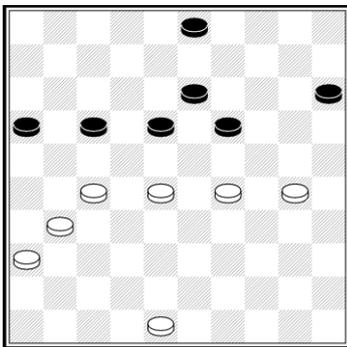
Il bianco può effettuare un tiro, oppure dare il cambio 32 – 28 23 x 32 37 x 28 per attaccare alla mossa successiva il pezzo in <24>.



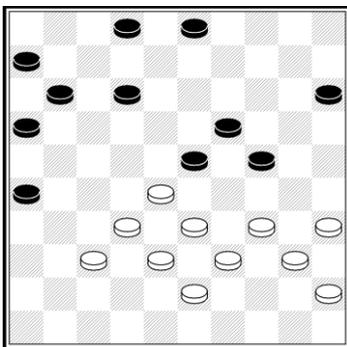
Nika Leopoldova (a sinistra) mentre mostra con orgoglio il suo trofeo.

Esercizi 1-8 Come vince il bianco

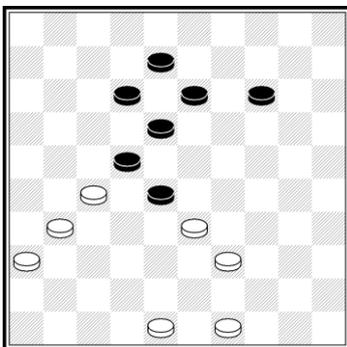
facendo un cambio seguito da un attacco?



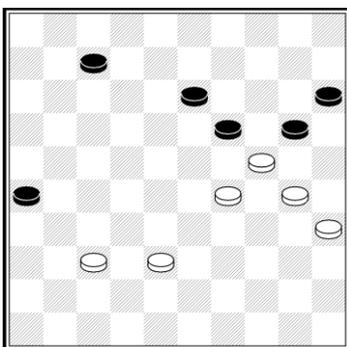
1



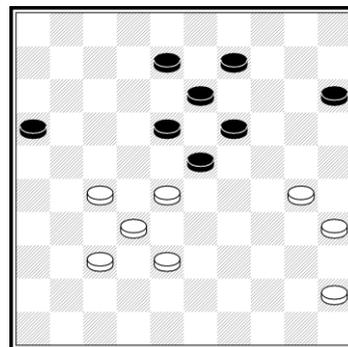
2



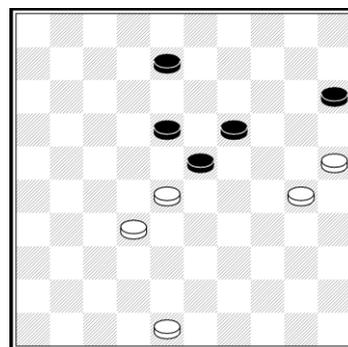
3



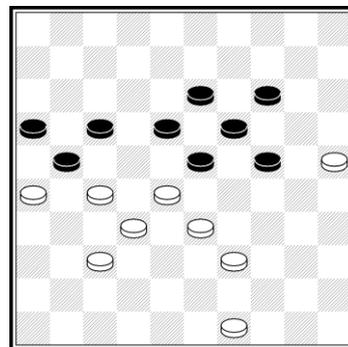
4



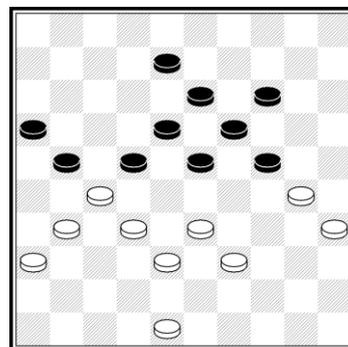
5



6



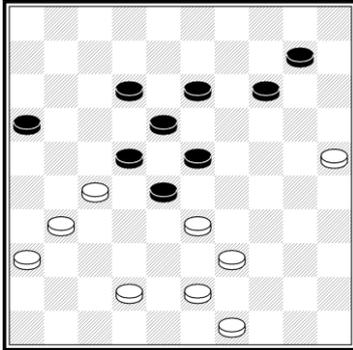
7



8

Fai attenzione!

Attaccare i pezzi può essere molto pericoloso. L'avversario dopo un attacco ottiene una mossa libera!



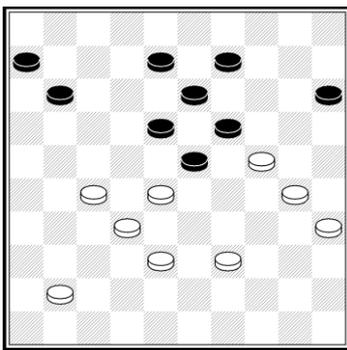
Sembra che il bianco può fare un bel cambio giocando:

**31 – 26? 22 x 31
36 x 27**

Però l'avversario ottiene una mossa d'attesa e la usa per fare un tiro a dama in <47>:

Esercizio 9 A)*** Come si effettua questo tiro a dama?

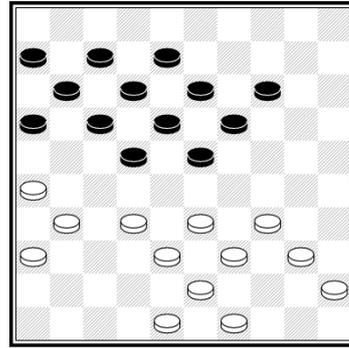
B) Che mossa consiglieresti al bianco di giocare?



Esercizio 10 A)*** Come può il nero difendersi con un tiro dopo 30 – 25? 19 x 30 35 x 24 ?

B) Che mossa consiglieresti al bianco di giocare?

Motivi posizionali per fare un cambio



Il bianco che muove può fare diversi cambi. Qual è il migliore? Vediamo tutte le possibilità.

(Poiché le condotte stanno diventando via via più lunghe, da adesso useremo scrivere anche i numeri delle mosse che semplificheranno la comprensione delle varianti)

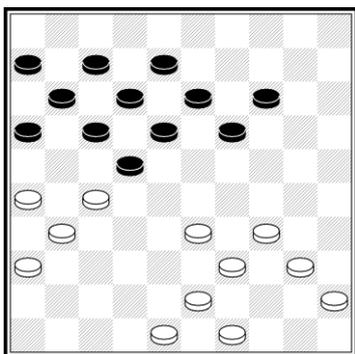
1) 1.31 – 27 22 x 31 2.36 x 27 non è una buona continuazione. Se il nero gioca 2... 17 – 21 3.26 x 17 11 x 31 il bianco bilancia la partita con 32 – 28 23 x 32 38 x 36 =. Ma il nero può fare un cambio molto forte giocando prima 2... 23 – 29! 3.33 x 24 19 x 30 4.34 x 25 e solo adesso 17 – 21 5.26 x 17 11 x 31 con un pezzo forte in <31>. Con l'aiuto degli altri pezzi il nero può sfondare.

2) 1.31 – 27 22 x 31 2.26 x 37 non è male per il bianco, ma vedremo che questo non è la migliore condotta di gioco.

3) 1.34 – 29 23 x 34 2.40 x 29 non è vincente perché il nero può giocare 2... 22 – 27! 3.32 x 21 16 x 27 4.31 x 22 17 x 28! (4... 18 x 27? perde un pezzo a causa di 5.29 – 23! 19 x 28 6.33 x 31 B+1) 5.33 x 22 18 x 27 con una posizione di parità.

4) 1.34 – 29 23 x 34 2.39 x 30 22 – 27! 3.32 x 21 16 x 27 4.31 x 22 17 x 39 5.43 x 34 e dopo questi cambi la posizione è di nuovo pari.

5) 1.32 – 28!! 23 x 32 2.38 x 27 è un cambio molto forte. Il bianco ha costruito una legatura: i pezzi 26 / 27 / 31 / 36 bloccano molti pezzi sull'ala destra del nero.



Otto pedine nere sono bloccate.

Il nero non può giocare con i pezzi 6 / 7 / 11 / 12 / 16 / 17 / 18 / 22. Se il nero da un cambio 22 – 28 33 x 22 17 x 28 il bianco guadagna un pezzo giocando 27 – 21! 16 x 27 31 x 33 B+1.

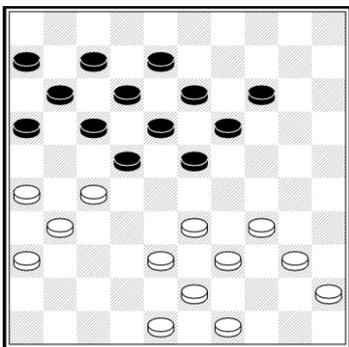
Il bianco cerca di cambiare tutti gli altri pezzi del nero, rendendo in questo modo decisiva la legatura:

2... 19 – 23
3.34 – 29! 23 x 34
4.39 x 30!

Il nero non può giocare 4... 13 – 19 perché con la 5.27 – 21 16 x 27 6.33 – 28 22 x 33 7.31 x 2 c'è un tiro a dama.

Dopo 4... 14 – 19 5.33 – 29! 19 – 23 6.30 – 24 23 x 34 7.40 x 29 il nero deve sacrificare un pezzo.

Si può notare che invece di cambiare 1.32 – 28! 23 x 32 2.38 x 27 la semplice 1.32 – 27 non dà lo stesso effetto.



In questo caso il nero può liberarsi dalla legatura facendo un cambio 2 x 2.

Esercizio 1

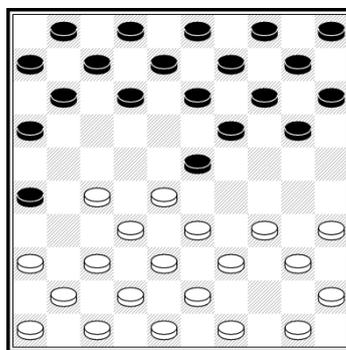
Quale cambio può fare il nero?

Il nero può sfuggire dal blocco anche senza dare un cambio: 1... 23 – 28 minaccia di guadagnare un pezzo con 28 – 32, così il bianco è costretto a cambiare: 2.38 – 32 28 x 37 3.31 x 42 22 x 31 4.26 x 37 =.

Ora mostreremo una partita di Ton Sijbrands giocata recentemente, in cui ci concentreremo sui cambi effettuati nella partita.

T. Sijbrands – A. den Doop

1.33 – 28 17 – 21
2.39 – 33 21 – 26
3.44 – 39 18 – 23
4.31 – 27



Il bianco sta preparando il cambio 37 – 31 26 x 37 42 x 31. Il nero può giocare 4... 11 – 17 per eliminare questa possibilità.

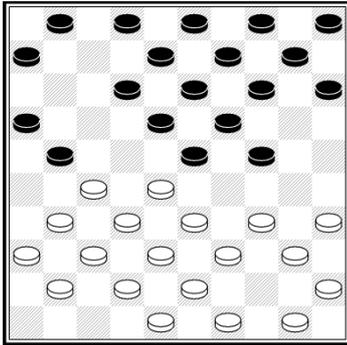
Esercizio 2 Come può il nero punire l'avversario dopo 4... 11 – 17 37 – 31 26 x 37 42 x 31 ?

Se il nero gioca 4... 11 – 17 generalmente il bianco dà un altro tipo di cambio: 5.49 – 44 6 – 11 6.34 – 29! 23 x 34 7.40 x 29! con una forte posizione centrale.

4... 12 – 18
5.37 – 31! 26 x 37
6.42 x 31

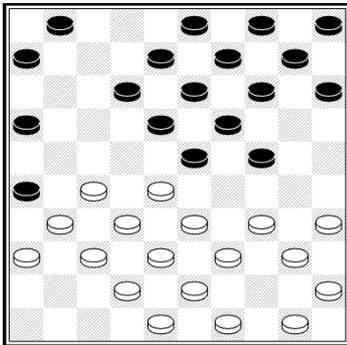
I cambi del bianco, sviluppano la sua ala sinistra. Ora i pezzi in 46 e in 47 possono muoversi e restano in questo modo attivi.

6... 7 – 12
7.41 – 37 20 – 24
8.46 – 41 11 – 17
9.47 – 42 17 – 21



Se il bianco giocasse 49 – 44 adesso, il nero sarebbe andato in <26> muovendo 21 – 26 e il pezzo in 41 non sarebbe in una posizione molto svantaggiosa. Si tratta di un pezzo appeso, di cui parleremo più avanti. Per questo motivo il bianco attacca giocando 31 – 26 dopodiché il nero fa un cambio. La ala sinistra si sviluppa bene senza il pezzo in <41>.

10.31 – 26 2 – 7
 11.26 x 17 12 x 21
 12.36 – 31 7 – 12
 13.41 – 36 21 – 26

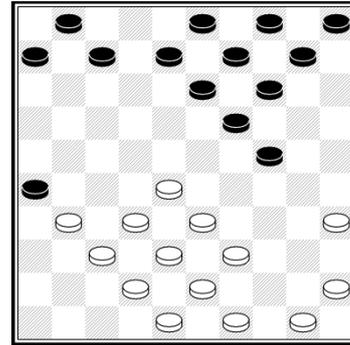


Il bianco ha una bella posizione, con tutti i pezzi che lavorano insieme. Ora il bianco dà un cambio in <22> proseguendo in maniera aggressiva. La pedina in <22> è forte. Il bianco dopo questa mossa ha molto spazio per giocare sull'ala sinistra.

14.27 – 22 18 x 27
 15.31 x 22 12 – 17
 16.22 x 11 16 x 7

Il bianco dà un altro cambio, togliendo il pezzo 23 dal centro.

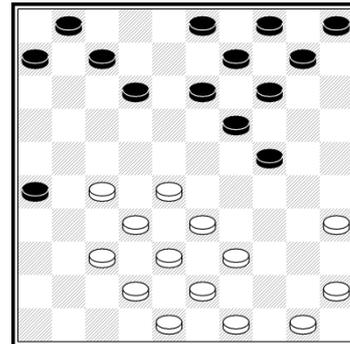
17.34 – 29 23 x 34
 18.40 x 20 15 x 24
 19.36 – 31



Il nero non può tornare in casella centrale <23>; giocando 13 – 18 e 18 – 23, poiché 13 – 18 è punita da un tiro.

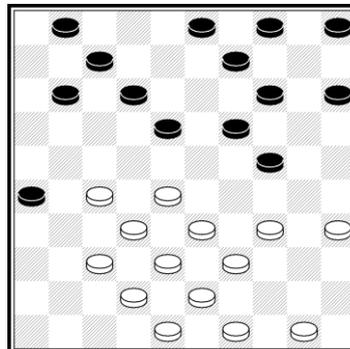
Esercizio 3 Come punirebbe il bianco la mossa 19... 13 – 18?

19... 8 – 12 20.31 – 27



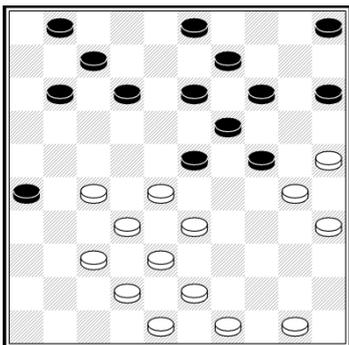
Il bianco sta minacciando un tiro a dama con: 27 – 21 26 x 17 28 – 23 19 x 28 33 x 2.

20... 6 – 11
 21.45 – 40 13 – 18
 22.40 – 34 10 – 15



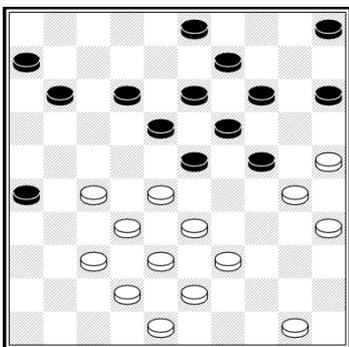
Il bianco può cambiare 37 – 31 x 31 quando vuole. Ma prima di farlo il bianco vuole controllare l'ala destra. Per farlo mette dei pezzi in <25 / 30 / 35>.

23.34 – 30 18 – 23
 24.30 – 25 9 – 13
 25.39 – 34 4 – 9
 26.34 – 30



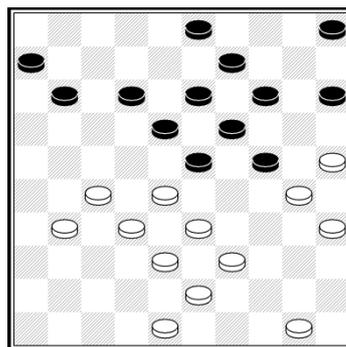
L'ala sinistra del nero è bloccata. Il nero non può dare il cambio 26... 14 – 20? 27.25 x 14 9 x 20 poiché il bianco giocherebbe 28.30 – 25

26... 12 – 18
 27.43 – 39 7 – 12
 28.49 – 43 1 – 6



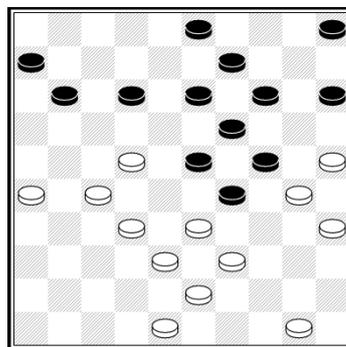
Finalmente il bianco utilizza il cambio 37 – 31 x 31. Il bianco avrebbe comunque potuto effettuare un tiro (Coup Springer) con: 29.27 – 22 18 x 27 30.32 x 21 23 x 41 31.21 – 17 ad lib. 32.42 – 37 41 x 32 33.38 x 7 ma probabilmente il grande Sijbrands ha calcolato che il nero avrebbe potuto ancora difendersi dopo questo tiro e ha scelto un approccio più strategico.

29.37 – 31 26 x 37
 30.42 x 31



La posizione del bianco è molto migliore di quella dell'avversario. Il nero ha un pezzo inattivo in <5>. Il bianco controlla entrambe le ali. Il nero potrebbe giocare 12 – 17 per cercare di cambiare 17 – 22 x 22. Dopo 30... 12 – 17 31.48 – 42 17 – 22 32.28 x 17 11 x 22 33.31 – 26! 22 x 31 34.26 x 37 il bianco sarebbe ancora in posizione molto vantaggiosa. Per esempio: 34... 6 – 11 35.33 – 28 11 – 17 36.37 – 31 24 – 29 37.30 – 24!! 29 x 20 38.31 – 27 con una posizione vantaggiosa a causa della minaccia 27 – 22.

30... 23 – 29
 31.31 – 26 18 – 23
 32.28 – 22!



Se il nero cambiasse 11 – 17 x 17 l'ala destra sarebbe fortemente indebolita e il bianco attaccherebbe questa ala: 32... 11 – 17 33.22 x 11 6 x 17 34.33 – 28! 13 – 18* 35.39 – 33 9 – 13 36.48 – 42. Come vedi al nero manca lo spazio per giocare. Gli sono rimaste poche mosse prima di essere bloccato.

Un'altra variante è: 32... 29 – 34 33.33 – 28 34 – 40 34.35 x 44 24 x 35 35.27 – 21 11 – 17 36.22 x 11 6 x 17 37.21 – 16 15 – 20 38.48 – 42! (anche meglio dell'immediata 38.26 – 21 17 x 26 39.16 – 11 ecc.) minacciando 44 – 40 35 x 22 32 – 28 Ad lib. 38 x 7 con uno sfondamento.

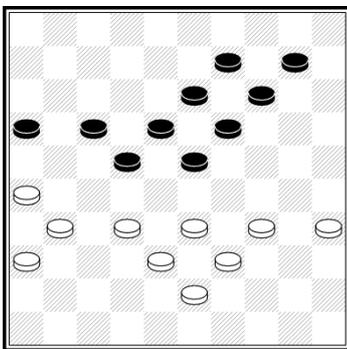
Dopo 38...12 – 18 il bianco ha un altro tiro: 39.26 – 21 17 x 26 40.28 – 22 18 x 27 41.32 x 21 26 x 17 42.44 – 40 35 x 33 43.38 x 7 B+. 39... 3 – 8 indebolisce la difesa del nero, dando

la possibilità al bianco di sfondare con: 40.26 – 21
17 x 26 41.16 – 11 etc. B+.

In partita però il bianco ha eseguito un bel tiro "Pingpong".. Lo stesso tipo di combinazione è presente nella terza parte di *Course in Draughts* e proviene dalla partita di J. Lemmen – K. Thijssen del Campionato Olandese 2011.

32.... 12 – 17
33.32 – 28!! 23 x 21
34.25 – 20 14 x 34
35.39 x 30 17 x 39
36.43 x 14 9 x 20
37.30 x 8 3 x 12
38.26 x 8

e il nero si arrende.



Esercizio 4

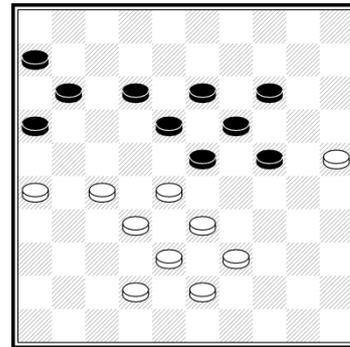
Il bianco può fare diversi cambi. Qual è la tua opinione sui seguenti cambi? Sono meglio per il bianco, meglio per il nero o lasciano una posizione equa?

A) 34 – 29 x 30

B) 32 – 28 x 27



Bambini giovanissimi, giocano il campionato olandese speranze.



Esercizio 5

Nella partita W. Poot – W. Leijenaar questa posizione è emersa sulla damiera. Il bianco ha dei grossi problemi, non ha più una mossa buona. Studia la posizione: qual è migliore risposta del nero sulle seguenti mosse del bianco:

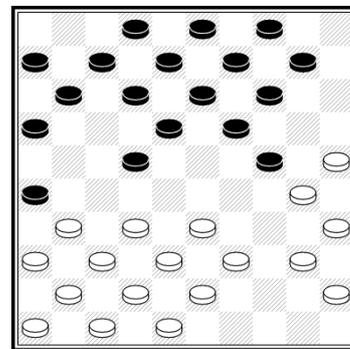
A) 26 – 21

B) 28 – 22

C) 39 – 34

D) 42 – 37

E) 27 – 21



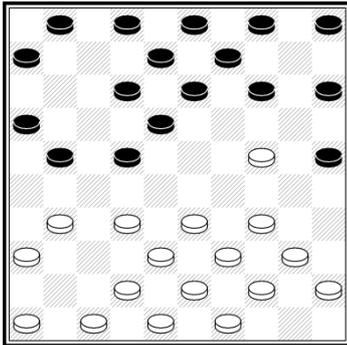
Esercizio 6***

Se muove il nero e cambia 24 – 29? 33 x 24 22 – 28 32 x 23 18 x 20. Come il bianco può punire il nero attraverso un tiro?

Tiri

I Tiri (anche detti combinazioni) sono molto importanti nella dama. Fare un tiro può avere due obiettivi: guadagnare uno o più pezzi o sfondare a dama.

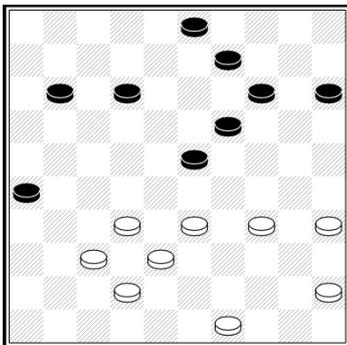
Per fare un tiro bisogna prima dare uno a più pezzi.



Bert Aalberts ha guadagnato un pezzo con un tiro contro F. Jansen.

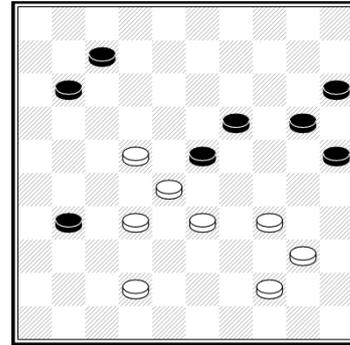
24 – 20 15 x 24
33 – 29 24 x 33
39 x 26

Il bianco ha “regalato” 2 pezzi per ottenere 3 pezzi.



Il bianco regala 4 pezzi per andare a dama e mangiando 3 pezzi. La dama è quindi costata un pezzo, ma bisogna considerare che per ottenere una dama di solito si possono sacrificare uno o due pezzi.

37 – 31 26 x 30
35 x 4



In questa partita W. Sipma – J. van Hierden il bianco ha vinto giocando:

22 – 18 23 x12
32 – 27 31 x 22
28 x 8

Il bianco dà 2 pezzi per ottenerne 2, ma alla prossima mossa andrà a dama.

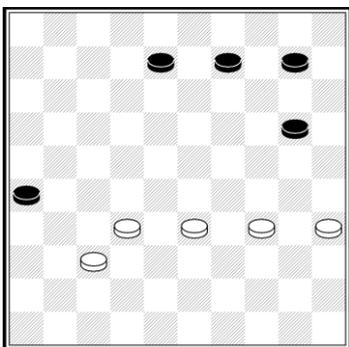
Discuteremo alcune in seguito alcuni argomenti che vi aiuteranno ad individuare i tiri:

- Trasportare i pezzi
- Rimuovere i pezzi avversari
- Dare all'avversario una dama
- Mossa collante
- Tiri a cattura multipla
- Utilizzare la mossa libera



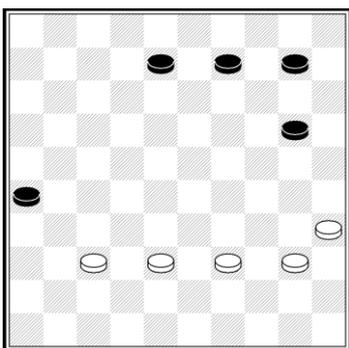
Giovani damisti dopo un torneo

Transportare i pezzi



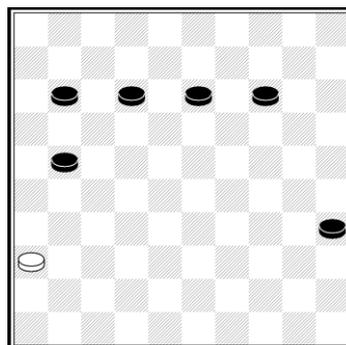
Il bianco vorrebbe che la pedina nera arrivasse in casella <30> per fare un tiro 35 x 2. Il bianco può trasportare il pezzo in <26> fino in <30> dando al nero 4 pezzi in una sola volta.

37 – 31 26 x 30
35 x 2



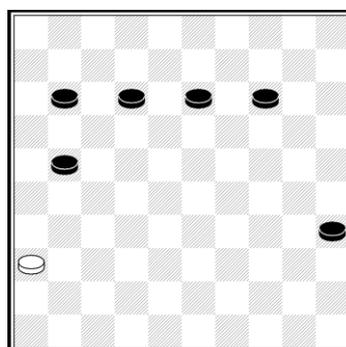
In questo caso il bianco può trasportare la pedina in <26> fino in <30> obbligando il nero a catturare un pezzo per 4 volte!

37 – 31 26 x 37
38 – 32 37 x 28
39 – 33 28 x 39
40 – 34 39 x 30
35 x 2



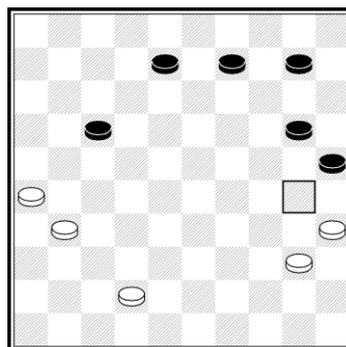
Esercizio 1

Metti 4 pezzi bianchi sulla damiera in modo che il bianco che muove può trasportare il pezzo nero in <35> fino in <31> in una sola mossa!



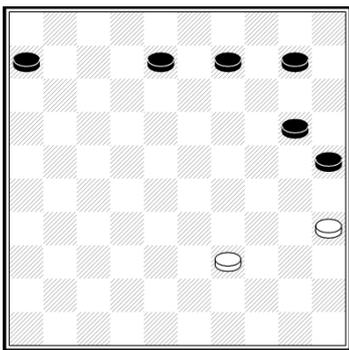
Esercizio 2

Ora metti 4 pezzi bianchi sulla damiera in modo che il bianco può trasportare il pezzo in <35> fino in <31> regalando un pezzo per 4 volte!



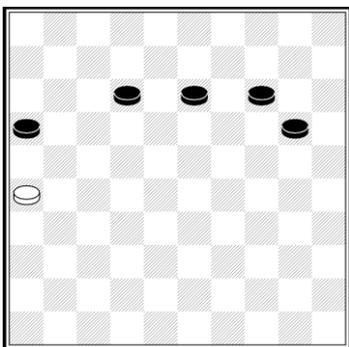
A volte si può dare all'avversario una dama e trasportare questa dama in una casella desiderata. In questo caso il bianco trasporta una dama in <30>.

26 – 21 17 x 48
40 – 34 48 x 30
35 x 2



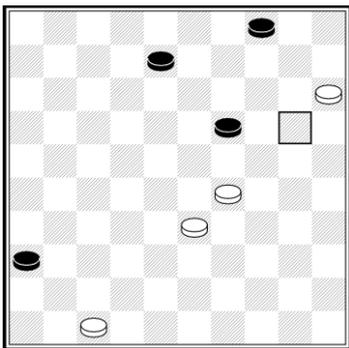
Esercizio 3

Metti 4 pedine bianche sulla damiera in modo che il bianco può dare 4 pezzi in una sola volta mandando il nero a dama utilizzando poi un pezzo sulla damiera per il trasporto di una dama fino in <30>.



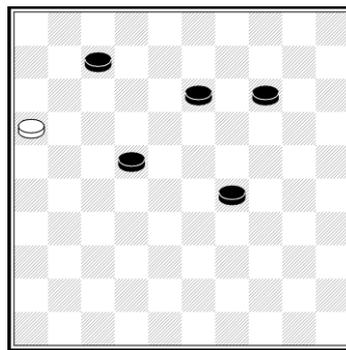
Esercizio 4

Metti 4 pedine sulla damiera in modo che il bianco può trasportare la dama fino in <21>.



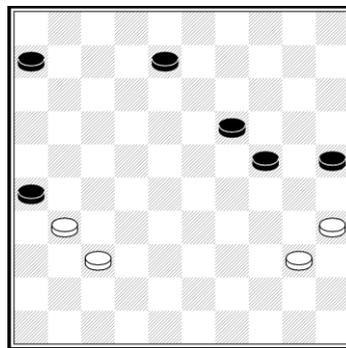
Il bianco trasporta la dama in <20> sfruttando la regola della cattura multipla.

47 – 41 36 x 47
29 – 24 47 x 20
15 x 2



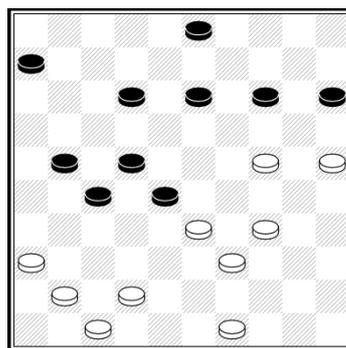
Esercizio 5

Ora prova a trasportare una dama fino in <21> aiutandoti con una cattura multipla della dama. Metti 4 pedine bianche sulla damiera per farlo.



Esercizio 6***

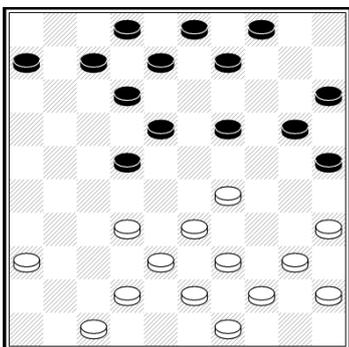
Questo esercizio è più difficile, perché è necessario eliminare un pezzo e solo in seguito trasportare il pezzo nero in <26> fino in <48> solo in seguito si effettua un tiro a dama. Dove metteresti i restanti due pezzi bianchi?



Muove il nero. Il bianco vorrebbe trasportare un pezzo in <32> per fare uno sfondamento attraverso la presa 27 x 40.

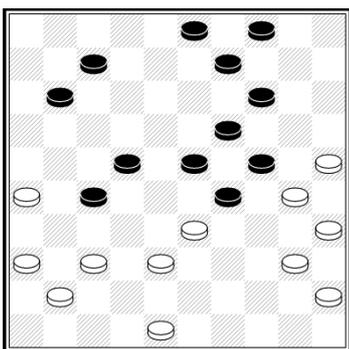
14 – 20! 25 x 14

13 – 19 14 x 32
27 x 40



Il bianco ha giocato 40 – 34? dando al suo avversario la possibilità di fare un tiro a dama.
Il nero prima trasporta una pedina in <23> e solo successivamente un'altra in <13>.

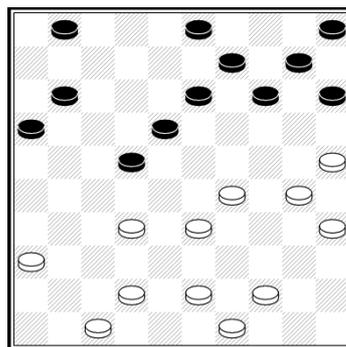
40 – 34 25 – 30
34 x 23 22 – 28
32 x 12 8 x 48



Georgiev – Valneris

Muove il nero; in questa partita durante il Campionato Mondiale 2011 il nero non ha giocato 9 – 13 perché in questo caso il bianco può trasportare un pezzo fino in <32> sfondando in <6>.

9 – 13?
40 – 34 29 x 40
35 x 44 24 x 35
33 – 29 23 x 34
44 – 39 34 x 32
37 x 6



E' pericoloso avere degli "spazi vuoti" nella vostra posizione. Nel diagramma il bianco ha tanti spazi vuoti <37, 38, 39, 48, 50>. Il bianco gioca 42 – 37? Il nero approfitta degli suoi spazi vuoti per fare un tiro, trasportando un pezzo in <23> per poi eseguire un tiro attraverso la mossa 14 – 20.

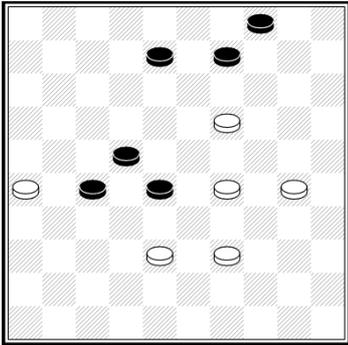
42 – 37 22 – 28
32 x 12 13 – 18
12 x 23 14 – 20
25 x 14 10 x 50

Il bianco dovrebbe chiudere lo spazio vuoto in <39> giocando 44 – 39.

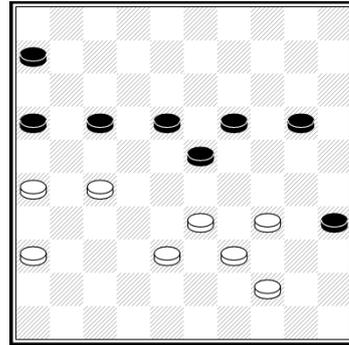


Andrej Filimonov, Thijs v.d. Broek e Kevin Machtelink

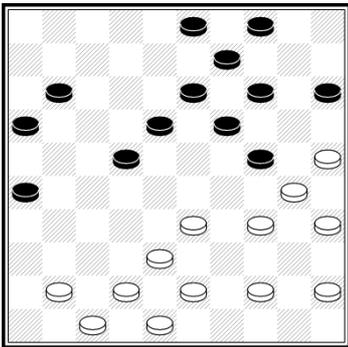
Esercizi 7 – 22 Il bianco o il nero vincono con un tiro. Sotto il diagramma è mostrato a chi tocca muovere (e vincere) o in alcuni casi la mossa sbagliata dopo la quale l'avversario può effettuare un tiro.



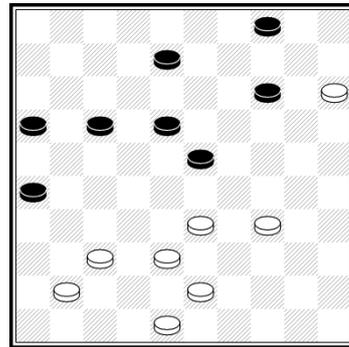
7. N+



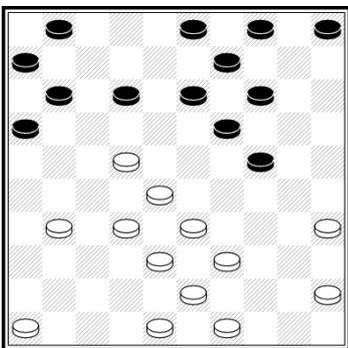
11. B+



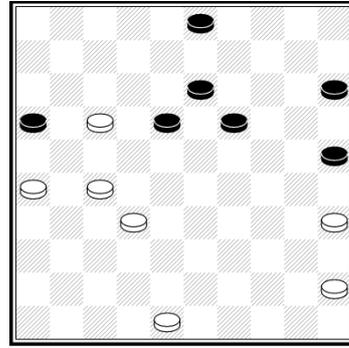
8. N+



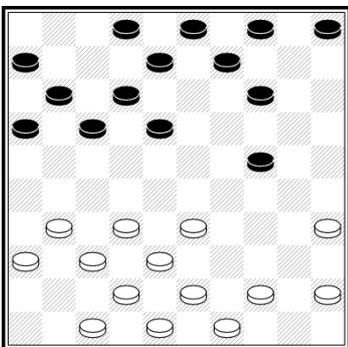
12. 38 – 32?



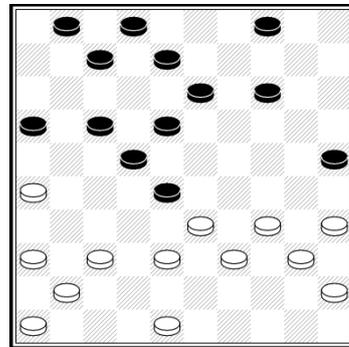
9. N+



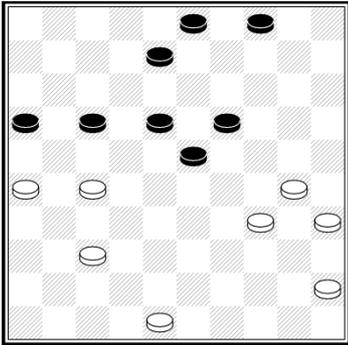
13. 32 – 28?



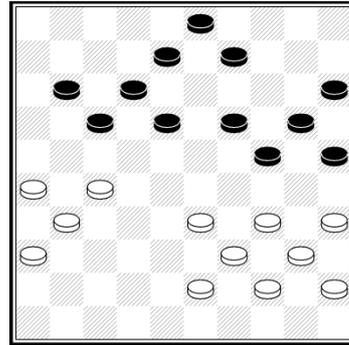
10. N+



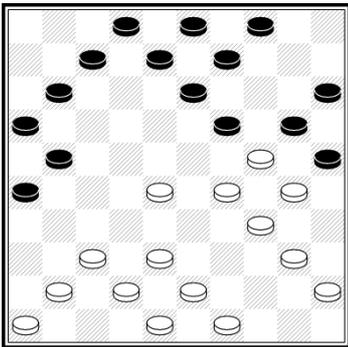
14. B+



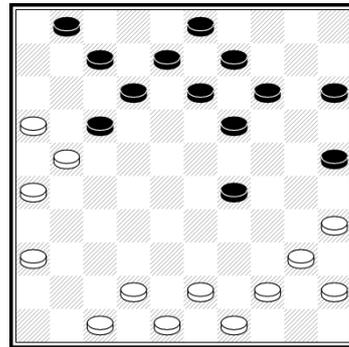
15. B+



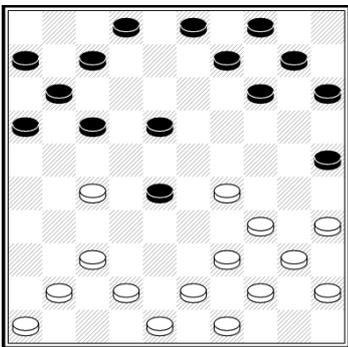
19. N+



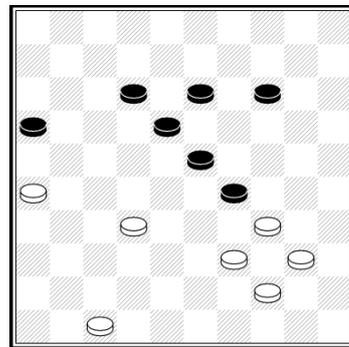
16. B+



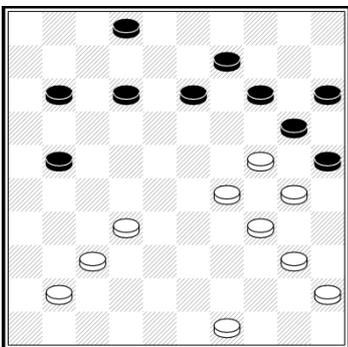
20. N+



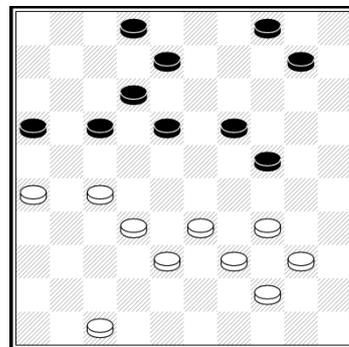
17. B+



21. B+

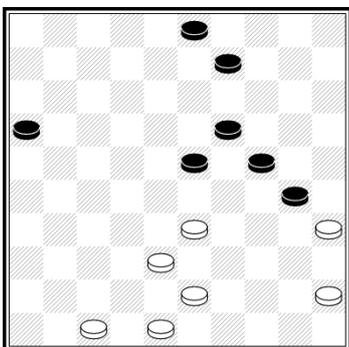


18. B+



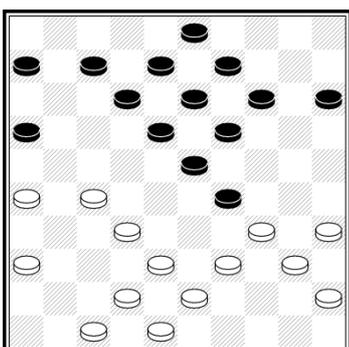
22. B+

Rimuovere i pezzi avversari



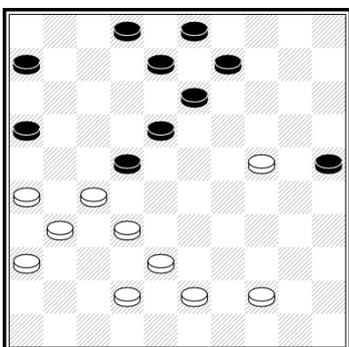
Il bianco elimina la pedina in <24> per fare un tiro a dama.

**33 – 29 24 x 42
35 x 2**



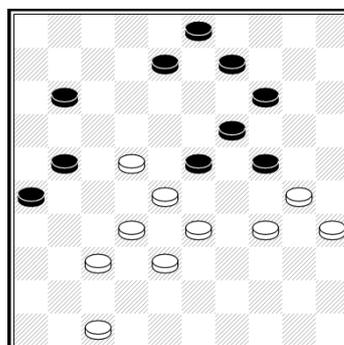
Il bianco può rimuovere i pezzi in <12 & 23> per fare un tiro a dama 34 x 1.

**32 – 28 23 x 21
26 x 17 12 x 21
34 x 1**



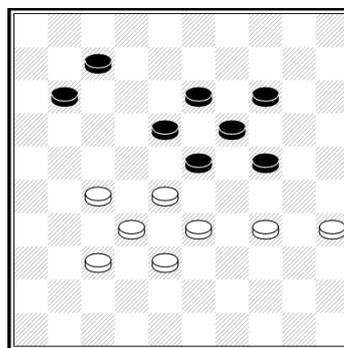
Il bianco elimina i pezzi in <13 & 22> per fare un tiro a dama con 27 – 21.

**24 – 19 13 x 24
32 – 28 22 x 33
38 x 20 25 x 14
27 – 21 16 x 27
31 x 4**



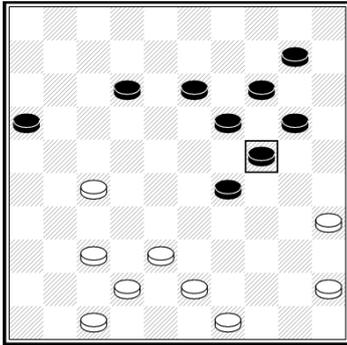
Il bianco prima rimuove il pezzo in <23> e poi quello in <19> per fare uno sfondamento a dama.

**22 – 18 23 x 12
32 – 28 19 x 39
30 x 10 39 x 30
35 x 24**



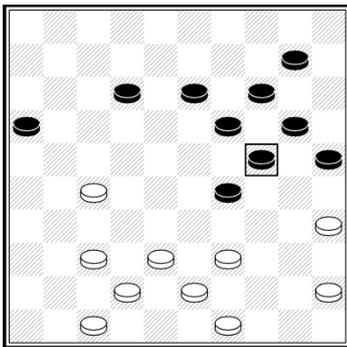
Il bianco rimuove il pezzo in <23> e poi trasporta un pezzo nero fino in <28> in due mosse.

**34 – 29 23 x 34
28 – 23 19 x 39
38 – 33 39 x 28
32 x 1**

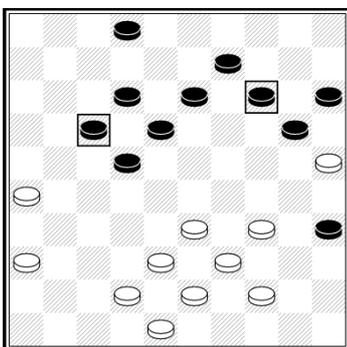


Il bianco rimuove il pezzo in <24> e trasporta un pezzo in <38> per fare una combinazione in <4>.

35 – 30 24 x 35
 27 – 21 16 x 27
 38 – 32 27 x 38
 42 x 4

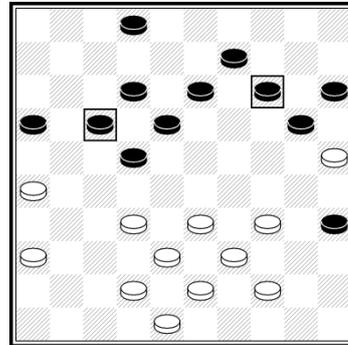


Le pedine <25 & 39> sono state aggiunte. Il bianco può rimuovere il pezzo in <24> adesso giocando 35 – 30 (25 x 34 39 x 30 24 x 35) e il resto del tiro è uguale al precedente.

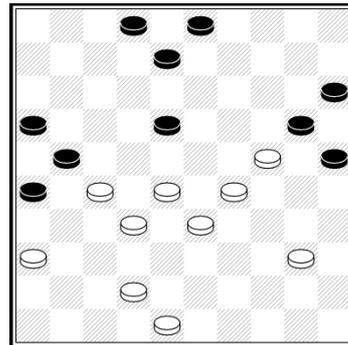


Il bianco rimuove il pezzo nero in <17> e trasporta un pezzo in <33>. Durante la cattura anche il pezzo in <14> è rimosso quindi il bianco cattura 25 x 3 arrivando fino a dama.

26 – 21 17 x 26
 34 – 30 35 x 24
 33 – 29 24 x 33
 39 x 10 15 x 4
 25 x 3



Se aggiungiamo i pezzi in <16 & 32>, il bianco può eliminare la pedina in <17> giocando 26 – 21 (16 x 27 32 x 21 17 x 26) e il resto della combinazione è uguale alla precedente.



Nella partita **H. van Dijk – D. Douma** il bianco ha giocato **1.42 – 37?** lasciando un vuoto in <38>. Il nero ha risposto con la **8 – 12!** cercando di prendere vantaggio dalla debolezza del bianco in <29>.

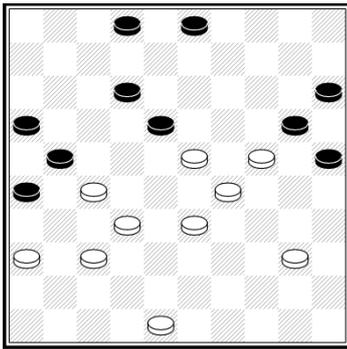
Se il bianco gioca 2.48 – 42 or 2.48 – 43 il nero fa un tiro con la 2... 18 – 23 3.29 x 7 20 x 47 (o 20 x 49) 4.7 – 1 N+1.

La 2.28 – 22 è seguita da 3 – 8 3.22 x 13 8 x 30 N+1.

Dopo 2.40 – 34 18 – 23! 3.29 x 7 20 x 38 4.32 x 43 21 x 41 5.36 x 47 2 x 11 N+1

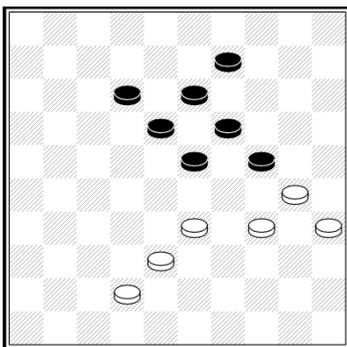
Se 2.24 – 19 il bianco è punito da 20 – 24! 3.29 x 20 15 x 13 N+1.

Se 2.36 – 31 18 – 23 3.29 x 7 20 x 38 4.32 x 43 21 x 41 5.7 – 1 26 x 37 con una posizione molto debole per il bianco. Nella partita il bianco ha deciso quindi di giocare **2.28 – 23**



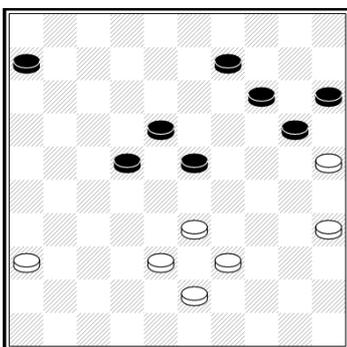
Il nero vuole togliere il pezzo in <29>, ma per farlo deve prima togliere il pezzo in <24>!

- 2... 25 – 30!
- 3.24 x 35 20 – 24
- 4.29 x 20 18 x 38
- 5.32 x 43 21 x 41
- 6.36 x 47 15 x 24



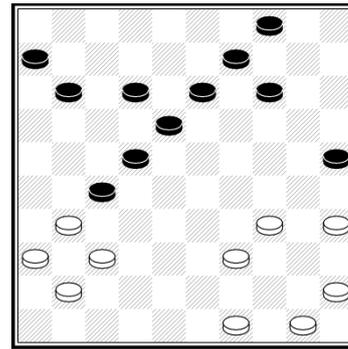
Esercizio 1

Metti un pezzo bianco in più sulla damiera, facendo in modo che il bianco che muove, può fare un tiro.



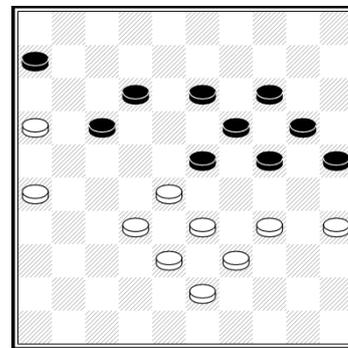
Esercizio 2

Metti un pezzo bianco in più sulla damiera, facendo in modo che il bianco che muove, può fare un tiro.



Esercizio 3

Metti un pezzo bianco in più sulla damiera, facendo in modo che il bianco che muove, può fare una dama in <4>.



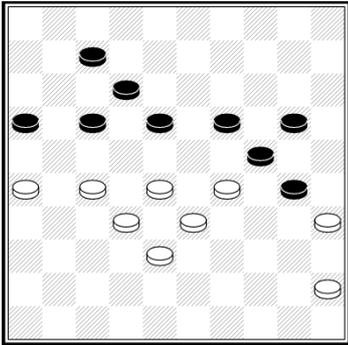
A. Baliakin – R. Boomstra

Il bianco ha attaccato la pedina in <17>. Il nero deve difendersi dando al bianco una mossa libera. Il bianco usa questa mossa per rimuovere il pezzo in <19> e fare un tiro, ma per farlo deve prima rimuovere il pezzo in <23>. Vediamo come:

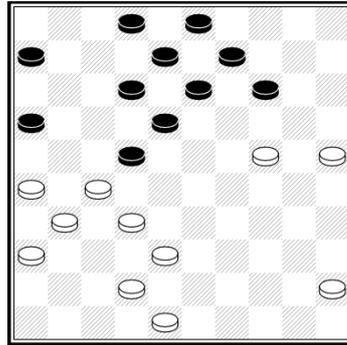
- 16 – 11 17 – 21
- 26 x 8 13 x 2
- 32 – 27! 23 x 21
- 33 – 28 6 x 17
- 28 – 23 19 x 28
- 34 – 30 25 x 34
- 39 x 10

Se il nero gioca 16 – 11 17 – 22 28 x 8 13 x 2 il bianco vince giocando 11 – 7! 2 x 11 32 – 28 23 x 32 38 x 27 11 – 17 (or 11 – 16) 33 – 28 e alla prossima mossa il bianco gioca 28 – 23 19 x 28 34 – 30 25 x 34 39 x 10 B+ .

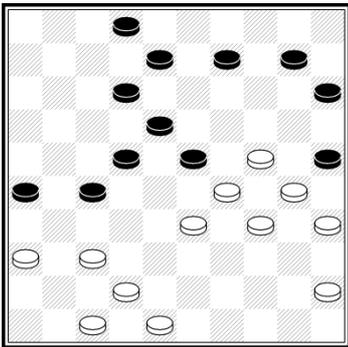
Esercizi 4 – 19 Il bianco muove e vince attraverso un tiro!



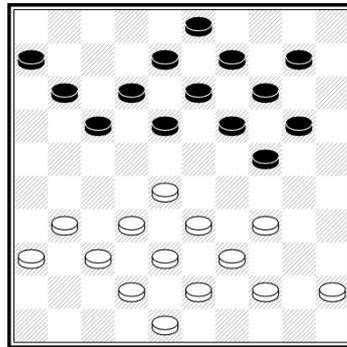
4



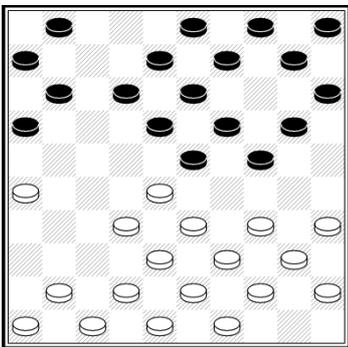
8



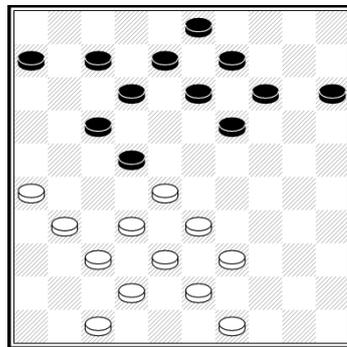
5



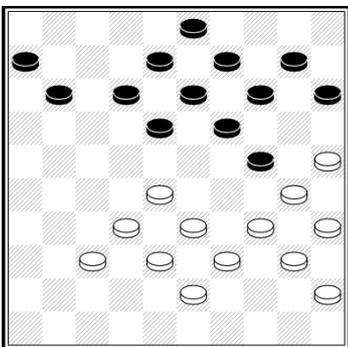
9



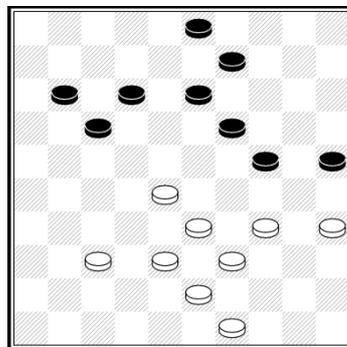
6



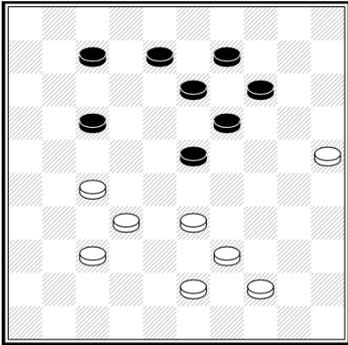
10



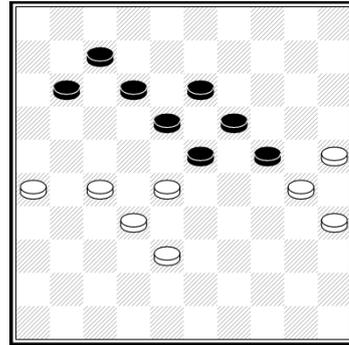
7



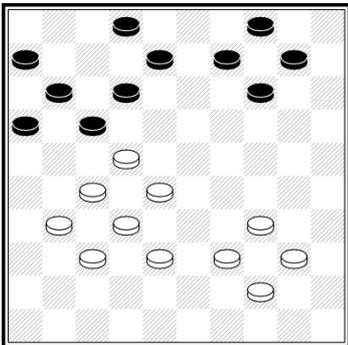
11



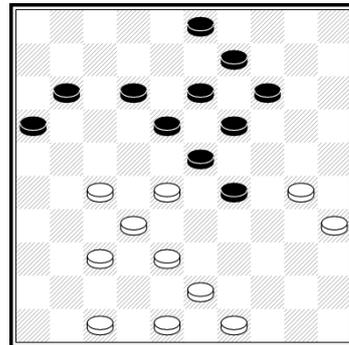
12



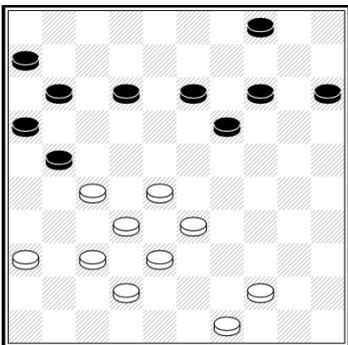
16



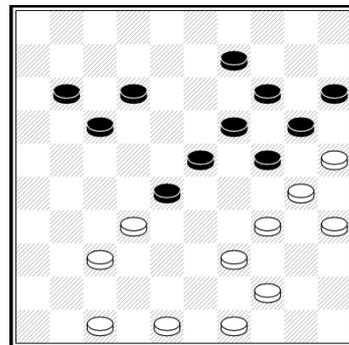
13



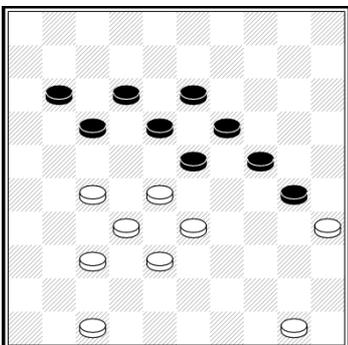
17



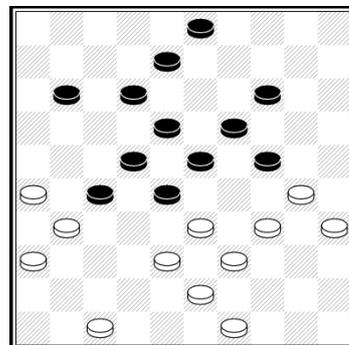
14



18

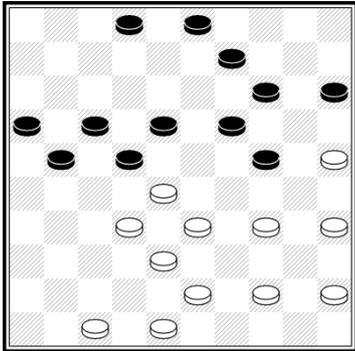


15



19

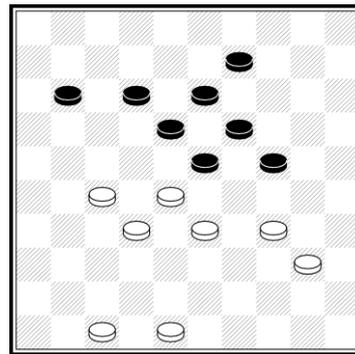
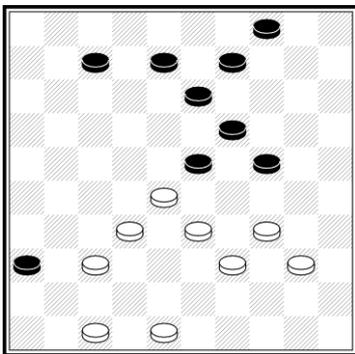
Trasportare e rimuovere i pezzi



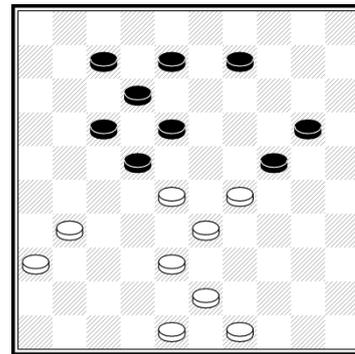
Il nero che muove può trasportare un pezzo bianco in <23> dopodiché il pezzo in <28> può essere eliminato.

21 – 27 32 x 23
 2 – 8 28 x 17
 19 x 50

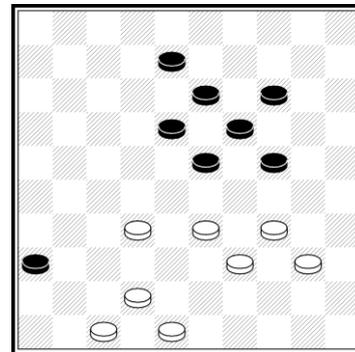
Questo viene chiamato Tiro dell'Arco, perché il pezzo bianco in <32> si muove seguendo un'arco fino in <23>.



1



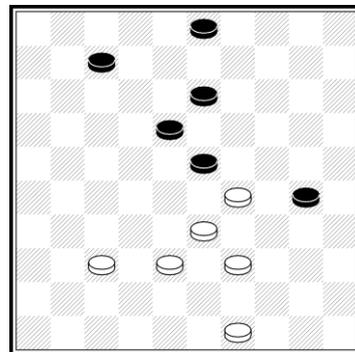
2



3

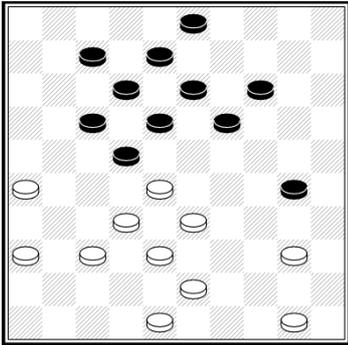
Il bianco trasporta il pezzo in <36> fino in <29> dopodiché il pezzo in <23> viene eliminato.

37 – 31 26 x 29
 47 – 42 23 x 32
 34 x 1

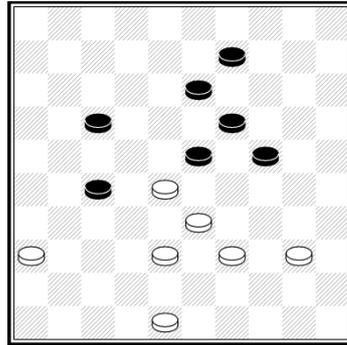


4

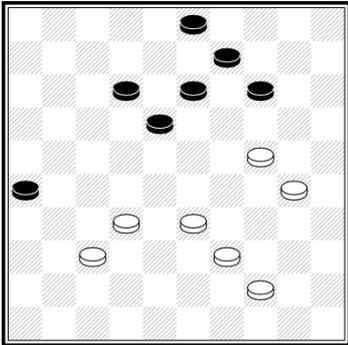
Esercizi 1 – 12 Il bianco vince trasportando e rimuovendo i pezzi.



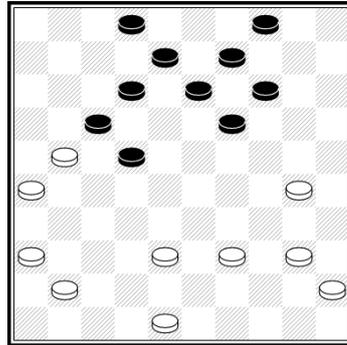
5



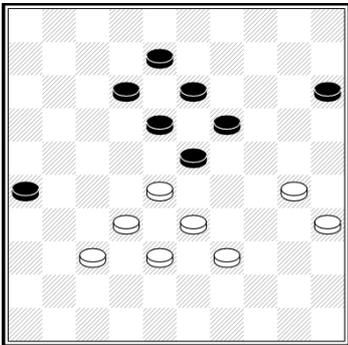
9



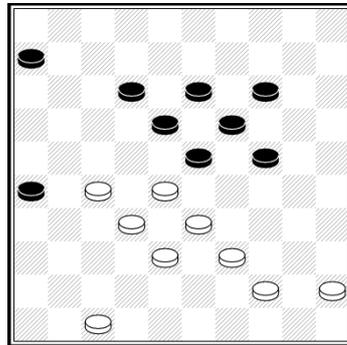
6



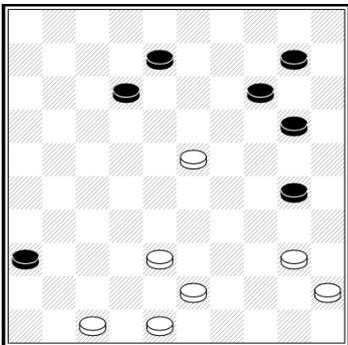
10



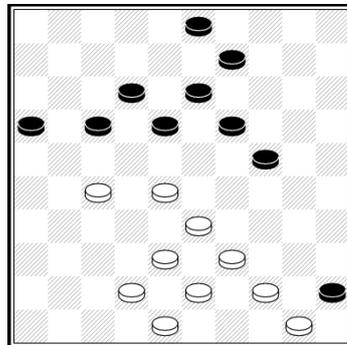
7



11

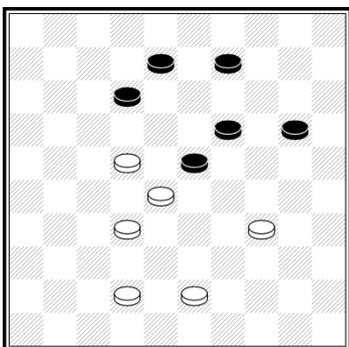


8



12

Tiri con cattura multipla



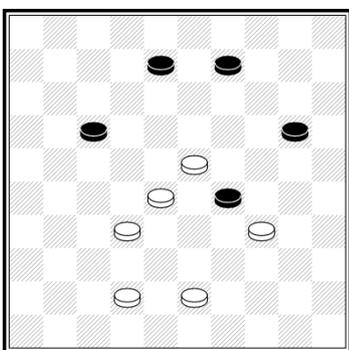
Andreas Kuyken

Il bianco forza una bella vittoria nel seguente modo:

1.22 – 18!

Vedendosi attaccato due pezzi <12> e <23> il nero decide di perdere il pezzo in <23> per fare poco dopo la stessa cosa all'avversario.

**1... 12 – 17
2.18 x 29 19 – 24
3.29 – 23 24 – 29**

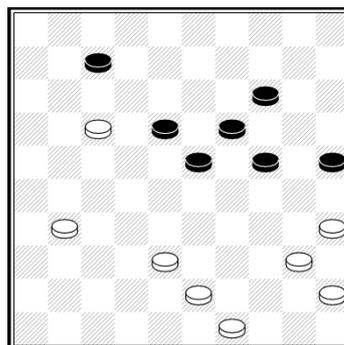


Sembra che il nero riprenderà il pezzo che ha perso (34 – 30 29 x 18=) ma invece il bianco esegue un tiro:

4.28 – 22!!

Il pezzo in <29> può prendere 4 pezzi, ma il pezzo in <17> deve catturarne uno in più, mangiando quindi per forza 5 pezzi.

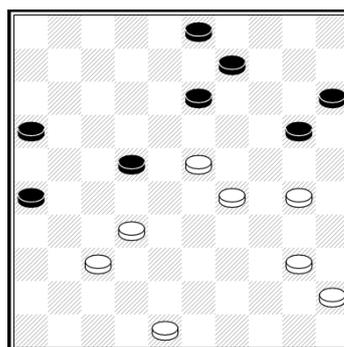
4... 17 x 30 5.23 x 12



Il bianco ha giocato 17 – 12 cercando di sfondare a dama ma il nero sorprende il suo avversario con un tiro con a cattura multipla:

**1.17 – 12 24 – 30
2.35 x 22 7 x 36**

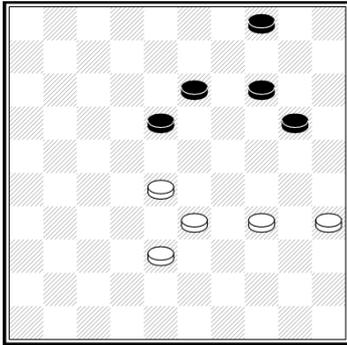
E il pezzo in <36> andrà presto a dama.



Il nero deve muovere. Dopo un piccola analisi non ha mosso 22 – 28? perchè sarebbe stata seguita da 29 – 24! 20 x 18 32 x 12 con sfondamento a dama per il bianco.

Il nero in partita ha giocato con furbizia 16-21! riuscendo ad intrappolare il suo avversario grazie alla cattura multipla:

**1... 16 – 21?!
2.23 – 18? 26 – 31!!
3.37 x 28 13 x 44**



Jaap Bus

Puoi imparare molto da questa composizione. Il bianco forza la vittoria:

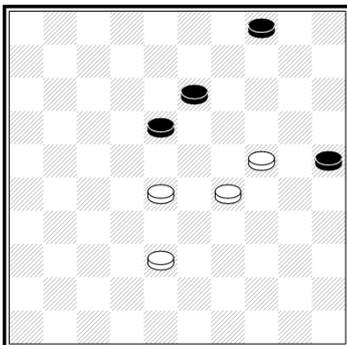
1.34 – 30!

Minaccia di giocare 28 – 23. La risposta del nero è forzata.

1... 14 – 19 2.33 – 29!

Minaccia di giocare 30 – 24 19 x 30 35 x 15 B+1. La risposta del nero è forzata di nuovo.

**2... 20 – 25
3.30 – 24 19 x 30
4.35 x 24**



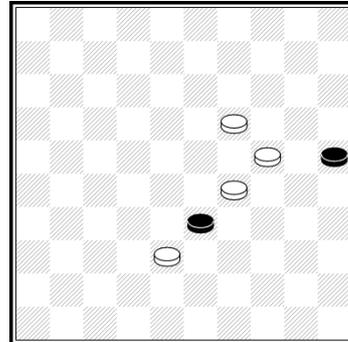
Il bianco ha una bellissima posizione con un ottimo avamposto in <24>.

Su 4... 4 – 10 5.28 – 23 18 – 22 6.23 – 19 13 – 18 7.38 – 32 il nero perderebbe con certezza.

**4.... 4 – 9
5.28 – 23 18 – 22
6.23 – 19**

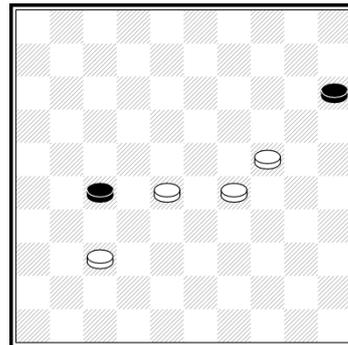
Dopo 6... 13 – 18 7.38 – 32 la partita sarebbe finita, ma il nero può cercare di difendersi sacrificando due pezzi.

**6... 22 – 28
7.19 x 8 9 – 13
8.8 x 19 28 – 33**



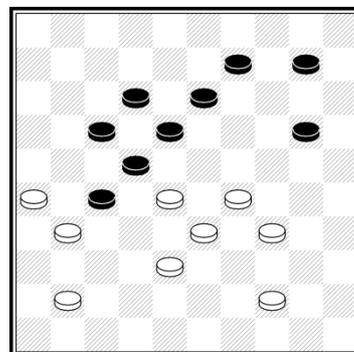
9.38 – 32 33 – 39 porterebbe ad un pareggio. Ma il bianco utilizza la cattura multipla per finire la partita con eleganza.

**9.24 – 20 25 x 34
10.38 x 40**



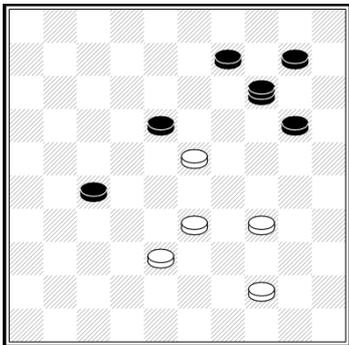
Muove il nero. Che dovrebbe giocare? Se gioca 27 – 32? Il bianco vince con 24 - 20 15 x 22 37 x 17 B+. Ma il nero può prima sacrificare un pezzo e poi attaccare pareggiando la partita!

1... 15 – 20! 2.24 x 15 27 – 32



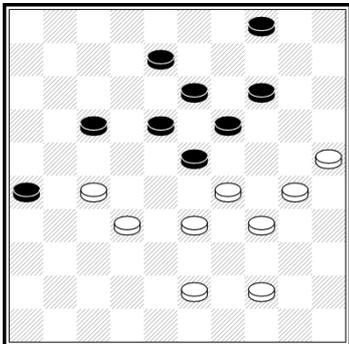
In questa composizione la cattura multipla ha un ruolo importante per ben due volte:

26 – 21! 17 x 46
28 x 19 46 x 14
29 – 23!!



Uno spettacolo divertente. Il nero può catturare tre pezzi in diversi modi. Un pezzo può mangiare 18 x 49 ma anche la dama può mangiare tre pezzi. Se osservi bene però, la dama deve mangiare per forza 4 pezzi: 14 x 32 x 49 x 29...

14 x 29
33 x 31

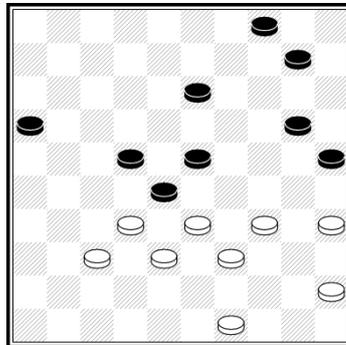


S. Goedemoed

Alla seconda mossa il nero ha in presa 3 pezzi ma deve catturare da un'altra parte 4 pezzi. Il nero deve prendere il maggior numero di pezzi anche alla mossa seguente, ed infine la dama bianca catturerà cinque pezzi, bloccando i due rimanenti. Vediamo come:

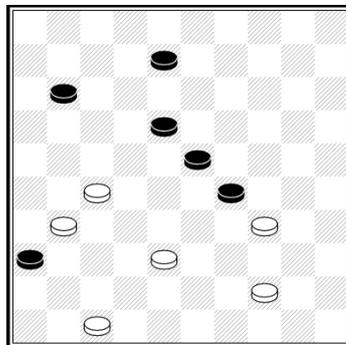
25 – 20 14 x 25
27 – 22 18 x 40
29 x 9 40 x 38
9 – 3 25 x 34
3 x 13 4 – 10
13 – 19 10 – 15

19 – 37 15 – 20
37 – 42 20 – 25
42 – 48



34 – 30 25 x 43
45 – 40 28 x 39
32 – 27 22 x 33
49 x 9 4 x 13
40 – 34 39 x 30
35 x 4

Il bianco ha utilizzato la cattura multipla per rimuovere il pezzo in <4> e andare a dama. La fine della partita è la seguente: 13 – 19 4 – 27 19 – 24 27 – 38 24 – 30 38 – 43 30 – 35 43 – 49 B+.



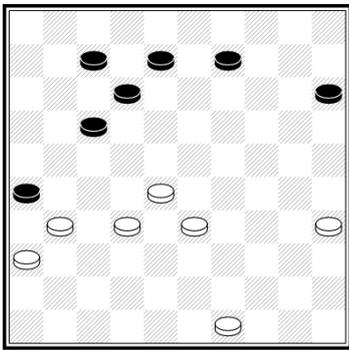
E. Plasschaert

Il nero ha appena giocato 24 – 29 minacciando di prendere due pezzi. Il bianco può utilizzare una mossa collante. L'immediata 27 – 22 29 x 49 22 x 2 non avrebbe un risultato molto positivo, ma il bianco analizzando bene scova un'altra cattura multipla che gli fa bloccare la dama nera sulla diagonale principale. Vediamo:

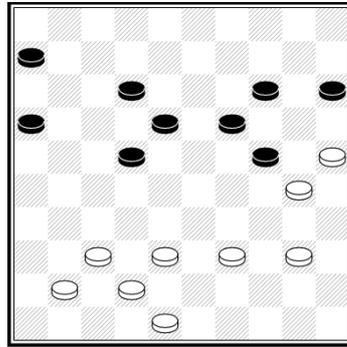
47 – 41! 29 x 49
27 – 22 49 x 46
22 x 2 36 x 27
2 x 5

Esercizi 1 – 8 Il bianco vince utilizzando

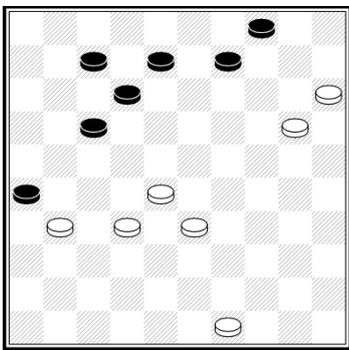
la cattura multipla.



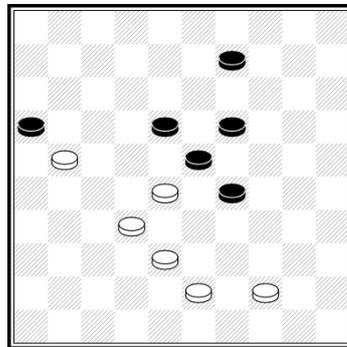
1



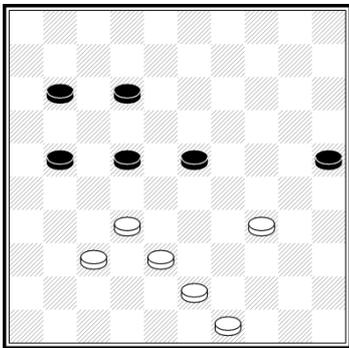
5



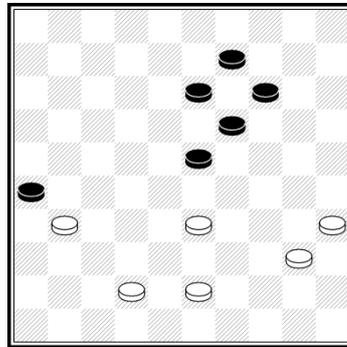
2



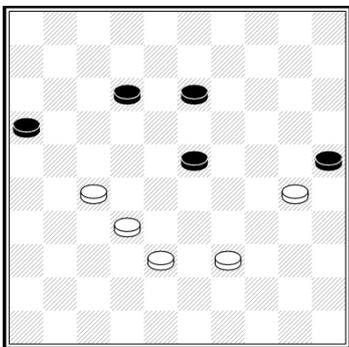
6



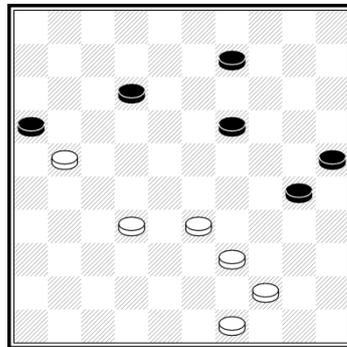
3



7



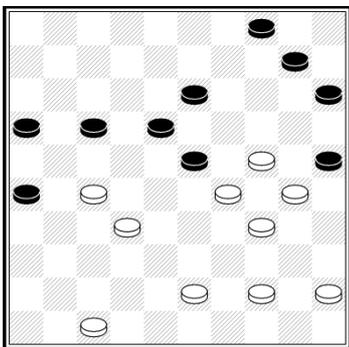
4



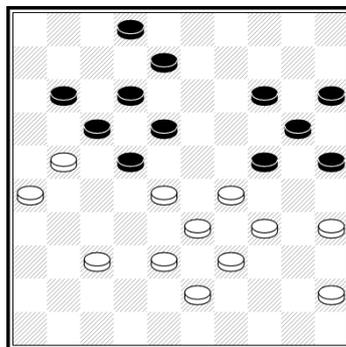
8

Esercizi 9 – 16 Guarda il testo

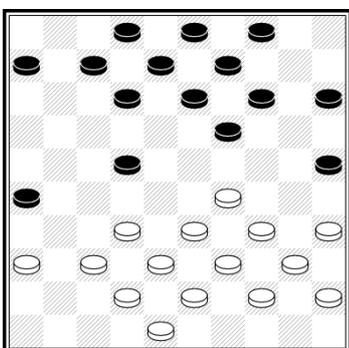
sotto il diagramma !



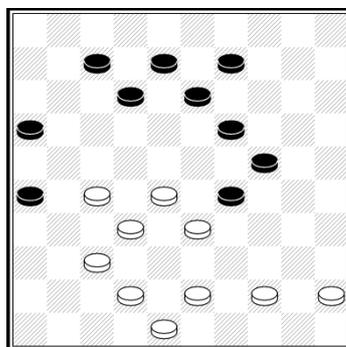
9 B+



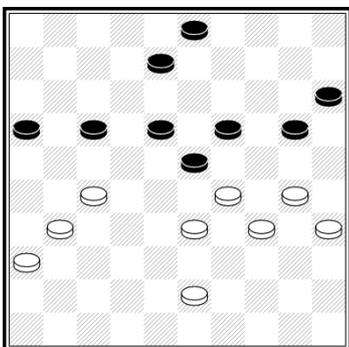
13. 21 – 16? N+



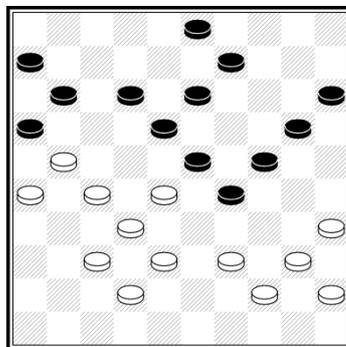
10. 32 – 28?



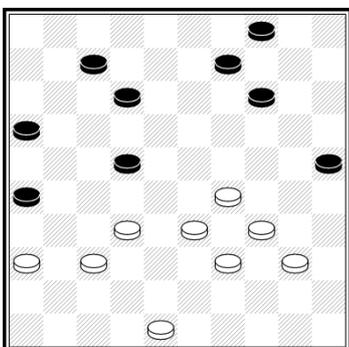
14. B+



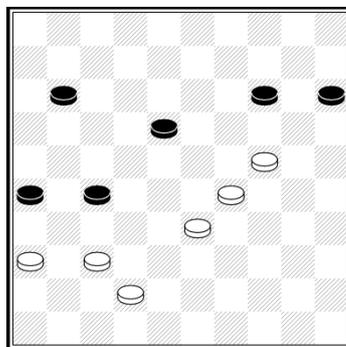
11. 30 – 25? N+



15. N +

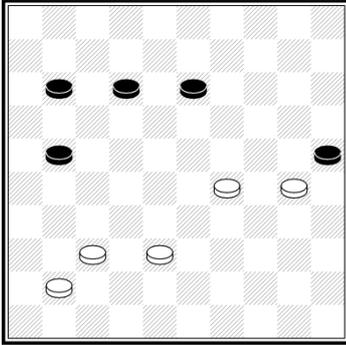


12. N+



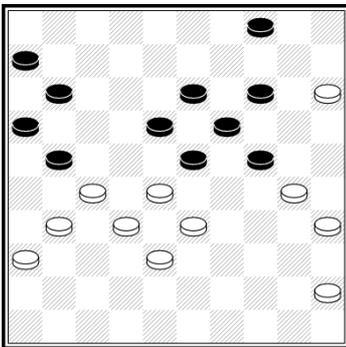
16. 33 – 28 27 – 32?

Utilizzare le mosse libere



E' pericoloso attaccare i pezzi, perchè questo da all'avversario una mossa libera utilizzabile per la costruzione di qualche tiro. Il bianco vede che il pezzo nero in <25> arriverà in <23> dopo la cattura di due pezzi. Utilizzerà quindi questa mossa libera per costruire un treppiede 32 / 37 / 41 che gli servirà per fare un tiro.

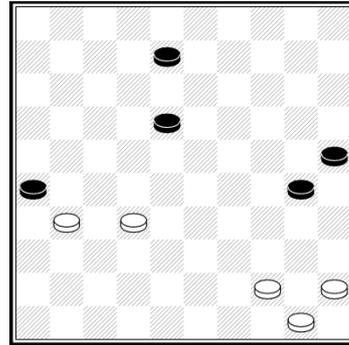
1.38 – 32 25 x 23
 2.32 – 27 21 x 32
 3.37 x 6



R. Wattel - R. Ganeshie

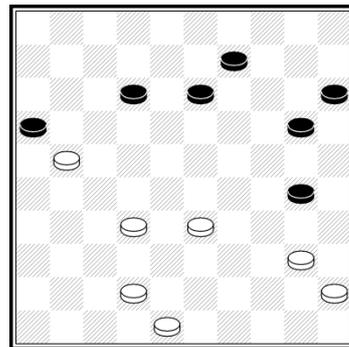
Se il bianco gioca 31 – 26? Il nero usa la sua mossa libera per attaccare il pezzo in <30>, guadagnando un pezzo.

31 – 26 14 – 20
 26 x 17 11 x 31
 36 x 27 20 – 25



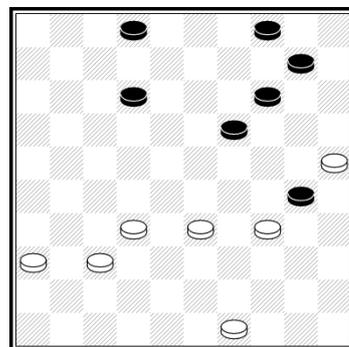
Dopo la cattura il nero arriverà con un pezzo in <23>. Il bianco utilizza la formazione 44 / 50 per fare un tiro.

1.45 – 40 26 x 28
 2.40 – 34 30 x 39
 3.44 x 2



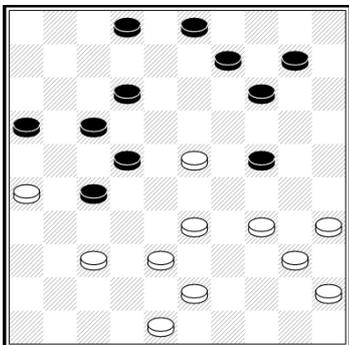
Il bianco usa la sua mossa libera per dare al nero una cattura multipla, che lo farà arrivare a dama.

1.40 – 34 16 x 40
 2.45 x 3



Il bianco usa la mossa collante per allentare la posizione del nero e aprirsi un varco a dama.

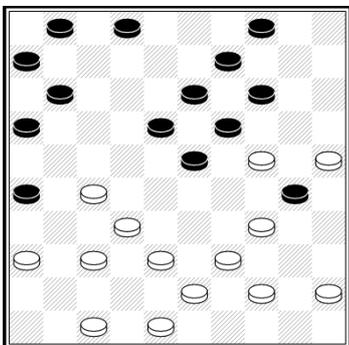
1.25 – 20 30 x 28
 2.20 x 9 4 x 13
 3.32 x 5



Tuvshinbolt – Chizhov

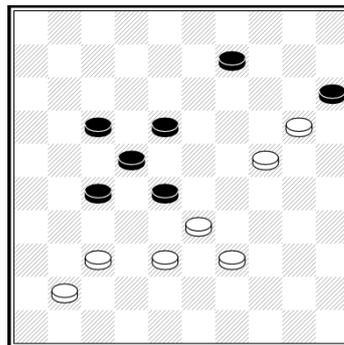
Il bianco ha attaccato il pezzo in <24>, dando al suo avversario l'opportunità di fare un tiro. Durante questa combinazione il pezzo in <23> viene tolto mentre il pezzo in <26> viene trasportato in <28>.

34 – 30 16 – 21!
 30 x 19 12 – 18
 23 x 12 17 x 8
 26 x 28 14 x 41



Il bianco ha attaccato il pezzo in <30> con 29 – 24? Il nero vorrebbe arrivare con un pezzo in <12> per fare un tiro a dama con 23 – 28. Sembra che il nero non abbia abbastanza tempo per far arrivare un pezzo fino in <12> ma invece riesce a farlo utilizzando una bella idea!

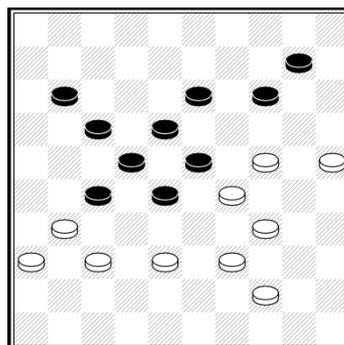
2 – 7!
 24 x 35 16 – 21
 27 x 16 7 – 12
 16 x 7 23 – 28
 32 x 23 18 x 49



M. Kroesbergen – A. Scholma

A volte una mossa libera viene creata durante la combinazione stessa.

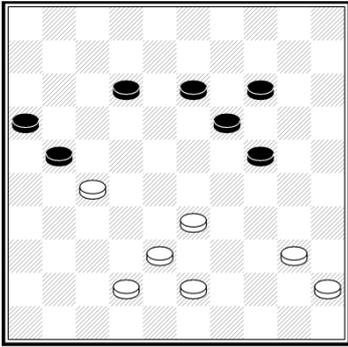
39 – 34! 28 x 19
 37 – 32 15 x 24
 32 x 3



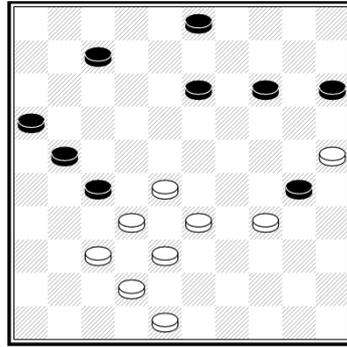
Il bianco rimuove prima il pezzo in <25>, poi trasporta il pezzo in <28> fino in <19> usando la cattura multipla e infine usa la mossa libera a sua disposizione per fare un tiro a dama.

25 – 20 14 x 25
 39 – 33 28 x 19
 37 – 32 23 x 34
 32 x 5

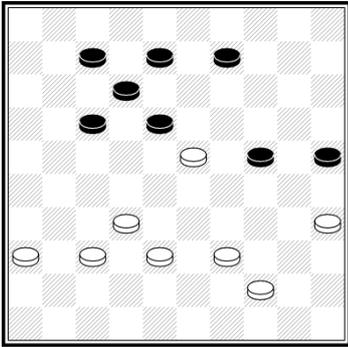
Esercizi 1 – 8 Il bianco utilizza la mossa libera per fare un tiro vincente!



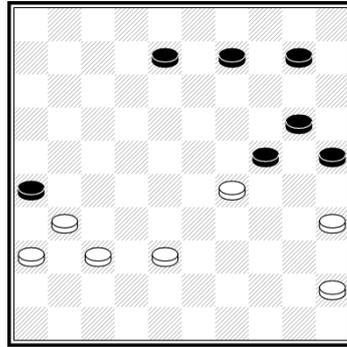
1



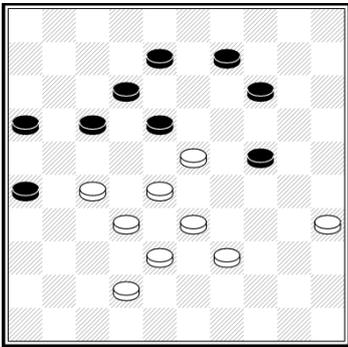
5



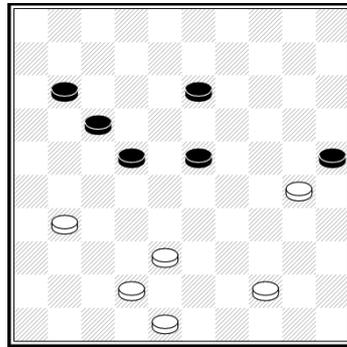
2



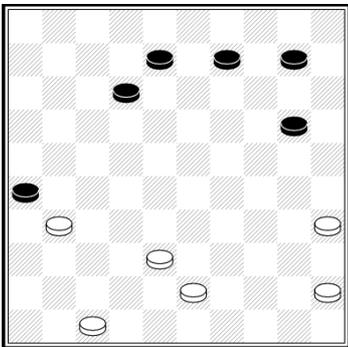
6



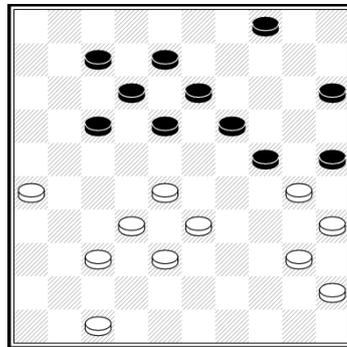
3



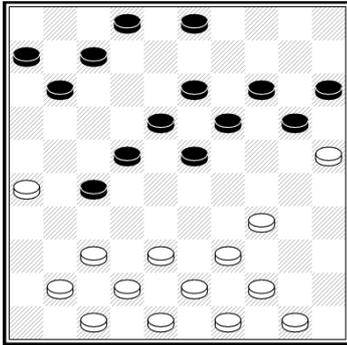
7



4



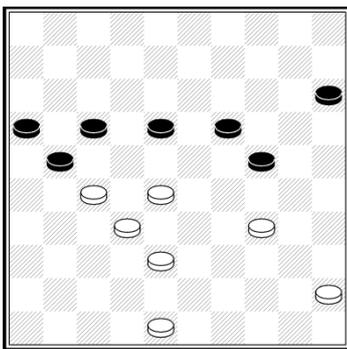
8



Attaccare l'avamposto in <27> con 37 – 32? è un grave errore in questa posizione, dato che il nero ottiene una mossa libera che può utilizzare per fare un tiro a dama.

Esercizio 9

Come il nero vince dopo 37 – 32?



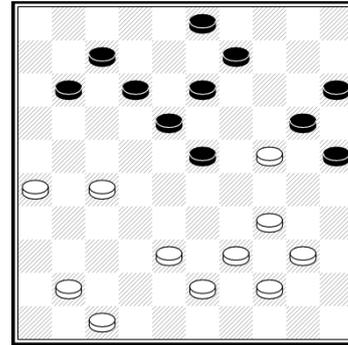
R. Clerc – A. Gantwarg

Il nero voleva fare pari sacrificando due pezzi e attaccare il pezzo in <27>, pensando che poi sarebbe stato forzato lo sfondamento. Non ha fatto caso però che il bianco può usare la mossa libera per fare un tiro!

19 – 23? 28 x 30
17 – 22

Esercizio 10

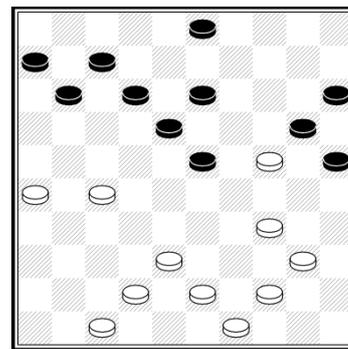
Come ha vinto il bianco?



Il nero ha appena attaccato il pezzo in <24> con 14 – 20? Il bianco può utilizzare la sua mossa libera per trasportare un pezzo nero fino in <33>.

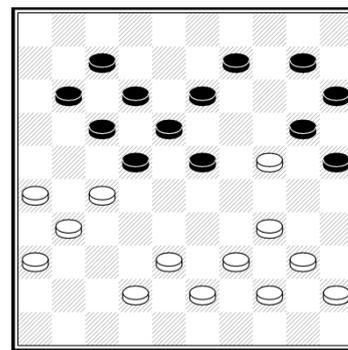
Esercizio 11

Come può fare il bianco ad effettuare questo tiro?



Esercizio 12

Il bianco muove ed effettua un tiro. Come?



Roel Boomstra – Steven Wijker

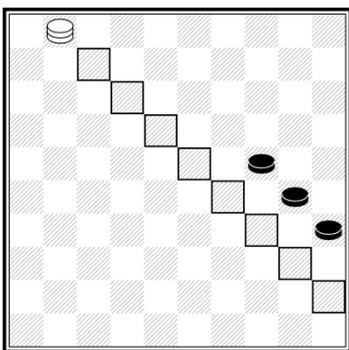
Esercizio 13

In questa posizione (Campionato Olandese 2012) il bianco esegue un tiro ancora più spettacolare andando a dama in <1>. Prova a trovarlo.

Tattica nel finale

Quando una dama entra in gioco in una partita il numero delle possibilità cresce. La tattica quindi diventa più complicata e l'analisi della partita assume una difficoltà maggiore.

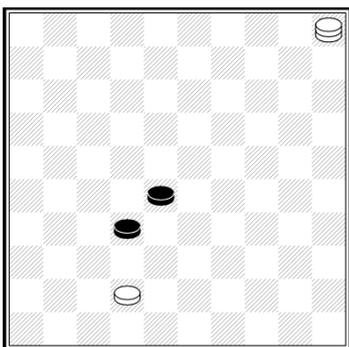
Giocare con una dama



La dama è un'arma molto forte. Controlla un'intera diagonale. I tre pezzi neri non possono attraversare la diagonale liberamente. Il nero deve per forza sacrificare due pezzi per attraversare la diagonale e cercare di arrivare a dama, ma viene fermato giusto in tempo dal bianco.

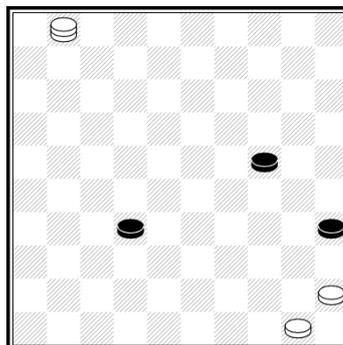
24 – 29
1 x 25 35 – 40
25 – 39 40 – 45
39 – 50

Il nero non può più muovere e perde la partita.



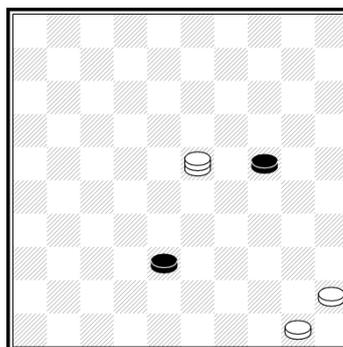
Se il bianco gioca con la dama il nero riuscirebbe a pareggiare.
1.5 – 14? 28 – 33 2.14 x 41 33 – 39 il bianco non può più fermare il pezzo nero, che arriva a dama.
Il bianco può vincere in un modo che è utile ricordare bene, perché viene utilizzato spesso.

42 – 38! 32 x 43
5 x 49



Il bianco usa la dama per fare un tiro.

1 – 29! 24 x 33
45 – 40 35 x 44
50 x 37

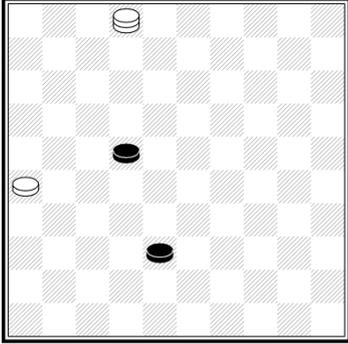


Il bianco vince sacrificando la propria dama e catturando la dama nera nel momento giusto.

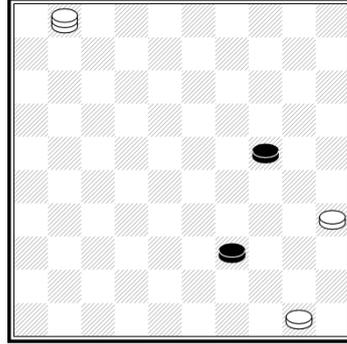
23 – 37 38 – 43
37 – 48 43 – 49
48 – 30 24 x 35
50 – 44 49 x 40
45 x 34



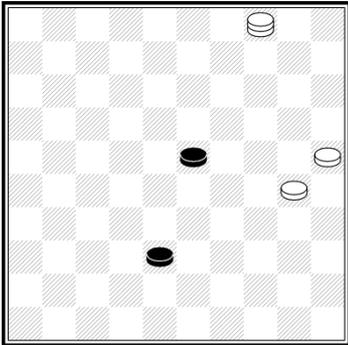
Esercizi 1 – 8 Il bianco muove e vince!



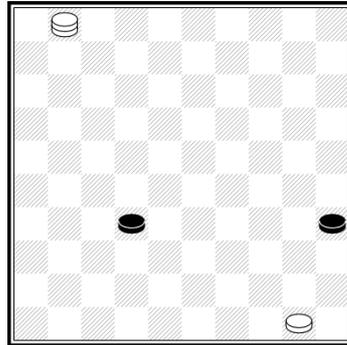
1



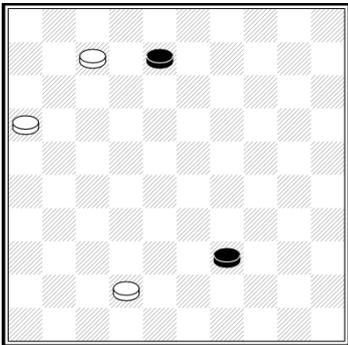
5



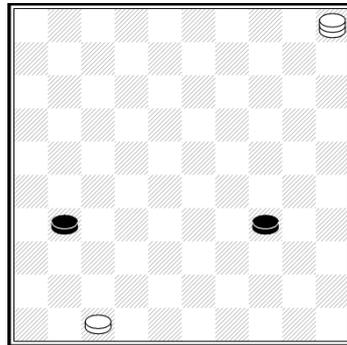
2



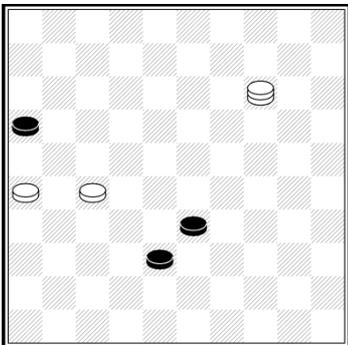
6



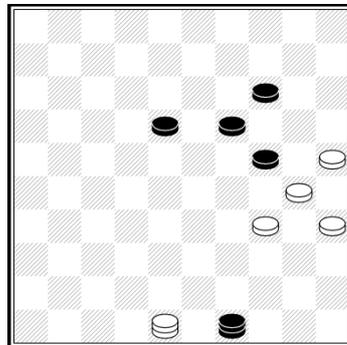
3



7



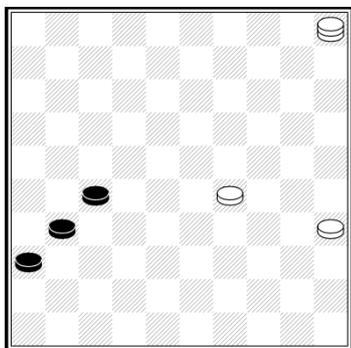
4



8

Catturare una dama avversaria

Se tu e il tuo avversario avete una dama puoi vincere solamente catturandola.



Il bianco non può fermare il nero da ottenere una dama. Alla prossima mossa il nero regalerà 2 pezzi. Ma bianco costruisce una formazione che gli permetterà di catturare la "futura dama".

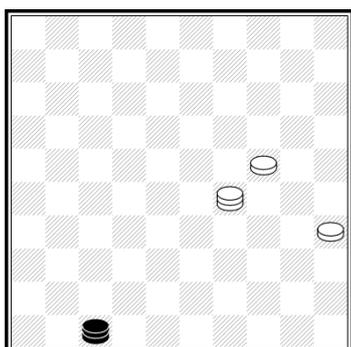
29 – 24!

I pezzi <24 / 35> danno l'idea di come sarà la formazione di cattura.

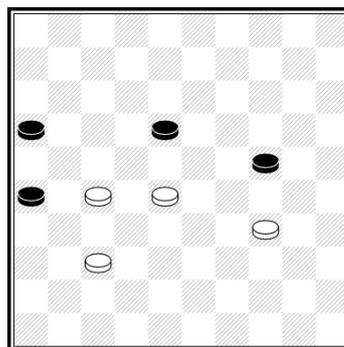
**27 – 32
5 x 26 36 – 41
26 – 12! 41 – 47**

Se il nero giocasse 41 – 46 seguirebbe 12 – 28 46 x 30 35 x 24 B+.

12 – 29!



Alla prossima mossa la dama nera verrà catturata. 47 – 41 è seguita da 29 – 23 e 47 – 36 da 29 – 18 B+.



Una famosa posizione nella quale il bianco vince catturando la futura dama nera.

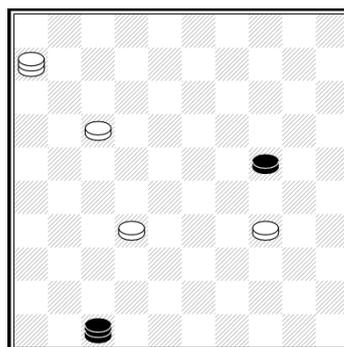
**37 – 32 16 – 21
27 x 16 26 – 31
16 – 11 31 – 36
11 – 7 36 – 41
7 – 1!**

Il bianco attacca 2 pezzi. Il nero non può andare a dama direttamente, ma deve sacrificare uno dei pezzi.

**18 – 22
28 x 17 41 – 47**

Se il nero giocasse 41 – 46 la dama verrebbe catturata nel seguente modo 32 – 28 46 x 45 17 – 12 45 x 7 1 x 15 B+.

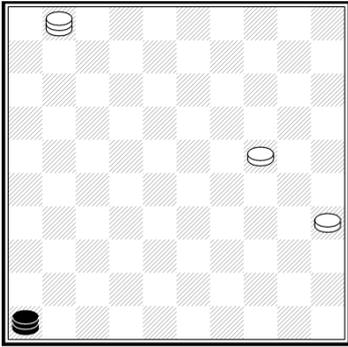
1 – 6!



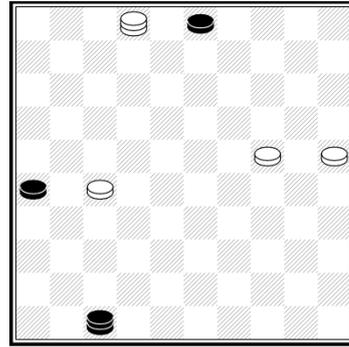
Il nero non ha più un punto sicuro dove posizionare la dama per salvarla:

- 47 – 41 34 – 30! B+
- 47 – 36 34 – 30 24 x 35 32 – 27 B+
- 47 – 42 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 11 6 x 47 B+

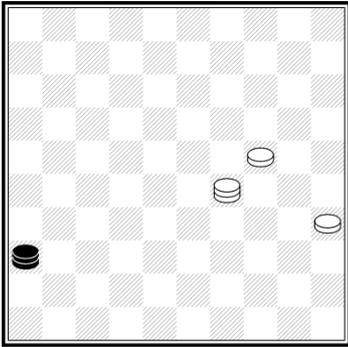
Esercizi 1 – 8 Cattura la dama nera!



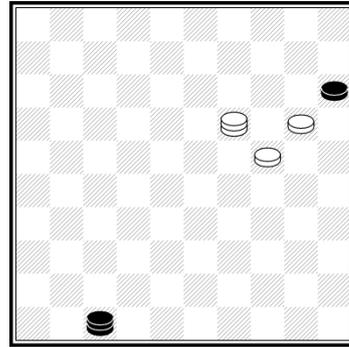
1



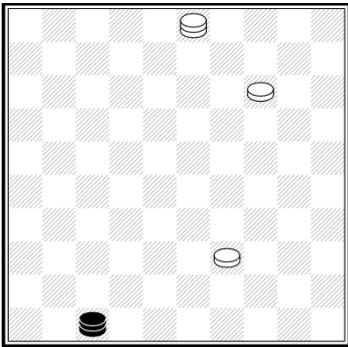
5



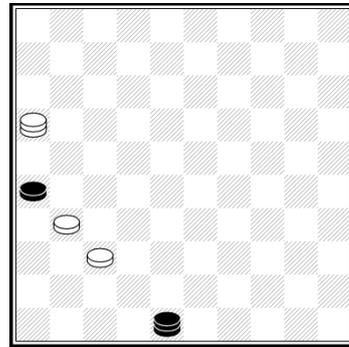
2



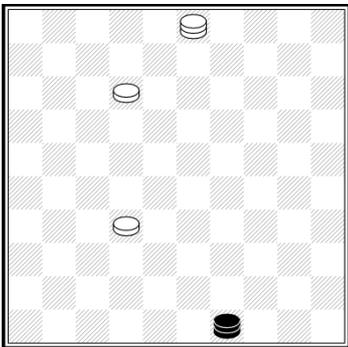
6



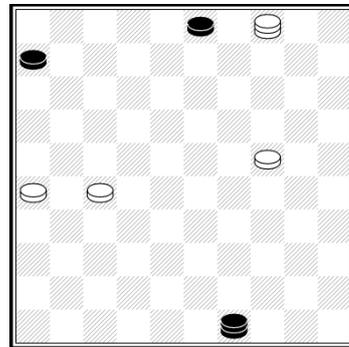
3



7

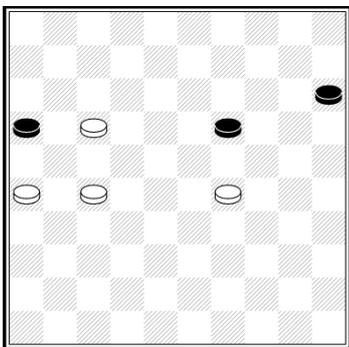


4



8

Finali pratici



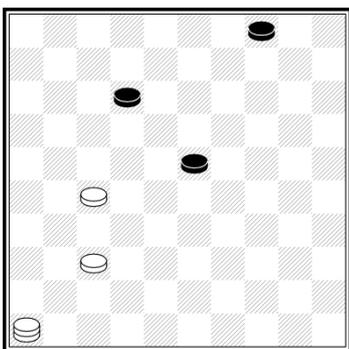
Ivens – Stoorvogel

Il nero muovendo ha fatto un grave errore:

19 – 24?
29 x 20 15 x 24
26 – 21!!

La mossa vincente! Il nero non può più sacrificare il pezzo in <16>. Il bianco andrà a dama in <1> e farà un tiro con 27 – 22. Se il nero va in <45>, allora il bianco giocherà 1 – 6 e la dama è catturata immediatamente (45 – 50 21 – 17 B+)

Il nero avrebbe dovuto prima sacrificare un pezzo e solo dopo cambiare: 16 – 21 27 x 16 19 – 24 29 x 20 15 x 24 con un pareggio.

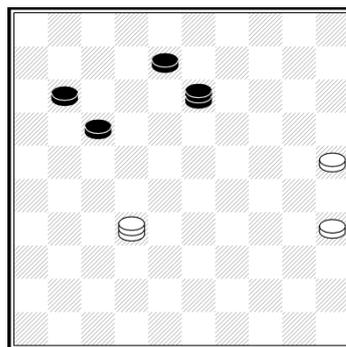


B. Dollekamp – P. v.d. Laan

Per vincere questa partita il bianco ha bisogno di un'idea:

27 – 22 23 – 29
22 – 18! 12 x 23
37 – 32

Il bianco giocherà sempre 32 – 28 alla prossima mossa. Per esempio: 29 – 33 32 – 28 33 x 22 46 x 5 B+.



K. Nakhova – M. Nogovitsyna

Il bianco ha pensato di poter prendere un pezzo giocando:

32 – 16?

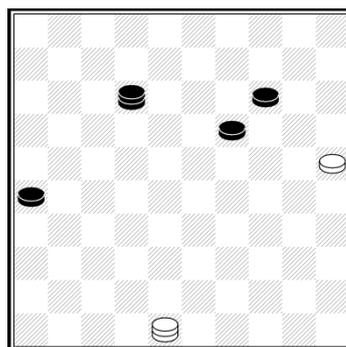
ma con la mossa collante il nero ha catturato la dama bianca:

13 – 30!
16 x 13 30 x 8
25 – 20

Adesso se 8 – 19? 35 – 30 19 x 35 20 – 14 è pari.

8 – 3!
20 – 15 3 – 14

Il nero vince.



J. Martens – F. Kemperman

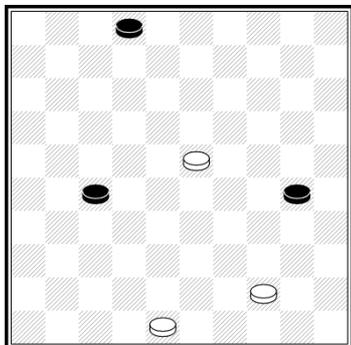
Il nero può forzare una vittoria velocemente.

12 – 1!

Qualsiasi mossa (tranne 48 - 37) sarebbe seguita da 14 – 20!

46 – 37 1 – 23!

La dama nera è catturata: 23 – 46 è seguita da 23 – 28 e 37 – 48 da 23 – 37 N+.



P. Boonstra – R. Schrooten

Il bianco dovrebbe analizzare se può bloccare il nero di opposizione.

Non dovrebbe correre per andare a dama con 23 – 19? Perché dopo 23 – 19 27 – 32 48 – 42 30 – 34 19 – 14 il nero fa la pari giocando 32 – 38 42 x 33 34 – 39 = oppure 34 – 39 44 x 33 32 – 38 =).

Non dovrebbe giocare neanche 23 – 18 perché dopo 27 – 32 48 – 42 30 – 34 18 – 12 il nero scappa giocando di nuovo 32 – 38 42 x 33 34 – 39 = oppure 34 – 39 44 x 33 32 – 38 =.

**44 – 39 27 – 31
48 – 42 2 – 7**

Il nero deve sfuggire dall'opposizione con 2 – 8 23 – 18.

23 – 19! 7 – 12

Solamente facendo una dama in <5> la partita è vinta!

**7 – 12 19 – 14
12 – 17**

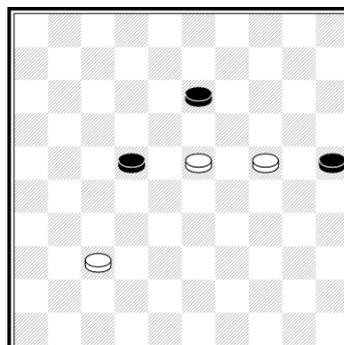
Con 12 – 18 il bianco può decidere come vincere, per esempio: 14 – 10 (14 – 9 è anche vincente) 18 – 23 10 – 5 23 – 29 5 – 32 30 – 35 32 – 49 B+.

**14 – 10
17 – 21 10 – 5**

Il bianco può anche cominciare (dal diagramma) con 44 – 40 oppure 48 – 42.

Per esempio: 44 – 40 27 – 31 48 – 42 2 – 7 23 – 19 7 – 12 19 – 14 12 – 18 14 – 9! (14 – 10? 18 23 è pari!) 18 – 23 9 – 3 23 – 28

3 – 21 28 – 33 21 – 49! (21 – 43? 31 – 36 43 x 25 36 – 41 =) 33 – 39 40 – 34 39 – 43 49 x 36 30 x 39 36 – 22 39 – 43 42 – 38 43 x 32 22 – 33 32 – 37 33 – 47 B+.



K. ter Braake

La posizione del diagramma sembrerebbe di pari:

Se il bianco gioca 23 – 19 il nero sfugge giocando 22 – 28 18 x 9 28 – 33 9 – 3 (minacciando 24 – 20) 25 – 30! 24 x 35 33 – 39 =.

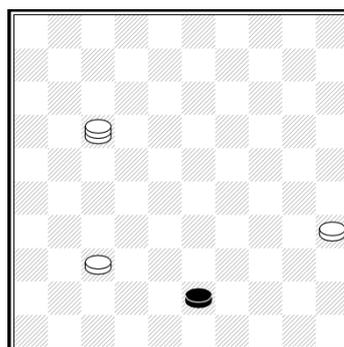
Se il bianco gioca 37 – 31 il nero sfugge giocando 13 – 18! 23 x 12 25 – 30! 24 x 35 22 – 28 e il nero va a dama.

Ma non è esattamente così, il bianco può vincere!

**23 – 19! 22 – 28
19 x 8 25 – 30**

28 – 33 sarebbe seguita da 24 – 20! 25 x 14 8 – 3 14 – 19 3 – 17 33 – 38 17 – 21 B+

**24 x 35 28 – 33
8 – 2! 33 – 39
2 – 11 39 – 43
11 – 17!**



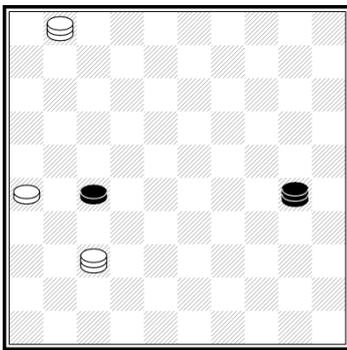
La dama nera verrà catturata immediatamente!

- 43 – 48 17 – 26 B+
- 43 – 49 17 – 44 B+

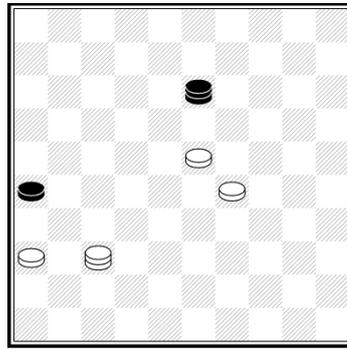
Possiamo dire: il bianco ha teso un'imboscata al nero, come vedremo più dettagliatamente in *Course in draughts - prima parte*.

Esercizi 1 – 16 Prova a vincere il finale

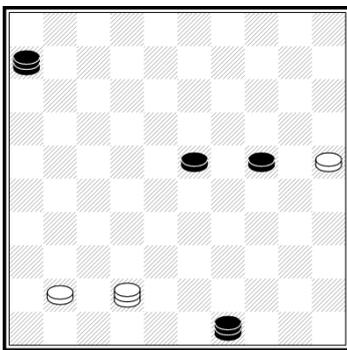
Tutte le posizioni sono prese da partite giocate in torneo!



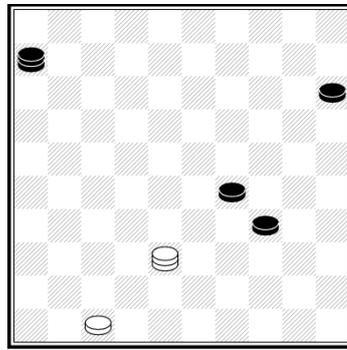
1



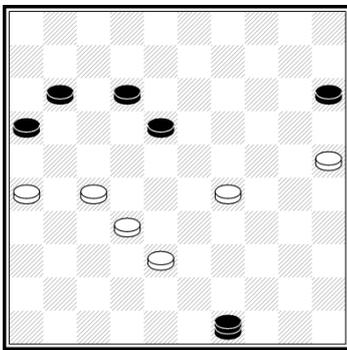
5



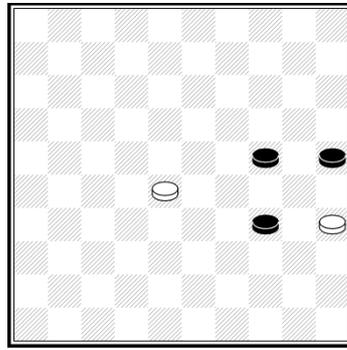
2 Muove il nero



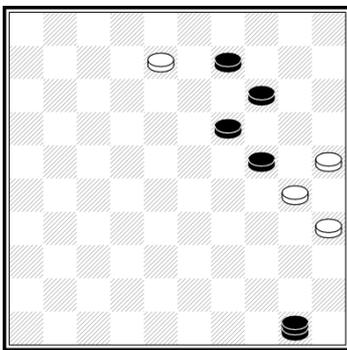
6. Muove il nero



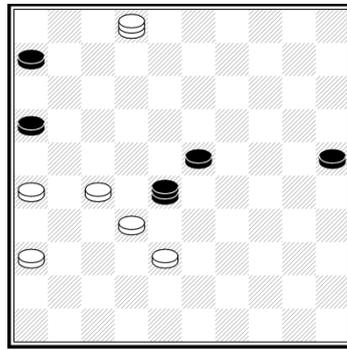
3



7. Muove il nero



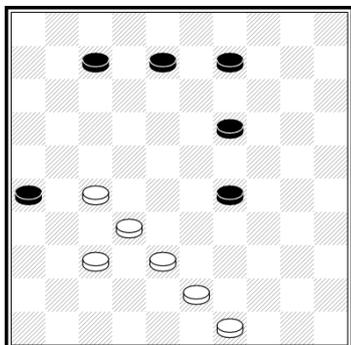
4. Muove il nero



8

Tipologie di tiro

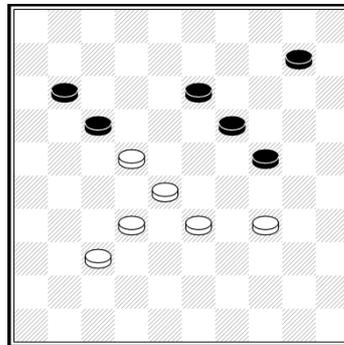
Tiro Hook



Prima un pezzo nero viene mandato nel bel mezzo dei pezzi bianchi. Dopodiché il bianco regala altri due pezzi per sfoderare un tiro che lo porterà fino in <1>.

38 – 33 29 x 38
37 – 31 26 x 28
43 x 1

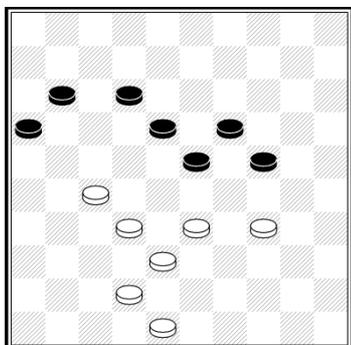
Tiro Kung Fu



Il bianco dà un cambio indietro per togliere il proprio pezzo dalla casella <28> dopodiché il nero deve continuare acatturare e il bianco effettua il tiro a dama.

1.33 – 29 24 x 33
2.28 x 39 17 x 28
3.32 x 5

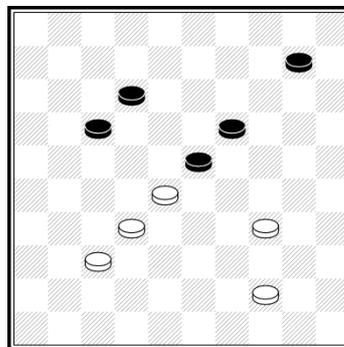
Coup Philippe



Il bianco rimuove i pezzi in <16 & 18> e usando il treppiede 33 / 38 / 42 effettua un famoso tiro chiamato Coup Philippe.

1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.33 – 29 24 x 33
4.38 x 16

Tiro Harlem

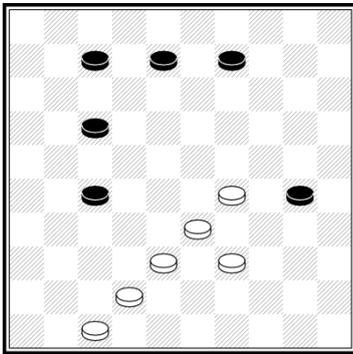


Il bianco porta il terzo pezzo nero in fila e rimuove il pezzo in mezzo che non gli permetteva di mangiare.

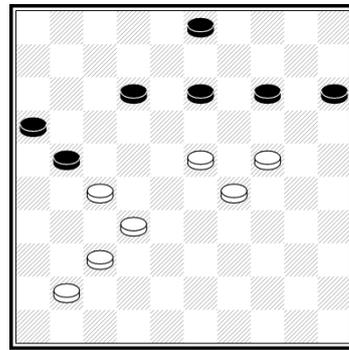
A volte, come in questo caso, l'ordine delle mosse può essere invertito.

1.28 – 22 17 x 28
2.34 – 29 23 x 34
3.32 x 5

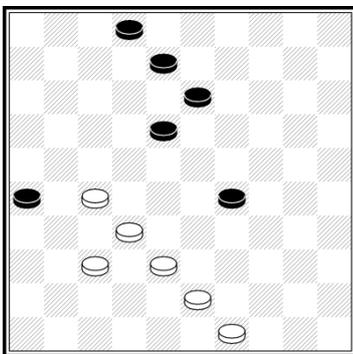
Tiro Hook



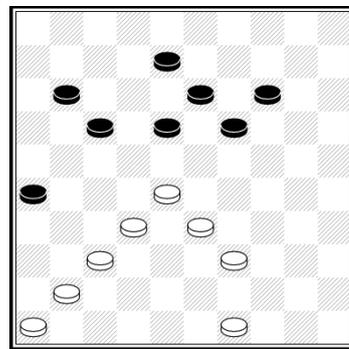
1



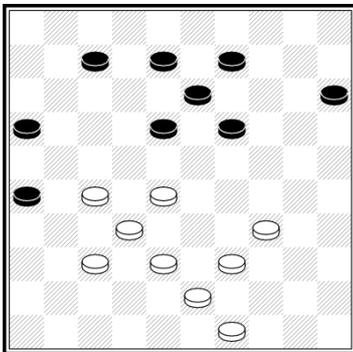
5



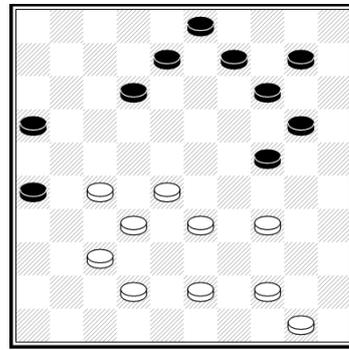
2



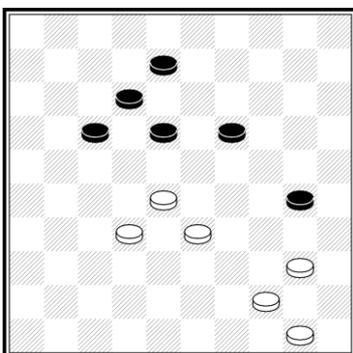
6



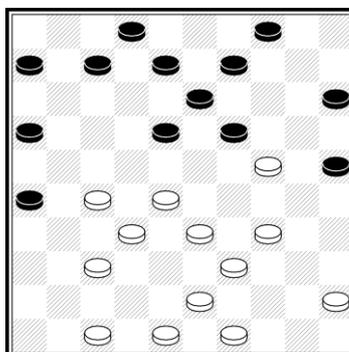
3



7

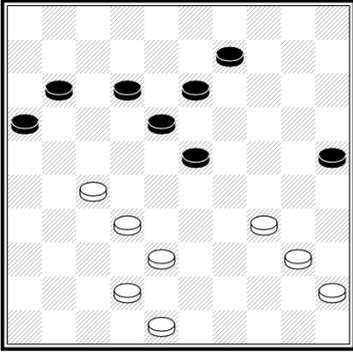


4

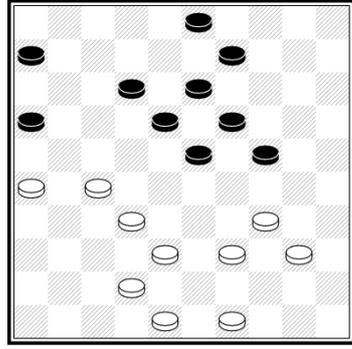


8

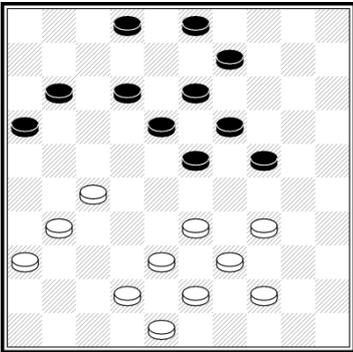
Coup Philippe



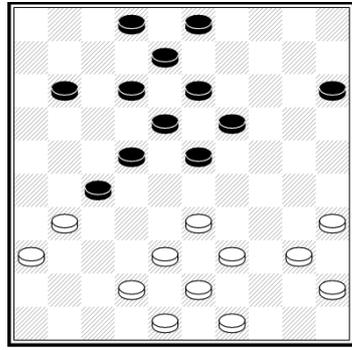
1



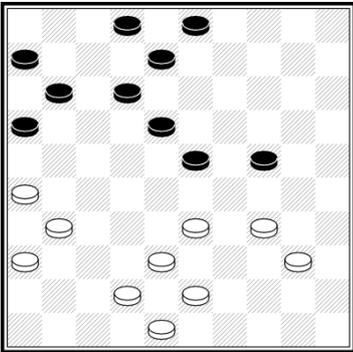
5



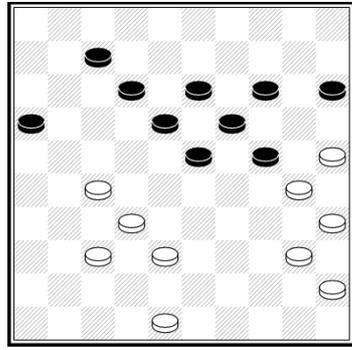
2



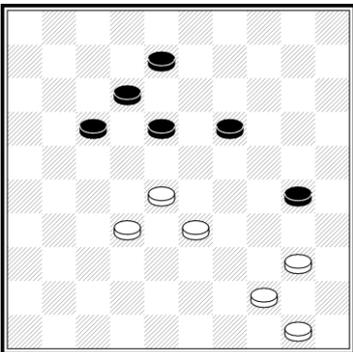
6



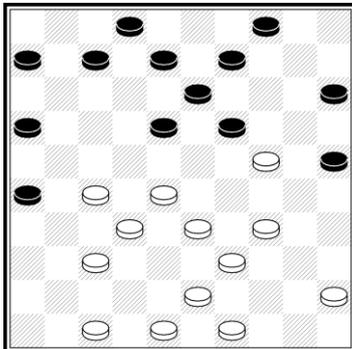
3



7

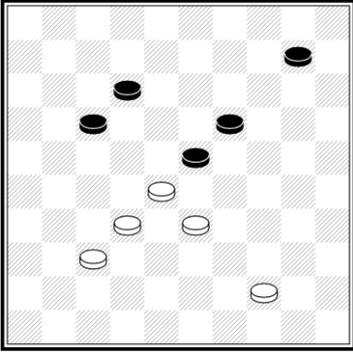


4

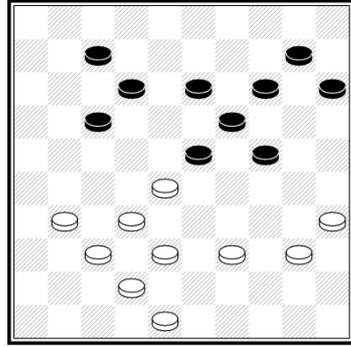


8

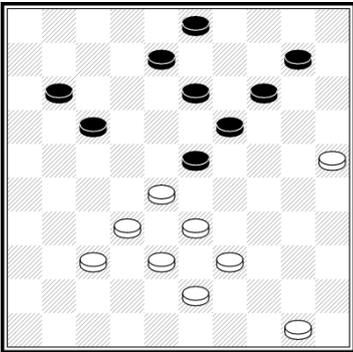
Tiro Harlem



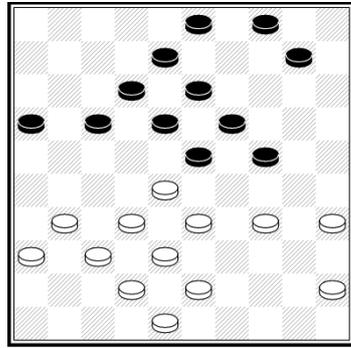
1



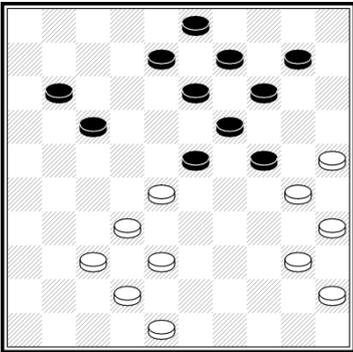
5



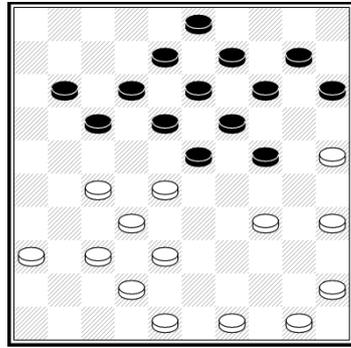
2



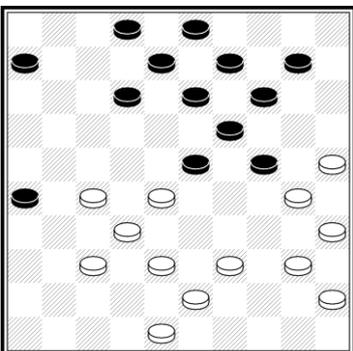
6



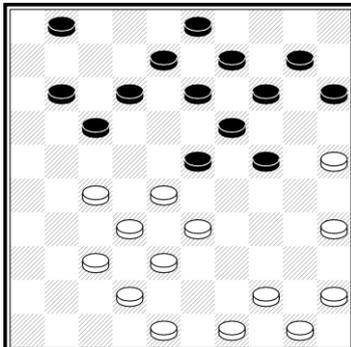
3



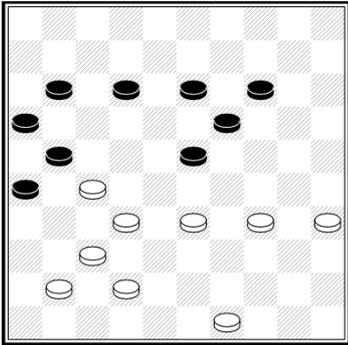
7



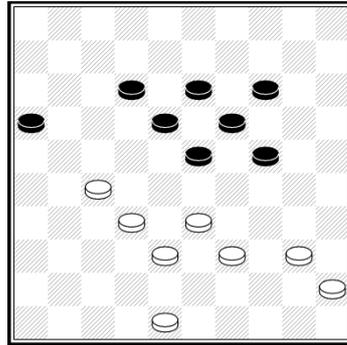
4



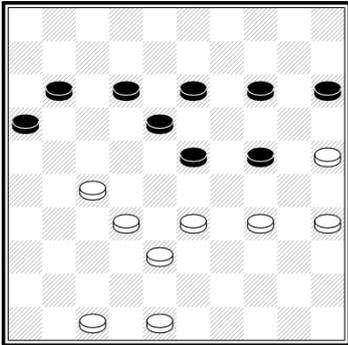
8



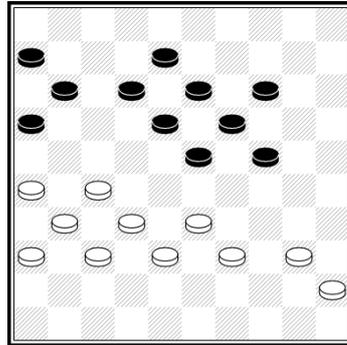
9



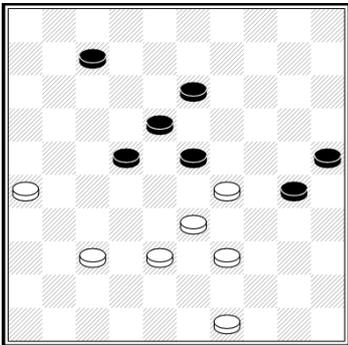
13



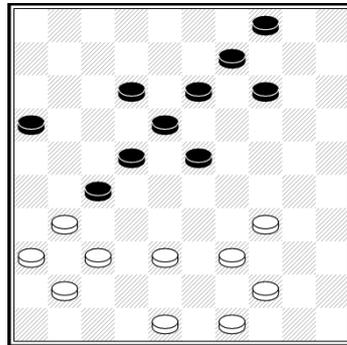
10



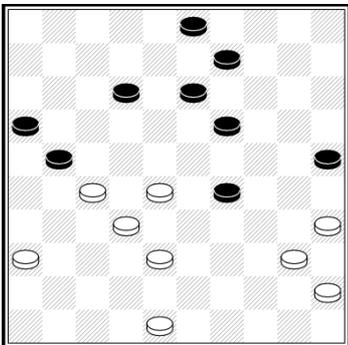
14



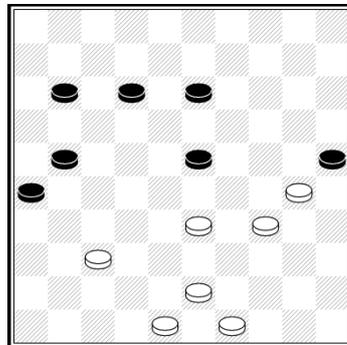
11



15



12

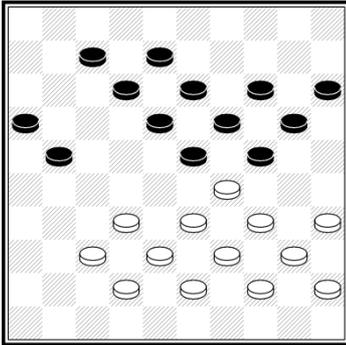


16

Giocare posizionalmente

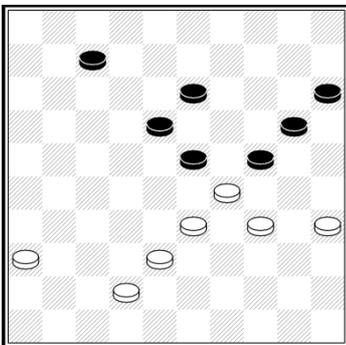
Spazio & blocchi

È molto importante avere lo spazio sufficiente per giocare. Se hai una mancanza di spazio per giocare rischi di bloccarti. Essere bloccato significa non avere più nessuna mossa buona.



Il bianco ha solo un pezzo per giocare se non vuole regalare i propri pezzi. Solo la pedina in <37> può muovere, ma dopo **37 – 31** il nero può giocare **23 – 28!** guadagnando sempre un pezzo.

Le pedine bianche <29, 33, 34, 35, 39, 40, 44 & 45> sono bloccate dai pezzi neri in <18, 20, 23 & 24>, questo blocco viene chiamato *legatura incrociata*.



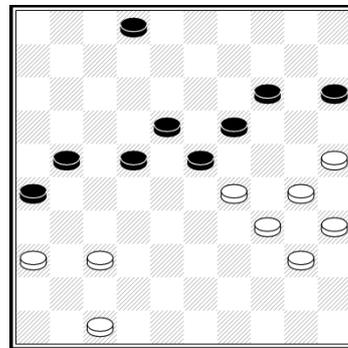
In questa posizione muove il nero. La sua posizione è superiore. Ha una legatura incrociata, ma non è così forte come nel primo schema, perché i pezzi neri in <18, 20, 23, 24> bloccano solo 4 pezzi bianchi: <29, 33, 34, 35>.

D'altro canto però i pezzi neri operano bene insieme, infatti giocando **7 – 12!** tutti i pezzi neri sono collegati. Il bianco non ha più alcuna mossa buona. Il bianco non può giocare **35 – 30**, **34 – 30** e **33 – 28**, perché regalerebbe solamente i propri pezzi.

Vediamo cosa succede sulle mosse che sono rimaste:

- 36 – 31 23 – 28! 33 x 22 18 x 36 N+
- 42 – 37 23 – 28 33 x 22 24 x 31 36 x 27 N+1
- 38 – 32 23 – 28 32 x 23 20 – 25 29 x 20 18 x 47 N+

Sembra quindi che il bianco ha perso, ma in realtà ancora può salvarsi se è consapevole del fatto che la perdita di un pezzo non sempre porta alla perdita della partita! **7 – 12** deve essere seguita da **42 – 37 23 – 28 33 x 22 24 x 31 36 x 27 20 – 25** (20 – 24 non vince neppure) **34 – 29 15 – 20 29 – 23 18 x 29 27 – 21** e il bianco ancora può pareggiare.



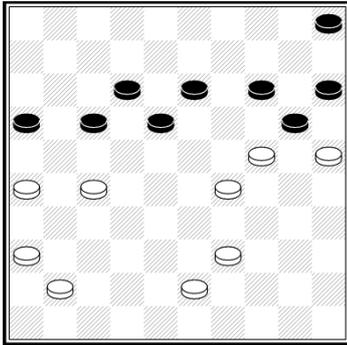
La posizione del bianco non è buona, la sua posizione è divisa e le ali non sono collegate. D'altro canto i pezzi neri lavorano bene insieme. Come può convertire il nero il suo vantaggio in una vittoria?

In questa partita è stata giocata **2 – 8?** dando al bianco la possibilità di fare un tiro di pari con: **25 – 20 15 x 33 37 – 31 26 x 37 47 – 42 37 x 48 30 – 25 48 x 30 35 x 2 =.**

Il nero doveva giocare **15 – 20!** Questa mossa è molto forte poiché blocca immediatamente la posizione del bianco sull'ala destra e inoltre il bianco non può far arrivare nessun altro pezzo in <39> per tentare di sbloccarsi.

La partita quindi sarebbe stata vinta, per esempio nel seguente modo:

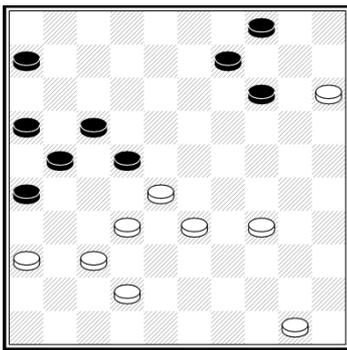
1...15 – 20! 2.37 – 32 2 – 8 3.47 – 41 8 – 13 4.30 – 24 19 x 39 5.40 – 34 39 x 30 6.35 x 15 23 x 34 7.25 – 20 14 x 25 8.15 – 10 22 – 27 9.32 – 28 34 – 40 10.10 – 5 13 – 19 11.5 x 7 25 – 30 12.7 x 45 30 – 34 13.45 x 31 26 x 46 N+.



I pezzi neri in < 5, 14, 15, 20 > sono bloccati da i pezzi in < 24, 25, 29>. Il pezzo extra in <5> rende questo blocco ancora più negativo per il nero. Sull'altra ala il nero non ha lo spazio per giocare. Dopo 17 – 22 il bianco può forzare la vittoria in diversi modi.

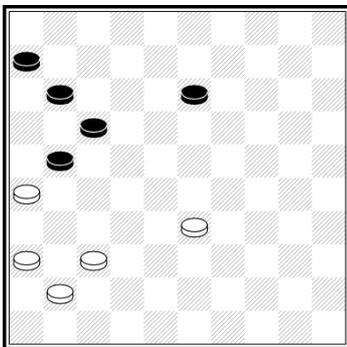
Esercizio 1

Se fossi tu a giocare con il bianco quale sarebbe la tua risposta su 17 – 22? Sceglieresti 36 – 31 o 26 – 21, e perché?



Esercizio 2

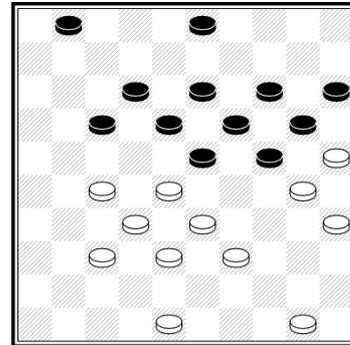
Che mossa faresti con il bianco?



Esercizio 3

A) Che mossa faresti con il bianco (muove il bianco)?

B) Se fossi il nero e toccasse a te muovere, che mossa faresti?

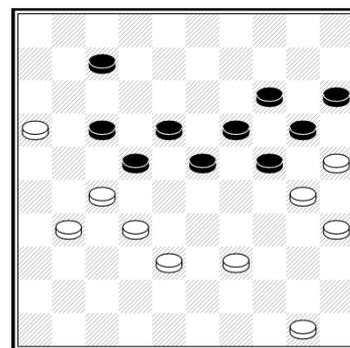


K. Thijssen – B. Aalberts

L'ala sinistra del nero è bloccata. I pezzi in <14, 15, 19, 20 & 24> sono bloccati da <25, 30, 35>. Se il nero dà il cambio 24 – 29 33 x 24 20 x 29 il bianco cattura l'avamposto attaccando 39 – 33. Sul lato destro della damiera c'è un blocco, per questo motivo il bianco ha voluto avere più spazio per giocare sull'ala sinistra.

Guarda in questo esempio, come lo spazio per giocare del nero diminuisce sempre di più.

- 37.28 – 22 17 x 28
- 38.33 x 22 1 – 7
- 39.22 – 17 12 x 21
- 40.27 x 16 18 – 22
- 41.48 – 42 3 – 8
- 42.37 – 31 8 – 12
- 43.42 – 37 13 – 18
- 44.32 – 27 12 – 17
- 45.37 – 32



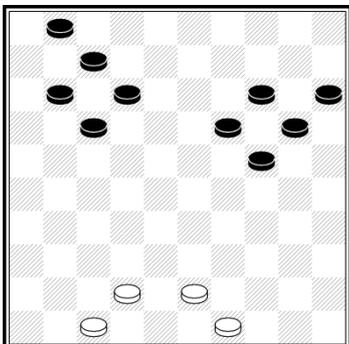
Il nero è in difficoltà a causa del blocco.

Esercizio 4

Qual è la mossa migliore per il nero?

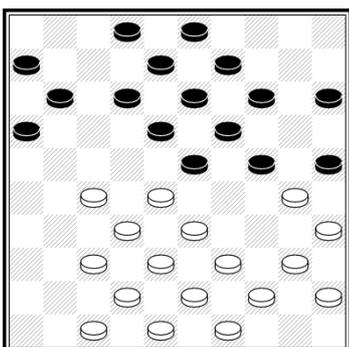
- A) 17 – 21
- B) 22 – 28

- C) 24 – 29
- D) 23 – 29
- E) 7 – 12



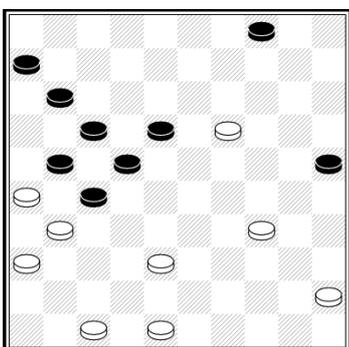
Esercizio 5

Aggiungi 6 pezzi bianchi sulla damiera facendo in modo che tutti i pezzi neri siano bloccati.



Esercizio 6

Quale mossa è migliore 40 – 34 o 47 – 41? Perché?



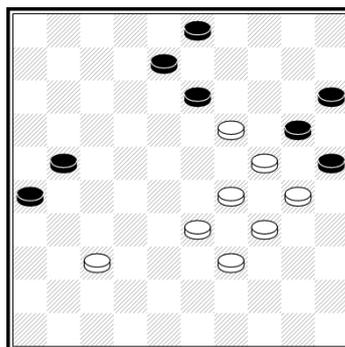
Come giudicare questa posizione (S. Nagel – R. van der Wal) in cui muove il bianco?

I pezzi <6, 11, 17, 21, 22, 27> sono bloccati da <26, 31, 36>. Tre pezzi bloccano sei pezzi, per

questo motivo il blocco è molto forte! Il bianco deve solo confutare la minaccia 18 – 23. Se il bianco gioca 38 – 33? Il nero può ancora giocare 18 – 23 19 x 28 seguita da 27 – 32 28 x 37 22 – 27 31 x 22 17 x 30 26 x 17 11 x 22 sfuggendo dal blocco. Il bianco far rimanere il blocco giocando 47 – 42 o 19 – 14. Puoi provare a vincere questa posizione giocandola contro altri giocatori.

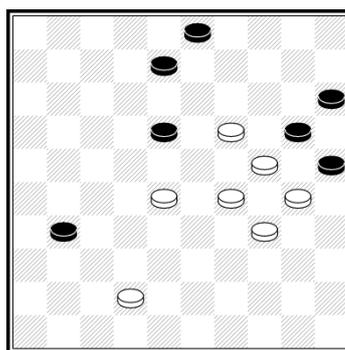
Esercizio 7

Che mossa dovrebbe fare il bianco per prevenire lo scioglimento del blocco dopo 19 – 14 11 – 16?



In questa posizione (D. Kootstra – M. Wichgers) il bianco è bloccato. I pezzi in <19, 24, 29, 30, 34> non possono più muoversi. Il nero muovendo può utilizzare il blocco nel modo seguente:

21 – 27
 37 – 32 27 x 38
 33 x 42 26 – 31
 39 – 33 13 – 18
 33 – 28

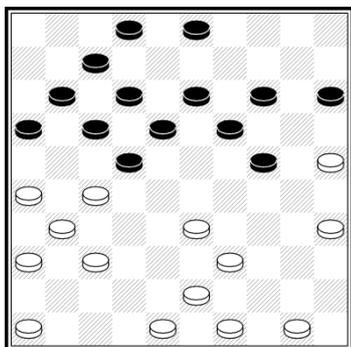


Il nero può finire questa partita facendo un cambio 2 x 2, questo è molto meglio che giocare direttamente 18 – 23 29 x 18 20 x 40 18 – 13 25 x 34 13 x 2.

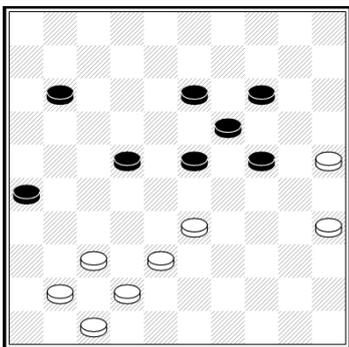
18 – 22! 28 x 17
 8 – 13 19 x 8

3 x 21

Dopo 24 – 19 20 – 24 29 x 20 15 x 13 il nero vince il finale. Invece di fare il cambio 18 – 22 il nero può semplicemente giocare 8 – 12 (28 – 23 3 – 8) e il bianco dovrà sacrificare presto.



Caselle strategiche



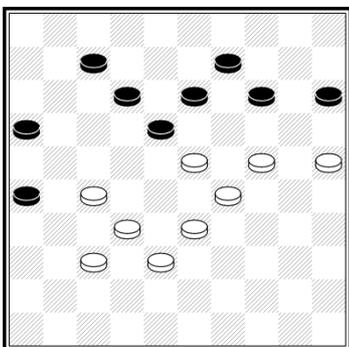
Il nero deve muovere e ha un'ottima posizione. La "croce" di pedine al centro è una formazione molto forte. Il nero possiede in contemporanea le caselle strategiche <23 & 24>. Il nero può riuscire a vincere se riuscirà a conquistare un'altra casella strategica come la <27>.

22 – 27!

37 – 32 è punita da 23 – 28! 33 x 31 26 x 46 (o 26 x 48) N+.

41 – 36 11 – 16

Il bianco non ha più una mossa buona, dopo 47 – 41 e 16 – 21 non cambia la situazione, il nero vince.



H. Verheul - L. De Graag

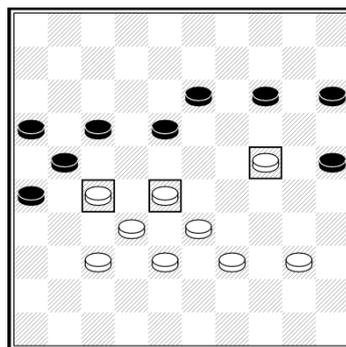
Il bianco ha una posizione molto forte con due avamposti in <23 & 24>. Il bianco ha sotto controllo le caselle strategiche: <24, 27, 28>. Se il bianco gioca bene, il nero rimarrà bloccato.

**32 – 28? 7 – 11
38 – 32 11 – 17**

Il bianco non ha giocato correttamente, dopo il cambio 37 – 31 26 x 37 32 x 41 17 – 21 infatti il nero può continuare a giocare.

Dopo 32 – 28 7 – 11 il bianco non può giocare 28 – 22 a causa di 12 – 17! 23 x 21 26 x 39.

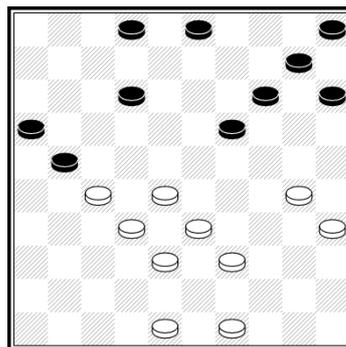
Il bianco avrebbe dovuto giocare 33 – 28! 7 – 11 28 – 22! questo adesso è possibile, perché 12 – 17 non funzionerebbe per il nero, quindi: 11 – 17 22 x 11 16 x 7 32 – 28 7 – 11 38 – 32 11 – 16 (o 11 – 17) 37 – 31 26 x 37 32 x 41 e il nero è bloccato.



Muove il nero. Il bianco ha una posizione perfetta, occupa tutte le caselle strategiche, per questo motivo presto bloccherà l'avversario:

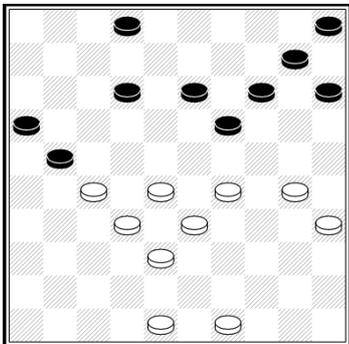
**17 – 22
28 x 17 21 x 12
33 – 28 14 – 20
39 – 33 20 x 29
33 x 24**

Il nero ora deve sacrificare il pezzo. Se il nero gioca 14 – 19 invece di 14 – 20 il bianco muove semplicemente 40 – 35 19 x 30 35 x 24 e vince.

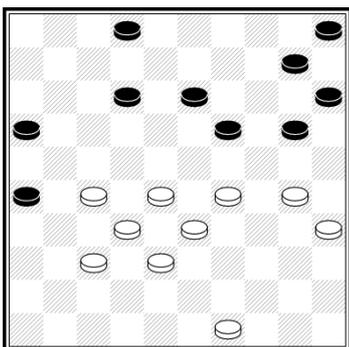


Il bianco (Roy Coster) aveva una posizione molto forte con una formazione centrale e con il controllo delle caselle <27 & 28>. Il prossimo obiettivo è quello di conquistare la casella <24>, ma il bianco deve avere la pazienza. L'immediata 30 – 24 19 x 30 35 x 24 non funzionerebbe, perché il nero giocherebbe 3 – 8 e alla prossima mossa l'avamposto in <24> verrebbe rimosso con il cambio 14 – 19.

Di conseguenza il bianco deve aspettare un po', prendendo più spazio e giocando **1.33 - 29!** Adesso se il nero gioca 1... 14 - 20 il bianco può andare in <24> giocando 30 - 24 19 x 30 35 x 24. Se il nero gioca 1... 3 - 8 il bianco aspetta ancora con 2.39 - 33. Adesso il nero può prevenire la 30 - 24 x 24 giocando 8 - 13.

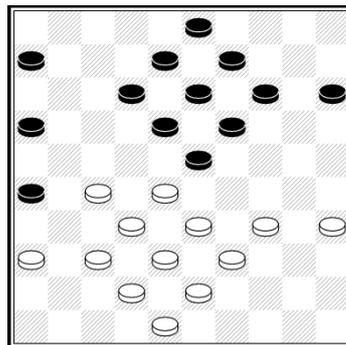


Ora 30 - 24 19 x 30 35 x 24 non funziona, perché il nero attaccherebbe 14 - 19. Il bianco farebbe meglio ad aspettare giocando 3.48 - 42! Quindi sarebbe potuta andare così la partita: 3.48 - 42 21 - 26 4.42 - 37 14 - 20



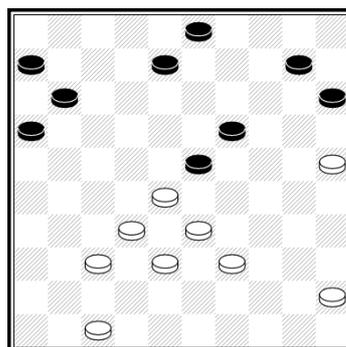
Ora è il momento di andare in <24>. Entrambe le mosse 29 - 24 e 30 - 24 sono buone:

- 5.29 - 24 20 x 29 6.33 x 24 10 - 14 7.38 - 33 14 - 20 8.33 - 29 20 - 25 9.49 - 44 25 x 23 10.44 - 40 19 x 30 11.28 x 17 B+;
- 30 - 24 19 x 30 35 x 24 10 - 14 28 - 23 con una posizione molto vantaggiosa per il bianco.



Il bianco possiede le caselle <27 & 28> e il nero non ha ancora nessun controllo sulla casella <24>, questo può essere molto pericoloso. Il bianco approfitta giocando 34 - 30! Minacciando di giocare 30 - 24 19 x 30 28 x 10 15 x 4 35 x 24 B+1. Dopo 14 - 20 il bianco con dei cambi va in <24> attaccando il pezzo in <23>.

34 - 30 14 - 20
30 - 24 20 x 29
33 x 24 19 x 30
35 x 24



K.H. Leijenaar - G. Stoker

Il nero ha appena giocato 18 - 23. Il nero ha alcuni spazi vuoti nella sua posizione ma ha ancora nessun problema serio. Il nero non ha sotto controllo la casella <24>, ma il bianco non ha il pezzo in <27>. La differenza però sta nel fatto che il bianco può trasportare velocemente un pezzo in quella casella giocando 37 - 31 e 31 - 27, mentre il nero, giocando correttamente non può arrivare con un pezzo in <24>. Il bianco sfrutta questa debolezza:

39 - 34!

Se il nero gioca 10 - 14 cercando di arrivare con un pezzo in <24> a seguito di 15 - 20 e 20 - 24, il bianco risponde immediatamente con 34 - 30! e non c'è più niente che il nero può fare per fermare la minaccia 30 - 24, il bianco guadagna un pezzo.

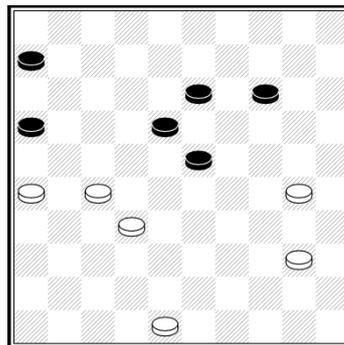
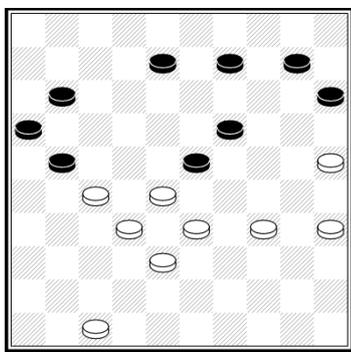
3 - 9

Il bianco deve stare attento a non subire la combinazione che il nero, ha preparato con la sua ultima mossa: 45 - 40 sarebbe seguita da un tiro, che elimina il pezzo in <32>: 15 - 20! 25 x 12 11 - 17 12 x 21 16 x 27 32 x 21 23 x 43.

37 - 31! 11 - 17
45 - 40 6 - 11
40 - 35

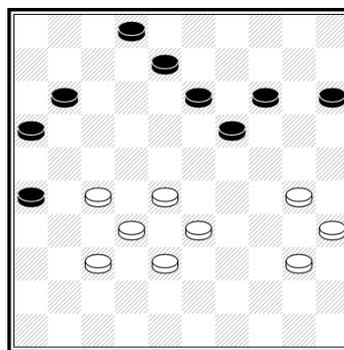
Il pezzo in <35> è molto attivo. Crea le mangiate a dama 35 x 2 e 35 x 4 e dopo la mossa 34 - 30 il bianco minaccia di giocare 30 - 24 x 24.

17 - 21 31 - 27



Esercizio 1

Qual è la mossa vincente per il bianco?



Sembra che il nero possa giocare 11 - 17, ma questo non è possibile a causa di 11 - 17? 28 - 22! 17 x 30 35 x 4 23 - 28 32 x 23 21 x 43 25 - 20! 15 x 24 4 x 49 B+.

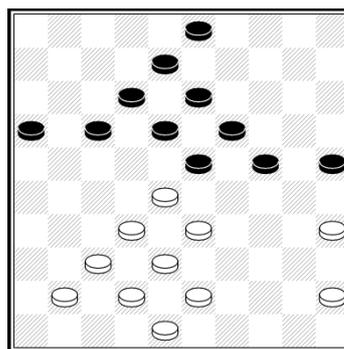
Appena il nero chiuderà la casella <13>, il bianco giocherà immediatamente 34 - 30, come possiamo vedere nella partita effettivamente giocata:

21 - 26
47 - 42 9 - 13
34 - 30! 13 - 18
30 - 24 19 x 30
35 x 24

Il nero non può giocare 23 - 29, allora perde il pezzo in <19>. Dopo 11 - 17 28 x 19 17 - 22 25 - 20 22 x 31 42 - 37! 31 x 42 38 x 47 il nero si è arreso, date che il bianco giocherà 20 - 14 alla prossima mossa.

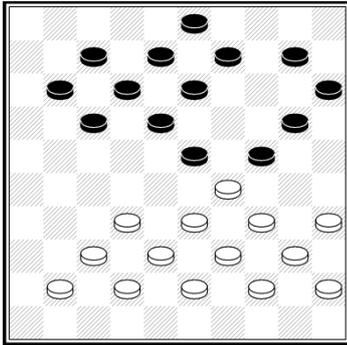
Esercizio 2

Quale mossa consiglieresti di giocare al bianco?



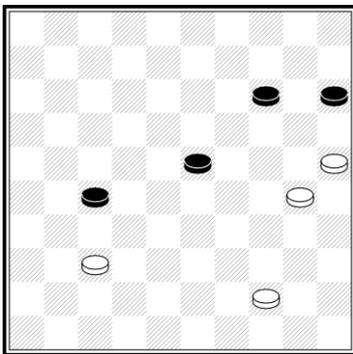
Esercizio 3

Qual è la migliore mossa del bianco?



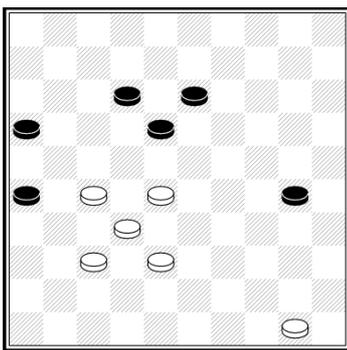
Esercizio 4

Quale mossa consiglieresti di giocare al bianco?



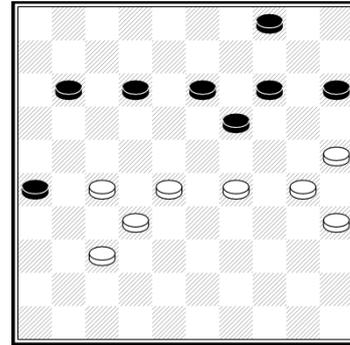
Esercizio 5

Posizione proveniente dalla partita *P. Teer – B. Deneef*. Quale mossa forte ha giocato il nero, in partita per bloccare il bianco?



Esercizio 6

Qual è la migliore mossa del bianco?



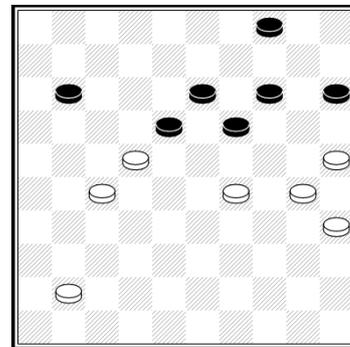
M. de Leeuw

Martijn de Leeuw ha costruito in questa partita una posizione molto forte. Controlla le caselle <27 & 28> e può andare in <24> quando vuole. Se il bianco giocasse 30 – 24 19 x 30 35 x 24 il nero risponderebbe 14 – 19 e cacciando l'avversario dalla casella <24>.

Se il bianco giocasse 29 – 24 il nero risponderebbe 12 – 18 e la posizione del bianco non sarebbe vincente.

Per questo motivo il bianco si è armato di pazienza e ha giocato la mossa migliore:

**37 – 31! 26 x 37
32 x 41 12 – 18
28 – 22!**

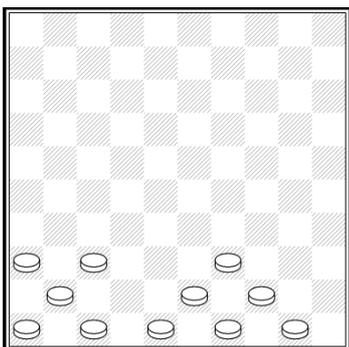


Il bianco utilizza un piccolo trucco: 19 – 23 sarebbe seguita da 27 – 21! 18 x 16 29 x 20 15 x 24 30 x 19 B+. Se il nero giocasse 4 – 9 il bianco risponderebbe con 29 – 24! 11 – 16 41 – 37 18 – 23 37 – 32 B+.

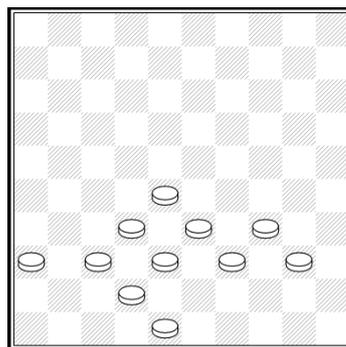
**11 – 16
29 – 24 18 – 23
41 – 37**

Il nero ha perso, dopo aver giocato 13 – 18 22 x 13 19 x 8 24 – 20 15 x 24 30 x 28 B+.

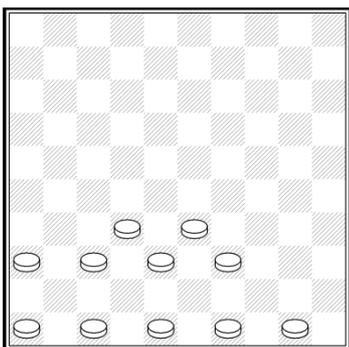
Costruire una posizione



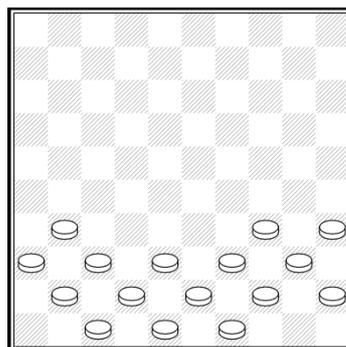
Quando, all'inizio di una partita si costruisce la propria posizione è molto intelligente muovere i pezzi verso il centro, perché è essenziale costruire una posizione nella quale tutti i pezzi sono collegati e lavorano assieme. Le prime 5 mosse che il bianco potrebbe giocare logicamente sono: 37 - 32 41 - 37 39 - 33 44 - 39 43 - 38.



Tutti i pezzi lavorano assieme in formazioni. Solo il pezzo in <36> non è completamente collegato con il resto dei pezzi. Il bianco può considerare l'acquisizione della casella <27> giocando 36 - 31 & 31 - 27, che collegherebbe tutti i pezzi. Un altro modo per costruire una posizione ancora più forte sarebbe 33 - 29 38 - 33 42 - 38 e il bianco avrebbe due piramidi.

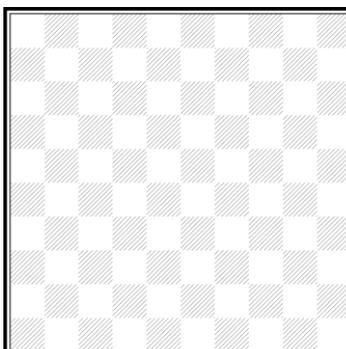
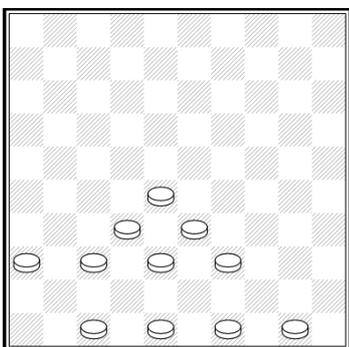


Tra tutti i pezzi di base, lo sviluppo di pezzi <46> e <50> è considerato buono. Il bianco può costruire una piramide giocando 32 - 28 37 - 32 46 - 41 41 - 37.

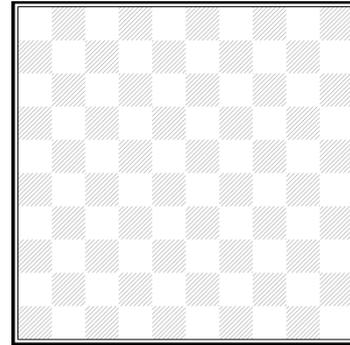
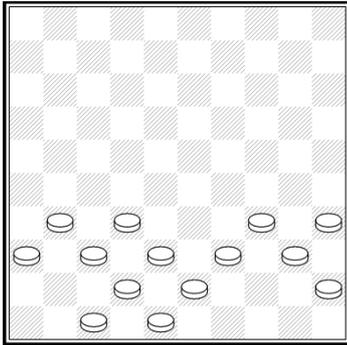


Esercizio 1

Il bianco vuole costruire una posizione centrale. Quali sono le prime 4 mosse che giocherà? Disegna la nuova posizione nel diagramma vuoto.

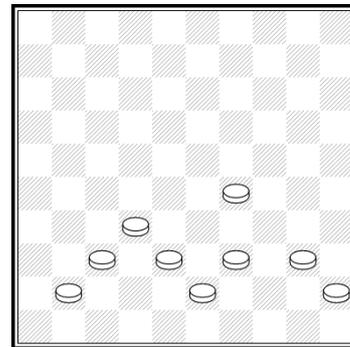
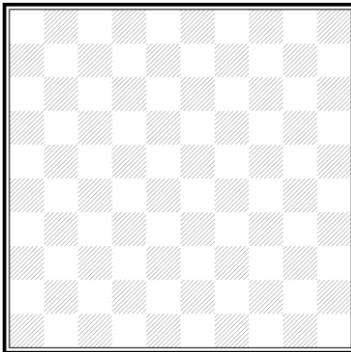


Da adesso tutti i pezzi di base verranno giocati per costruire una costruzione ancora più forte. Per esempio: 47 - 42 49 - 44 44 - 40 40 - 34 50 - 44 44 - 40



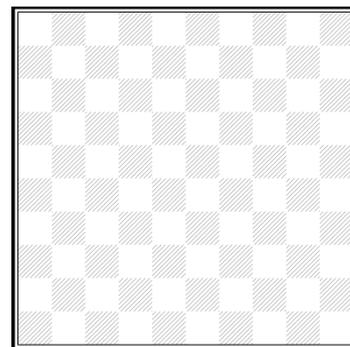
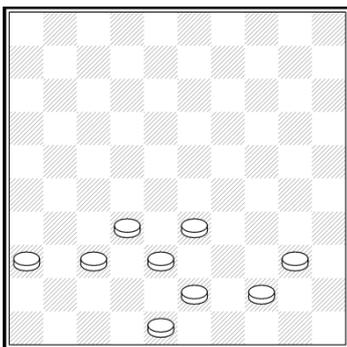
Esercizio 2

Quali sono le 3 mosse logiche per giocare?
Disegna la nuova posizione nel diagramma vuoto.



Esercizio 4

Il bianco gioca 4 mosse per costruire una piramide con la punta in <29>. Disegna la nuova posizione.



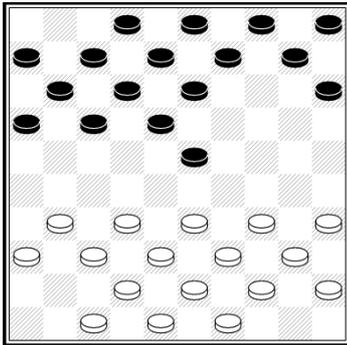
Esercizio 3

Il bianco gioca 4 mosse per costruire una piramide centrale. Disegna la posizione finale nel diagramma vuoto.

Guardiamo una partita del dieci volte campione del mondo GMI Chizhov per imparare a costruire delle posizioni attive.

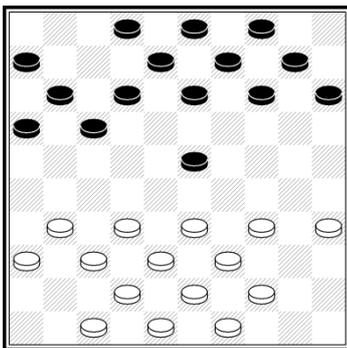
A.Chizhov – N. Varlamov

1.33 – 29 19 – 24 2.39 – 33 14 – 19
 3.44 – 39 20 – 25 4.29 x 20 25 x 14
 5.50 – 44 18 – 23 6.32 – 28 23 x 32
 7.37 x 28 12 – 18 8.41 – 37 7 – 12
 9.46 – 41 1 – 7 10.37 – 32 19 – 23
 11.28 x 19 14 x 23 12.41 – 37 10 – 14



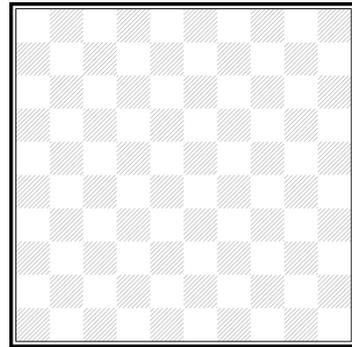
Il bianco ha sviluppato entrambe le ali. I pezzi di base <46 & 50> sono accentrati. Il bianco fa un cambio prendendo in <29>.

13.34 – 29 23 x 34 14.40 x 29 5 – 10
 15.45 – 40 18 – 23 16.29 x 18 12 x 23
 17.40 – 34 7 – 12



Il nero ha di nuovo un pezzo in <23>, ma il bianco ha costruito una posizione solida con tante formazioni. Per questo motivo cambia 34 – 29 39 x 30 eliminando il pezzo centrale del nero.

18.34 – 29 23 x 34
 19.39 x 30 13 – 19 20.43 – 39 8 – 13
 21.30 – 25 19 – 23 22.39 – 34 13 – 18
 23.44 – 39 14 – 19 24.49 – 43 10 – 14



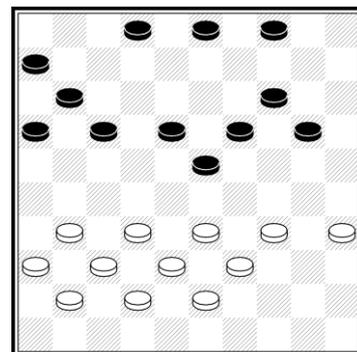
Esercizio 5 Disegna la posizione dopo le mosse effettuate.

In questo modo, tutti i pezzi bianchi ancora lavorano insieme. Chizhov fa ancora una volta lo stesso cambio come nel primo diagramma, rompendo nuovamente la posizione centrale del nero.

25.34 – 29 23 x 34 26.39 x 30 18 – 23
 27.30 – 24 19 x 30 28.25 x 34 14 – 19
 29.43 – 39 15 – 20 30.48 – 43 9 – 14
 31.47 – 41 12 – 18

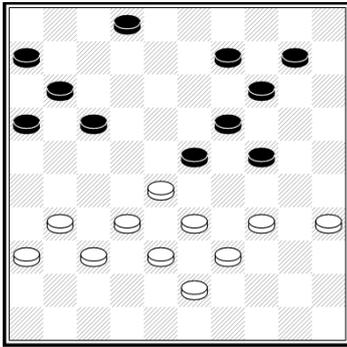


Alexei Chizhov



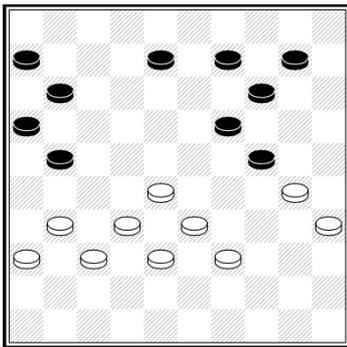
Il bianco non ha più pedine sulla base, ma tutti i suoi pezzi lavorano insieme in una costruzione che contiene molte formazioni. La forchetta del nero 6 / 11 / 16 / 17 non è attiva, questi pezzi rimangono frequentemente al bordo della damiera e spesso il pezzo <17> è costretto ad andare in <26>. Ora il bianco rimuove il pezzo in <23> in un altro modo: fa il cambio 32 – 28 x 28 per costruire poi una piramide centrale.

32.32 – 28 23 x 32
 33.37 x 28 4 – 10 34.42 – 37 3 – 9
 35.37 – 32 20 – 24 36.41 – 37 18 – 23



Il bianco ha ancora una costruzione molto forte nella quale tutti i pezzi lavorano assieme. La posizione del nero è invece divisa, entrambe le ali non sono collegate. Il nero viene rimosso dalla casella <23> per l'ultima volta:

37.34 – 29 23 x 34 38.39 x 30 2 – 8
 39.43 – 39 17 – 21



Il bianco forza il guadagno del pezzo utilizzando le sue formazioni:

40.31 – 26 11 – 17
 41.28 – 22 17 x 28 42.32 x 23 19 x 28
 43.30 x 19 14 x 23 44.26 x 17 10 – 14
 45.33 x 22 14 – 20 46.37 – 32 9 – 14
 47.38 – 33 20 – 24 48.39 – 34 8 – 13

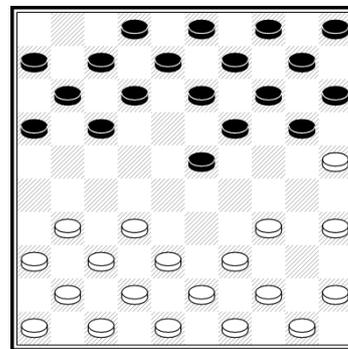
49.34 – 30 14 – 19 50.33 – 28 23 – 29
 51.32 – 27 13 – 18 52.22 x 13 19 x 8
 53.30 x 19 29 – 34 54.35 – 30 34 x 25
 55.28 – 23 25 – 30 56.23 – 18 30 – 34
 57.18 – 12

E il nero è costretto alla resa.



Chizhov, Heusdens e Baliakin ottengono i loro premi dopo la "Viking Cup".

1.33 – 29 18 – 23 2.29 x 18 12 x 23 3.34 – 30
 7 – 12 4.30 – 25 1 – 7 5.40 – 34



Come dovrebbe continuare il nero a costruire la sua posizione? La condotta 12 – 18 7 – 12 è diretta verso il centro, ma anche 13 – 18 9 – 13 4 – 9 è una buona costruzione centrale.

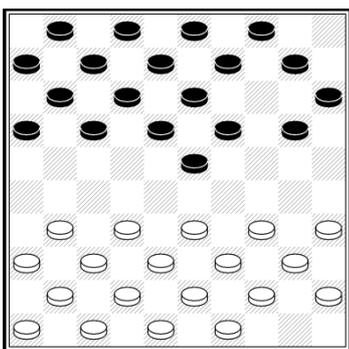
Quest'ultimo modo per costruire è migliore, dal momento che il nero ha già sviluppato la sua ala destra (il pezzo in <1> è accentrato) mentre ci sono ancora molti pezzi non sviluppati sulla sua ala sinistra.

Per questo motivo il nero decide di portare pezzi di questa ala in gioco con: 13 – 18 9 – 13 e 4 – 9.

L'apertura di una partita

Guardiamo questa apertura:

1.33 – 28 19 – 23
 2.28 x 19 14 x 23
 3.39 – 33 10 – 14
 4.44 – 39 5 – 10
 5.50 – 44 14 – 19



Entrambi i giocatori hanno giocato verso il centro. Non va bene per il bianco giocare adesso 33 – 28, perché impedirebbe lo sviluppo dell'ala sinistra del bianco. Il pezzo in <50> è stato già sviluppato ma il pezzo in <46> sta ancora nello stesso posto. Quindi è meglio iniziare a sviluppare la ala sinistra adesso, prima che sia troppo tardi:

6.32 – 28 23 x 32
 7.37 x 28 10 – 14
 8.41 – 37 17 – 22
 9.28 x 17 12 x 21
 10.37 – 32 7 – 12
 11.46 – 41 11 – 17
 12.41 – 37 21 – 26

Questa è una partita giocata da entrambi i giocatori in modo logico, da adesso la fase dell'apertura può considerarsi conclusa e ha inizio il centro partita. centralizzare

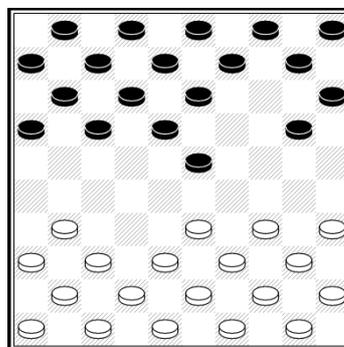
Nel Pre-corso abbiamo dato alcuni consigli che riguardano il gioco d'apertura:

1. Cerca di accentrare i tuoi pezzi;
2. Cerca di mantenere lo spazio per giocare. Questo significa che non bisogna avere paura di fare dei cambi;
3. Lascia che i tuoi pezzi lavorino assieme.

L'apertura 1.32 – 28 è stata spiegata nel Pre-corso (ma è sicuramente essere necessario rivederla).

Guardiamo uno sviluppo famoso:

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23



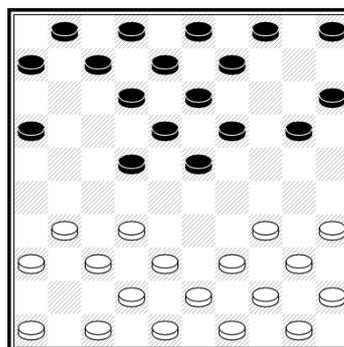
Il nero inizia a sviluppare l'ala destra. Il bianco può rispondere giocando simmetricamente:

3. 33 – 28 23 x 32 4.37 x 28 e il bianco può accentrare i suoi pezzi costruendo 39 – 33 44 – 39 41 – 37 etc.

3.37 – 32 10 – 14
 4.41 – 37 5 – 10

Nel Pre-corso abbiamo visto il nero giocare 4.14 – 19 seguita da 5.33 – 28 17 – 21 6.31 – 27 dopodichè 5 – 10? può essere punito facendo il Tiro dell'Arco con 7.27 – 22 18 x 27 8.38 – 33 27 x 29 9.37 – 31 23 x 32 10.34 x 5 B+.

Invece di 5... 17 – 21 il nero farebbe meglio a giocare 5...17 – 22 6.28 x 17 11 x 22, guarda il diagramma:

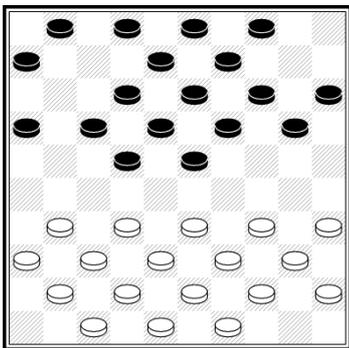


Ora entrambi i giocatori dovrebbero costruire la loro posizione, giocando verso il centro.

7.39 – 33 5 – 10
 8.44 – 39 10 – 14
 9.46 – 41 7 – 11

9... 6 – 11? 10.32 – 28! 23 x 32 11.37 x 6 B+2.

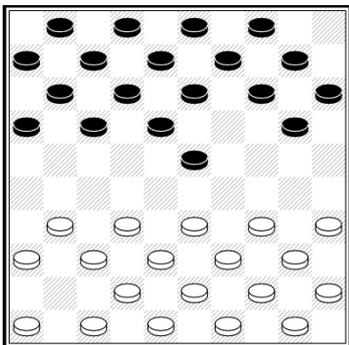
10.50 – 44 11 – 17



Il bianco ha costruito una posizione centrale, con tutti i pezzi che lavorano assieme. Ora è il momento di fare un cambio. Il bianco può scegliere:

- 31 – 27 x 27
- 32 – 28 x 28
- 34 – 29 x 29
- 34 – 29 x 30

Tornare adesso alla linea principale, ripartendo dalla posizione del prossimo diagramma:

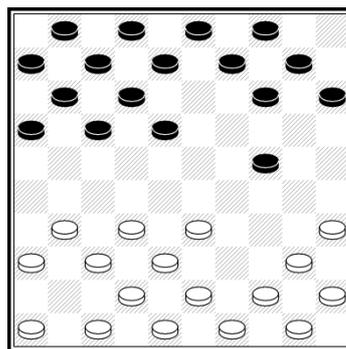


Nella variante Chizov il bianco cambia con:

**5.34 – 29 23 x 34
6.39 x 30**

Il nero può cambiare 20 – 24 x 24 se preferisce un gioco semplice.

**6... 20 – 24
7.30 x 19 13 x 24**



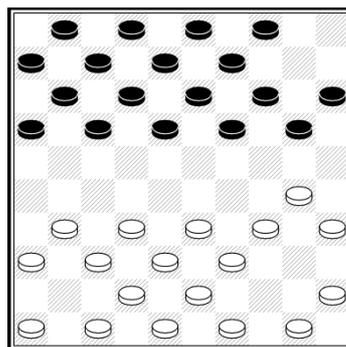
Entrambi i giocatori devono ancora costruire la propria posizione, per questo una continuazione logica di questa partita sarebbe:

**8.44 – 39 8 – 13
9.40 – 34 2 – 8
10.32 – 28 14 – 19
11.46 – 41 10 – 14
12.37 – 32**

Le posizioni sono costruite e il nero deve prendere una decisione su come continuare. Le possibili mosse sono 18 – 23, 17 – 22 x 21 e 14 – 20.

Torniamo alla posizione di base dopo 5.34 – 29 23 x 34 6.39 x 30. Il nero può giocare anche 14 – 19.

**6.... 14 – 19
7.44 – 39 10 – 14
8.40 – 34**



Il bianco vuole attaccare, se il nero giocasse 6... 20 – 25 risponderrebbe giocando 7.30 – 24 19 x 30 8.35 x 24 e se il nero attaccasse con 14 – 19 allora il bianco potrebbe cambiare con 9.34 – 29 19 x 30 10.29 – 23 18 x 29 11.33 x 35 e la posizione del bianco è un leggermente migliore.

Il nero di solito sceglierà tra 8...16 – 21, 8...17 – 22 e 7... 18 – 23.

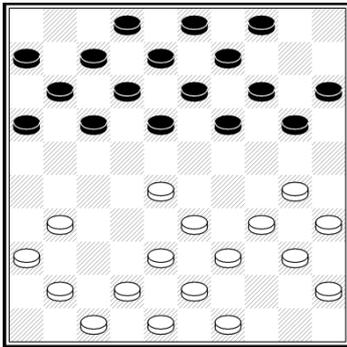
Diamo un esempio di una continuazione logica di questa partita, anche se bisogna ovviamente considerare che ci sono molte altre possibilità.

8... 17 – 22
 9.30 – 25 11 – 17
 10.45 – 40 6 – 11
 11.50 – 45 22 – 27
 12.31 x 22 18 x 27
 13.32 x 21 17 x 26

E i giocatori devono costruire ancora una volta.

Un'altra linea è:

8... 18 – 23
 9.46 – 41 12 – 18
 10.45 – 40 7 – 12
 11.50 – 45 1 – 7
 12.32 – 28 23 x 32
 13.37 x 28



Il nero non può cambiare 13... 17 – 22 14.28 x 17 12 x 21? perchè il bianco farebbe un semplice tiro a dama con 30 – 24! B+.

Se il nero giocasse 13...18 – 23 il bianco risponderebbe 14.42 – 37 23 x 32 37 x 28 (non 14.38 – 32? perché c'è il tiro Harlem! Riesci a vederlo?)

Se il nero giocasse 13... 20 – 25 il bianco attaccherebbe con 14.30 – 24 19 x 30 15.35 x 24.

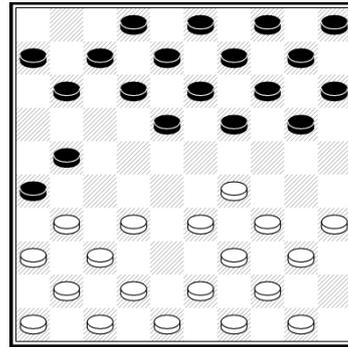
Se il nero andasse a sponda giocando 13..17 – 21 il bianco costruirebbe una piramide centrale: 14.41 – 37 21 – 26 15.38 – 32! 11 – 17 16.42 – 38.

Per questi motivi la continuazione più attiva per il nero è 13... 17 – 22 14.28 x 17 11 x 22.

Ci sono molti possibili trappole in apertura, adesso ne mostriamo alcune:

1.32 – 28 17 – 22
 2.28 x 17 12 x 21
 3.34 – 29 7 – 12
 4.40 – 34 1 – 7
 5.45 – 40 21 – 26

6.38 – 32 16 – 21?



E' abbastanza sorprendente che il bianco adesso può andare a dama in <1>! Vediamo come:

9.31 – 27! 11 – 16

Esercizio 1

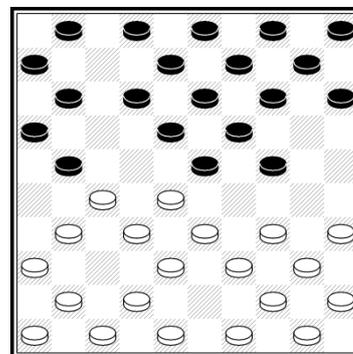
Come si effettua il tiro a dama per il bianco?



Jan Groenendijk – Martijn van Ijzendoorn

Un'altra trappola in apertura:

1.32 – 28 18 – 23
 2.38 – 32 12 – 18
 3.43 – 38 7 – 12
 4.31 – 27 17 – 21
 5.37 – 31 20 – 24



In questa posizione il bianco può giocare 31 – 26 sviluppando la sua ala sinistra, ma può anche cercare di intrappolare l'avversario:

5.27 – 22 18 x 27
6.31 x 22

Il bianco sta minacciando contemporaneamente 22 – 17, 22 – 18 e 33 – 29. Il nero dovrebbe giocare 11 – 17 22 x 11 16 x 7. Attaccare il pezzo <22> sarebbe un errore:

6... 12 – 18?

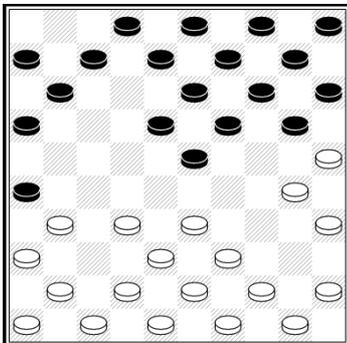
Esercizio 2

Come può guadagnare il bianco almeno un pezzo?



Un torneo di dama in Portogallo

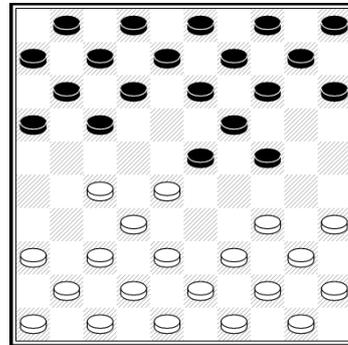
1.34 – 30 18 – 23
2.30 – 25 12 – 18
3.35 – 30 7 – 12
4.40 – 35 1 – 7
5.31 – 26 17 – 21
6.26 x 17 12 x 21
7.37 – 31 21 – 26?



Esercizio 3***

Il bianco fa un tiro a dama. Come?

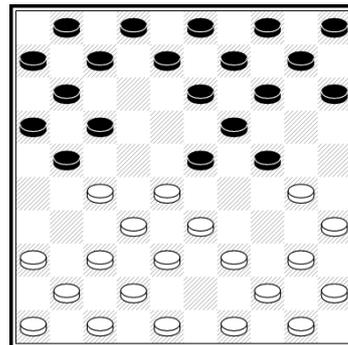
1.33 – 28 18 – 23
2.31 – 27 20 – 24



Esercizio 4

Come vince il nero dopo 3.37 – 31?

3.38 – 33 17 – 21
4.43 – 38 12 – 17
5.34 – 30?



Esercizio 5

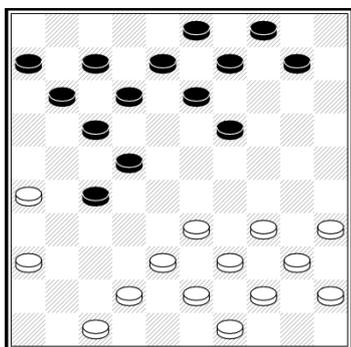
Il nero può fare un Tiro dell'Arco. Come?



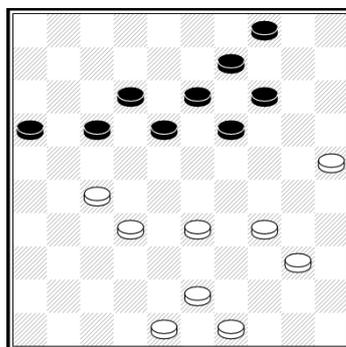
Giocatori provenienti dalla Cina ed i loro allenatori

Esercizi extra

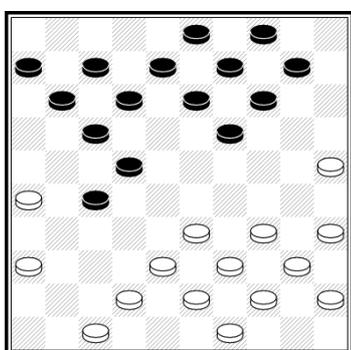
In tutte le posizioni il bianco può fare un tiro!



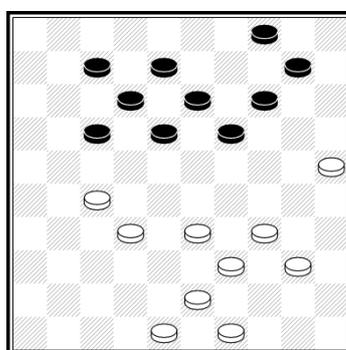
1



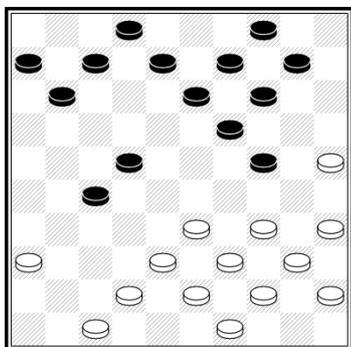
5



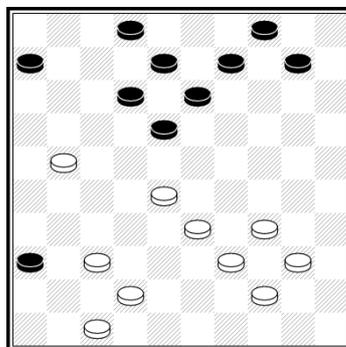
2



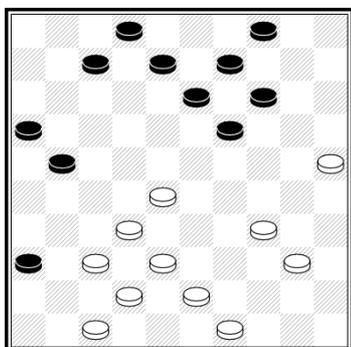
6



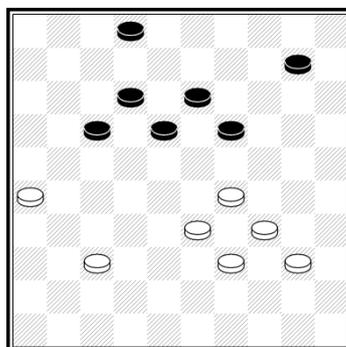
3



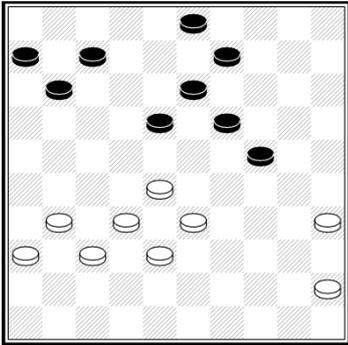
7



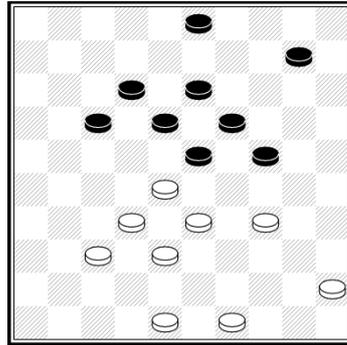
4



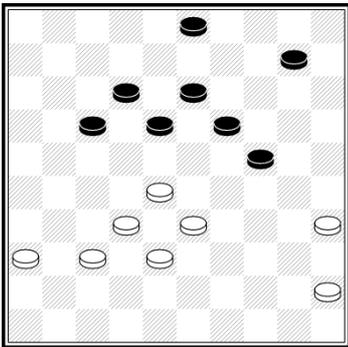
8



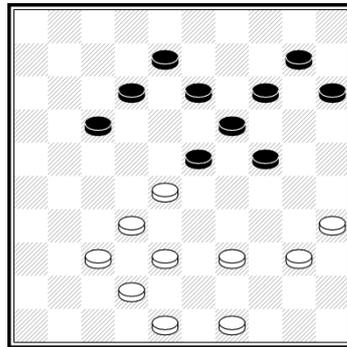
9



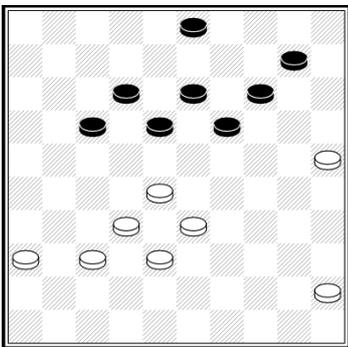
13



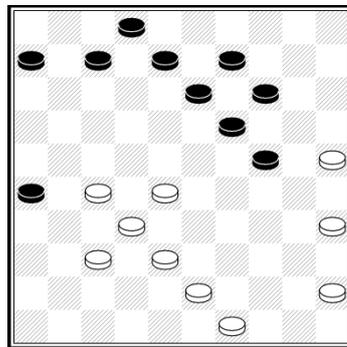
10



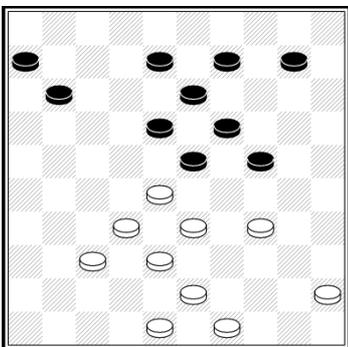
14



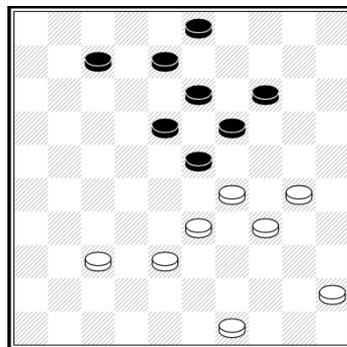
11



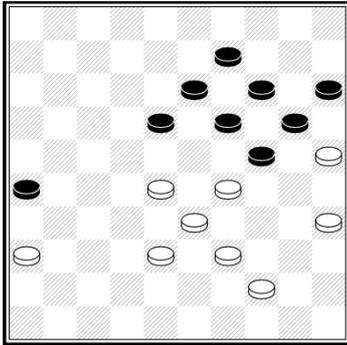
15



12

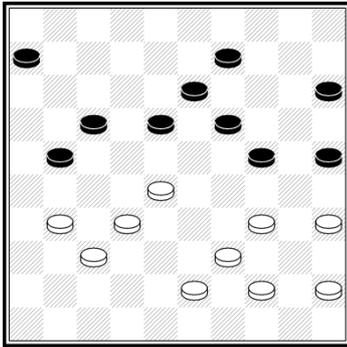


16



Esercizio 17

Il nero ha poco spazio per giocare e sta cercando di fare il cambio 18 – 22 28 x 17 19 – 23 29 x 18 13 x 11 per fare pari; ma il bianco muovendo, può vincere in un modo sorprendente. Prova a trovare le mosse vincenti.



W. Leijenaar – G. Wassink

Esercizio 18

Quale mossa o parola dovrebbe essere al posto dei puntini?

31 – 27!

A) 21 – 26 sarebbe seguita da

18 – 22 27 x 18

B) Se il bianco prendesse 27 x 16 22 x 33 39 x 28 il nero vincerebbe con.....

13 x 33 39 x 28

C) Il bianco minaccia di giocare

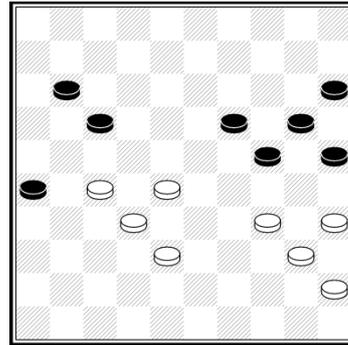
9 – 14 44 – 40

D) Il bianco minaccia di giocare

14 – 20 43 – 38

E) La posizione del **bianco** è formata da due

**6 – 11 37 – 31
21 – 26 31 – 27**



Il nero non ha più mosse buone. La sua forchetta 15 / 20 / 24 / 25 non funziona a causa del pezzo in <19>. Può giocare solamente 11 – 16 dopodichè il bianco vince il finale velocemente.

**11 – 16
27 – 21 16 x 27
32 x 12 26 – 31
12 – 7 31 – 36
7 – 1 36 – 41
1 – 18!**

F) Il nero si è arreso perché dopo 41 – 47 la sua dama sarebbe catturata giocando



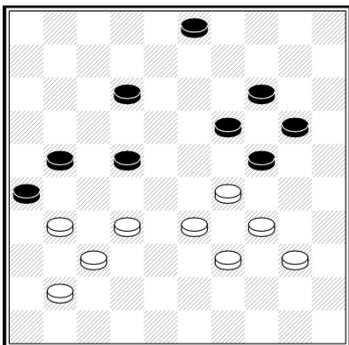
Jort kruit – Jan Groenendijk

Composizioni

Le composizioni sono delle posizioni che vengono create per mostrare la bellezza del gioco.

Il bianco muovendo di solito vince facendo un tiro.

Si può imparare risolvendo le composizioni ma si può imparare ancora di più se si tenta di vedere la soluzione senza toccare i pezzi sulla damiera.

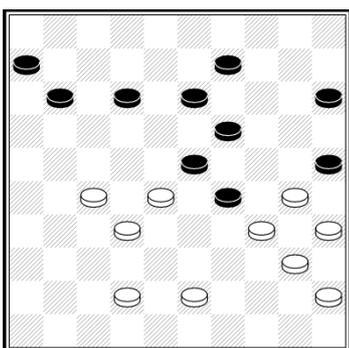


A. Timmer

1. 32-27! 21x32 2. 37x8 26x46 3. 40-35
3x12 4. 35-30 24x35 5. 33-28 46x23
6. 29x7

Dopo questo tiro il bianco vince il finale in maniera particolare:

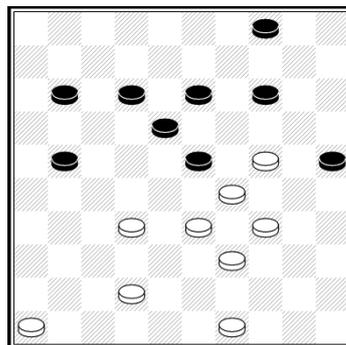
19-23 7. 7-1 23-28 8. 1-29 28-32
9. 29x15 35-40 10. 34x45 32-37 11. 39-34
37-41 12. 15-47 41-46 13. 47-41
46x40 14. 45x34 B+



H. Spanjer

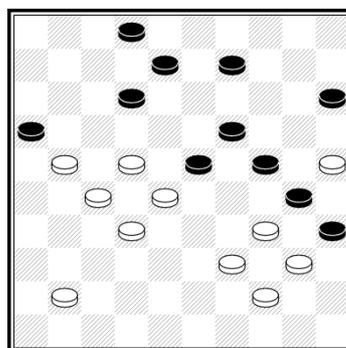
Il bianco forza la vittoria:

1. 27-22 (minaccia 32 - 27) 9-14*
2. 30-24 19x37 3. 28x17 37x28 4. 22x24
11x22 5. 24-19 14x23 6. 35-30 25x34
7. 40x27 B+



H. Jansen

1. 32-28 23x32 2. 29-23 18x47 3. 34-30
25x43 4. 49x20 47-36 5. 46-41 36x47
6. 20-15 47x20 7. 15x24 B+



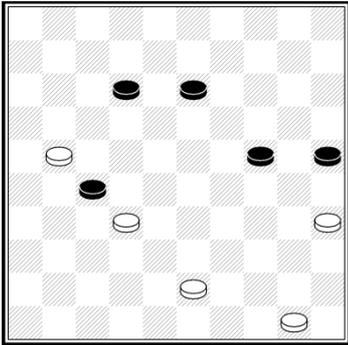
B. Fjedorov

Il bianco forza la vittoria:

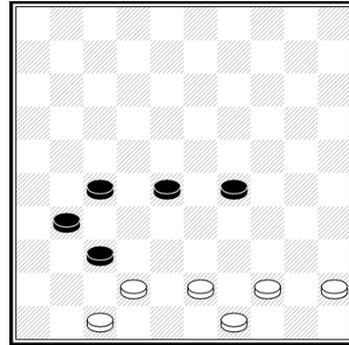
1. 22-18 24-29 2. 18x7 2x11 3. 39-33
30x50 4. 33x4 50x47 5. 4-27 35x44
6. 27-18 16x38 7. 18x24 47x20 8. 25x14
B+

Esercizi 1 - 40

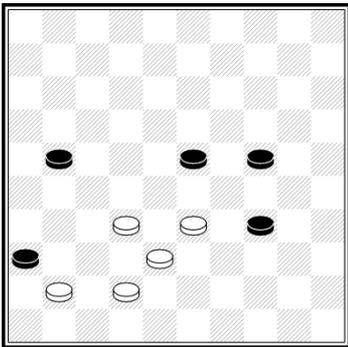
Cerca di risolvere le prossimi 40 composizioni. In tutte le posizioni il bianco muove e vince con un tiro. Un piccolo aiuto: non dimenticare la regola della cattura maggioritaria!



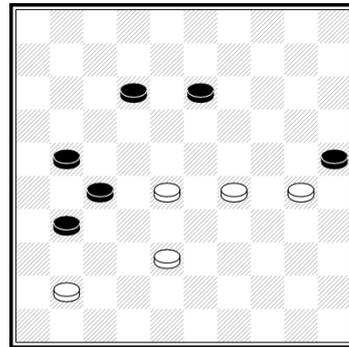
1



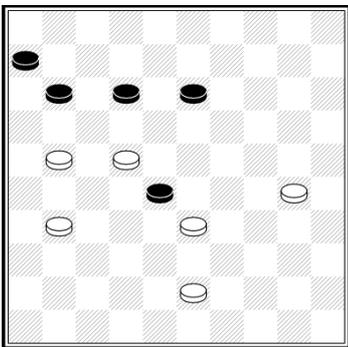
5



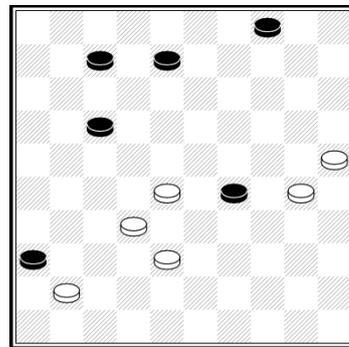
2



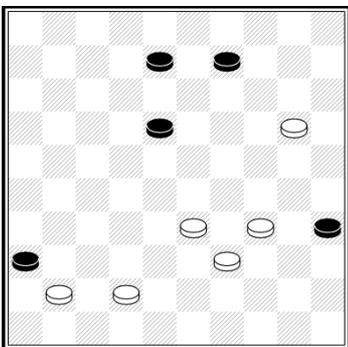
6



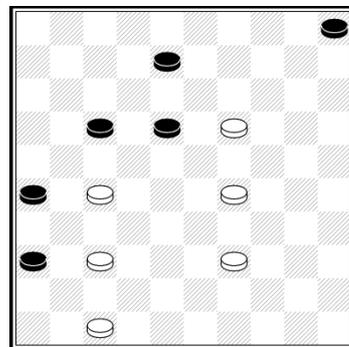
3



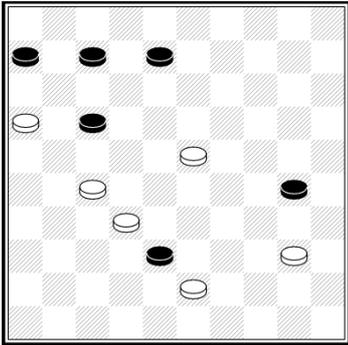
7



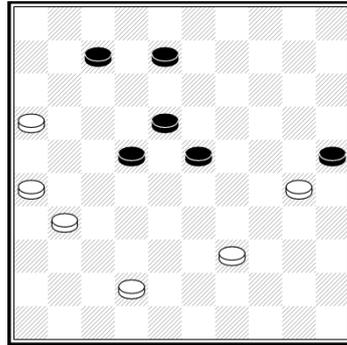
4



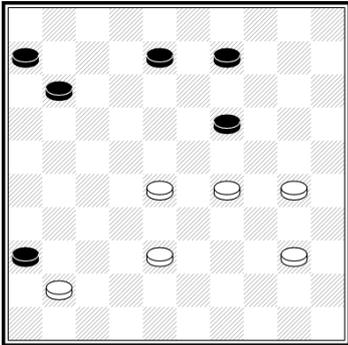
8



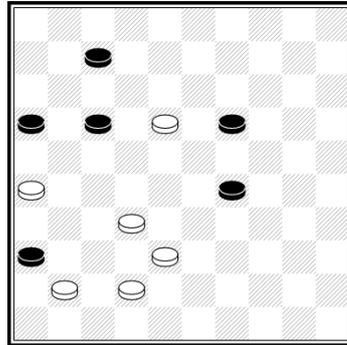
9



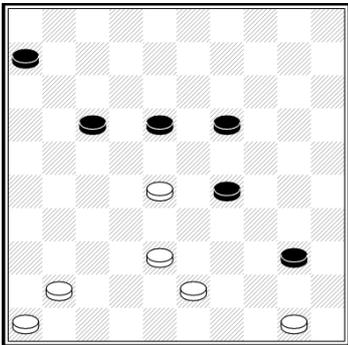
13



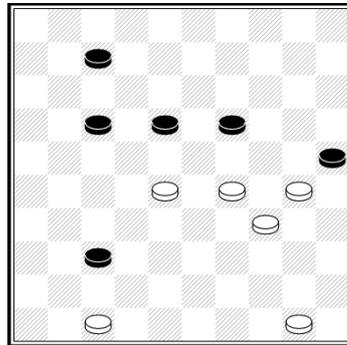
10



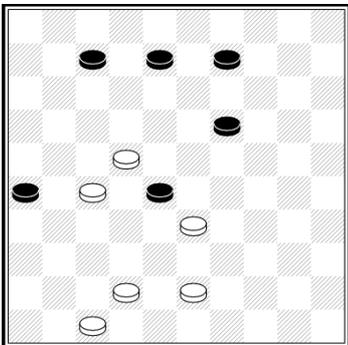
14



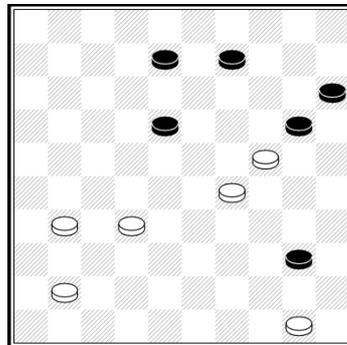
11



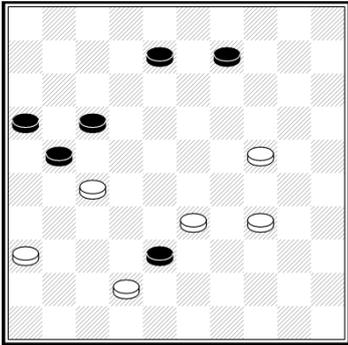
15



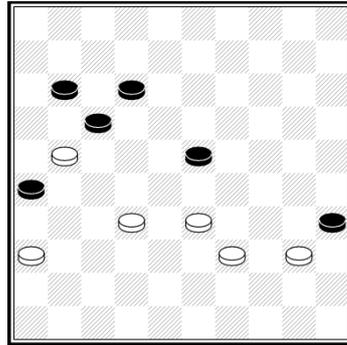
12



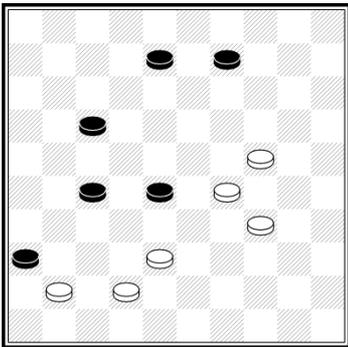
16



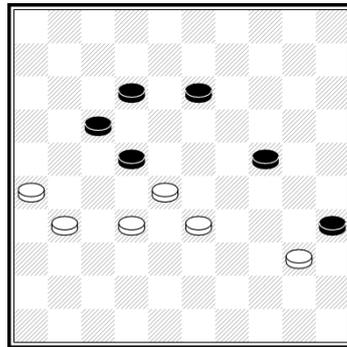
17



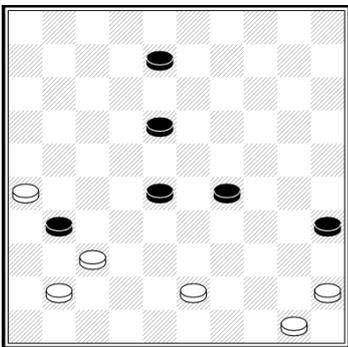
21



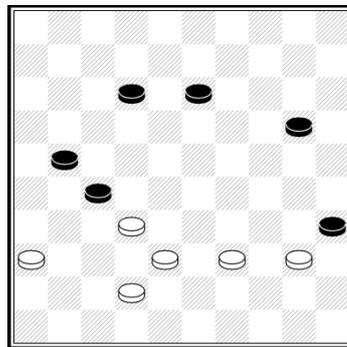
18



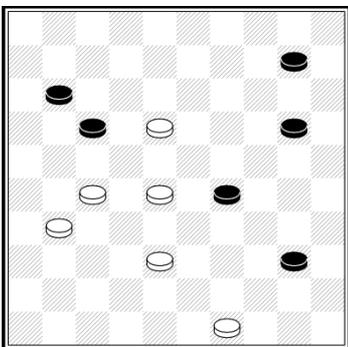
22



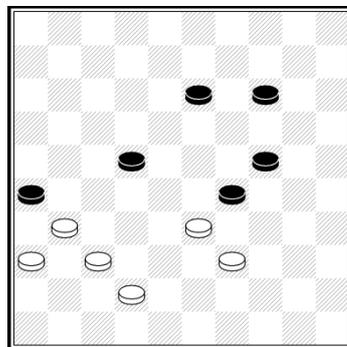
19



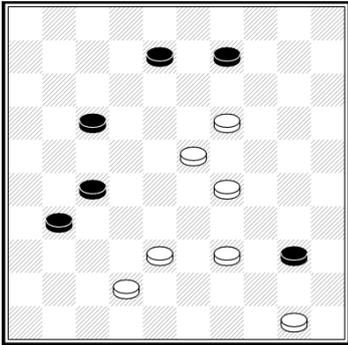
23



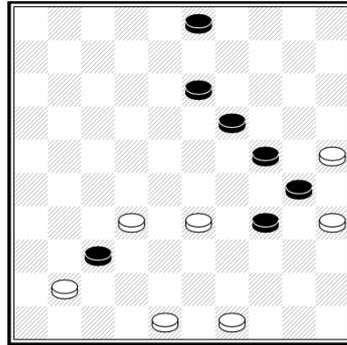
20



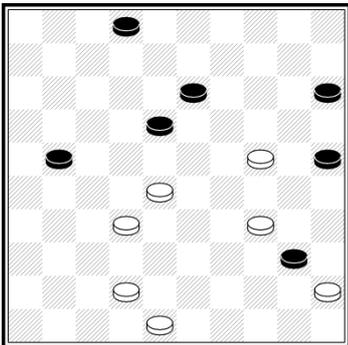
24



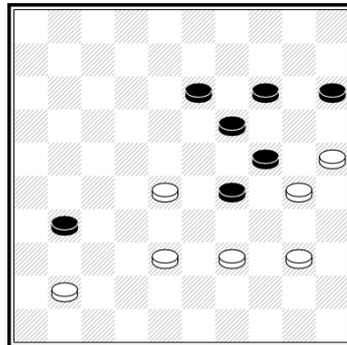
25



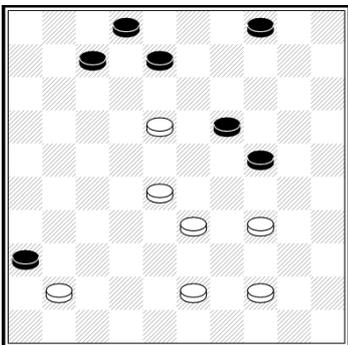
29



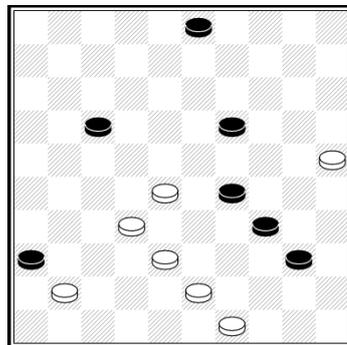
26



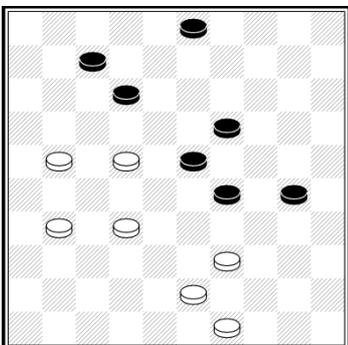
30



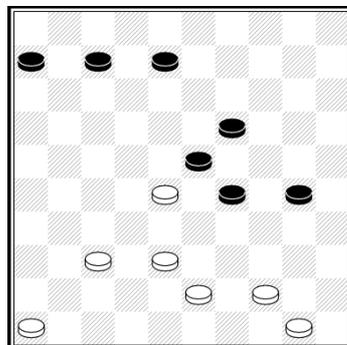
27



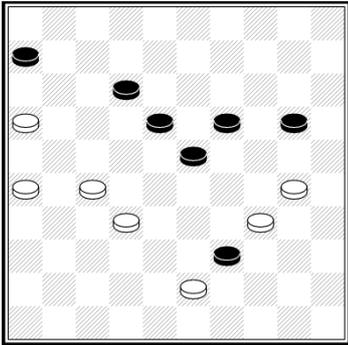
31



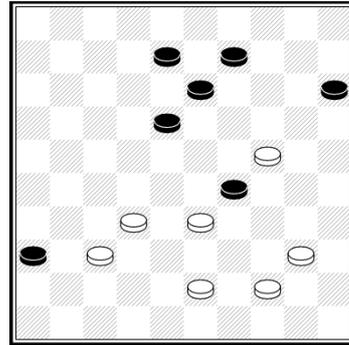
28



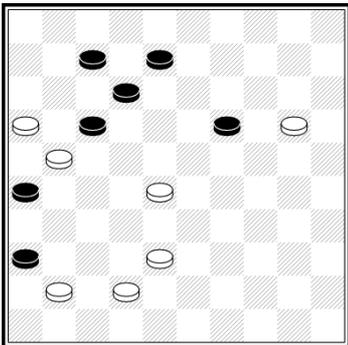
32



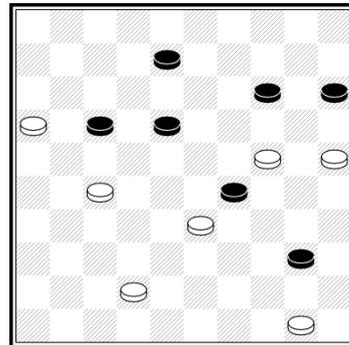
33



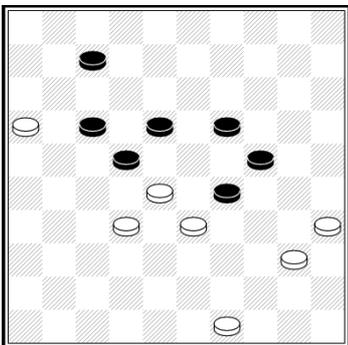
37



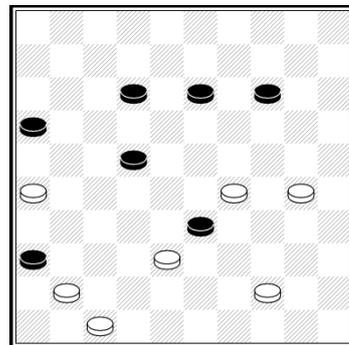
34



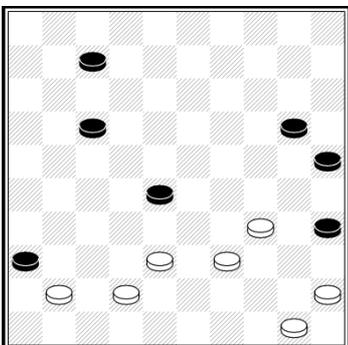
38



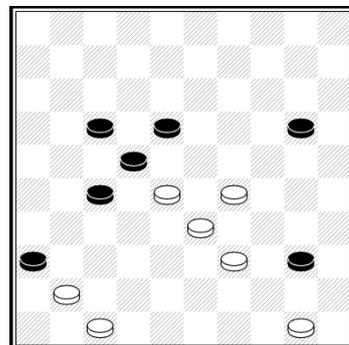
35



39



36

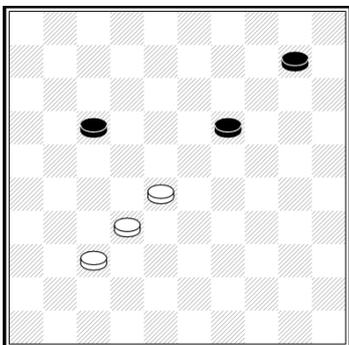


40

Soluzioni

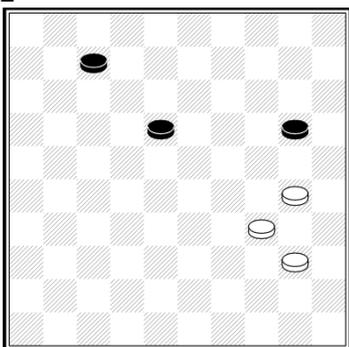
Notazione

Eserc. 1.1



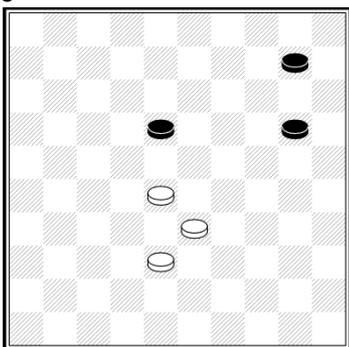
B) 28 – 22 17 x 28 32 x 5

Eserc. 1.2



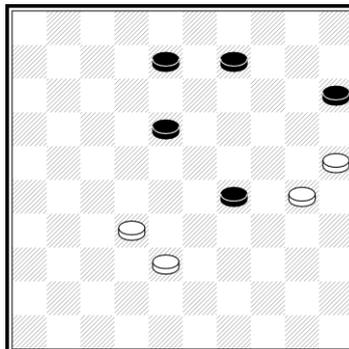
B) 30 – 24 20 x 29 34 x 1

Eserc. 1.3



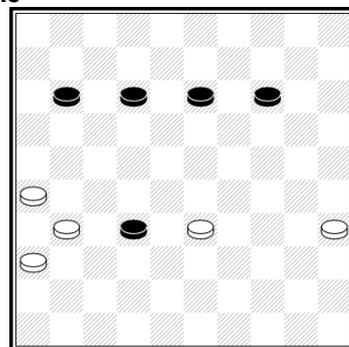
B) 28 – 23 18 x 29 33 x 4

Eserc. 1.4



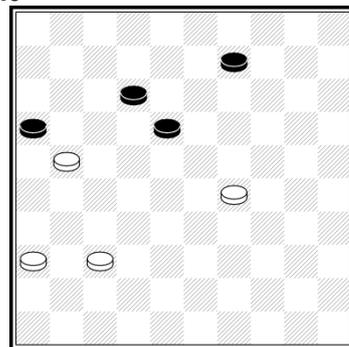
B) 30 – 24 29 x 20 25 x 23

Eserc. 1.5



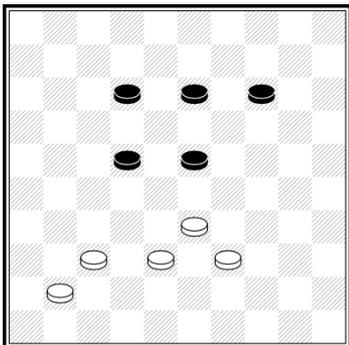
B) 31 – 27 32 x 21 26 x 10

Eserc. 1.6



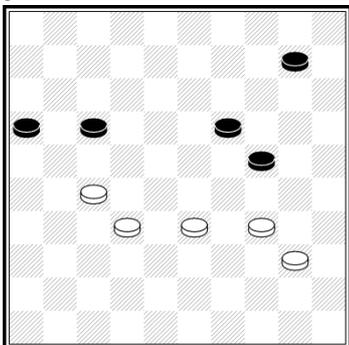
B) 37 – 31 16 x 27 31 x 4

Eserc. 1.7



B) 33 – 29 23 x 32 37 x 10

Eserc. 1.8



B) 27 – 21 16 x 29 34 x 5

Formazioni

1. 49 – 44 minacciando sia 33 – 28 che 33 – 29.
2. 44 – 40 minacciando 34 – 29. Il nero non ha più alcuna risposta buona.
- 3A) 6 modi: 37 – 32, 38 – 32, 38 – 33, 39 – 33, 39 – 34, 40 – 34.
- B) Il nero non ha alcuna formazione e non può neanche costruirle.
- C) 37 – 31 26 x 28 22 x 44
4. 43 – 39! è la mossa giusta, cercando di costruire il treppiede 33 / 39 / 44 per cambiare in <28> con 33 – 28 x 28. Dopo 44 – 39 questo non è possibile. 37 – 32? sarebbe punita da 22 – 28 33 x 31 26 x 50 N+.
5. 48 – 43! (costruendo il treppiede 34 / 39 / 43) minaccia 34 – 30 mentre 14 – 19 sarebbe seguita da 35 – 30 24 x 35 28 – 22 17 x 28 33 x 24 B+1. 14 – 20 può essere seguita da un cambio 28 – 22 17 x 28 33 x 13 9 x 18 prima e poi

34 – 30 25 x 34 39 x 19 B+1.

6A) 34 – 30

B) 28 – 22

C) treppiede

D) 28 – 23 19 x 28 34 – 30 25 x 34 39 x 10

7. 38 – 32 il bianco vuole giocare 28 – 23 x 23 seguito da 34 – 30

Attaccare e difendere i pezzi

Attaccare i pezzi

1. 30 – 25
2. 28 – 22
3. 25 – 20
4. 34 – 30 14 – 19 39 – 34 e alla prossima mossa segue 34 – 29.
5. 16 – 11
6. 40 – 35
7. 32 – 28
8. 33 – 29 23 – 28 38 – 32

Difendere

9. 43 – 39 22 x 33 39 x 28
10. 43 – 39 24 x 33 39 x 28
11. 40 – 35 19 x 30 35 x 24
12. 34 – 30 25 x 34 39 x 30
13. 34 – 29 19 x 30 29 – 23 18 x 29 33 x 35
14. 48 – 43 22 x 31 32 – 28 23 x 32 38 x 36
15. 33 – 28 18 x 29 28 – 22 17 x 28 32 x 34
16. 33 – 28 22 x 33 39 x 28

Attaccare per forzare un tiro

1A) 32 – 28

B) 22 – 27

C) 28 – 22 27 x 18 37 – 31 26 x 37 38 – 32
37 x 28 33 x 4

2. 36 – 31 37 – 41 31 – 27 22 x 31 26 x 46

3. 32 – 27 31 – 36 27 – 21 17 x 26 28 x 8

4. 33 – 29 13 – 18 29 – 24 20 x 29 32 – 28
23 x 32 34 x 1

5. 33 – 29 13 – 18 39 – 33 28 x 30 35 x 2
(23 x 34 2 – 7)

6. 31 – 27 21 – 26 27 – 21 26 x 17 28 – 22
17 x 28 32 x 5

7. 31 – 26 21 – 27 (12 – 17 29 – 23 19 x 28
33 x 2) 32 x 21 16 x 27 29 – 23 19 x 28 33 x 31

8. 30 – 25 18 – 23 25 x 14 19 x 10 35 – 30
24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 38 x 9

9. 27 – 22 7 – 11 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28
39 – 33 28 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Cambi

Introduzione al tiro

1. 27 – 22 18 x 27 31 x 11 6 x 17 28 – 23 19 x 28
33 x 11

2. 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 28 – 22
17 x 28 32 x 3

3. 28 – 23 19 x 28 33 x 11 16 x 7 34 – 30 25 x 34
39 x 17

4. 25 – 20 14 x 34 40 x 7 1 x 12 27 – 22 17 x 28
32 x 5

5. 23 – 18 12 x 23 28 x 10 4 x 15 27 – 21 16 x 27
32 x 25

6. 28 – 23 19 x 28 33 x 11 7 x 16 44 – 40 45 x 34
39 x 6

7. 32 – 28 22 x 33 38 x 20 25 x 14 26 – 21
16 x 27 31 x 4

8. 29 – 23 19 x 28 33 x 11 16 x 7 25 – 20 15 x 24
30 x 17

Introduzione all'attacco

1. 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 29 – 23

2. 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 39 – 34 e
34 – 29 alla prossima mossa.

3. 31 – 26 22 x 31 36 x 27

4. 30 – 25 19 x 30 35 x 24 (o 25 x 14)

5. 30 – 24 19 x 30 35 x 24

6. 30 – 24 19 x 30 25 x 34

7. 28 – 22 17 x 28 26 x 17! (33 x 22? 23 – 28
32 x 12 21 x 41 =)

8. 31 – 26 22 x 31 36 x 27! (26 x 17? 31 – 37
32 x 41 18 – 22 17 x 28 23 x 25 N+)

Esercizio 9

A) 31 – 26? 22 x 31 36 x 27 10 – 15! 33 x 22 23
– 28 22 x 33 14 – 20 25 x 14 13 – 19 14 x 23 18 x
47 N+

B) 42 – 38! E alla prossima mossa il bianco può
attaccare il pezzo in < 28 > facendo il cambio
31 – 26 22 x 31 36 x 27.

Esercizio 10

A) 30 – 25 19 x 30 35 x 24 11 – 16 28 x 19 18 – 23
19 x 28 16 – 21 27 x 16 6 – 11 16 x 7 8 – 12
7 x 18 13 x 44 =

B) 39 – 33! E alla prossima mossa il bianco può
giocare 30 – 25 19 x 30 35 x 24.

Motivi posizionali per fare un cambio

Eserc. 1 17 – 21 26 x 28 23 x 21

Eserc. 2 4... 11 – 17 5. 37 – 31? 26 x 37 6. 42 x 31
23 – 29! 7. 33 x 24 20 x 29 8. 34 x 23 17 – 22
9. 28 x 17 19 x 26 **N+**.

Eserc. 3 9... 13 – 18? 10. 35 – 30 (il bianco può
anche iniziare con 10. 28 – 23) 24 x 35 11. 28 x 23
ad lib. 12. 33 x 11 6 x 17 **B+1**.

C) 31 – 27 x 27

4A) 34 – 29 23 x 34 39 x 30 perde a causa di
22 – 27!! 32 x 23 19 x 48 N+

B) 32 – 28 x 27 14 – 20! conduce alla parità.

C) 31 – 27 22 x 31 36 x 27 è molto forte, 17 – 22
sarebbe seguita da 26 – 21! 22 x 31 33 – 28
16 x 27 32 x 21 23 x 32 38 x 36 con sfondamento
per il bianco. Dopo 14 – 20 o 10 – 15 il bianco
potrebbe giocare 33 – 28 minacciando 27 – 22.

Il nero deve sacrificare un pezzo e poi giocare
 16 - 21 27 x 16. 10 - 15 può essere anche
 seguita da 35 - 30 15 - 20 (14 - 20 è punita da
 34 - 29 23 x 25 27 - 21 B+) 30 - 25 20 - 24
 34 - 29 (o lo stesso tipo di tiro con 34 - 30 ecc.)
 23 x 34 39 x 30 24 x 35 25 - 20 14 x 25 27 - 21
 16 x 27 32 x 3 etc. B+

5A) 26 - 21 11 - 17 N+1

B) 28 - 22 24 - 30! (meglio di 23 - 28 32 x 23
 19 x 17 33 - 28 e il bianco ha una
 compensazione di posizione per il pezzo che ha
 perso) 25 x 34 23 - 28 32 x 23 18 x 40 N+

C) 39 - 34 24 - 29 33 x 24 19 x 37 28 x 17
 11 x 31 32 x 41 31 - 36 N+1

D) 42 - 37 24 - 29 33 x 24 19 x 30 28 x 17
 11 x 44 25 x 34 44 - 50 + (Coup Royal)

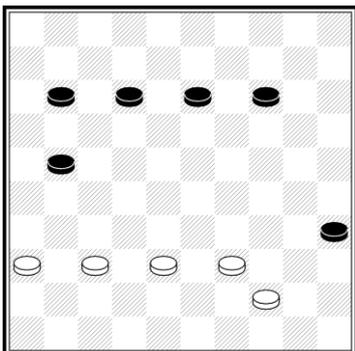
E) 27 - 21 16 x 27 32 x 21 23 x 32 38 x 27
 14 - 25 x 23 18 x 47 (18 x 49? non è buona a
 causa di 21 - 16 49 x 21 26 x 30 B+) +

6. 24 - 29 33 x 24 22 - 28 32 x 23 18 x 20
 30 - 24 20 x 29 (19 x 30 35 x 15 B+1) 25 - 20
 14 x 25 37 - 32 26 x 28 39 - 33 28 x 39 43 x 5 +

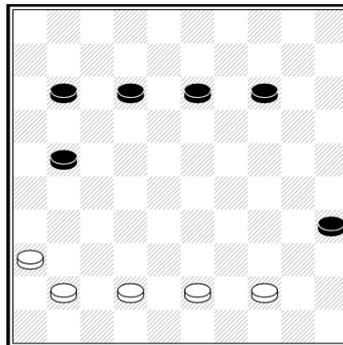
Tiri

Trasportare i pezzi

Eserc. 1

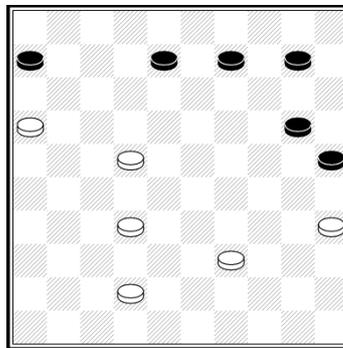


Eserc. 2



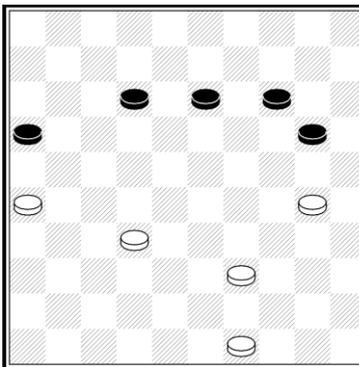
Il pezzo in <44> può stare anche in <45>.

Eserc. 3



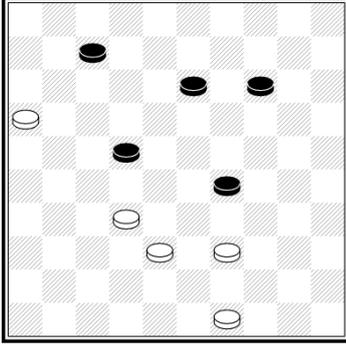
Il pezzo in <16> può stare anche in <17>.

Eserc. 4



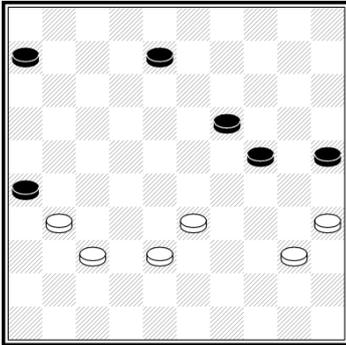
Questa è solo una delle possibili soluzioni.

Eserc. 5



Il pezzo in <49> potrebbe essere anche in <44> o <50> e il pezzo in 39 potrebbe essere anche in <40>.

Eserc. 6



33 – 29! 24 x 42 37 x 48 26 x 37 48 – 42 37 x 48
 40 – 34 48 x 30 35 x 2 +.
 Il pezzo in <38> potrebbe essere anche in <42> o <43>. In questo caso il bianco giocherebbe 33 – 29 24 x 33 seguita da 42 – 38 o 43 – 38ecc.

- 7. 27 – 32 38 x 18 9 – 13 18 x 9 4 x 44
- 8. 24 – 29 34 x 12 13 – 18 12 x 23 19 x 50
- 9. 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 13 – 19 24 x 13 9 x 36
- 10. 24 – 30 35 x 24 14 – 19 24 x 22 17 x 50
- 11. 26 – 21 17 x 26 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 15
- 12. 38 – 32? 23 – 29 34 x 3 14 – 19 3 x 21 16 x 49
- 13. 32 – 28? 19 – 23 28 x 8 3 x 32
- 14. 26 – 21 17 x 26 (16 x 27 37 – 32 +) 37 – 31 26 x 37 41 x 3

15. 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 30 – 25 48 x 30 35 x 2

16. 28 – 23 19 x 28 29 – 23 20 x 18 37 – 31 26 x 37 41 x 1

17. 27 – 21 16 x 27 (17 x 26 37 – 31 +) 37 – 31 27 x 38 43 x 1

18. 29 – 23 20 x 18 34 – 29 25 x 23 32 – 27 21 x 32 37 x 6

19. 25 – 30 34 x 23 18 x 49

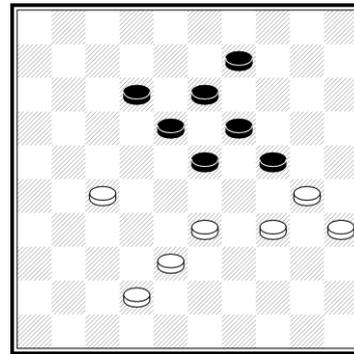
20. 25 – 30 35 x 33 12 – 18 21 x 23 19 x 50

21. 40 – 35 29 x 49 32 – 27 49 x 21 26 x 10

22. 27 – 22 17 x 37 26 – 21 16 x 27 38 – 32 27 - 29 34 x 5

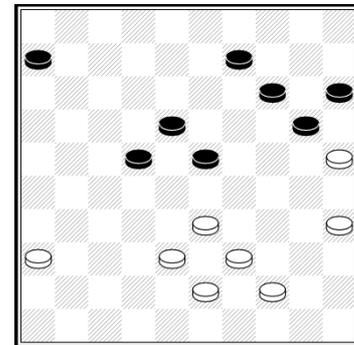
Rimuovere i pezzi

Eserc. 1



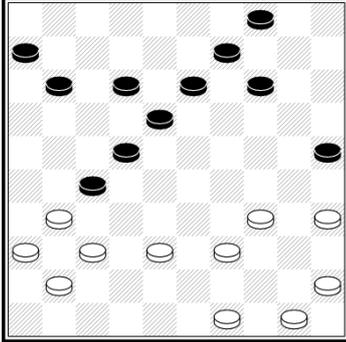
27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 7

Eserc. 2



33 – 28 22 x 42 43 – 38 39 x 10 15 x 4 25 x 3

Eserc. 3



- 34 – 30 25 x 32 37 x 10 4 x 15 31 x 4
4. 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 33 x 42 24 x 22 35 x 15 (o 35 x 13)
5. 24 – 19 23 x 14 33 – 28 22 x 24 30 x 19 14 x 23 37 – 31 26 x 37 42 x 4
6. 28 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16
7. 25 – 20 14 x 25 28 – 23 19 x 28 30 x 19 13 x 24 33 x 4
8. 25 – 20 14 x 25 24 – 19 13 x 24 32 – 28 22 x 33 38 x 20 25 x 14 27 – 21 16 x 27 31 x 4
9. 34 – 30 24 x 35 28 – 23 19 x 28 32 x 23 18 x 29 33 x 4
10. 31 – 27 22 x 31 28 – 23 19 x 28 33 x 2
11. 28 – 23 19 x 28 33 x 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 39 x 6
12. 25 – 20 14 x 25 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 27 – 22 17 x 28 32 x 1
13. 22 – 18 12 x 23 28 x 19 14 x 23 27 – 21 16 x 36 37 – 31 36 x 27 32 x 5
14. 28 – 23 19 x 50 38 – 33 50 x 31 37 x 10
15. 27 – 21 17 x 26 33 – 29 24 x 31 35 x 24 19 x 30 28 x 6
16. 25 – 20 24 x 15 30 – 24 19 x 30 28 x 6
17. 38 – 33 29 x 38 30 – 24 19 x 30 28 x 6
18. 34 – 29 23 x 43 32 x 23 19 x 28 30 x 10 15 x 4 25 x 3

19. 26 – 21 27 x 16 31 – 27 22 x 31 33 x 2

Trasportare & rimuovere i pezzi

1. 27 – 22 18 x 29 47 – 42 (o un'altra mossa libera) 23 x 32 34 x 3
2. 29 – 23 18 x 29 38 – 32 29 x 27 49 – 44 (o 48 – 42) 22 x 33 31 x 4
3. 32 – 28 23 x 32 47 – 41 36 x 29 34 x 3
4. 39 – 34 30 x 28 38 – 32 23 x 34 32 x 1
5. 26 – 2 17 x 26 28 x 17 12 x 21 40 – 34 30 x 28 32 x 1
6. 24 – 19 13 x 35 37 – 31 26 x 28 33 x 4
7. 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 33 x 2
8. 23 – 19 14 x 23 47 – 41 36 x 47 40 – 34 47 x 40 45 x 5
9. 38 – 32 27 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 3
10. 30 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 39 48 – 43 39 x 48 41 – 37 48 x 31 36 x 7 2 x 11 21 x 3
11. 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 26 x 17 40 x 7
12. 27 – 22 18 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 11 16 x 7 44 – 40 45 x 34 39 x 17
- Tiri con cattura multipla**
1. 28 – 22 26 x 39 22 x 4
2. 15 – 10 4 x 24 28 – 22 26 x 39 22 x 4
3. 34 – 30 25 x 34 43 – 39 34 x 43 32 – 27 22 x 33 49 x 27
4. 32 – 28 25 x 21 28 x 26
5. 25 – 20 14 x 32 37 x 8
6. 38 – 33 16 x 40 33 x 4 23 x 32 4 x 35
7. 33 – 29 26 x 39 29 x 18 13 x 22 40 – 34 39 x 30 35 x 4
8. 39 – 34 16 x 40 44 x 4

9. M. de Kruijff – H. Clasquin 27 – 22! 18 x 40
29 x 9 40 x 20 9 – 3 25 x 34 3 x 6 B+

10. 32 – 28? 26 – 31! 36 x 18 12 x 41 N+

11. 30 – 25? 23 – 28! 25 x 21 28 x 48 N+

12. 25 – 30 34 x 25 26 – 31 36 x 18 12 x 45 N+

13. 21 – 16? 18 – 23 16 x 27 23 x 41 N+

14. 27 – 21 16 x 40 45 x 3

15. 29 – 34 39 x 17 11 x 33 38 x 29 23 x 34 40 x
29 18 – 22 27 x 18 16 x 47 N+

16. 33 – 28 27 – 32 24 – 20 15 x 22 37 x 6

Utilizzare le mosse libere

1. 43 – 39 21 x 34 40 x 7

2. 37 – 31 18 x 29 38 – 33 29 x 27 31 x 4

3. 42 – 37 18 x 29 28 – 23 29 x 18 37 – 31 26 x
28 33 x 4

4. 45 – 40 26 x 37 47 – 42 37 x 39 40 – 34 39 x
30 35 x 2

5. 33 – 29 30 x 39 28 – 22 27 x 18 38 – 33 39 x
28 32 x 1

6. 45 – 40 24 x 42 37 x 48 26 x 37 48 – 42 37 x
48 40 – 34 48 x 30 35 x 2

7. 31 – 27 22 x 31 42 – 37 31 x 33 44 – 39 25 x
43 48 x 8

8. J. de Heer – R. v.d. Pal 28 – 22 17 x 39 26 –
21 25 x 34 40 x 20 15 x 24 21 – 17 12 x 21 38 –
33 39 x 28 32 x 1

9. 37 – 32 7 – 12 32 x 21 22 – 27 21 x 32 23 –
29 34 x 23 19 x 46

10. 19 – 23 28 x 30 17 – 22 30 – 24 22 x 31 24 –
20 15 x 24 34 – 29 24 x 42 48 x 17

11. 41 – 37 (o 41 – 36) 20 x 29 27 – 22 18 x 27
37 – 31 27 x 36 47 – 41 36 x 47 26 – 21 47 x 33
39 x 6

12. 42 – 37 (o 27 – 22 e poi 42 – 37) 20 x
29 27 – 22 18 x 27 37 – 31 27 x 36 47 – 41 36 x

47 43 – 39 47 x 33 39 x 8

13. 42 – 37 20 x 29 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x
17 31 – 27 22 x 33 39 x 8 12 x 3 34 x 1

Tattica nel finale

Giocare con una dama

1. 2 – 16 38 – 42 16 – 27 22 x 31 26 x 48

2. 4 – 15 38 – 43 15 – 29 23 x 34 30 x 48

3. 7 – 2 8 – 12 2 – 11 39 – 43 42 – 38 43 x 32 11
– 17 12 x 21 16 x 38

4. 14 – 32 38 – 42 32 – 28 33 x 31 26 x 48

5. 35 – 30 24 x 35 1 – 45 39 – 43 45 – 40 35 x
44 50 x 48

6. 1 – 23 32 – 38 23 – 29 38 – 43 29 – 40 35 x
44 50 x 48

7. 5 – 23 34 – 39 23 – 28 39 – 43 28 – 37 31 x
42 47 x 49

8. 34 – 29 24 x 33 25 – 20 14 x 34 48 x 44 49 x
40 35 x 44

Catturare una dama avversaria

1. 1 – 23 46 x 30 35 x 24

2. 29 – 18 36 x 30 35 x 24

3. 39 – 33 47 x 9 3 x 14

4. 32 – 27 49 x 8 3 x 12

5. 2 – 16 47 x 15 25 – 20 15 x 21 16 x 27

6. 19 – 10 15 x 4 20 – 15 47 x 20 15 x 24

7. 16 – 21 26 x 17 31 – 26 48 x 31 26 x 37

8. 4 – 15 49 x 16 26 – 21 16 x 20 15 x 33

Finali pratici

1. 1 – 34 30 x 31 26 x 37

2. 24 – 30 25 x 34 6 – 39 34 x 43 49 x 36

3. 29 – 23 18 x 29 38 – 33 29 x 38 32 x 43 49 x
21 26 x 6

4. 19 – 23 30 x 10 9 – 14 10 x 28 50 x 3

5. 23 – 19 13 x 31 36 x 27

6. 6 – 11 38 x 24 11 – 2 24 – 35 15 – 20 35 – 49
34 – 40 49 x 35 20 – 24

7. 25 – 30 e andare in <50>

8. 26 – 21 28 x 37 38 – 32 37 x 28 21 – 17 28 x
11 27 – 21 16 x 27 2 x 19

Tipologie di tiro

Tiro Hook

1. 38 – 32 27 x 38 39 – 34 30 x 28 42 x 4

2. 38 – 33 29 x 38 37 – 31 26 x 28 43 x 3

3. 28 – 23 18 x 40 39 – 34 40 x 29 38 – 33 29 x
38 37 – 31 26 x 28 43 x 1

4. 40 – 34 30 x 39 28 – 22 18 x 29 44 x 2

5. 32 – 28 21 x 32 24 – 20 15 x 22 37 x 10

6. 37 – 31 26 x 37 28 – 23 18 x 27 41 x 3

7. 34 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 39 27 – 21 16 x
29 44 x 2

8. 34 – 29 19 x 30 29 – 24 30 x 19 28 – 23 18 x
38 37 – 31 26 x 28 43 x 1

Coup Philippe

1. 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 25 x
34 40 x 16

2. 27 – 21 16 x 27 32 x 22 18 x 27 33 – 29 24 x
33 38 x 16

3. 26 – 21 16 x 27 31 x 13 8 x 19 33 – 29 24 x 33
38 x 16

4. 26 – 21 16 x 27 27 – 22 18 x 27 35 – 30 25 x
34 40 x 7

5. 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x
33 38 x 7 (con lo sfondamento)

6. 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x
33 38 x 16

7. 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 25 – 20 14 x
34 40 x 9

8. 26 – 21 17 x 26 27 – 22 18 x 27 37 – 31 26 x
37 41 x 21 16 x 27 34 – 30 25 x 34 40 x 16

Tiro Kung Fu

1. 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 9

2. 38 – 33 28 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 7

3. 34 – 29 23 x 43 33 – 29 24 x 33 28 x 48

4. 22 – 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x
32 38 x 16

5. 31 – 27 21 x 43 42 – 38 43 x 32 28 x 37 19 x
28 33 x 2

6. 33 – 29 24 x 42 37 x 48 26 x 37 41 x 1

7. 32 – 27 21 x 43 39 x 48 30 x 39 44 x 2

8. 30 – 24 19 x 39 33 x 44 22 x 33 38 x 16

Tiro Harlem

1. 33 – 29 23 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 5

2. 25 – 20 14 x 25 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x
34 28 – 22 17 x 28 32 x 5

3. 28 – 22 17 x 28 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x
22 32 x 5

4. 27 – 21 26 x 17 28 – 22 17 x 28 25 – 20 14 x
34 40 x 7 2 x 11 32 x 5

5. 28 – 22 17 x 28 35 – 30 24 x 33 38 x 20 15 x
24 32 x 5

6. 34 – 29 23 x 34 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x
28 32 x 5

7. 28 – 22 17 x 28 25 – 20 14 x 25 34 – 29 24 x
33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

8. 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 25 – 20 15 x
24 44 – 40 35 x 44 49 x 20 14 x 25 28 – 22 17 x
28 32 x 5

Mix di tiri

1. 28 – 22 17 x 30 40 – 34 24 x 42 34 x 1

2. 23 – 19 14 x 32 38 x 18 12 x 23 31 – 27 21 x 32 37 x 30

3. 32 – 28 23 x 32 27 – 22 17 x 28 38 x 27 29 x 38 43 x 3

4. 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1

5. 28 – 22 17 x 28 32 x 14 20 x 9 34 – 30 25 x 45 44 – 40 45 x 34 39 x 6

6. 34 – 30 24 x 44 28 – 22 17 x 28 33 x 22 44 x 33 38 x 16

7. 32 – 28 21 x 23 34 – 30 25 x 34 43 – 39 34 x 43 42 – 38 43 x 32 37 x 6

8. 37 – 31 26 x 46 28 – 22 18 x 27 33 – 28 46 x 23 29 x 20 15 x 24 38 – 32 27 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 5

9. 37 – 31 26 x 30 35 x 24 ad lib. 42 – 37 ad lib. 37 x 6

10. 25 – 20 14 x 25 34 – 30 25 x 34 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28 23 x 43 48 x 6

11. 39 – 34 30 x 28 38 – 32 23 x 34 32 x 1

12. 38 – 33 29 x 38 32 x 43 21 x 23 35 – 30 25 x 34 40 x 7

13. 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28 23 x 34 40 x 7

14. 32 – 28 23 x 34 40 x 9 13 x 4 27 – 21 16 x 27 31 x 2

15. 34 – 29 23 x 32 37 x 10 4 x 15 31 x 4

16. 37 – 31 26 x 37 33 – 28 23 x 32 48 – 42 37 x 39 34 x 43 25 x 34 43 – 39 34 x 43 48 x 9

Giocare posizionalmente

Spazio & Blocchi

1) Dopo 17 – 22 36 – 31? 14 – 19! 25 x 23 12 – 17 23 x 21 13 – 19 27 x 18 16 x 47 il nero scappa. Quindi il bianco dovrebbe giocare 26 – 21! 22 x 31 36 x 27 e il nero non ha più nessuna mossa buona, dopo 5 – 10 il bianco semplicemente aspetta con 43 – 38 B+.

2) 36 – 31! E i pezzi neri <6, 16, 17, 21, 22, 26> non possono più giocare. E' importante che il nero non può più portare un pezzo in <12> (per minacciare 21 - 27).

La partita T. Goedemoed – M. Nas è andata così:
45.36 – 31 9 – 13 46.42 – 38 13 – 19 47.34 – 29 6 – 11 48.50 – 45 4 – 9 49.45 – 40 9 – 13 50. 40 – 35 21 – 27 51.32 x 12 11 – 17 52.12 x 21 16 x 36 53.28 x 17 26 – 31 54.37 x 26 36 – 41 55.17 – 11 41 – 46 56.11 – 7 13 – 18 57.7 – 2 e il nero si è arreso.

3A) 37 – 32 (bloccando i pezzi <6, 11, 17, 21)

B) 21 – 27! 33 – 29 (il bianco non ha più nessuna mossa buona) 27 – 32 37 x 28 17 – 21 26 x 17 11 x 24.

4) La mossa migliore è 23 – 29 (D).

A) 17 – 21? 31 – 26 22 x 31 16 x 36 B+1

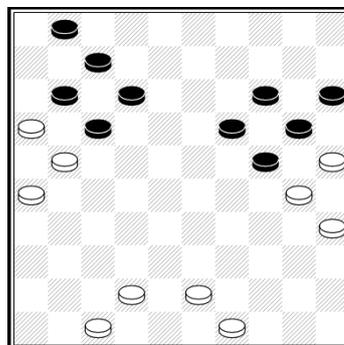
B) 22 – 28 16 – 11 28 x 26 11 x 13 19 x 8 30 x 28 B+1

C) 24 – 29 30 – 24 19 x 30 35 x 33

D) 23 – 29 è la miglior difesa, dopo 39 – 33 il nero cambia indietro 18 – 23 27 x 18 23 x 12 con una brutta posizione ma può ancora lottare.

E) 7 – 12 non è meglio perché dopo 50 – 44 23 – 29 39 – 33 il nero non può dare il cambio indietro e deve regalare il pezzo.

5)



6) 47 – 41 è meglio. Dopo il cambio 25 x 34 40 x 20 15 x 24 (o 14 x 25) il bianco ha abbastanza spazio per giocare sull'ala destra. Dopo 40 – 34? il bianco sarebbe bloccato sulla sua ala destra che sarebbe molto negativo.

7) 38 – 33

8) Il bianco minaccia di fare un tiro giocando 26 – 21 17 x 26 34 – 30 35 x 24 33 – 29 24 x 33 39 x 10. Se il nero gioca 13 – 19 o 14 – 19 il tiro finisce in <6>. Il nero non può giocare 22 – 28 33 x 22 17 x 28 a causa di 27 – 21 16 x 27 31 x 33 B+1.

La perdita del pezzo (senza la compensazione) significa perdere la partita quando giocano dei Grande Maestri.

Caselle strategiche

1. 30 – 24 (6 – 11 sarebbe seguita da 32 – 28 B+)
2. 33 – 29! sta preparando 30 – 24 19 x 30 35 x 24.

L'immediata 30 – 24 x 24 sarebbe seguita da 13 – 19 x 19 =. Il pezzo in <40> è mantenuto al suo posto. Dopodiché il bianco è andato in <24> per difendere l'avamposto.

3. 37 – 31. Il bianco dovrebbe andare in <27>.

Sulle altre mosse il nero può giocare 17 – 21 e il bianco non può più giocare sull'ala sinistra

(37 – 31 sarebbe seguita da 21 – 27 x 27 x 27 guadagnando il pezzo 28)

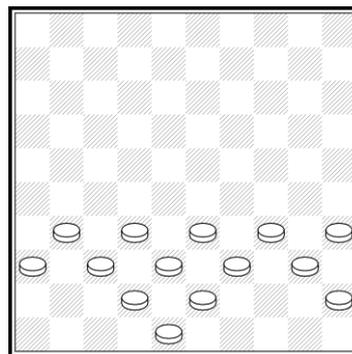
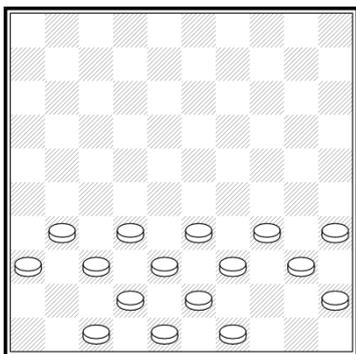
4. 32 – 28 23 x 32 37 x 28. Il bianco ha subito una legatura incrociata. Dovrebbe liberarsi dal pezzo nero in <23>. Per questo motivo il bianco fa il cambio, prendendo la casella centrale <28>.

5. 15 – 20! (44 – 39 23 – 28 39 – 34 28 – 33 N+)

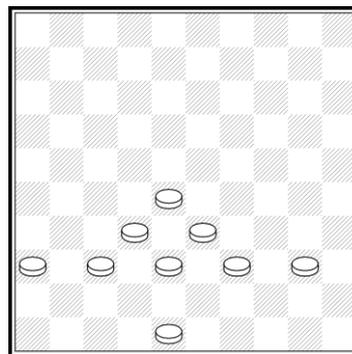
6. 38 – 33! per esempio 30 – 35 33 – 29 13 – 19 50 – 44 19 – 23 28 x 19 12 – 17 19 – 13 18 x 9 32 – 28 B+

Costruzione delle posizioni

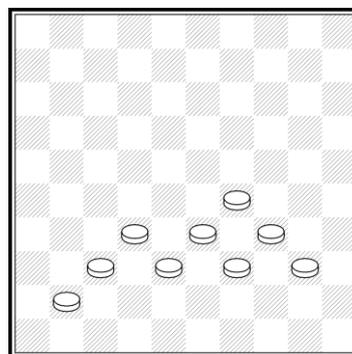
1.



3.



4.



L'apertura di una partita

1. 10.37 – 31 26 x 28 11.33 x 22 21 x 32 12.22 – 17 12 x 21 13.29 – 24 19 x 30 14.35 x 24 20 x 29 15.34 x 1 B+.

2. 7. 22 – 17! 21 x 12 (11 x 22 28 x 26 B+1) 8.28 – 22 18 x 27 9.32 x 21 16 x 27 10.33 – 29 24 x 33 11.38 x 16 B+1

3. 8.33 – 29 26 x 28 9.30 – 24 19 x 30 (9... 23 x 34 10.39 x 30 20 x 29 11.38 – 33 etc.) 10.35 x 24

23 x 34 11.39 x 30 20 x 29 12.38 – 33 ad lib.
13.43 x 1

4. 3.37 – 31 23 – 29 4.34 x 23 17 – 22 5.27 x 18
13 x 33 6.38 x 20 (cattura maggioritaria) 19 x 26
N+2

5... 24 – 29 6.33 x 24 13 – 18 7.24 x 22 9 – 13
(o 14 – 20) 8.28 x 19 17 x 28 9.32 x 23 21 x 25
N+1

Esercizi extra

1. 38 – 32 27 x 29 34 x 5

2. 25 – 20 14 x 25 38 – 32 27 x 29 34 x 5

3. 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 38 – 32 27 x
29 34 x 1

4. 25 – 20 14 x 25 37 – 31 36 x 27 38 – 33 27 x
29 34 x 1 (le prime due mosse possono essere
invertite)

5. 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 29 34 x 3

6. 25 – 20 14 x 25 27 – 22 18 x 29 34 x 5

7. 21 – 17 12 x 21 47 – 41 36 x 29 34 x 5

8. 29 – 23 18 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 5

9. 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1

10. 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 5

11. 25 – 20 14 x 25 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x
28 32 x 5

12. 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x
28 32 x 5

13. 34 – 29 23 x 34 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x
28 32 x 5

14. 28 – 22 17 x 28 35 – 30 24 x 33 38 x 20 15 x
24 32 x 5

15. 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 27 – 21 26 x
17 28 – 22 17 x 28 32 x 1

16. 30 – 24 19 x 28 38 – 32 23 x 34 32 x 1

17. 29 – 23 18 x 29 44 – 40 (29 – 34 40 x 29 13 –
18 29 – 23 18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 4) B+

18 A) 28 – 22 17 x 28 32 x 3

B) 24 – 30 35 x 24 19 x 50 (o 19 x 48)

C) 28 – 22

D) 34 – 30

E)

forchette

F) 18 – 22

Composizioni

1. P. Lauwen 1.21-17 27x49 2.17x30
25x34 3.50-44 49x40 4.35x44

2. M. Nicolas 1.32-27 21x43 2.33-28
36x38 3.28x48

3. M.J. Kuipers 1.31-26 28x48 2.21-16
48x25 3.16x9 25x3 4.22-17 3x21
5.26x17

4. P. Jongeneelen 1.34-30 36x29 2.39-34
35x15 3.34x14

5. K. v.d. Weg 1.43-38 37x48 2.47-42
48x37 3.38-32 27x38 4.49-43 38x40
5.45x41

6. A. Poirier 1.38-32 25x23 2.28x37
27x38 3.37-32 38x27 4.41-37

7. S. Klomp 1.32-27 36x47 2.27-22
47x33 3.22x13 33x9 4.30-24 29x20
5.25x3

8. R. Eland 1.37-31 26x37 2.47-42
37x48 3.29-23 48x13 4.23x3 13x31
5.3x37

9. J.H. Scheijen 1.32-28 38x49 2.28-22
17x19 3.40-35 49x21 4.35x11 6x17
5.16x27

10. M. Nicolas 1.28-22 36x47 2.29-23
47x17 3.23x21 11-16 4.21-17

11. G. v.d. Linde 1.50-44 40x49 2.38-33
49x23 3.33x11 6x17 4.41-37 23x41
5.46x37

12. J.P. Garacio 1.27-21 28x37 2.47-41
26x28 3.41x1

13. A. v.d. Velzen 1.16-11 25x43 2.11x13
18x9 3.42-38 43x32 4.31-27 22x31
5.26x19

14. A. Berends 1.32-27 36x47 2.18-12
17x8 3.38-33 47x21 4.33x11 16x7
5.26x17

15. J.J. van Tol 1.47-41 37x46 2.50-45
46x23 3.29-24 23x40 4.24x2 25x34
5.2-30 34x25 6.45x34

16. J.H. Scheijen 1.50-44 40x49 2.29-23
49x47 3.23x25 47x20 4.25x14

17. J. Vermaas 1.34-30 38x20 2.30-25
21x32 3.25x21 16x27 4.42-37 32x41
5.36x47

18. H. v.d. Kamp 1.38-33 28x19 2.29-23
36x38 3.23x43

19. G. v.d. Linde 1.37-32 28x46 2.26x37
46x49 3.50-44 49x40 4.45x3 35-40
5.3-17 40-45 6.17-50

20. J. Gamen 1.28-22 17x28 2.49-44
40x49 3.27-22 49x36 4.22x4 36x13
5.4x6

21. C.A. Hiemen 1.36-31 26x28 2.33x22
35x33 3.21-16 17x28 4.16x38

22. G.A. Cremer 1.26-21 17x37 2.28x30
37x39 3.40-34 35x24 4.34x43

23. T. v. Prooijen 1.36-31 35x33 2.38x29
27x47 3.31-26 47x24 4.26x30

24. W.G. de Boer 1.31-27 29x47 2.27x29
47x15 3.39-33 15x31 4.36x27

25. W. Ketler 1.50-44 40x49 2.29-24
49x32 3.19-14 32x37 4.14x41

26. K. de Boer 1.34-30 25x34 2.24-20
15x24 3.28-23 18x29 4.32-27 21x32
5.42-38 32x43 6.48x8 2x13 7.45x23

27. T. van Prooijen 1.18-13 36x47 2.28-
23 47x9 3.23x1

28. D. Riupassa 1.39-34 30x48 2.32-28
48x17 3.22x2 23x32 4.2x8 3x12 5.49-
43 12-18 6.43-38

29. G. v.d. Linde 1.32-28 37x46 2.48-43
46x23 3.33-29 24x33 4.35x24 19x30
5.43-39 34x43 6.49x9 3x14 7.25x34

30. D. v.d. Berg 1.38-33 24x44 2.33x24
44x22 3.41-36 19x30 4.36x20 15x24
5.25x34

31. T. de Reus 1.32-27 36x47 2.27-22
47x33 3.28x30 17x28 4.49-44 40x38
5.30-24 19x30 6.25x43

32. G. v.d. Linde 1.38-33 29x40 2.50-44
23x41 3.44x11 6x17 4.46x37

33. P. van Dijk 1.32-28 23x21 2.26x8
39x48 3.30-25 48x30 4.25x12 30x2
5.12-7 2x11 6.16x7

34. L. de Rooij
1.42-37 36x47 2.28-22 47x15 3.22x24
15x31 4.21-17 12x21 5.16x36

35. D. de Ruiter 1.16-11 29x27 2.11x2
22x33 3.35-30 24x44 4.2x40 44x35
5.49-44

36. V. Bulat 1.34-29 36x47 2.38-33
47x38 3.33x2 38x24 4.2x30 25x43
5.45-40 35x44 6.50x48 20-24 7.48-43
24-29 8.43-39

37. T. van Prooijen 1.37-31 36x49 2.40-
34 49x19 3.34x23 15-20 4.33-29

38. B. Sjkikin 1.16-11 29x47 2.11x2
47x20 3.50-44 40x49 4.2-16 49x21
5.16x10 15x4 6.25x14

39. S. Klomp 1.29-24 33x42 2.47x38
36x47 3.24-20 47x49 4.20x27 49x21
5.26x8

40. C. Balmes 1.29-24 20x38 2.39-33
38x29 3.47-42 36x38 4.50-45 22x33
5.45x43

