

CAPITOLO I

L'analisi della posizione: gli elementi

Gli elementi che ci consentono di valutare una posizione di scacchi sono di due tipi: strategici e tattici.

1. L'elemento strategico

Gli elementi strategici presenti in una posizione possono essere *definiti* (per es.: un pedone passato, una colonna aperta, una casa debole, ecc.) oppure *orientativi* (per es.: il controllo sul centro, il miglioramento della posizione dei pezzi, la mobilità dei pedoni, ecc.).

L'elemento strategico definito

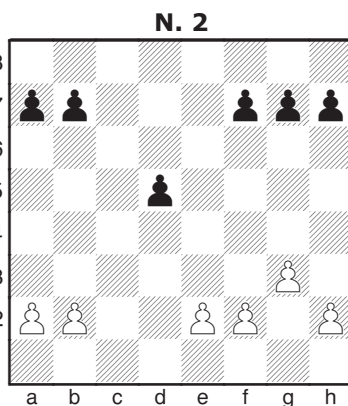
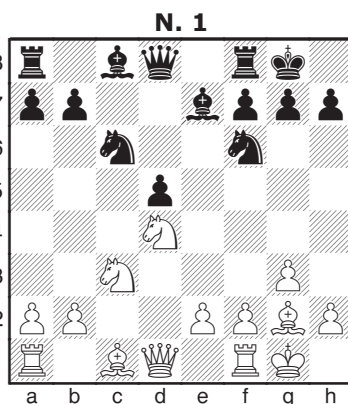
Prendiamo in considerazione il caso più semplice, cioè che una posizione presenti uno o più elementi strategici ben definiti. In genere questi elementi sono identificabili attraverso l'analisi della struttura dei pedoni. Esaminiamo la seguente partita:

Partita n. 1: Difesa Tarrasch.

1.d4 ♞f6 2.♞f3 d5 3.g3 e6 4.♙g2 c5
5.0-0 c×d4 6.♞×d4 ♞c6 7.c4 ♙e7
8.♞c3 0-0 9.c×d5 e×d5 (diagr. N. 1)

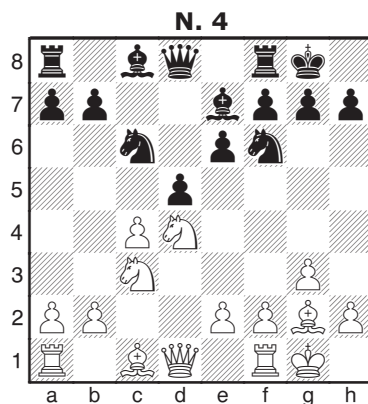
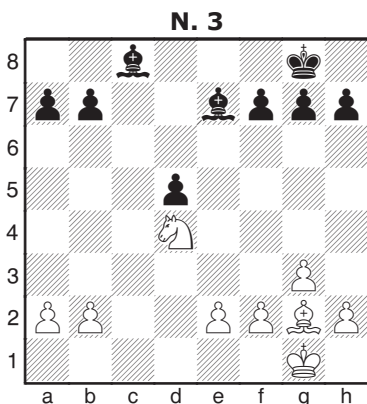
Questa posizione sembra molto complessa, dato il gran numero di pezzi ancora in gioco. Per individuare se in essa sono presenti dei chiari elementi strategici proviamo a togliere i pezzi lasciando soltanto la struttura dei pedoni.

Otterremo la posizione del diagr. N. 2, nella quale è facile rilevare immediatamente la colonna "c" aperta, le colonne "e" e "d" semi-aperte, il pedone-d5 isolato, la



casa forte d4 e le case deboli h3 e d6.

Anche la posizione dei pezzi, e in particolare quella dei Re, può determinare la presenza di qualche elemento strategico nuovo o, al contrario, mitigare o aggravare la rilevanza di qualcuno degli elementi che abbiamo ora considerato.



Così, nella posizione della partita in esame, l'Alfiere-g2 e l'Alfiere-e7 riducono considerevolmente la debolezza delle case h3 e d6 che, d'altra parte, non sono neppure fissate.

Per contro il Cavallo-d4 blocca il pedone-d5 isolato che risulta così fissato, e quindi più vulnerabile.

Infine il Re nero in g8 determina una debolezza strategica della casa f5 poiché la difesa di questa casa col tratto di pedone ...g7-g6 causerebbe un grave indebolimento dell'arrocco nero. La debolezza della casa f5 è però mitigata dalla presenza dell'Alfiere-c8 che garantisce su di essa un ragionevole controllo. Non sempre una posizione contiene degli elementi strategici così chiari e ben definiti: infatti elementi così precisi generalmente sono già il risultato di determinate manovre condotte da un giocatore. Vediamo (diagr. N. 4): basta risalire una mossa indietro nella partita in esame per renderci conto che mancano molti degli elementi strategici da noi considerati, per es.: il pedone-d5 isolato, la colonna "c" aperta, la casa debole f5. Tuttavia il tratto è al Bianco che gioca

9.c×d5 forzando la realizzazione dei suddetti temi strategici in quanto anche se il Nero riprendesse con 9...♞×d5, dopo 10.♞×d5 e×d5, i medesimi temi verrebbero a evidenziarsi. L'unica differenza consisterebbe nella mancanza del Cavallo-c3 e del Cavallo-f6, cosa questa che però non altererebbe l'assetto strategico della posizione.

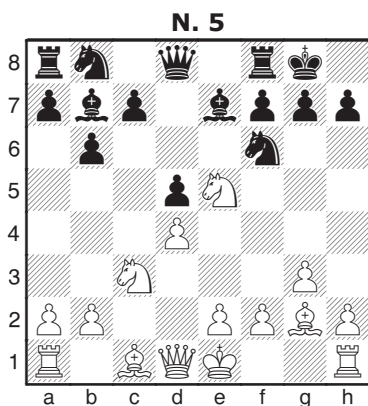
L'elemento strategico orientativo

Altre volte invece non sono presenti degli elementi strategici così definiti né è possibile crearne qualcuno in poche mosse. In tal caso bisogna fare affidamento su elementi strategici orientativi. Ad es.: nella posizione iniziale di una partita le nostre prime mosse seguono il criterio orientativo di controllare e occupare il centro. Questo è il motivo generico per cui cominciamo una partita con 1.e4 o 1.d4 e non con 1.a4 o 1.h4. Allo stesso modo può succedere di giocare delle mosse che rispondono allo scopo di semplificare la posizione, o di ridurre il campo d'azione dei pezzi avversari, o di migliorare la posizione dei

propri pezzi: anche questi sono criteri strategici orientativi.

Partita n. 2: Difesa Indiana di Donna

1.d4 e6 2.c4 ♘f6 3.♘f3 b6 4.g3 ♙b7
5.♙g2 ♙e7 6.♘c3 d5 7.c×d5 e×d5
8.♘e5 0-0



In questa posizione è presente soltanto un elemento strategico definito di una certa rilevanza: la debolezza della casa e5, che però risulta già occupata. La prossima mossa del Bianco si fonda pertanto sull'elemento strategico orientativo di ridurre la mobilità dei pezzi dell'avversario: **9.♙a4**, impedendo lo sviluppo del Cavallo-b8 perché dopo 9...♘bd7? il Nero perderebbe il pedone-d5, per es.: 10.♘×d7 ♙×d7 11.♙×d7 ♘×d7 12.♙×d5 ecc.

Il Nero continuò con **9...c5**, determinando un cambiamento della struttura strategica della posizione: ora il Bianco ha la possibilità di creare i pedoni sospesi giocando 10.d×c5 b×c5. Però in apertura e in centro partita tale configurazione di pedoni costituisce una forza, in quanto determina un maggior controllo sul centro e un sensibile van-

taggio di spazio.

Ben diverso sarebbe il panorama strategico se fosse il Nero a cercare di risolvere la tensione esistente tra i pedoni d4 e c5: dopo c×d4 nella struttura del Nero verrebbe a formarsi una brutta debolezza (il pedone-d5 isolato). D'altra parte la spinta ...c4 non è consigliabile perché offrirebbe al Bianco un chiaro obiettivo di attacco: la catena di pedoni d5-c4, subito attaccabile con b2-b3.

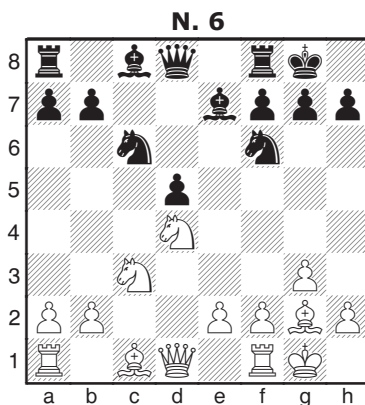
Quindi al Bianco conviene non pronunciarsi al centro e lasciare semmai che sia l'avversario a effettuare il cambio ...c×d4. Dunque, ancora una mossa basata su un criterio strategico orientativo: **10.0-0** per continuare lo sviluppo dei pezzi.

Diverso valore tra elementi strategici

Quando una posizione presenta vari elementi strategici, definiti o orientativi che siano, è necessario valutare la reale importanza che essi assumono.

Cioè bisogna riuscire a identificare, quando sia possibile, l'elemento o gli elementi strategici dominanti.

Torniamo alla partita n. 1.



Qui è chiaro che sia il Bianco che il Nero hanno più o meno le stesse possibilità di occupare la colonna “c”, né si vede come il Bianco possa sfruttare la debolezza della casa f5, dato il controllo su di essa esercitato dall’Alfiere-c8.

Appaiono invece rilevanti gli altri due elementi: il pedone-d5 isolato e la casa forte d4, che coincide con la casa di fissazione dello stesso pedone-d5. L’occupazione della casa forte d4 da parte del Cavallo bianco rende ancora più sensibile la debolezza del pedone-d5 in quanto ne determina l’immobilizzazione. Questi dunque costituiscono gli elementi strategici dominanti della posizione. L’importanza di un elemento strategico può anche essere valutata sulla base di criteri strategici generali. Per es.: un pedone isolato laterale posto su colonna chiusa, nella fase di apertura e di centro partita costituisce una debolezza irrilevante in quanto la partita sviluppa dei temi strategici di maggior rilievo, come il controllo del centro e lo sviluppo dei pezzi. Ma in finale la stessa debolezza può assumere una maggiore importanza proprio perché, con la semplificazione dei pezzi, gli altri elementi strategici si sono esauriti.

2. L’elemento tattico

Le posizioni, insieme con gli elementi strategici, presentano sovente anche degli elementi tattici. Quest’ultimi si possono genericamente dividere in tre diversi gruppi, secondo che siano determinati:

- dalla posizione dei pezzi;
- dal dinamismo dei pezzi;
- da debolezze di ordine strategico.

L’elemento tattico determinato dalla posizione dei pezzi

La particolare collocazione di alcuni pezzi può condizionare una posizione dal punto di vista tattico. Ad es.: se immaginiamo due Torri poste sulla stessa diagonale immediatamente ci viene in mente la possibilità di realizzare un’infilata con un Alfiere; oppure, se pensiamo a una posizione in cui il Re nero si trovi in g8 e la Donna nera in d7, allora la nostra attenzione verrà subito attratta dalla possibilità di raggiungere la casa f6 con un Cavallo.

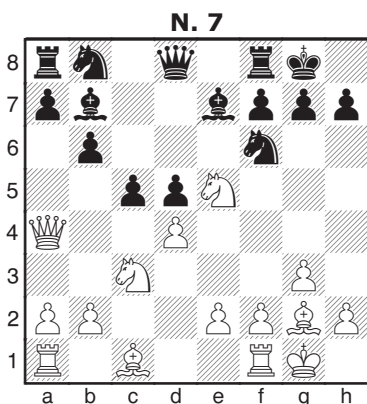
Così possiamo avere pezzi sotto infilata, sotto doppio di Cavallo, sotto forchetta, sotto inchiodatura o sotto scoperta; oppure pezzi indifesi, o la contrapposizione di una Torre sulla Donna o sul Re su colonna aperta o anche chiusa: tutte queste particolari posizioni determinano l’esistenza di elementi tattici.

Su di essi s’innesta talvolta la possibilità di realizzare una combinazione.

La combinazione può anche sviluppare dei temi tattici più complessi come l’interferenza, la deviazione, lo scalzamento, il sovraccarico, l’adescamento, lo sgombero di linea o di casella, ecc. Anche questi temi sono determinati dalla particolare posizione di alcuni pezzi.

Per valutare correttamente una posizione è dunque necessario esaminare anche il potenziale tattico che essa contiene.

Consideriamo la partita n. 2 (diagr. N. 7). Il Bianco ha appena giocato 10.0-0 per terminare lo sviluppo dell’ala di Re. Tuttavia questa mossa non ha soltanto un significato strategico: essa cela l’intenzione di proseguire con ♖f1-d1 per realizzare l’elemento tattico dell’opposizione Torre-Donna sulla colonna “d”.



Bisogna inoltre rilevare che la Donna nera non trova una buona collocazione in c7 o in c8 a causa della possibilità del Bianco di continuare lo sviluppo con ♙c1-f4 o ♜a1-c1 .

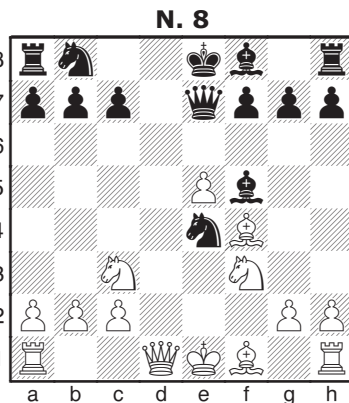
L'elemento tattico determinato dal dinamismo dei pezzi

Il valore dinamico dei pezzi e dei pedoni è direttamente proporzionale alla possibilità che essi hanno di esplicare la loro massima potenza.

Per renderci conto dell'importanza del dinamismo è sufficiente pensare alla differenza intercorrente tra un pedone passato non bloccato e un pedone passato bloccato: quest'ultimo risulta impotente e paralizzato, in quanto una corretta strategia di blocco uccide il suo dinamismo. Aumentare il dinamismo dei propri pezzi è un principio di carattere strategico, ma gli elementi dinamici contenuti in una posizione consentono molto spesso di realizzare delle combinazioni: sotto questa luce il dinamismo dei pezzi è da considerarsi un elemento tattico. Questo è uno dei punti in cui strategia e tattica convergono.

Partita n. 3: Apertura Bird.

1.f4 e5 2.d3 e×f4 3.♙×f4 d5 4.♞c3 ♞f6 5.♞f3 ♙f5 6.e4! d:e4 7.d:e4 ♙e7. La cattura del pedone-e4 avrebbe condotto il Nero in posizione inferiore, ad es.: 1) 7...♙×d1+ 8.♞×d1 ♙×e4 (8...♞×e4? 9.♞d5 e il Bianco vince) 9.♞×e4 ♞×e4 10.♙×c7, con posizione preferibile; 2) 7...♞×e4 8.♙×d8+ ♜×d8 9.♞×e4 ♙×e4 10.0-0+ ♜c8 11.♞g5 ♙g6 12.♙c4, con chiaro vantaggio; 3) 7...♙×e4 8.♙×d8+ ♜×d8 9.0-0+ ♜c8 10.♞g5 ♙g6 11.♙c4, con chiaro vantaggio. 8.e5 ♞e4



Qui l'idea tattica più evidente a disposizione del Bianco è costituita dal tratto 9.♞d5. Questa mossa potenzia il bagaglio dinamico dell'Alfiere-f4 e del pedone-e5 poiché crea la minaccia di e5-e6. Il Nero è però in grado di reagire con 9...♙c5! che minaccia il matto in f2. Dopo: 10.♙e3 ♙a5+ egli trova il tempo di giocare ...c6 per scacciare il forte Cavallo-d5. Pertanto per realizzare l'elemento dinamico di questa posizione è necessario procedere diversamente. In particolare bisogna impedire al Nero di guadagnare un tempo con lo scacco

in a5. Ciò si può ottenere sfruttando un tema di interferenza: **9. ♖b5+!! c6** **10. ♗d5!** e il Nero non può continuare con **10... ♖c5** a causa di **11. ♖e3** che guadagna la Donna in quanto l'Alfiere-b5 impedisce lo scacco in a5 e non è prendibile per via del doppio in c7. Il Nero è così costretto a giocare **10... ♖b8** e il Bianco con **11. e6!** riesce a realizzare gli elementi dinamici che abbiamo esaminato.

L'elemento tattico determinato da debolezze di ordine strategico

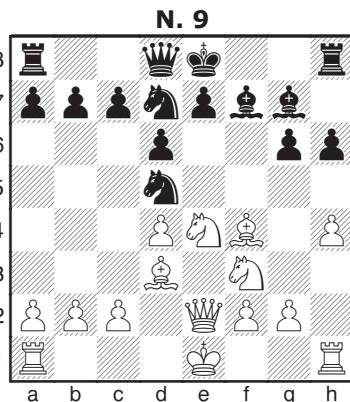
Un altro motivo che può favorire la realizzazione di temi tattici è la presenza di debolezze di ordine strategico. Per es.: i numerosi temi combinativi possibili contro un arrocco indebolito sono possibili proprio a causa della debolezza dell'arrocco stesso. Anche le combinazioni che sfruttano la debolezza della 7^a e dell'8^a traversa si basano su debolezze di ordine strategico, e così pure quelle che sfruttano la debolezza di una diagonale o di una colonna.

Partita n. 4: Difesa Olandese.

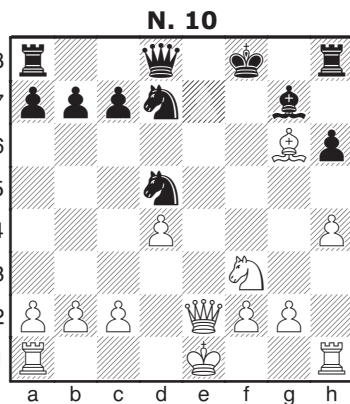
1. d4 f5 2. ♗f3 g6 3. ♖g5 ♖g7 4. h4 h6
5. ♖f4 d6 6. ♗c3 ♗f6 7. e3 ♖e6 8. ♖d3
♖f7 9. e4 f×e4 10. ♗×e4 ♗bd7 11. ♖e2
♗d5 (diagr. N. 9)

Qui il Bianco dispone di due tipi di elementi tattici: l'opposizione Donna-Re sulla colonna "e" e la debolezza dell'ala di Re del Nero, determinata dalla mancanza del pedone-f e dalle spinte di un passo dei pedoni "g" e "h".

Su questi elementi il Bianco imbastisce



una combinazione che ha lo scopo di scoprire la posizione del Re nero. Vediamo: **12. ♖×d6! e×d6 13. ♗×d6++ ♖f8** **14. ♗×f7 ♖×f7 15. ♖×g6+! ♖f8**. In caso di **15... ♖×g6** **16. ♖e4+** il Bianco, dopo la cattura del Cavallo-d5, avrebbe comunque ristabilito l'equilibrio materiale.



Al termine di questa combinazione il Nero ha perso l'arrocco e la posizione del suo Re è precaria. Nel seguito della partita il Bianco dovrà cercare di sfruttare questo tema.

CAPITOLO II

La sintesi della posizione: l'obiettivo

1. L'obiettivo

Dopo aver individuato i principali elementi strategici e tattici presenti in una posizione è necessario selezionare tra di essi quelli che rivestono la maggiore importanza.

Ciò al fine di poter indirizzare le proprie mosse verso un ben preciso scopo, almeno finché l'assetto strategico della posizione non venga alterato.

Dall'analisi della posizione si passa cioè alla sintesi, processo questo assolutamente necessario per selezionare un obiettivo. L'obiettivo può essere dedotto da elementi strategici o da elementi tattici. Nel primo caso generalmente cercheremo di raggiungere un vantaggio di posizione, nel secondo caso un vantaggio di materiale o lo scacco matto.

Sovente tuttavia strategia e tattica si presentano mescolate per cui nella realizzazione dell'obiettivo sarà necessario considerare simultaneamente questi due aspetti.

L'obiettivo discende dunque dagli elementi strategici o tattici dominanti di una posizione.

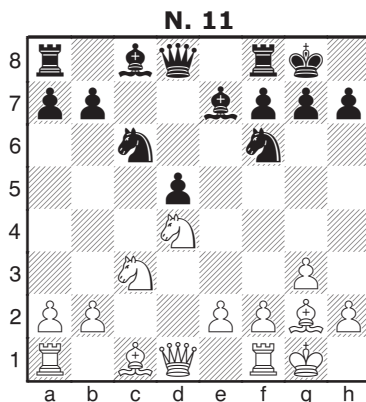
Pertanto più questi elementi risultano chiari, più sarà facile evidenziare un obiettivo ben preciso. Ad es.: in una posizione dove sia presente un pedone debole, l'obiettivo sarà di attaccarlo, oppure: se ci troviamo di fronte a un pedone passato, l'obiettivo sarà di bloccarlo, ecc.

Come abbiamo messo in rilievo nel 1° Capitolo, un elemento strategico può essere

definito o orientativo. Se ne desume che la stessa distinzione vale per l'obiettivo.

2. L'obiettivo definito

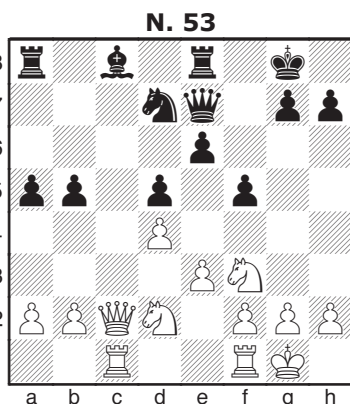
Come abbiamo già detto, quando una posizione presenta vari elementi strategici è necessario effettuare una valutazione per individuare tra di essi quelli più importanti.



Nella posizione della partita n. 1 (diagr. N. 11), tra gli elementi strategici presenti, avevamo messo in rilievo l'importanza del pedone-d5 isolato e della casa forte d4. Evidentemente questo processo di selezione coincide con la scelta dell'obiettivo per cui, in questo caso, possiamo facilmente identificare l'obiettivo del Bianco: attaccare il pedone-d5 isolato e non perdere il controllo

POSIZIONE N. 1

Ortodossa. 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5
4.♘c3 ♙e7 5.♙g5 0-0 6.e3 ♘bd7
7.♖c1 c6 8.♙c2 ♚e8 9.♙d3 d×c4
10.♙×c4 ♘d5 11.♘e4 f5 12.♙×e7
♚×e7 13.♘ed2 b5 14.♙×d5 c×d5
15.0-0 a5



**Giocate col Bianco:
che piano scegliete?**

PIANO A – OCCUPAZIONE DELLE CASE DEBOLI c5 ED e5

A vostro parere il vantaggio del Bianco consiste nella presenza dell'Alfiere-c8 cattivo, nel dominio della colonna "c" e nella debolezza delle case c5 ed e5. Queste case risultano però controllate dal Cavallo nero: per sfruttare la loro debolezza dovete pertanto eliminare il Cavallo-d7.

In base a queste considerazioni giocate 16.♘b3, avendo intenzione di proseguire con ♘b3-c5. L'obiettivo di questa manovra è di cambiare i Cavalli per poter occupare in modo duraturo la casa e5 col Cavallo-f3.

Quando avrete realizzato questa ma-

novra, se il Nero cambierà i Cavalli intendete riprendere in "c5" di Donna per mantenere aperta la colonna "c" e per poter raddoppiare rapidamente le Torri nel caso che il Nero cambi anche le Donne. Se il Nero non cambierà i Cavalli allora li cambierete voi e anche in questo caso risulterete padroni della colonna "c" e della casa e5.

Nell'eseguire questo piano non temete di semplificare eccessivamente la posizione: ritenete infatti che un eventuale finale di Cavallo contro Alfiere sarebbe chiaramente favorevole al Bianco dato che l'Alfiere nero è cattivo.

PIANO B – CREARSI UN PEDONE PASSATO

Eseguite delle considerazioni molto simili a quelle del piano precedente ma ritenete che la semplificazione di tutti i pezzi pesanti lungo la colonna "c" lascerebbe il Bianco con un vantaggio troppo piccolo (Cavallo contro Alfiere cattivo) per vincere il finale.

Decidete pertanto di impedire la semplificazione dei pezzi pesanti occupando la casa debole c5 con la manovra ♘d2-b3-c5.

A differenza del piano A vi ripromettete però, nel caso che il Nero cambi i Cavalli, di riprendere in "c5" di pedone per mantenere chiusa la colonna "c" e per ottenere la formazione di un pedone passato.

Giocate 16.♘b3 e calcolate un plausibile seguito: 16...b4 17.♘c5 ♘×c5 18.d×c5. In questa posizione giudicate di avere buone possibilità di concretizzare la vostra superiorità poiché il Nero, a causa

della spinta c5-c6, non può raggiungere con l'Alfiere la casa ideale di blocco c6.

PIANO C – RADDOPPIARE LE TORRI SULLA COLONNA “c”

Vi sembra che il motivo dominante di questa posizione consista nel fatto che il Nero minaccia di contrastarvi la colonna “c” con la manovra ...♙a6 e ...♞ec8. Ritenete pertanto impellente raddoppiare le Torri e approfittare del-

l'occasione per penetrare in 7^a.

Giocate così 16. ♖b3 e, dopo la presumibile risposta 16... ♙a6, vi ripromettete di continuare con 17. ♞c7. Questa mossa, oltre alla manovra di raddoppio, crea la minaccia di ♜f3-e5.

Non temete che il Nero possa cambiare le quattro Torri poiché l'Alfiere-a6 è legato alla difesa del pedone-b5, e pertanto il Nero non può contrapporsi sulla colonna “c”.

STRATEGIA: segnate il piano che ritenete giusto.

PIANO A PIANO B PIANO C

TATTICA: annotate brevemente se c'è un motivo tattico per il quale avete scartato un piano.

PIANO A:

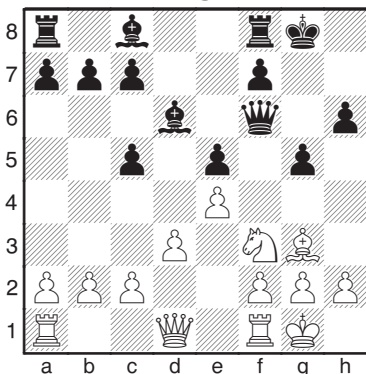
PIANO B:

PIANO C:

POSIZIONE N. 2

Quattro Cavalli. 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6
3.♗c3 ♗f6 4.♙b5 ♙b4 5.0-0 0-0
6.♙×c6 d×c6 7.d3 ♙d6 8.♙g5 h6
9.♙h4 c5 10.♗d5 g5 11.♗×f6+ ♚×f6
12.♙g3

N. 54



**Giocate col Nero:
che piano scegliete?**

PIANO A – VALORIZZARE LA COPPIA DEGLI ALFIERI

Giudicate che l'elemento strategico più significativo di questa posizione sia il possesso della coppia degli Alfiere contro Alfiere e Cavallo.

Per valorizzare questo vantaggio dovete cercare di aprire il gioco e di liberare l'Alfiere-d6, al momento intrappolato dai vostri stessi pedoni.

Inoltre desiderate sbarazzarvi della doppiatura sulla colonna "c".

In base a queste considerazioni decidete di giocare 12...♙e6 con l'intenzione di proseguire con ...♗ad8 per preparare la spinta ...c4.

L'idea consiste nel conferire alla posizione un carattere più dinamico (apertura della

colonna "d" e della diagonale a3-f8) per valorizzare la coppia degli Alfiere.

Se per impedire questo piano il Bianco si risolvesse a giocare il tratto c2-c4, allora indebolirebbe gravemente il pedone-d3 che potrà senz'altro costituire un ottimo obiettivo di attacco.

PIANO B – ATTACCO SULL'ALA DI RE

Contrariamente al piano A pensate di dover mantenere il carattere bloccato del centro in quanto questo elemento vi consente di organizzare un attacco sull'ala di Re impiegando i pedoni del vostro arrocco che, d'altra parte, si trovano già a metà strada.

Tuttavia l'arrocco del Bianco è solido e non presenta dei punti di rottura. Vi risolvete pertanto a giocare 12...♙g4 con l'intenzione di approfittare dell'inchiodatura del Cavallo-f3 per organizzare l'apertura della colonna "f", ad es. con ...♗g7 e ...f5.

Per impedire questo piano probabilmente il Bianco replicherà con 13.h3 su cui voi intendete continuare con 13...♙e6 perché avete ottenuto lo scopo di indebolire l'arrocco avversario e di creare un punto di rottura ("h3").

La vostra idea consiste ora nel preparare la spinta ...g4 con ...♙h7 e ...♗g8.

PIANO C – INTRAPPOLARE L'ALFIERE-g3

La cattiva posizione dell'Alfiere-g3, accecato dai vostri pedoni, vi induce a provocare una semplificazione che giudicate per voi favorevole.

Come nel piano B giocate 12...♙g4 ma,

dopo la presumibile replica 13.h3, avete intenzione di continuare con 13...♙×f3 e, se il Bianco riprende di Donna, di cambiare anche le Donne.

Nel finale che ne deriva da questa semplificazione l'Alfiere-g3 sarà completamente privo di mobilità poiché siete in grado di rintuzzare

il tentativo h3-h4 mantenendo la morsa dei pedoni con ...f6.

In questo modo, nel proseguimento della partita, disporrete virtualmente di un pezzo in più: il Bianco per liberare il suo Alfiere dovrebbe sacrificare un pedone e perdere parecchi tempi.

STRATEGIA: segnate il piano che ritenete giusto.

PIANO A PIANO B PIANO C

TATTICA: annotate brevemente se c'è un motivo tattico per il quale avete scartato un piano.

PIANO A:

PIANO B:

PIANO C:
