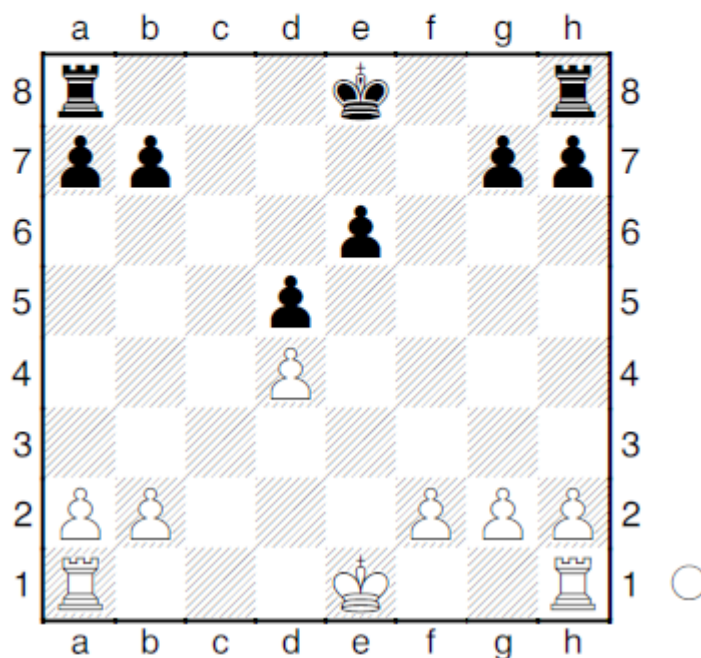


□ colonne aperte e semi-aperte



[Lupo, Francesco]



L'azione delle torri è ottimale se posizionate nelle colonne "giuste".

Le colonne migliori sono le così dette colonne aperte, ossia quelle colonne dove non troviamo pedoni di alcun colore.

Altre colonne buone sono le colonne semi-aperte, ossia quelle colonne in cui sono presenti soltanto uno o più pedoni (in caso di pedoni doppiati) del medesimo colore.

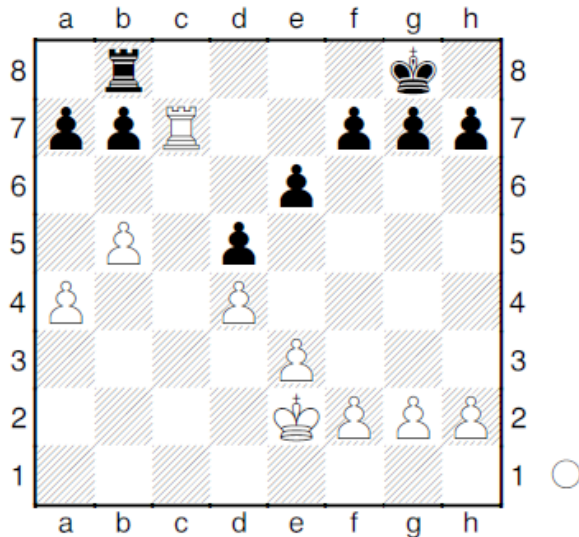
Nel diagramma possiamo osservare che la colonna C è una colonna aperta, mentre le colonne E (manca il pedone bianco) ed F (manca il pedone nero) sono colonne semi-aperte.

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a fr\_lupo@hotmail.com

□ torre in settima



[Lupo, Francesco]



Dopo aver conquistato una colonna aperta, come nel caso del diagramma dove il bianco ha il possesso della colonna C, un ulteriore passo in avanti nel posizionamento delle torri è la conquista della settima traversa (la seconda per il nero), da dove le torri possono agire anche orizzontalmente attaccando la struttura pedonale avversaria.

In questa posizione pur essendo i due giocatori in parità di materiale e con strutture pedonali simili, il vantaggio del bianco è evidente.

La torre del nero è vincolata alla difesa del pedone b7 che non può essere spinto perché cadrebbe a7, il re è impegnato a difendere i pedoni in settima che altrimenti potrebbero essere catturati dalla torre bianca.

Vediamo come il bianco può sfruttare questo vantaggio posizionale 1.Rd3 Nel finale il re diventa un pezzo attivo a6 2.b6 g5 3.f3

Rg7 4.e4 Rf6 5.g4 Rg6

[ 5...e5 6.exd5 ]

[ 5...dxe4+ 6.fxe4 h6 7.a5 Rg6 il nero è praticamente in zugzwang 8.e5 Rg7 9.d5 exd5 10.e6 Rf6 11.exf7 Rg7 praticamente forzata in vista della minaccia 12.Txb7 del bianco 12.Rd4 ed il nero non ha più mosse buone Rf8 13.Rxd5 Td8+ 14.Re6 Tb8 15.Rf6 h5 16.gxh5 g4 17.h6 eccetera ]

6.exd5 exd5 7.Td7 h5

[ 7...Tc8 8.Txb7 ]

8.Txd5 hxg4 9.fxg4 Th8 10.Td7 Txh2

11.Txb7 il pedone in b6 decide rapidamente

la partita Tb2 12.Tb8 Rg7 13.b7 Rf6

il Re nero è confinato nella settima traversa e trova sfogo solo nella casa f6 dove è al riparo degli scacchi di torre che porterebbero

all'immediata promozione, ad esempio se

[ 13...Rg6 14.Tg8+ Rh7 15.b8D ]

14.Rc4 Rg7

[ 14...Re7 15.Rc5 f5 nel tentativo di

liberare il pedone g 16.gxf5 g4 17.Th8

minaccia la promozione e se Txb7 18.Th7+

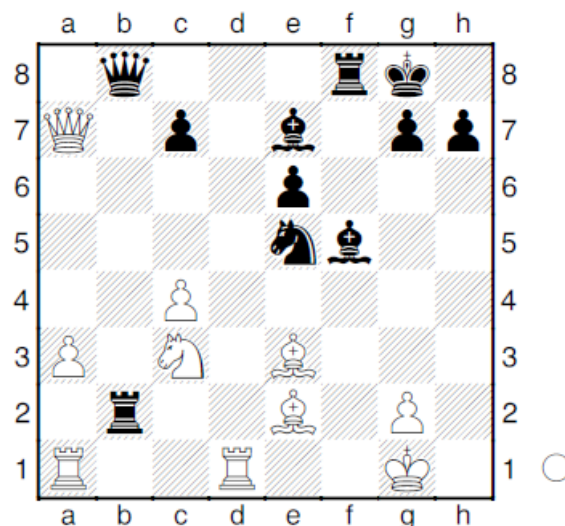
Rf6 19.Txb7 con facile vittoria ]

15.Rc5 f5 16.gxf5 g4 17.f6+ Rf7 18.Th8

Txb7 19.Th7+

1-0

## □ esempio tattico torre in 7a

■  
[Lupo, Francesco]

Il nero ha il possesso della colonna B ed una torre in seconda (la sua settima). Il cavallo in c3 è vincolato alla difesa dell'alfiere in e2 attaccato dalla Torre in b2. Anche la seconda torre del nero è ben piazzata, infatti occupa la colonna f che è aperta.

Da notare anche l'azione dell'alfiere in f5 che controllando la casa b1 impedisce di fatto al bianco di contrastare al nero il possesso della colonna b. **1.Af1** il bianco cerca di svincolare i suoi pezzi, così l'alfiere non è più attaccato e quindi il cavallo in c3 è libero di agire.

[L'alternativa 1.Dxb8 Tfxb8 2.Ac1 Ac5+ 3.Rf1 Tc2 4.Ca4 Ag4 5.Cxc5 (5.Td2 Tf8+ 6.Re1 Af2+ 7.Rd1 Txc4 8.Axg4 Txg4 9.Cc3 Txg2) 5...Axe2+ 6.Re1 Axd1 7.Rxd1 Txg2 non è molto allettante per il bianco ]

**1...c5?!** Questa non è la mossa migliore, erano sicuramente più forti sia Db3 che Cg4. Con la mossa giocata il nero tende al bianco una trappola... **2.Dxe7??** Ed il nero abbocca. Una riflessione: quando l'avversario lascia in presa del materiale (in questo caso l'alfiere in e7) i casi sono due: ha sbagliato oppure ha una motivazione "nascosta". Il bianco avrebbe dovuto prestare più attenzione ed accorgersi che dopo la cattura del pezzo sarebbe seguita **Cf3+ 3.gxf3**

[ 3.Rh1 Dh2# ]

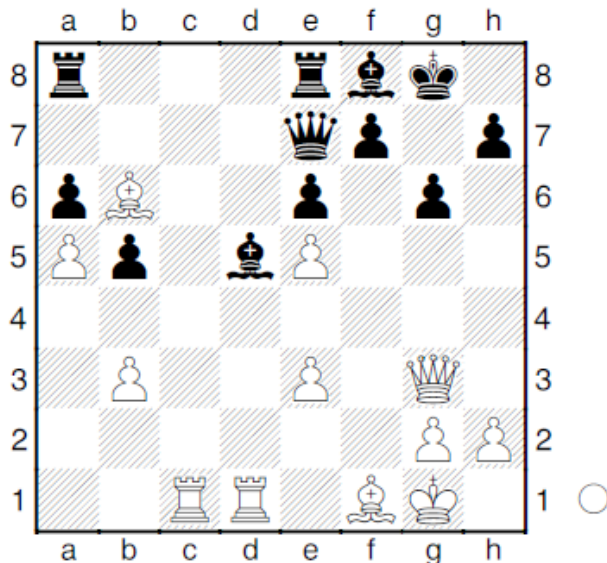
**3...Dh2#**

**0-1**

□ sfruttamento della settima

■

[Lupo, Francesco]



### 1.e4

[Il bianco potrebbe piazzare immediatamente la sua torre in settima, tuttavia a nulla porterebbe l'immediata 1.Tc7 Db4 2.Td4 Dxb3 3.Df4 Te7 ed il nero contrasta efficacemente la torre in settima del bianco.

La mossa giocata ha lo scopo di attirare l'afire del nero in e4. ]

### 1...Axe4 praticamente forzata

[ 1...Ab7 2.Tc7 Db4 3.Txb7 ]

### 2.Tc7 Da3

[praticamente forzata perché adesso non va 2...Db4 3.Td4 Da3 4.Txe4 ]

3.Tdd7 il bianco penetra con entrambe le torri sulla settima traversa creando un immediato attacco sul punto f7 Te7 4.Df4 rinforzando l'attacco su f7 e minacciando l'alfiere in e4

Ad5 le alternative sono

[ 4...Af5 5.Dd2 Tae8 6.Txe7 Axe7 ( 6...Txe7 7.Ac5 ) 7.Dd7 Rf8 8.Ae3 Td8 9.Ah6+ Rg8 10.Dxe7 oppure ]

[ 4...f5 5.exf6 Txd7 6.Txd7 Af5 7.f7+ Rh8 8.Ad4+ Ag7 9.Axg7+ Rxc7 10.Dd4+ e5 ( 10...Rh6 11.f8D+ ) 11.Dxe5+ Rh6 12.Df4+ Rg7 13.Dd4+ Rh6 14.f8D+ ]

5.b4 ostruisce l'azione della donna nera Tae8

### 6.Rh1 Da1 7.Ac5 g5 8.Df2

[ 8.Dxg5+ Rh8 9.Df6+ Ag7 10.Df2 Txd7 11.Txd7 Ac4 ( 11...Axe5 12.Dxf7 Axg2+ 13.Rxc2 Db2+ 14.Rf3 Dc3+ 15.Ad3 ) ]

### 8...Ac4 9.Axe7 Axf1 10.Ad6 Ad3+

[ 10...Ac4+ 11.Dg1 ]

### 11.Dg1 Dxg1+ 12.Rxc7 Axd6 13.exd6

### Ag6 14.Tc6 e5

[ 14...Ta8 15.Tdc7 Rg7 16.Tc8 Ta7

17.T6c7 Txc7 18.Txc7 ]

### 15.Txa6 e4 16.Te7 Td8 17.Tb6 Rf8 18.a6

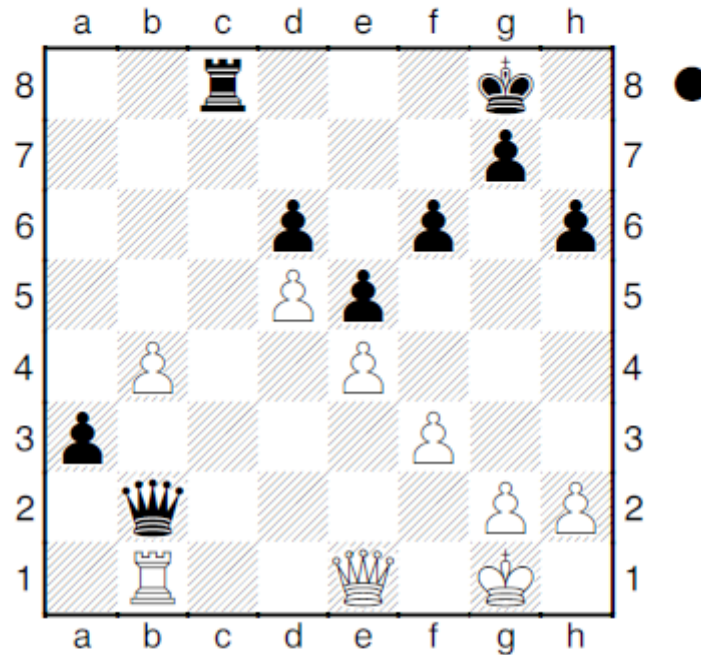
### Txd6 19.Txd6 Rxe7 20.Txc6 hxg6 21.a7

1-0

□ esempio pratico



[Lupo, Francesco]



Il controllo della seconda traversa e le minacce legate alla promozione del pedone a consentiranno al nero di vincere facilmente  
**1...Tc2 2.b5**

[ 2.Txb2 axb2 e non c'è difesa a Tc1 e successiva promozione ]

[non va neanche 2.Df1 Txc2+ 3.Dxc2 ( 3.Rh1 Txc2+ 4.Rg1 Tg2+ 5.Rh1 Tf2 6.Dg1 Th2+ 7.Dxh2 Dxb1+ ) 3...Dxb1+ 4.Rf2 Db2+ 5.Rg3 Dxg2+ 6.Rxc2 a2 ]

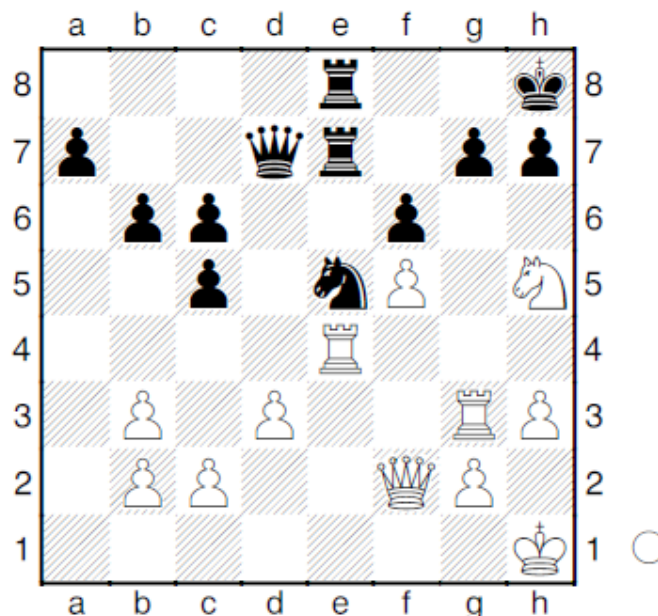
**2...Txc2+ 3.Rf1 Txc2 4.Txb2 axb2 5.Rg1 Tc2 6.Db4 Tc1+ 7.Rg2 b1D**  
**0-1**

□ Tartakover

■ Rubinstein

Mosca

1925

*[Lupo, Francesco]*

In qualche occasione l'irruzione di una torre in settima traversa può avere un immediato riscontro tattico, come ad esempio nella seguente posizione **1.Txg7** Il bianco cattura un importante pedone che indebolisce le difese del re nero. Dopo la logica risposta **Txg7** segui **2.Cxf6 De7 3.Cxe8 Dxe8 4.Df4** Il bianco minaccia di riprendere il pezzo sacrificato a causa dell'inchiodatura del cavallo in e5 e di restare con un forte pedone in più sulla colonna f. Vano è il tentativo di salvarsi con **Te7 5.f6 Cg6**

[non salva neanche **5...Te6 6.Txe5 Txe5 7.f7 Te1+ 8.Rh2 Df8 9.Df6+ Dg7 10.f8D#**]

**6.Txe7 Cxe7**

[perde anche **6...Df8 7.Dc7 Dxf6 8.Tf7** e non c'è difesa, ad esempio **Dd4 9.Txh7+ Rg8 10.Df7#**]

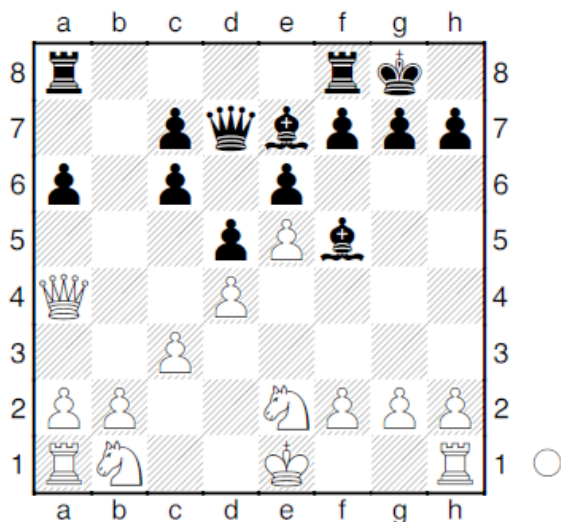
**7.f7** ed il nero abbandona, non c'è modo di salvarsi dalla doppia minaccia alla donna e **Df6** (o anche **e5**) # ad esempio **Df8 8.Df6+ Dg7 9.f8D+ Cg8 10.D6xg7#**

1-0

## □ 2 alfieri vs 2 cavalli

■

[Lupo, Francesco]



In questa posizione il nero possiede la coppia degli alfieri, contrapposta ai due cavalli del bianco.

In queste situazioni bisogna considerare che: gli alfieri sono più forti in campo aperto, quindi è bene aprire le linee per sfruttarne al massimo le potenzialità;

i cavalli sono più a loro agio nelle posizioni chiuse dove possono sfruttare il loro particolare movimento che, spesso, gli consente di insinuarsi tra le linee avversarie.

**1.Cd2** con il senno di poi sarebbe stato meglio arroccare, anche se dopo

[ 1.0-0 Tfb8 2.b4 a5 3.bxa5 Tb2 la posizione del nero è senz'altro preferibile. ]

**1...Ad3** con questa mossa d'alfiere il nero di fatto impedisce al bianco di arroccare. **2.b4** giocata nel tentativo di impedire l'apertura delle linee con **c5 a5 3.Db3**

[ 3.bxa5 Ab5 4.Dc2 Txa5 5.Cb3 Ta3 lascerebbe il nero in chiaro vantaggio ]

**3...Tfb8 4.Cf4 Aa6 5.a3 c5 6.dxc5 Axc5** approfittando dell'inchiodatura del pedone b4

**7.Td1 De8** per prevenire **Ce4** del bianco

**8.Dc2 Af8** L'alfiere apparentemente indietreggia, ma è solo per permettere una ulteriore spinta in **c5 9.h4 c5 10.Th3**

[non va meglio dopo 10.bxa5 Tb5 11.c4 Txa5 12.Th3 dxc4 13.Cxc4 Axc4 14.Dxc4 Ta4 15.Dc1 Db8 16.Cd3 c4 17.Cb4

**Dxe5+ 18.Rf1 Axb4 19.axb4 Txb4**

e dopo la liquidazione dei pezzi il nero si ritrova con 2 pedoni in più ]

**10...cxb4 11.axb4 axb4 12.cxb4 Txb4**

**13.Tf3 Txf4! 14.Txf4 Db5 15.Cf3 Df1+**

**16.Rd2 De2+ ed il bianco abbandona in vista di 17.Rc1 Aa3+ 18.Rb1 Tb8+ 19.Ra1**

**Dxc2**

**0-1**

Un alfiere può essere definito “Buono” quando le diagonali su cui puoi muoversi sono aperte, di conseguenza un alfiere è “cattivo” nel caso in cui le diagonali stesse sono chiuse.

A determinare lo *status* dell’alfiere è la conformazione della propria struttura pedonale. Per valorizzare un alfiere i pedoni NON devono essere posti nelle case dello stesso colore dell’alfiere. In questo caso infatti finirebbero con l’ostacolarne i movimenti, chiudendo essi stessi le diagonali.

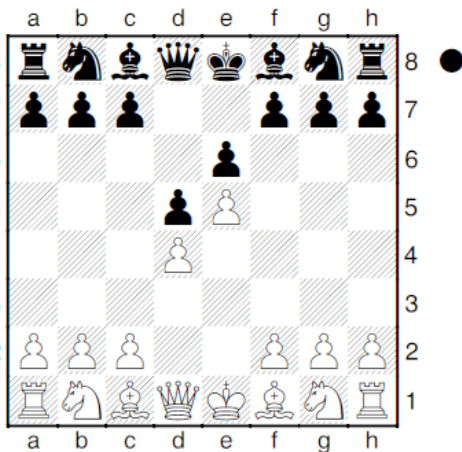
Ci sono diverse disposizioni pedonali che, già dall’inizio della partita, determinano lo stato di un alfiere (buono /cattivo).

Vediamo due esempi e due possibili soluzioni per eliminare questa debolezza strategica.

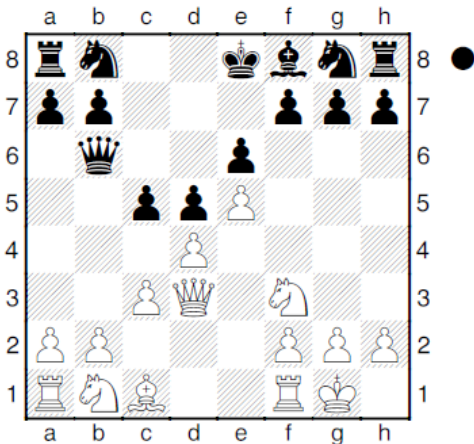
□ difesa francese,

■ [Lupo,Francesco]

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5



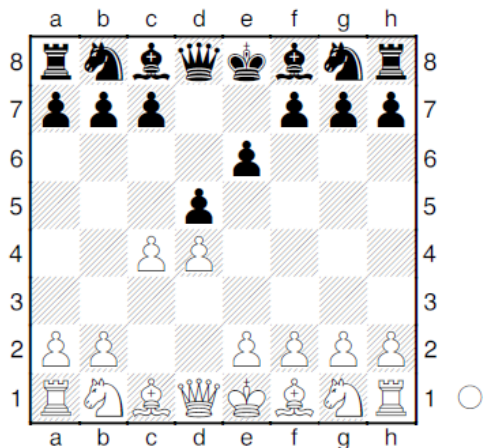
L'alfiere campo chiaro del nero è fortemente limitato dalla disposizione dei suoi pedoni, soprattutto il pedone in e6 che chiude la diagonale c8-h3 c5 4.c3 Db6 5.Cf3 Ad7 con l'idea di giocare successivamente Ab5 e sbarazzarsi così dell'alfiere cattivo. 6.Ad3 Ab5 7.0-0 Axd3 8.Dxd3



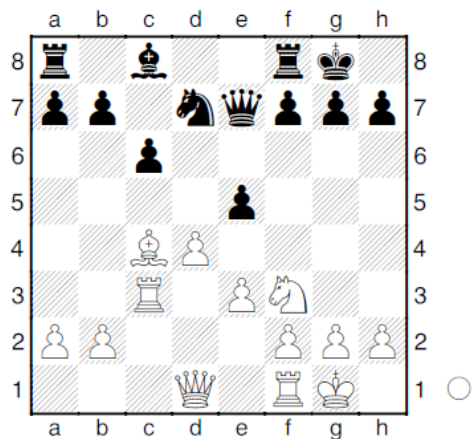
□ partita ortodossa

■ [Lupo,Francesco]

1.d4 d5 2.c4 e6 Diagramma



Anche in questa variante d'apertura il pedone in e6 ostacola i movimenti dell'alfiere in c8. 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Cbd7 5.e3 Ae7 6.Cf3 0-0 7.Tc1 c6 8.Ad3 dxc4 9.Axc4 Cd5 10.Axe7 Dxe7 11.0-0 Cxc3 12.Txc3 e5



ed il nero elimina l'ostacolo allo sviluppo dell'alfiere c8



□ partita esemplificativa,

■ Difesa est indiana

[Lupo, Francesco]

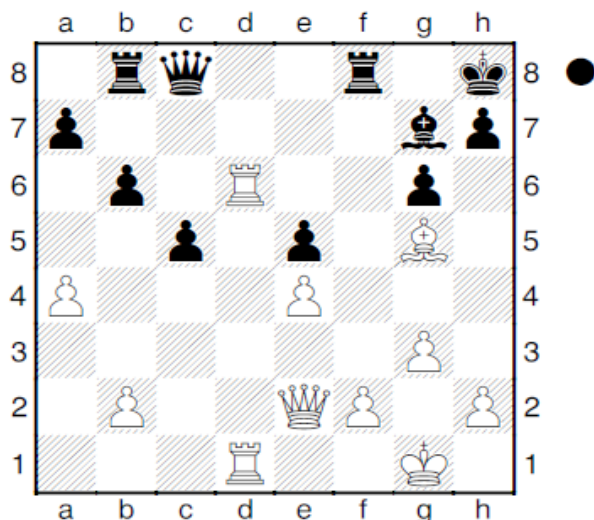
1.d4 g6 2.Cf3 Ag7 3.g3 d6 4.Ag2 Cf6  
5.0-0 0-0 6.c4 Cc6 7.d5 Ca5 8.Ca3 c5  
9.Cd2 e6 10.dxe6 fxe6 Il nero rende  
temporaneamente cattivo l'alfiere c8, puntando  
alla possibilità della spinta in d5. 11.Ce4  
Cxe4 12.Axe4 Cxc4 13.Cxc4 d5 14.Af3  
Una mossa apparentemente "strana" che ha  
l'obiettivo di ostruire l'azione della torre f8  
[ 14.Ag2 dxc4 15.Dc2 Dd4 ]  
14...dxc4 15.Dc2 Dc7 16.Dxc4 il nero non è  
riuscito a liberare l'alfiere c8 che resta cattivo  
e si ritrova con il pedone in e6 isolato e  
sottoposto ad attacco Tb8

[il tentativo 16...b5 non porterebbe ad una  
buona posizione dopo 17.Dxb5 Tb8  
18.Dc4 Axb2 19.Tb1 Axc1 20.Txb8 Dxb8  
21.Txc1 con chiaro vantaggio bianco ]

17.a4 b6 18.Ta3

[ 18.Af4 sarebbe stata contrastata da Ae5 ]

18...Rh8 19.Td3 Il bianco va ad occupare  
una colonna aperta e5 questa mossa apre la  
diagonale c8-h3 all'alfiere di campo chiaro del  
nero ma rende cattivo quello di campo scuro  
in g7. Assistiamo quindi ad una sorta di  
staffetta tra i due alfieri. 20.Tfd1 Af5 21.e4  
Ah3 22.Ae2 questa mossa nasconde una  
minaccia tattica, ossia 23.g4 e l'alfiere in h3  
non avrebbe scampo Dc8 23.Td6 Ag4  
24.Ag5 assumendo il controllo della casa d8 il  
bianco impedisce ogni reazione del nero sulla  
colonna d Axe2 25.Dxe2



adesso è evidente la differenza tra i due alfieri  
rimasti in campo, quello buono del bianco e  
quello cattivo del nero De8

[ 25...h6 26.Txg6 hxg5 27.Dh5+ Rg8  
28.Txg7+ Rxg7 29.Td6 e nonostante la  
torre in più il nero è senza difese. Ad  
esempio Tb7 30.Th6 Tg8 si minacciava  
Dg6# 31.Tg6+ Rf8 ( 31...Rf7 32.Dh7+  
Tg7 33.Txg7+ e matto alla successiva )  
32.Tf6+ Re7 33.Df7+ Rd8 34.Dxg8+ Rc7  
35.Tc6+ Rxc6 36.Dxc8+ ]

26.b3?!

[era senz'altro migliore 26.Td7 Af6 27.Da6  
Axc5 28.Dxa7 Af6 29.Txh7+ Rg8 30.Tdd7  
ancora una volta il materiale in più non  
mette al riparo il nero che è senza difese in  
vista di Tg7+ ]

26...Df7 27.De3 Df3 28.Dxf3 il bianco  
decide di semplificare in vista di un finale che  
lo vede dominare sulla colonna d e con un  
alfiere buono contro uno cattivo Txf3

29.Td8+ Txd8

[ 29...Tf8 30.Txf8+ Axf8 la ripresa di torre  
riporta alla partita 31.Af6+ Ag7 32.Axc7+  
Rxc7 33.Td7+ ]

30.Txd8+ Tf8 31.Td7

[andava anche 31.Txf8+ Axf8 32.Af6+ Ag7  
33.Ad8 Ah6 34.Ac7 con l'idea Ab8  
attaccando alla base la struttura pedonale  
del nero. Da notare come l'alfiere campo  
scuro del nero è inerte ed impossibilitato ad  
intervenire a sostegno dei suoi pedoni ]

31...h6 32.Ae3 a5

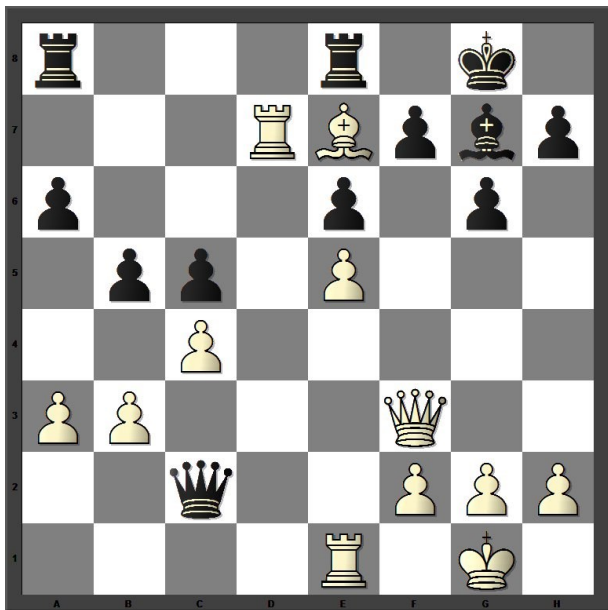
[ 32...Ta8 avrebbe messo il nero in  
zuzzwang e consentito al bianco di vincere  
con la semplice centralizzazione del Re via  
f1-e2-d3-c4-d5 33.Rf1 e se il nero tenta di  
liberarsi con la spinta del pedone a a6  
34.Td6 b5 35.Txg6 c4 36.bxc4 bxc4  
37.Axh6 Axh6 38.Txh6+ Rg7 39.Tc6 ]

33.Td6 Tf6 34.Txf6 Axf6 35.Axh6 g5  
36.Af8 Rg8 37.Ad6 Rf7 38.Ac7 b5  
39.axb5 c4 40.bxc4 a4 il tentativo di  
controgioco con il pedone a è subito frustrato  
41.Ad6 Ae7 42.Axe5 Re6 43.Ad4 a3 44.f4  
a2 45.Rf1 gxf4 46.gxf4 Af6 47.f5+ Rf7  
48.e5 Ag5 49.Re2 Ae7 50.b6 ed inl nero  
abbandona. A questo punto non va neanche  
Ac5 51.e6+ Re8 52.b7 Ad6 53.f6  
1-0

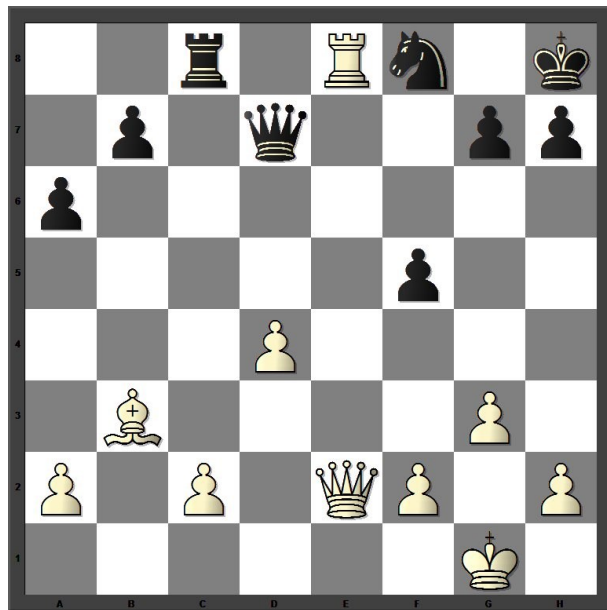
Esercitazioni tattiche (non necessariamente collegate all'argomento specifico della lezione)

Prova a ritrovare le soluzioni che abbiamo già visto on line.

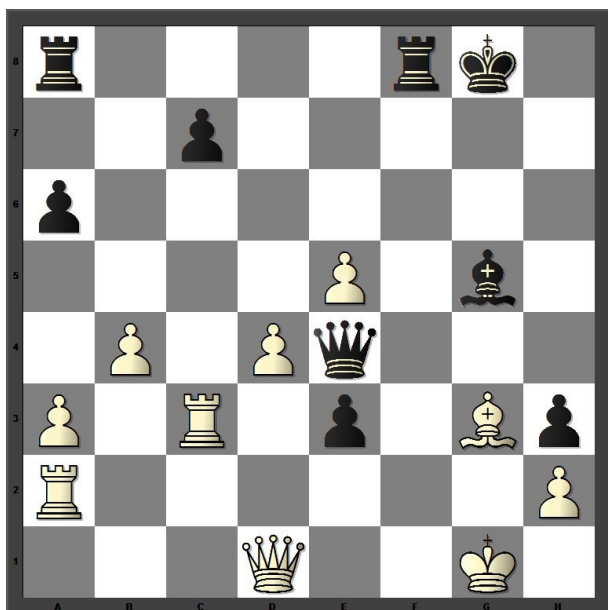
Se non ci riesci nella pagina successiva troverai la mossa iniziale di ognuna delle combinazioni, spetterà comunque a te l'ulteriore analisi per capirne a fondo il significato.



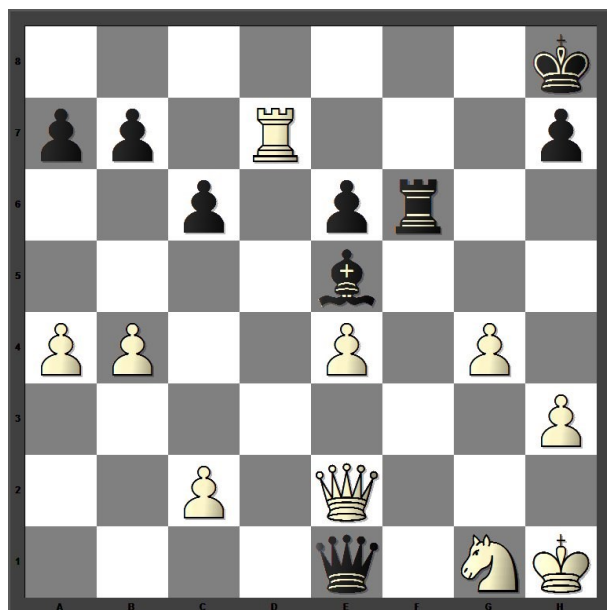
POSIZIONE 1 - MUOVE IL BIANCO



POSIZIONE 2 - MUOVE IL BIANCO



POSIZIONE 3 - MUOVE IL NERO



POSIZIONE 4 - MUOVE IL NERO

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 4 novembre 2020

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a [fr\\_lupo@hotmail.com](mailto:fr_lupo@hotmail.com)

Ecco le prime mosse di ognuna delle combinazioni:

POSIZIONE 1

1.Ad8

POSIZIONE 2

1.Dc4

POSIZIONE 3

1... Tf2

POSIZIONE 4

1... Tf2