

CORSO ISTRUTTORE CAPO PALERMO 2018

RISORSE PER LA PATTA: STALLO, PERPETUO E...FORTEZZA!

GIULIANO D'EREDITA'

INTRODUZIONE

Gli scacchi sono una disciplina che offre un ventaglio sterminato di regole strategiche e temi tattici, che sono il bagaglio che ogni giocatore che pratica l'agonismo ha il dovere di conoscere ed arricchire continuamente con lo studio e la pratica. Ciò nondimeno, non mancano nel panorama scacchistico delle situazioni assolutamente inconsuete che delle volte possono consentire al giocatore in chiaro svantaggio di potersi salvare, raggiungendo un insperato pareggio. Parliamo delle risorse legate allo stallo, allo scacco perpetuo (che tecnicamente è assorbito dalla ripetizione di posizione) ed alla patta posizionale, cioè alla cosiddetta "fortezza".

Queste situazioni hanno dalla loro anche una non indifferente componente artistica e di fantasia che le rendono amabili al grande pubblico degli appassionati, ma che comunque il giocatore agonista deve imparare a conoscere se vuole da un canto utilizzare anche questa risorsa tecnica, e dall'altro anche esercitare quella sorta di pensiero laterale che sostanzialmente è sinonimo di pura creatività.

Quindi dal punto di vista dell'Istruttore queste risorse devono trovare un giusto spazio nella preparazione dell'agonista, anche per metterlo in guardia da ..brutte sorprese. Non solo, ma in alcuni momenti e contesti introdurre un momento diciamo diverso può essere utile e può stimolare interesse, mi riferisco anche a contesti meno specialistici o in sede di incontri e/o conferenze e seminari; infatti questi casi destano stupore e interesse anche in scacchisti di non elevata caratura tecnica, e mostrano ancora una volta la inesauribile ricchezza del Gioco.

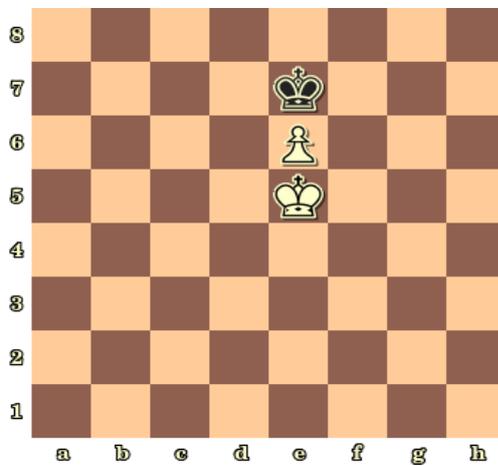
Naturalmente Gli esempi su questi temi sono innumerevoli e la letteratura sterminata, di conseguenza questo breve lavoro non vuole essere una trattazione organica dei temi, ma giusto uno spunto di riflessione e degli esempi concreti per la didattica.

I temi sono per lo più tratti da libri, in particolare dal bellissimo libro di John Nunn "La tattica nel finale" (Mursia), dal monumentale "Strategia e tattica degli scacchi" di G. Lisysin (Ediscere), da "Questione di tecnica" di J. Aagard (Caissa), ma anche sono presenti dei temi abbastanza elementari che compaiono in parecchi testi

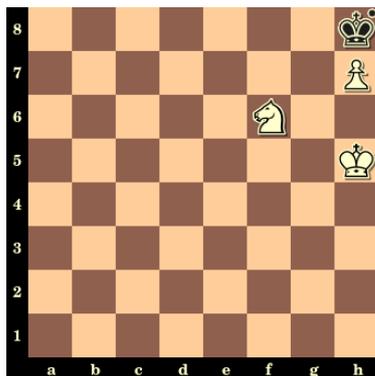
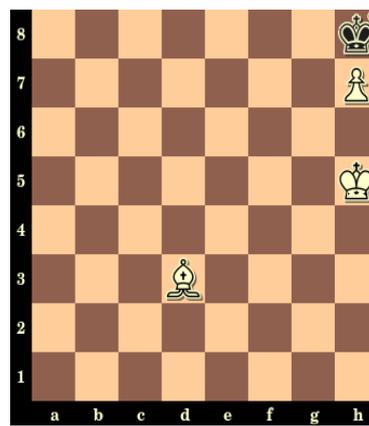
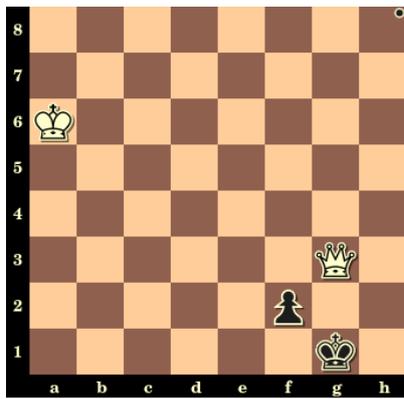
PARTE I - LO STALLO

Lo stallo è un'arma difensiva molto utilizzata, ovviamente per lo più nel finale di partita, e gli stalli più classici sono caposaldi della teoria dei finali, facciamo solo una brevissima carrellata dei più noti.

Già dai livelli più elementari il finale di R+pedone vs. R con la possibilità di stallo è certamente nota.

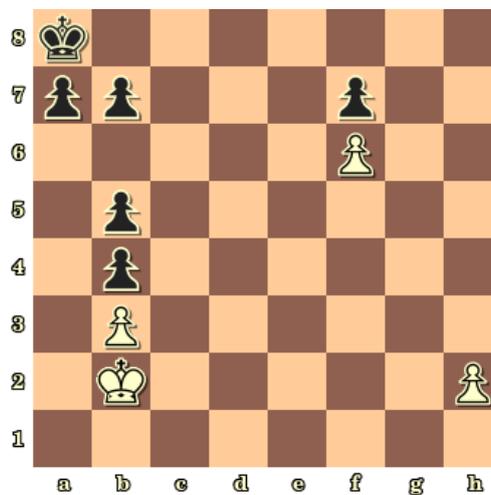


La posizione con il pedone di torre e l'alfiere “inefficace” dovrebbe essere nota agli allievi già da livelli non troppo alti, al pari del finale con R+D vs R + pedone in settima su colonna c o f con R attaccante lontano. Fondamentale la loro conoscenza per potere prendere decisioni al momento di una liquidazione. Il finale con C + pedone di T con R difendente all'angolo è ugualmente istruttivo



Lo stallo è ovviamente ricercato dalla parte in svantaggio, che in alcuni casi riesce ad auto-intrappolarsi al fine di mettersi in stallo.

Un caso davvero interessante di auto-intrappolamento con stallo è la cosiddetta “trappola siberiana”



In questa posizione il piano del Nero, col tratto, visto che il pedone bianco è irraggiungibile, è “l'autostallo” mediante la manovra a6, Ra7, Rb6, Ra5, b6

Col tratto al Nero, questo piano è realizzabile senza ostacoli. Col tratto al Bianco, le cose cambiano:

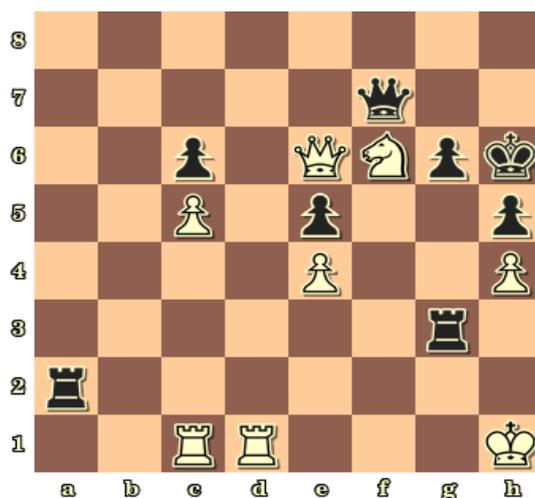
Il Bianco ha una risorsa notevole:

1. h4 a6
2. h5 Ra7
3. h6 Rb6
4. h7 Ra5
5. h8 = C!! b6
6. Cg6! Fxg6
7. f7 ed il B vince facilmente

IL TEMA DEL DESPERADO

Questo tema è rappresentato dall'”estremo sacrificio” di un pezzo che si autoelimina per indurre lo stallo. Ovviamente Donna e Torre sono i principali protagonisti di questo tema, in quanto per il Re nemico è difficile sottrarsi allo scacco perpetuo

Vediamo come si è sviluppata la situazione nella partita Belyavsky – Christiansen (Reggio Emilia 1987), peraltro interessante e istruttiva anche da un punto di vista psicologico (mai rilassarsi fino a quando l'avversario non ti stringe la mano...). In questa partita convivono i temi dello scacco perpetuo e dello stallo, risorse che spesso si trovano combinate. Il Bianco ha vantaggio di materiale e non solo, deve solo stare attento alle ultime risorse dell'avversario...



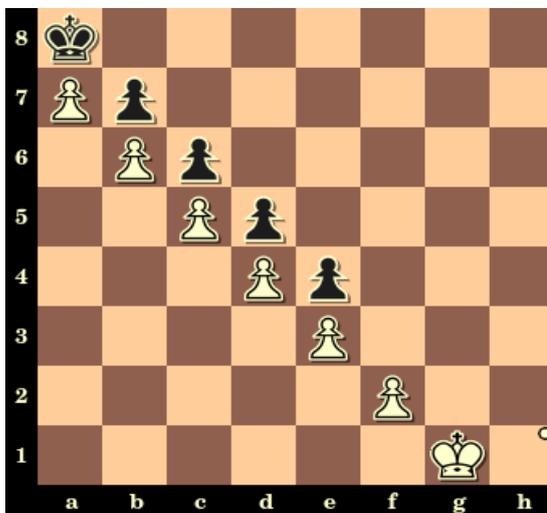
L'ultima mossa del Nero è stata la”disperata” DxAf7, offrendo la donna in presa. Se il Bianco incautamente accetta la gentile offerta il Nero dà scacco perpetuo con Th3-Tg3-Tf3-Te3

Belyavsky fiuta il pericolo, e prosegue con 1. Td7! Mossa certamente vincente. Il Nero tenta un

altro trucco: 1...Dxf6! Il punto esclamativo se non altro perchè è l'unica possibilità. A questo punto Belyavsky si rilassa, e casca nella trappola 2. Dxf6?? cui segue il tema del “desperado”, anzi dei desperados, perchè le Torri immolate sono due..2..Th2+! 3. Rxh2 , Tg2+ e patta perchè se il Bianco cattura la T è stallo, e neanche il suo Re può sfuggire in alcun modo agli scacchi da g3-g2-g1.

Il Bianco avrebbe invece dovuto giocare 2. Th7+, e dopo la cattura forzata della T bianca semplicemente Dxf6 ed il R nero nn è più in stallo.

Un'altro esempio di tentativo di stallo, piuttosto elementare ma molto divertente ed adatto a corsi di gruppo, è la cosiddetta “scala di do”



Il R nero è in stallo, il Bianco deve risalire la scala per vincere la partita....

Soluzione : 1.f3 exf3

2. Rf1! f2

3.e4 dxe4

4. Rxf2 e3+

5.Re1! e2

6.d5 cxd5

7.Rxe2 d4

8. Rd2 d3

9. c6 bxc6

10. Rxd3 Rb7

11.Rc4 Ra8

12. Rc5 Rb7

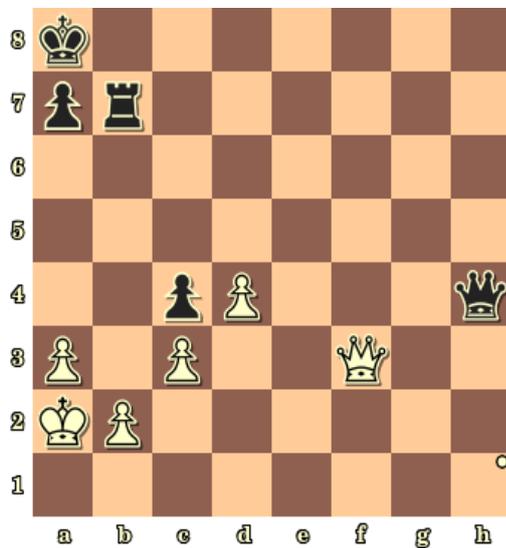
13. a8=D +! Rxa8

14. Rxc6 Rb8

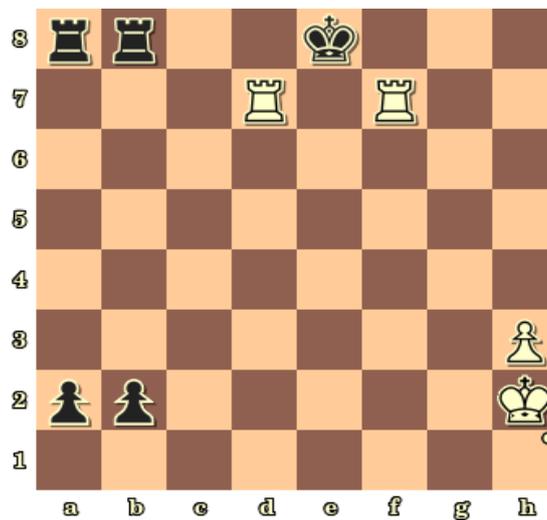
15 b7 abbandona

Da un punto di vista strettamente regolamentare la patta per scacco perpetuo è “assorbita” dalla patta per ripetizione di posizione, che inevitabilmente avviene in questi casi. Ci sono alcuni temi classici di perpetuo, che è bene che gli allievi abbiano bene in mente.

La Donna è il pezzo più potente e normalmente il migliore attore per dare il perpetuo. Ecco un primo, classico esempio:

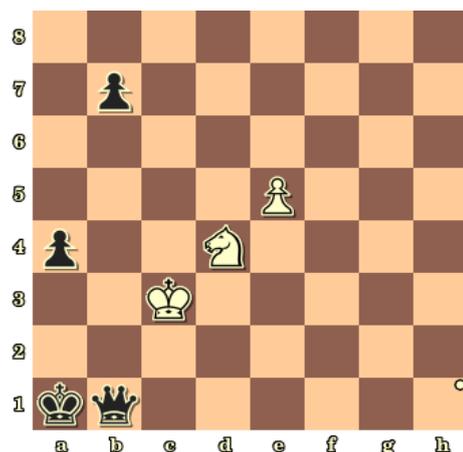


Il Bianco, col tratto, ha una Torre in meno e si rifugia nel perpetuo: Df8+ e poi Df3 e così via. Anche le due torri in settima sono un fortissimo strumento per il perpetuo, in questo caso resosi necessario:

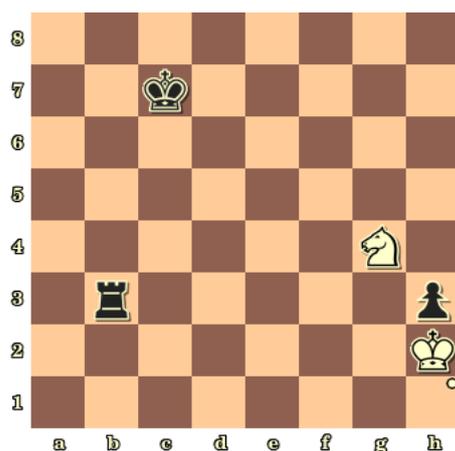


1. Tfe7+ seguita dallo scacco perpetuo sulla settima traversa-.

Molto particolari sono gli esempi di perpetuo inflitti dal cavallo, nel prossimo esempio il Bianco se la cava nonostante il grave svantaggio di materiale



Una forma diversa ma altrettanto valida di perpetuo è quello che Lisysin, nel suo eccellente libro “Strategia e tattica degli scacchi” chiama “l'attacco continuo”, come nell'esempio che lui stesso riporta, tratto da uno studio del grande Kasparjan)



Tratto al Bianco. Le possibilità di vittoria del Nero sono riposte nel pedone h, che il Bianco si affretta ad attaccare:

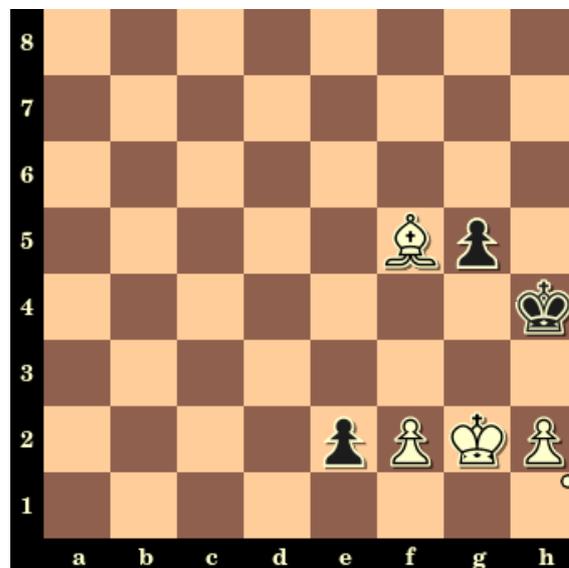
1. Cf2 Tb2 (forzata)
2. Rg1! Ora se il Nero gioca Tb3 ovviamente ancora Rh2 ripetendo la posizione al nero non rimane che 2...h2 +, cui segue 3. Rh1! Ora se 3...Txf2 è stallo, se il Nero rimane sulla seconda traversa con la Torre o muove il R segue Cg4 ed il pedone sarà catturato con posizione di patta.

PARTE III - LA FORTEZZA (O PATTA POSIZIONALE)

La Fortezza, o patta posizionale, è una posizione tale in cui la parte che gioca per la vittoria non riesce in alcun modo a fare progressi, nonostante possa avere un vantaggio di materiale che in altre situazioni condurrebbe senza dubbio alla vittoria. Le situazioni sono molto istruttive anche perché mettono chiaramente in evidenza le funzionalità dei pezzi

Nel seguente esempio la fortezza è eseguita limitando al massimo l'attività del re avversario.

L'idea base è porre l'alfiere in g4 sostenuto dal pedone h3; l'apparire della Donna nera non dà il punto intero.



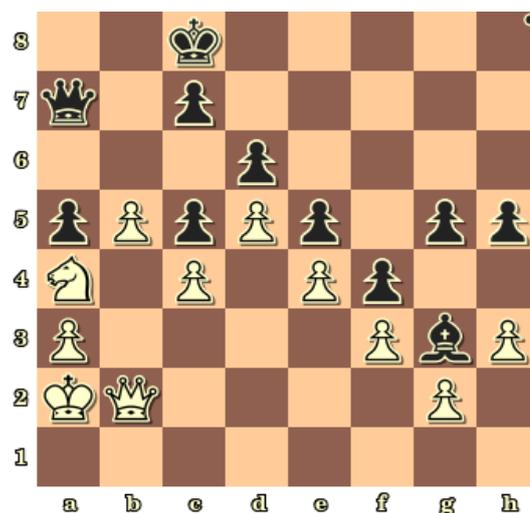
Ad esempio:

1. Ag4! E1=D (se 1..Rxf3 2. f3+ seguita da Rf2 e patta comoda)
2. h3! Fortezza.
3. Ora semplicemente il R bianco oscilla tra g1 g2 f3 e3 e2 e1 avendo solo l'accortezza di evitare la pericolosa casa h1. Occorre comunque precisione, perché se lo stesso tema è svolto utilizzando come base per l'Ag4 il pedone f il Bianco è facile preda della donna nera,

ad esempio

1. f3?? e1=D
2. Ag4 Dd2+
3. Rg1 Dd2!
4. Rh1 Df2 ed il Nero vince.

Ovviamente promozioni minori non alterano la sostanza



Mossa al Nero che è in chiara difficoltà; il Bianco ha un piano chiaro per vincere (interessante farlo trovare agli allievi), cioè Dd2, Rb3, Cc3, Ra4 seguita da Ca2-c1-b3, attaccando tre volte il pedone a5 che è difendibile dal Nero al massimo due volte. In questa prospettiva, il Nero gioca la “pazzesca” 1...Db6!?

2. Cxb6+? Il Bianco ci casca! 2...cxb6. Sostanzialmente il Nero ha chiuso la saracinesca...la partita proseguì con 3. h4 , gxh4 4. Dd2 h3 5. gxh3 h4 e patta

Il Bianco avrebbe dovuto invece semplicemente proseguire col piano sopra indicato senza farsi ingolosire dal facile guadagno di materiale.

CONCLUSIONI

Alcuni sostengono che gli scacchi sono un gioco fatto di...eccezioni, e che quindi non vanno presentati i principi generali, ma questa è una tesi estrema.

Nella mia opinione (comunque suffragata dai maggiori esperti di didattica ed allenatori) i principi generali vanno comunque conosciuti, ma naturalmente vanno appresi in modo critico e non dogmatico.

I principi ci danno gli elementi per valutare le posizioni, senza però mai staccarsi dal caso concreto. La maestria è frutto della conoscenza, non solo di talento di calcolo e di fantasia. Certo tutte queste componenti sono necessarie per formare un giocatore che ambisce al livello magistrale o al professionismo, ma la base è data dalla conoscenza della tecnica scacchistica, attraverso un lavoro duro ma che deve essere ben guidato dall'Istruttore, soprattutto in età giovanile. Proprio per stimolare senso critico e fantasia lo studio delle risorse di patto di cui si è discusso può essere utile all'Istruttore, talvolta anche per introdurre un momento diverso e divertente all'interno del lavoro di formazione.

Infatti non sempre il lavoro procede come programmato, e l'Istruttore, al pari del giocatore, deve avere sempre tante risorse a disposizione, anche per...stupire, quanto basta e quanto serve, per mostrare sempre le innumerevoli sfaccettature e sorprese presenti nella nostra fantastica disciplina.