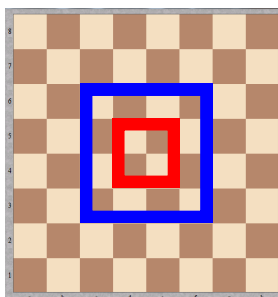


Strategia generale delle aperture



Nel considerare gli aspetti strategici legati all'apertura la prima cosa che dobbiamo considerare è il centro.

Definiamo come centro della scacchiera il quadrato formato dalle case **e4-d4-e5-d5**, possiamo considerare anche un altro quadrato, definendolo centro allargato, ossia quello delimitato dalle case **c3-f3-c6-f6**.

Il controllo del centro è un elemento fondamentale per un corretto avvio della partita.

È evidente che un pezzo collocato in una casa centrale, ad esempio un Alfiere o un cavallo in d4, risulta sicuramente più attivo di un pezzo collocato in una zona marginale della scacchiera, semplicemente perché dispone di un maggior numero di mosse.

Questa regola vale per tutti i pezzi, tranne che per la torre che per il suo movimento dispone in ogni posizione di un potenziale massimo di 14 mosse diverse, a patto naturalmente di avere le linee di movimento completamente libere.

Cerchiamo di capire come ci si deve muovere in relazione al centro.

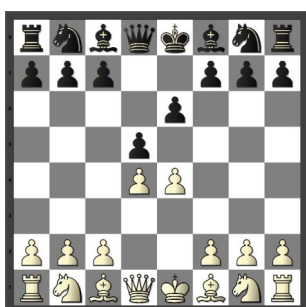
Il BIANCO

dovrebbe cercare di portare al centro almeno 2 pedoni, possibilmente affiancati, in maniera da controllare il maggior numero di case.

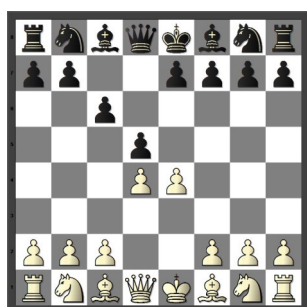
Il NERO

dovrebbe cercare di contrapporsi al bianco portando al centro almeno un pedone, possibilmente difeso da un altro pedone che lo possa sostituire in caso di cambio.

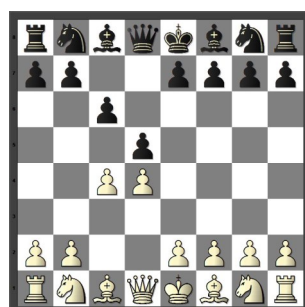
Vediamo alcuni esempi:



Difesa Francese



Difesa Caro-Kann

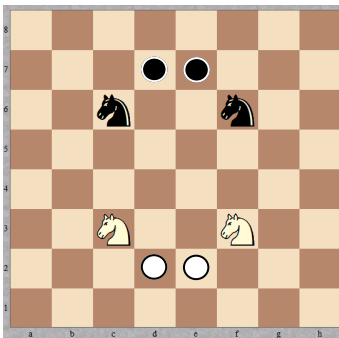


Partita di Donna

Le spinte dei pedoni centrali oltre che per controllare il centro servono anche per aprire la strada allo sviluppo dei pezzi retrostanti, sviluppo che si articola generalmente in 3 fasi

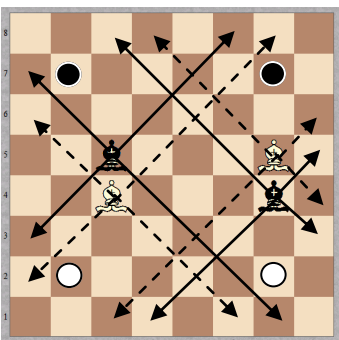
- 1) Sviluppo dei pezzi minori (alfieri e cavalli)
- 2) Arrocco
- 3) Sviluppo dei pezzi maggiori (donna e torri).

In relazione al primo punto, lo sviluppo dei pezzi minori va effettuato in maniera che la loro azione sia diretta verso il centro della scacchiera.



Le case naturali per lo sviluppo dei cavalli sono quindi c3 ed f3 per il bianco e c6 ed f6 per il nero.

È possibile, e spesso avviene, anche uno sviluppo coordinato dei due cavalli con il set d2-f3 per il bianco e d7-f6 per il nero. Meno frequente, ma possibile, anche il set e2-c3 (e7-c6). Passivo è invece il set di sviluppo che vede i cavalli affiancati in e2-d2 (e7-d7). Sviluppi dei cavalli passando per case laterali (a3-h3 o a6-h6) sono possibili, queste mosse sono però sempre legate ad una eventuale manovra del cavallo che passa da una casa laterale per raggiungerne una migliore, ad esempio da a3 in c4 o, per il nero, da h6 in f5.



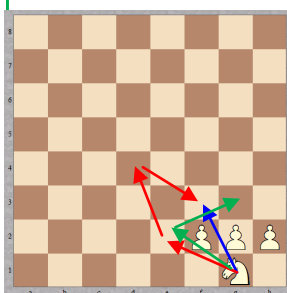
Le case naturali per lo sviluppo degli alfieri sono invece quelle che vanno dalla loro 2^a alla 5^a traversa. Bisogna tener conto che spesso gli alfieri sono già in gioco nella loro posizione di partenza, a patto naturalmente che le diagonali su cui si muovono siano aperte. Esistono parecchie aperture in cui gli alfieri svolgono la loro funzione da fermi, ad esempio in c1 o in c8, con compiti sia difensivi, ad esempio la difesa del punto b2 (b7), che offensivi, puntando sulla diagonale c1-h3 (c8-h6) sull'ala di re dell'avversario. La 6^a traversa, ultima utile per la prima mossa di sviluppo di un alfiere, raramente è disponibile in apertura. Una ulteriore possibilità per lo sviluppo degli alfieri è l'apertura del così detto fianchetto ed il loro posizionamento in b2-g2 (b7-g7), case da cui controllano le così dette diagonali maggiori.

Un altro aspetto importante dell'apertura è il tempo di gioco, inteso naturalmente non come tempo di riflessione impiegato per giocare le mosse, ma come numero minimo ed ottimale di mosse necessario per raggiungere gli obiettivi strategici prefissati per l'apertura.

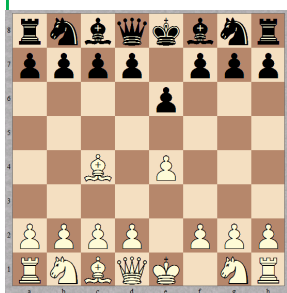
Per questo motivo al bianco, già dall'inizio della partita, viene attribuito un seppur minimo vantaggio, determinato proprio dal così detto vantaggio del tratto in quanto sta a lui la prima mossa e quindi ha un tempo di gioco di vantaggio rispetto all'avversario.

L'espressione perdere un tempo sta quindi a significare giocare una mossa che non rientra nella sequenza ottimale per il raggiungimento di un obiettivo, sia esso strategico o tattico.

In apertura, per evitare di perdere inutili tempi di gioco, ci sono 3 regole d'oro da seguire:

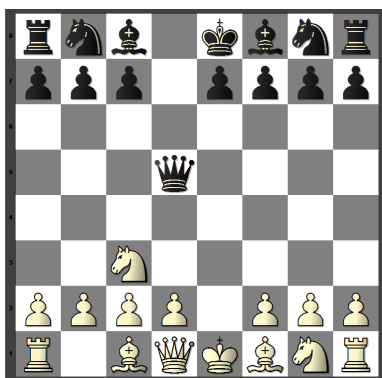


A) Occupare nel minor numero di mosse la casa designata per lo sviluppo di un pezzo. Bisogna considerare che, spesso, la casa di sviluppo è raggiungibile in una sola mossa, ad esempio se decidiamo di sviluppare il nostro cavallo g1 in f3 è evidente che possiamo raggiungerlo direttamente e non avrebbe senso manovrare in più mosse, ad esempio Ce2-d4-f3. Ci sono dei casi in cui è possibile uno sviluppo in 2 mosse. Poniamo ad esempio di voler sviluppare il cavallo g1 in g3, passeremo allora per e2 ed in 2 mosse raggiungeremo la casa designata. Queste manovre devono sempre seguire un piano strategico ben preciso che le giustifichi. In questo specifico caso lo scopo potrebbe essere quello di una successiva spinta del pedone f.



B) Non sviluppare pezzi in posizioni nelle quali possono essere facilmente attaccati dai pezzi avversari ed essere quindi costretti a muoversi ulteriormente.

Dopo 1.e4, e6 2.Ac4 non è il miglior modo di mettere in gioco questo pezzo, adesso il nero può infatti attaccarlo con 2..., d5 costringendolo a muoversi ancora regalando un tempo di gioco al nero.

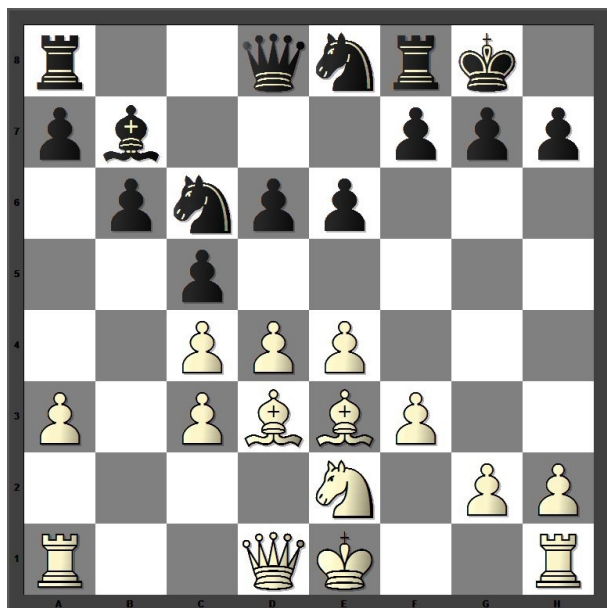


C) Non entrare in gioco troppo presto con i pezzi pesanti. È bene sviluppare i pezzi pesanti dopo che la loro posizione risulti protetta dalle precedenti mosse di sviluppo di pedoni e pezzi leggeri. Un esempio tipico è la Difesa Scandinava dove dopo 1.e4, d5 2. exd5, Dxd5 3. Cc3 il bianco attacca subito la donna nera costringendola a ritirarsi. Naturalmente ciò non rende questa difesa errata per definizione, tanti giocatori la adottano, ma è innegabile che al vantaggio del tratto che il bianco ha già per definizione il nero aggiunge ulteriori tempi di sviluppo da lui persi e conseguentemente guadagnati dall'avversario, che lo costringeranno ad una continua rincorsa per completare lo sviluppo.

Passiamo alla seconda fase dello sviluppo, l'arrocco.

Chiariamo intanto che l'arrocco è una mossa di sviluppo che mette in gioco una torre e consente di mettere in comunicazione i pezzi pesanti. L'arrocco, come è noto ha anche una funzione difensiva, sottraendo il re dalle case centrali dello schieramento dove è più facile per l'avversario attaccarlo.

Proprio in quest'ultima ottica, prima di eseguire l'arrocco bisognerà sempre valutare la posizione per capire da quale lato sia più conveniente arroccare. È fuor di dubbio che nella maggioranza delle partite viene effettuato l'arrocco corto, ciò sia perché è più facile predisporlo (bisogna muovere meno pezzi) sia perché il re più vicino all'angolo offre maggior sicurezza. Ciò non significa ovviamente che non si possa giocare l'arrocco lungo, ci sono anzi tantissimi schemi di gioco d'apertura, sia per il bianco che per il nero che lo prevedono.



Esaminiamo la posizione del diagramma a lato. Il bianco deve prendere una decisione: da che lato arroccare?

Sarà meglio effettuare l'immediato arrocco corto o spostare la donna e poi fare l'arrocco lungo?

Proviamo a mettere insieme le considerazioni da fare.

A) l'ala di donna del bianco è certamente indebolita dalle spinte dei pedoni e dalla colonna b semi aperta;

- B) La struttura pedonale sull'ala di re è sicuramente più compatta;
- C) Il nero presumibilmente attaccherà sull'ala di donna e sulla colonna c, con manovre tipo Aa6, Ca5 e Tc8;
- D) Il bianco, di contro, dovrà attaccare sull'ala di re anche tramite la spinta del suo pedone f.

Tutti questi elementi devono far propendere il bianco per l'arrocco corto.

In quest'ultimo esempio la preferibilità dell'arrocco corto era comunque abbastanza intuitiva. Proviamo a vedere un caso "dubbio".

Nella posizione del diagramma a lato quale arrocco converrà al bianco?



A) la struttura pedonale si presenta solida sia sull'ala di re che su quella di donna;

B) L'intenzione del nero è molto probabilmente quella di attaccare sull'ala di donna tramite la spinta dei pedoni a e b e lo sfruttamento della colonna semiaperta c;

C) il piano d'attacco del bianco prevede invece la spinta dei pedoni g ed h per aprire la colonna h.

In questo caso l'arrocco corto è certamente più sicuro ma ciò comporterebbe di dover rinunciare al piano d'attacco. Sarà quindi

meglio arroccare lungo, tenendo ben presente le possibilità offensive del nero e procedendo senza indugi al nostro piano d'attacco sull'ala di re.

Nel precedente esempio possiamo mettere in evidenza come l'arrocco sia una mossa strettamente correlata al nostro piano di sviluppo generale. La torre h1 è già nella posizione ottimale in vista di una futura apertura della colonna h, perché quindi toglierla giocando l'arrocco corto? Di contro la torre a1, attualmente lontana dalla fase cruciale del gioco, dopo l'arrocco lungo sarà pronta ad altri eventuali spostamenti, ad esempio in g1, andando ad occupare un'altra importante colonna. Riprendendo un concetto strategico che abbiamo già incontrato proprio a proposito delle torri, ricordiamo che i pezzi pesanti vanno collocati nelle colonne aperte o semi-aperte o, in assenza o alternativa, in quelle colonne che presumibilmente si apriranno.

Passiamo adesso ad esaminare un altro importante aspetto strategico delle aperture, ovvero la funzione dei pedoni in apertura.

Come abbiamo già visto una delle funzioni dei pedoni in apertura è quella di occupare e controllare il centro e di aprire le linee di sviluppo per i propri pezzi.

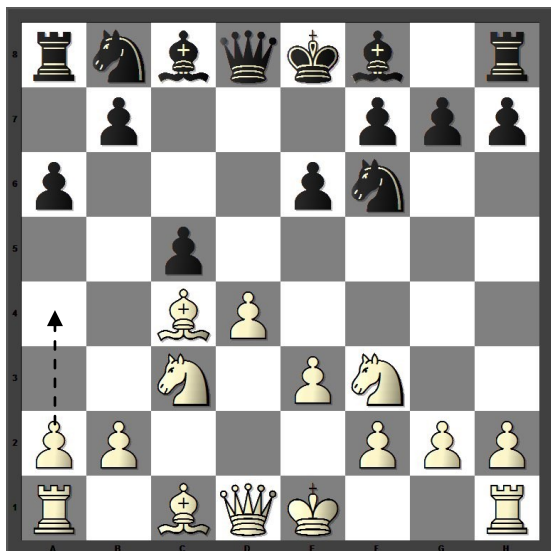


Un'altra funzione dei pedoni è quella di fornire protezione ai nostri pezzi facendo da scudo contro l'eventuale attacco a questi ultimi da parte dei pedoni avversari.

Nella posizione del diagramma a lato possiamo notare come sia i pezzi bianchi che quelli neri sono protetti dai loro pedoni. Il pedone c4 del bianco impedisce l'avanzata del pedone b del nero con conseguente attacco al cavallo c3, il pedone d4 blocca l'avanzata del pedone e6 con attacco al cavallo f3, per il nero è il pedone d5 a svolgere il compito di protezione

dei pezzi impedendo l'avanzata del pedone e del bianco con attacco al cavallo f6. Gli eventuali attacchi ai cavalli in f3 ed f6 tramite la spinta dei pedoni g sostenuti preventivamente dai pedoni h comporterebbe sia per il bianco che per il nero un grave indebolimento dell'ala di re.

Come sappiamo le spinte di pedone vanno ben ponderate, a volte in apertura sono necessarie per impedire la realizzazione dei piani dell'avversario.

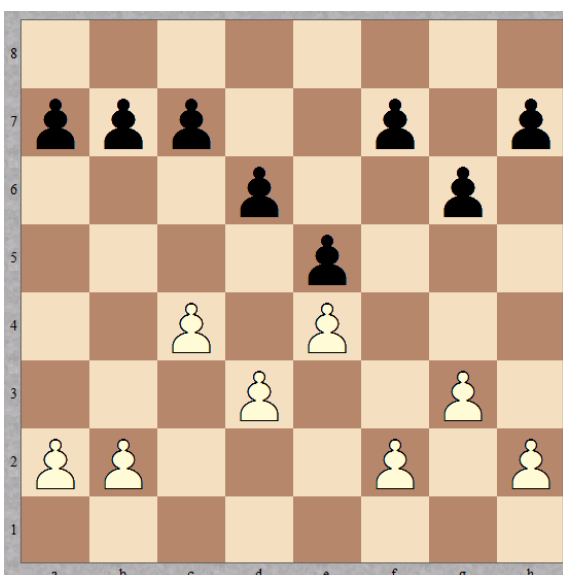


Nella posizione a lato il nero ha appena giocato a6 con l'intenzione di giocare successivamente b5, costringendo l'Ac4 a spostarsi e prendendo spazio sull'ala di donna. Se il bianco vuole evitare questa spinta dovrà giocare a4. Ciò creerà una casa debole in b4, bisogna quindi valutare attentamente i pro ed i contro.

In questo caso la spinta in a4 sarebbe più che giustificata, sia per evitare di dover ripiegare con l'alfiere che per evitare l'ulteriore spinta in b4 con attacco al cavallo c3. Il bianco mantiene quindi la posizione dei suoi pezzi ed il controllo del centro anche se dovrà concedere una casa debole all'avversario.

Introduciamo adesso un altro tema strategico: l'influenza della struttura pedonale sullo sviluppo dei pezzi.

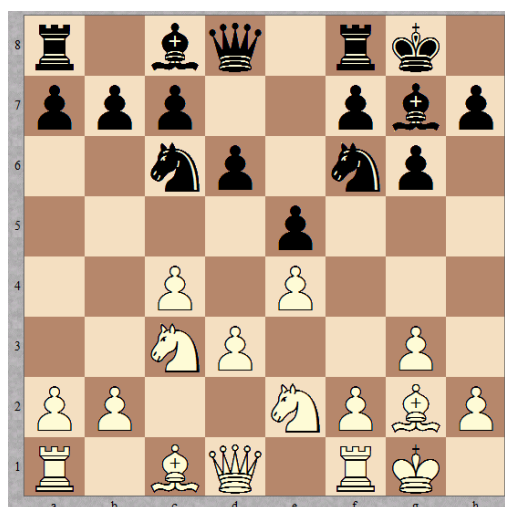
Questo è un aspetto da non sottovalutare e che ci deve guidare in entrambe le direzioni, ossia non deve essere né la struttura pedonale a condizionare lo sviluppo né viceversa, le due cose sono complementari. Ad un determinato piano di sviluppo DEVE corrispondere una struttura pedonale adeguata, altrimenti si produrranno nella posizione una serie di debolezze che daranno vantaggio all'avversario.



Vediamo, ad esempio la struttura pedonale a lato. Essa è naturalmente figlia delle idee di sviluppo dei due giocatori.

Proviamo ad immaginare la disposizione dei pezzi sia del bianco che del nero in relazione a questa struttura.

Il Bianco avrà i cavalli in C3 ed E2, gli alfieri in G2 e E3 (o ancora da muovere in C1), il re arroccato corto con la torre in F1, l'altra torre in A1 ed infine la donna ancora nella sua posizione iniziale.



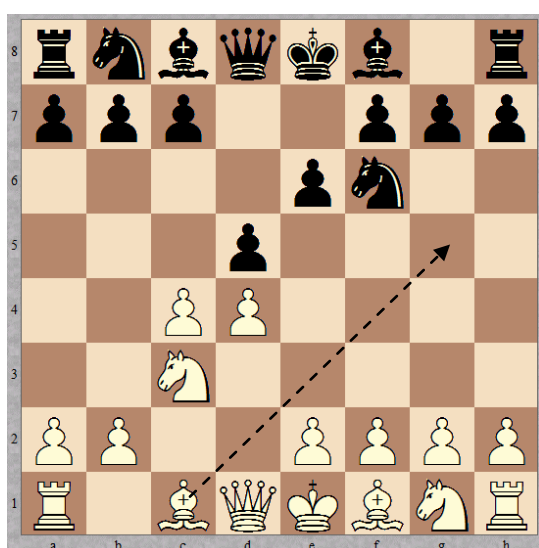
Il Nero i cavalli in C6 ed F6, gli alfieri in G7 e E6 (o ancora fermo in C8), il re arroccato corto con la torre in F8, l'altra torre in A8 e la donna ferma in D8.

Lo sviluppo dei pezzi riempie un ideale contenitore formato dalla struttura pedonale.

Ci sono alcune piccole differenze nelle scelte di sviluppo dei due giocatori ma entrambe le posizioni rispettano i principi fondamentali.

Da notare che entrambi i giocatori hanno scelto di sviluppare l'alfiere di re in fianchetto. Quando si fa questa scelta è pressoché necessario posizionare l'alfiere nella casa di fianchetto, altrimenti se si dovesse scegliere un altro sviluppo, ad esempio dopo g3 giocare Ad3, le case bianche resterebbero pericolosamente deboli.

Come consiglio generale è bene non aprire due strade di sviluppo agli alfieri, generalmente è meglio scegliere se svilupparli nelle loro diagonali d'origine o in fianchetto. Sono da evitare soluzioni del tipo spinta in G3 ed E3, infatti non di rado quando viene aperto un fianchetto il relativo pedone centrale (E per il fianchetto di re e D per quello di donna) non viene mosso, almeno nelle fasi iniziali della partita.



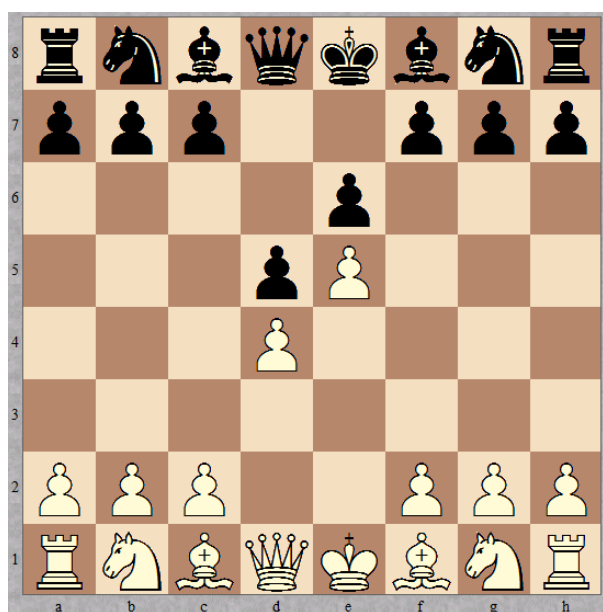
Una particolare attenzione deve essere posta anche nella corretta sequenza delle spinte di pedone. Nella posizione a lato, tipica del gambetto di donna, il bianco dovrà con ogni probabilità spingere il pedone in E3, prima di farlo dovrà decidere in relazione al suo alfiere di donna: deve svilupparlo fuori dal contenitore pedonale e quindi muoverlo in F4 o G5 e poi spingere in E3, o deve farlo giocare nelle retrovie, dentro il contenitore pedonale, e quindi giocare subito E3? Entrambe le scelte sono plausibili, anche se lo sviluppo

“esterno” dell'alfiere appare più attivo, il giocatore dovrà quindi scegliere consapevolmente in base all'idea generale di sviluppo che sta perseguendo ed al tipo di partita che intende giocare. Da qui un altro consiglio strategico: le spinte di pedone non devono intralciare lo sviluppo dei pezzi.

Passiamo ad esaminare un ultimo importante aspetto della strategia delle aperture, ossia il tipo di centro. In base alla conformazione della struttura pedonale ci troveremo infatti di fronte a diverse conformazioni del centro che possiamo generalizzare in 3 diverse tipologie:

- Centro bloccato
- Centro aperto
- Centro mobile

Prendiamo come spunto le prime mosse della difesa francese 1.e4, e5 2.d4, d5
Già dalle prime mosse si viene a determinare il tipo di centro. Passeremo adesso ad un rapido esame delle caratteristiche dei vari tipi di centro in base alle scelte dei giocatori.



CENTRO BLOCCATO

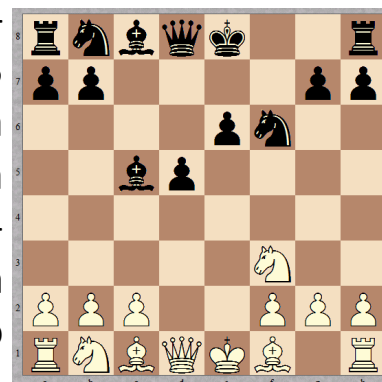
1.e4, e5 2.d4, d5 3.e5

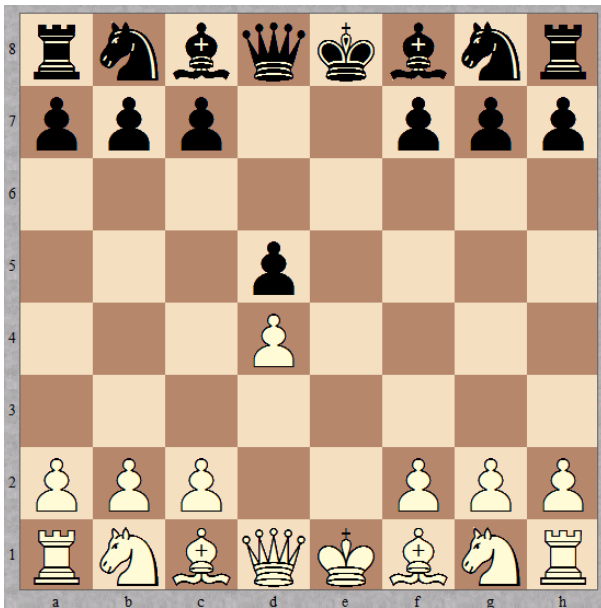
La terza mossa del bianco viene a determinare un centro bloccato. Il piano strategico del bianco prevede in questo caso un attacco sull'ala di re, mentre il nero deve reagire al centro ed eventualmente contrattaccare sull'ala di donna.

In relazione al centro l'obiettivo di entrambi sarà quello di sbloccarlo a proprio favore con le opportune spinte di pedone. Entrambi dispongono per questo scopo dei pedoni C ed

F che andranno utilizzati al momento opportuno per alterare le caratteristiche del centro.

Una condotta poco incisiva porterà ad un vantaggio strategico dell'avversario. Ad esempio dopo 1.e4, e5 2.d4, d5 3.e5, c5 4.dxc5, Axc5 5.Cf3,f6 6.exf6,Cxf6 si raggiunge la posizione a lato dove il nero ha chiaramente vinto la battaglia strategica per il controllo del centro e si è garantito, grazie alle spinte di rottura dei suoi pedoni. Certo la partita è ancora tutta da giocare ma sicuramente il nero sarà agevolato nello svolgimento dei suoi piani.





CENTRO APERTO

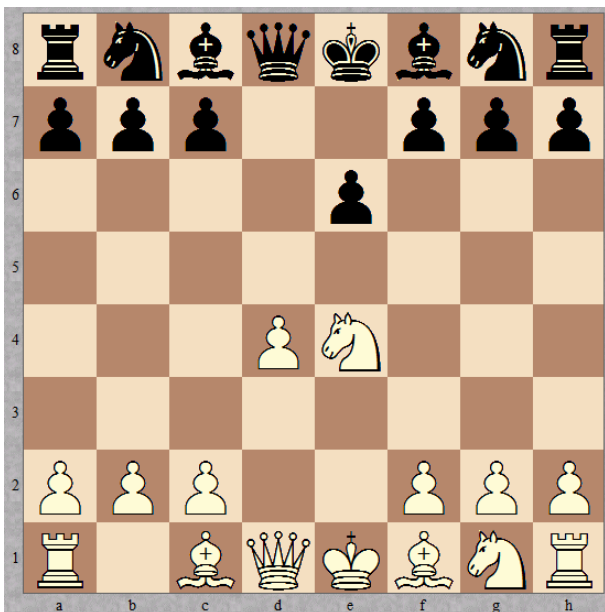
1.e4, e5 2.d4, d5 3.exd5, exd5

Ancora una volta è il bianco a decidere la tipologia di centro con il cambio di pedone in d5.

In questo caso abbiamo un centro aperto, ossia un centro che presenta almeno una colonna aperta (in questo caso la E).

Questa tipologia di centro è molto equilibrata e garantisce una buona posizione ad entrambi i colori. Il tema strategico principale sarà quello di far intervenire nella lotta per il

centro i propri pezzi pesanti sulla colonna aperta.



CENTRO MOBILE

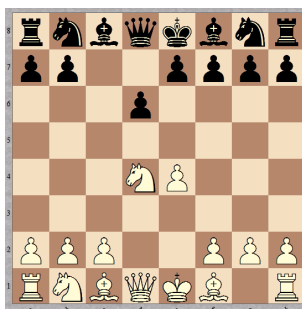
1.e4, e6 2.d4, d5 3.Cc3, dxe4 4.Cxe4

In questo caso è il nero a scegliere il setup per il centro.

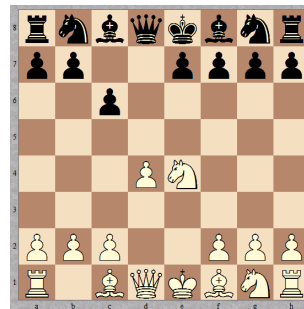
Si parla di centro mobile quando entrambi i giocatori hanno la possibilità di spinte e rotture centrali.

In questo caso il Bianco può attaccare il centro con le spinte in C4 e D5 o, in alternativa, rinforzare il punto D4 con C3 e poi attaccare con il pedone F.

Il nero potrà a sua volta attaccare il centro tramite la spinte in C5 ed E5. Questa è una tipologia di centro molto comune nelle partite di gioco semi-aperto come, oltre alla Difesa Francese, la Difesa Siciliana e la Difesa Caro-Kann.



Centro mobile della Difesa Siciliana dopo
1.e4,c5 .Cf3,d6 3.d4,cxd4
4.Cxd4



Centro mobile della Difesa Caro-Kann dopo
1.e4,c6 2.d4,d5 3.Cc3,dxe4
4.Cxe4

Chiudiamo con un decalogo delle regole strategiche da seguire in apertura^(*)

1. Per il Bianco portare al centro almeno due pedoni, possibilmente affiancati. Per il Nero portare al centro almeno un pedone, possibilmente difeso da un altro pedone.
2. I pezzi minori vanno sviluppati dirigendo la loro azione verso il centro.
3. Raggiungere la casa designata per lo sviluppo di un pezzo nel minor numero di mosse.
4. Evitare di sviluppare i pezzi in posizioni facilmente attaccabili dai pezzi avversari (ed in particolare dai pedoni).
5. Attendere il momento giusto per entrare in gioco con i pezzi pesanti.
6. Arroccare per mettere il re al sicuro e mettere in comunicazione i pezzi pesanti.
7. Collocare i pezzi pesanti sulle colonne aperte o semi-aperte o comunque su quelle colonne che presumibilmente si apriranno.
8. Le tre funzioni dei pedoni in apertura:
 1. Occupare e controllare il centro e aprire le linee per lo sviluppo dei pezzi;
 2. Fare da scudo per proteggere la posizione dei pezzi;
 3. Formare una struttura dentro la quale collocare i pezzi da sviluppare.
9. Non aprire due strade di sviluppo allo stesso alfiere.
10. Non intralciare con i propri pedoni lo sviluppo dei pezzi.

^(*) Il decalogo e tutta l'impostazione della strategia generale delle aperture fa riferimento al testo "Scuola di Scacchi" di Pietro Ponzetto (Edizioni Ediscere, 2008).

Denker

Botvinnik

Radio Match URSS-USA 1945

1.d4 d5 2.c4 e6

[L'accettazione del gambetto è sempre molto pericolosa e garantisce al bianco una buona attività. Approfittiamo per vedere una piccola trappola 2...dxc4 3.e3 b5 nel tentativo di mantenere il pedone in più (3...e5 è la risposta corretta per il nero in questa posizione.) 4.a4 c6? 5.axb5 cxb5 6.Df3 ed il bianco vince. Questa variante era già nota nel XV secolo.] **3.Cc3 Cf6 4.Cf3** Il bianco non spinge in e3 per non ostacolare lo sviluppo del suo alfiere in c1 **c6 5.Ag5 dxc4** il nero alla fine accetta il gambetto. Da notare che adesso con il cavallo in f3 il bianco non deve più temere la spinta in e5 **6.e4** il bianco porta 2 pedoni affiancati al centro. **b5** il nero, in svantaggio strategico al centro, cerca di conservare il pedone in più **7.e5** il cavallo f6 del nero non è protetto dallo scudo dei suoi pedoni e quindi il bianco coerentemente lo attacca **h6 8.Ah4** anche il pezzo del bianco è senza scudo e viene attaccato, tuttavia spostandosi in h4 e mantenendo l'inchiodatura del cavallo in f6 di fatto il bianco non perde alcun tempo di gioco.

Alla mossa dell'alfiere attaccato si contrappone infatti la spinta in h6 del nero che non è certamente una mossa di sviluppo. **g5** questa mossa che strategicamente indebolisce fortemente l'ala di re e tatticamente si presta al seguito della partita che vedremo, tuttavia da l'avvio ad un preciso piano strategico del nero basato sullo sfruttamento delle debolezze avversarie, piano che sarà evidente nel giro di poche mosse.

9.Cxg5 hxg5 10.Axg5 Cbd7 11.exf6?! [11.Df3 era migliore Ab7 12.exf6 Da5] 11...Ab7 [11...Cxf6 12.Df3 Ae7 13.Cxb5 cxb5 14.Dxa8 Ab4+ 15.Re2 0-0 16.Td1 lascerebbe il bianco in chiaro vantaggio] 12.Ae2?! Il bianco ha un pedone in più ed ha giocato un piano di sviluppo coerente, manca all'appello soltanto uno degli elementi fondamentali: l'arrocco. La mossa Ae2 ha quindi lo scopo di permettere l'arrocco e di contrastare l'azione dell'alfiere b7 del nero.

Cerchiamo di capire le motivazioni strategiche del nero: il pedone in meno non pare compensato da una forte azione dei pezzi ed anche il re nero non è arroccato.

Tuttavia il nero ha dei punti di forza: dispone di spine di rottura del centro (c5 ed e5) e può approfittare dell'assenza di azione di scudo dei pedoni bianchi (soprattutto sul cavallo in c3).

Inoltre il nero ha la torre in h8 che gioca attivamente sulla colonna semiaperta e può esercitare pressione sul pedone isolato del bianco in d4 che, per altro è posto su colonna semiaperta per il nero. Mettendo insieme punti forti e deboli del bianco e del nero la posizione è in parità, tuttavia paradossalmente è il nero ad avere più prospettive di gioco. **Db6** il nero procede con il suo piano di pressione su d4 e sull'ala di donna, senza perdere di vista la possibilità di una rapida transizione sull'ala di re. **13.0-0 0-0-0** eccoci in presenza di una posizione con arroccchi eterogenei. I pezzi del nero sembrano meglio predisposti per coordinarsi velocemente in un attacco al re avversario **14.a4 b4** al tentativo di apertura di linee sull'ala di donna il nero replica attaccando il cavallo in c3 **15.Ce4 c5** aprendo la diagonale a8-h1 con guadagno di tempo **16.Cg3 cxd4 17.Axc4 Dc6** a sfatare un tabù Botvinnik mette la donna davanti al suo re si colonna aperta, la minaccia di matto in g2 obbligherà però il nero a giocare **18.f3 d3** ancora una avanzata di pedone che apre la strada all'alfiere in f8. Il nero minaccia sia Dc5+ con attacco doppio all'alfiere in g5 che Ac5 seguita dopo Rh1 da Txb2, e Th8+ **19.Dc1** nell'estremo tentativo di difendere l'alfiere g5 e minacciare con Ab5 di cambiare le donne. Naturalmente il piano non funzionò a causa di **Ac5+ 20.Rh1 Dd6** Adesso il nero minaccia Dxb3 **21.Df4** il tentativo di semplificare è frustrato da **Txb2+ 22.Rxb2 Th8+** ed il bianco è in condizioni disperate. La partita si concluse velocemente dopo **23.Dh4 Txb4+ 24.Axb4 Df4** ed il tentativo di giocare con due torri contro la donna fallisce per il doppio attacco agli alfieri c4 ed h4

Il bianco abbandona

1-0

Fischer

Robatsch

Varna (OL) 1962

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Dd8 4.d4 g6 Il nero ha ceduto dei tempi di sviluppo, il suo intento è quello di mettere sotto pressione il pedone d4, sia con l'alfiere in g7 che con la manovra Cg8-h6-f5 **5.Af4** Una mossa di sviluppo naturale che mette sotto pressione il punto C7 anche in vista di un possibile intervento del cavallo c3. **Ag7 6.Dd2** Il bianco mette sotto controllo la casa h6 impedendo la manovra Cg8-h6-f5 che avrebbe consentito al nero una buona pressione su d4. Naturalmente adesso il pedone d4 è in presa, vediamo cosa aveva in serbo Fischer **Cf6**

[6...Dxd4 questo sarebbe stato il minore dei mali anche se, dopo 7.Dxd4 Axd4 8.Cd5 Ab6 9.Cxc7+ Axc7 10.Axc7 il bianco recupera il pedone e resta con la coppia degli alfieri]

[6...Axd4 avrebbe invece condotto ad una rapida sconfitta dopo 7.0-0-0

A) 7...Cc6

A1) sembra buona anche 8.De1 Ad7 (8...g5 9.Ag3 e5 10.Cf3 Ae6 11.Cxe5) 9.Cd5 (9.Txd4 Cxd4 10.De5 Cf6 11.Dxd4);

A2) 8.Ab5 Ad7 9.Cd5 e5 10.Cf3 f6 (10...Cge7 11.Cf6+ Rf8 12.Ah6# ; 10...f6 ; 10...Cf6 11.Ag5) 11.The1 Rf7 12.Cxf6 Cxf6 13.Ac4+ Rf8 (13...Rg7 14.Ah6#) 14.Cxd4 exf4 15.Dxf4 Rg7 (15...Cxd4 16.Dh6#) 16.Ce6+ Axe6 17.Txd8 Taxd8 18.Txe6 ;

B) 7...c5 8.Cb5 Ca6 9.c3 finendo col guadagnare un pezzo]

7.0-0-0 c6 questa mossa in se non è sbagliata, mette sotto controllo la casa d5 ed apre la diagonale d8-a5 alla donna. Il nero però rinuncia ad ogni spinta di rottura al centro lasciando al bianco l'iniziativa. **8.Ah6** il bianco ha due tempi di sviluppo in più e quindi incalza il nero invogliandolo ad entrare in una posizione con arroccchi eterogenei. **0-0** l'alternativa poteva essere [8...Axb6 9.Dxb6 Af5 cercando poi di arroccare lungo, è evidente comunque che il bianco sta meglio]

9.h4 Da5 10.h5 gxh5 nel tentativo di non fare aprire la colonna h

[10...Axb6 11.Dxb6 Cg4 12.Dd2

A) 12...gxh5 13.Cf3 Cd7 14.Te1 e6 15.Ce5 Cdx5 16.dxe5 f6 (16...Cxe5 17.Dg5+ Rh8 18.Df6+ Rg8 19.Txe5);

B) 12...g5 13.h6 Rh8 14.Te1 e6 15.Ae2 Cxf2 16.Th5 Cd7 (16...f6 17.Tf1) 17.Tf1]

[10...Cxb5 11.Axg7 Rxb7 (11...Cxb7 12.Dh6 Ch5 13.Cf3 Cd7 14.g4) 12.Ae2 Tg8 13.Axb5 gxh5 14.Cf3 Cd7 15.Tde1 e6 16.g4 con attacco decisivo, ad esempio Cf6 17.Ce5 h6 18.gxh5 Rf8 che altro? 19.Df4 Re7 20.Ce4]

11.Ad3 impedisce al nero di difendersi con Af5 a causa di Dg5 **Cbd7 12.Cge2 Td8 13.g4** l'apertura decisiva **Cf8** [13...Cxb7 14.Tdg1] **14.gxh5 Ce6 15.Tdg1 Rh8 16.Axg7+ Cxg7 17.Dh6 Tg8 18.Tg5 Dd8 19.Thg1 Cf5** [19...Df8 resisteva un po' di più 20.f3 Ad7 21.d5 Cf5 22.Dxf8 Taxf8 23.Axf5 Axf5 24.Txf5 Txg1+ 25.Cxg1 Cxd5 26.Cxd5 e6 27.Tf4 cxd5 28.h6] **20.Axf5** ed il nero abbandonò a causa del seguito Axf5 21.Txg8+ Dxg8 22.Txg8+ Txg8

1-0

Alekhine

Hawley

Chicago 1933

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 dxc4 Accettare il gambetto di donna, sebbene non sia la scelta più comune, non può comunque essere considerato un errore. Il nero semplicemente sposta il suo obiettivo di contrasto al entro, non più la casa E4 ma quella D4 che potrà essere attaccata tramite la spinta in C5 e lo sviluppo del Cavallo in C6, inoltre la casa D4 (e di conseguenza il pedone bianco che la occupa) è posta su una colonna semiaperta per il nero che potrà quindi disporre della colonna D per i suoi pezzi pesanti. **4.Cf3** naturalmente andrebbe bene anche [4.e4 c5 e qui il bianco può scegliere tra Cf3 e d5. La mossa giocata in partita non previene c5 ma lascia al bianco l'opportunità di difendere il pedone d4 con e3, in poche parole la mossa è più elastica in quanto lascia maggiori linee di gioco aperte per il futuro.]

4...Cf6 Una mossa logica, anche se sarebbe stata più coerente la spinta in c5. **5.Ag5 Ae7 6.e3** Il bianco si oppone alla strategia del nero, difende il punto d4 e si prepara a riprendere il pedone offerto in gambetto. Da notare che se il nero avesse giocato subito 4... c5 dopo 5.e3 l'alfiere in c1 del bianco sarebbe stato ostacolato nel suo sviluppo. **0-0 7.Axc4 Cbd7** il nero continua a non spingere in c5, probabilmente per il possibile seguito [7...c5 8.dxc5 Da5 per non perdere un tempo di sviluppo con Axc5 9.0-0 Td8 (9...Dxc5 10.De2) 10.De2 Dxc5 11.Tac1 il bianco è in vantaggio di sviluppo ed inoltre la donna nera diventa subito un obiettivo d'attacco per il pezzi bianchi a causa della sua posizione esposta.]

8.0-0 b6 Il nero ha rinunciato alla spinta in c5 e questo è un errore di base poiché così viene trascurato il motivo strategico dominante dell'apertura ovvero la lotta per il centro. **9.De2 Ab7 10.e4** il bianco prende il pieno controllo del centro **Te8** si poteva provare [10...Cxe4 11.Cxe4 Axe4 12.Axe7 Axf3 13.Dxe6 fxe6 14.Axd8 (14.Axe6+ Rh8 15.Axd8 Taxd8 16.gxf3) 14...Taxd8 15.gxf3 Tf6 16.Tac1 c6 17.Tfe1 Rf7 18.f4 Cf8] **11.Tfd1 c6 12.e5 Cd5 13.Ce4 Axc5 14.Cfxg5 Cf8 15.Dh5 Te7 16.Axd5 cxd5 17.Cf6+**
1-0

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 2 dicembre 2020

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

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 2 dicembre 2020

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

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 2 dicembre 2020

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

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 2 dicembre 2020

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

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 2 dicembre 2020

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

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione del 2 dicembre 2020

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