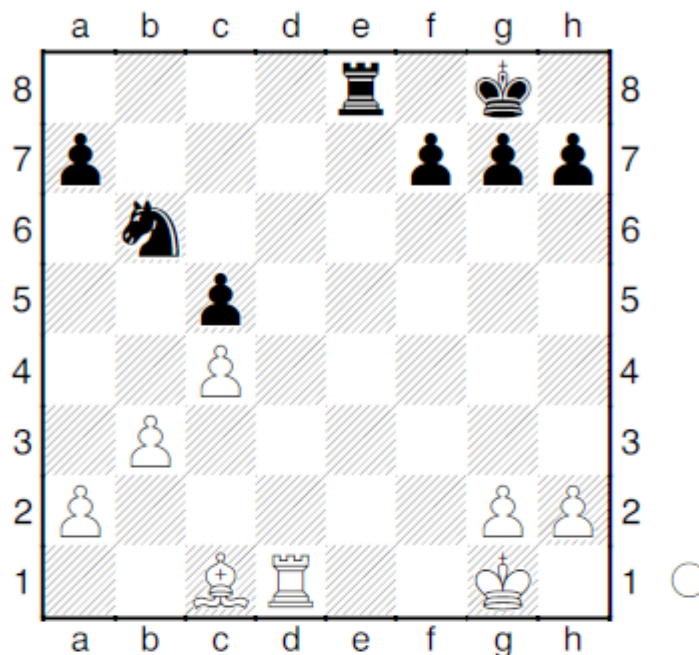


□ La debolezza dell'8^a*[Lupo, Francesco]*

Passiamo ad esaminare la debolezza dell'8^a traversa (la 1^a per il bianco) che è un tema spesso presente nelle partite.

Va notato che, a differenza della torre in 7^a, che spesso ha un'influenza strategica anche a lungo termine sulla partita, la debolezza dell'8^a è un tema che è prettamente tattico e quindi va colto il momento per il massimo vantaggio. **1.Aa3** La torre nera è legata alla difesa dell'8^a traversa, se la dovesse lasciare indifesa arriverebbe infatti Td8#. Ecco quindi che una semplice mossa come Aa3 finisce con il guadagnare materiale. **Tc8**

[1...Cd7 sarebbe seguita dall'ovvia 2.Txd7]
2.Axc5 ed in nero non può catturare l'alfiere a causa del matto.

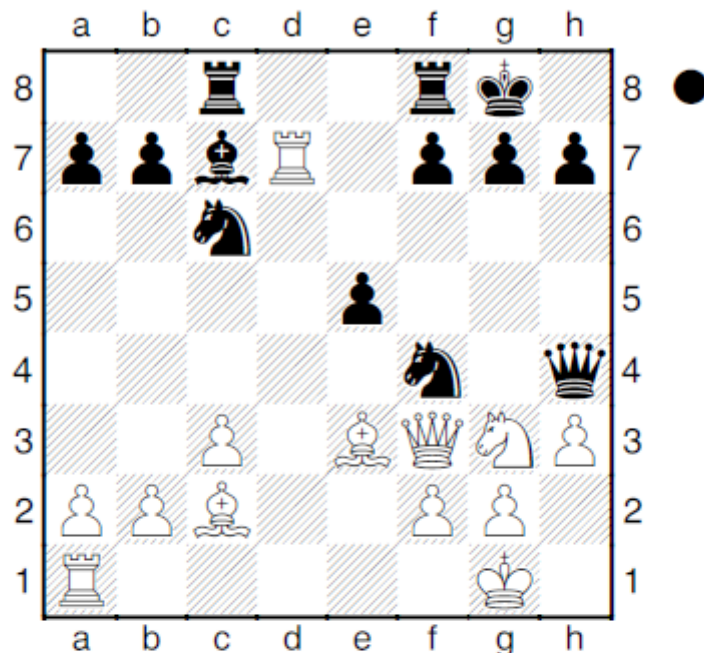
Questo semplice esempio evidenzia le caratteristiche della debolezza dell'8^a.

Se il nero avesse avuto la mossa gli sarebbe bastato creare una casa di fuga, ad esempio con h6 vanificando gli effetti di Aa3, adesso infatti la difesa Tc8 funzionerebbe.

□ Sfruttamento dell'8^a



[Lupo, Francesco]



1...e4?! Il nero sacrifica un pedone pensando di poter prendere l'iniziativa. 2.Dxe4

[2.Cxe4 Ce5 3.Dxf4 Dxf4 4.Axf4 Cxd7]

[2.Axe4 Ce5 3.Dxf4 Dxf4 4.Axf4 Cxd7

e naturalmente non andrebbe bene 5.Axb7

Axf4 6.Axc8 Txc8]

2...Tfe8? Questa è la mossa che il nero si era riservato 3.Txc7!

[anche 3.Df5 Ce5 4.Txc7 Txc7 5.Dxf4

sarebbe stata buona per il bianco, ma la

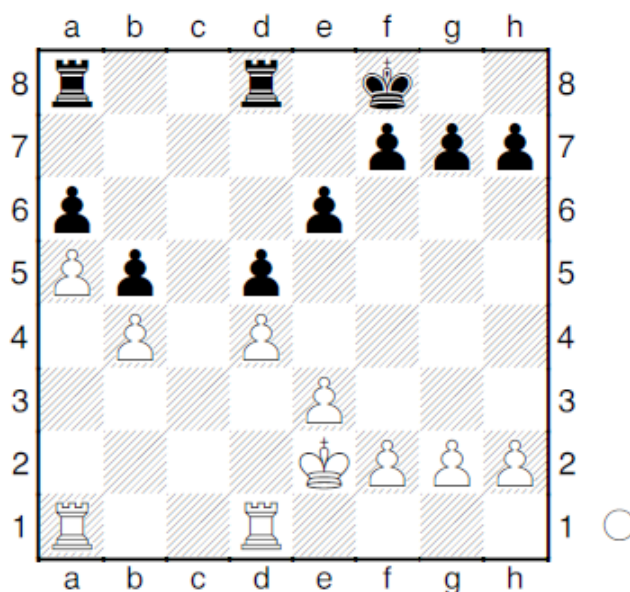
continuazione della partita è ancora

migliore!]

3...Txe4 4.Txc8+ Cd8 5.Cxe4 Il bianco ha dato la donna per 2 torri ed un pezzo e mantiene una forte pressione a causa dell'inchiodatura del cavallo d8 e della debolezza dell'8^a traversa.

1-0

□ lotta per le colonne aperte

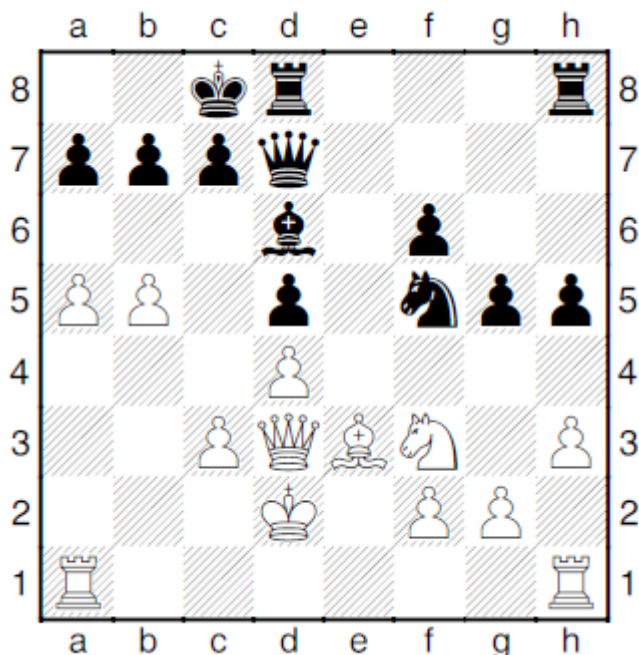


La penetrazione delle torri nel campo nemico, come abbiamo visto, si rivela spesso decisiva. Per questo motivo il controllo di una colonna aperta è di fondamentale importanza. **1.Tac1** Il bianco inizia la lotta per la colonna aperta. **Tac8** Il nero contrappone una delle sue torri **2.Tc5** Il bianco prepara il raddoppio sulla colonna C.

A questo punto il nero deve decidere se impedire il raddoppio con **Txc5** che dopo **dxc5** lascerebbe il bianco con un pedone passato garantendogli un vantaggio nello svolgimento del finale

[o permettere il raddoppio, ad esempio con **2...Re7 3.Tdc1 Rd7** A questo punto però i pezzi del nero sono legati, mentre il bianco può migliorare la propria posizione grazie anche alla mobilità del suo re. **4.f3 f6 5.e4 Te8 6.exd5 exd5+ 7.Rd3 Txc5** alla fine il nero sarebbe costretto a prendere in c5 per non perdere il pedone in d5, **8.dxc5** vediamo un possibile sviluppo **Te5 9.g3 h6 10.h4 h5 11.Tg1 Rc7 12.Tg2 Rd7 13.Te2 Tf5 14.f4 g5 15.Re3!** il nero è praticamente in zugzwang **gxh4 16.gxh4 Re6 17.Rf3+ Rd7 18.Te1** ed il nero non può liberarsi perché a d4 seguirebbe **19.Re4** ed il nero non si salverebbe nemmeno con **Re6 20.Rxd4+ Rd7 21.Re4 Re6 22.Td1**]

□ controllo casa di opposizione

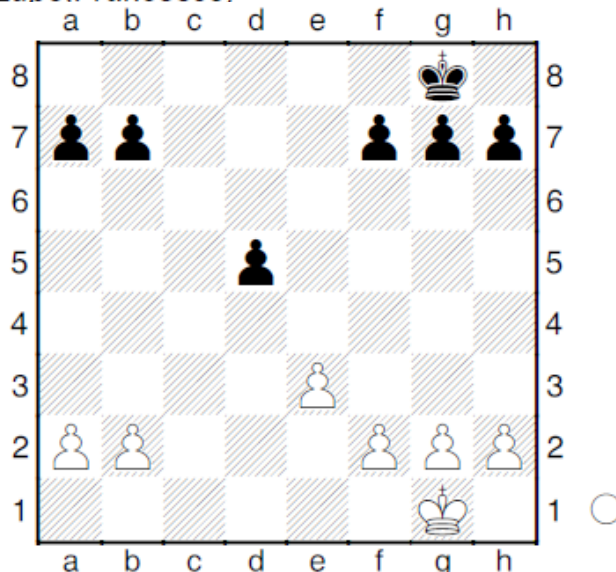


Nella lotta per la conquista di una colonna aperta può rivestire un aspetto fondamentale il controllo della così detta casa di opposizione, ossia quella casa su cui l'avversario dovrebbe piazzare una sua torre per contrastare l'occupazione della colonna. In questa posizione si sviluppa una lotta serrata per il controllo delle colonne. **1...g4**
2.Ce1

[2.hxg4 hxg4 avrebbe lasciato al nero il controllo della colonna h 3.Txh8 Txh8 4.Ce1 Cxe3 5.fxe3 (5.Dxe3 Dxb5) 5...Th2 vediamo un possibile seguito a scopo esplicativo 6.Dg6 De6 7.b6 a6 8.bxc7 Axc7 9.Dg7 Ag3 10.Df8+ Rc7 11.Dg7+ Rb8 12.Df8+ Ra7 13.Dc5+ Ra8 14.Df8+ Ab8 15.Tb1 Df5 16.Db4 Df2+ 17.Rd1 Th7 18.Tb2 Dxe3 19.Te2 Dg3 20.Te8 Th1 21.Txb8+ Dxb8 22.De7 f5]

2...g3 3.b6 a6 4.bxc7 Tde8! Il nero inizia le operazioni per il controllo della colonna e **5.Cf3 gxf2 6.Axf2 Af4+ 7.Rc2 Ce3+ 8.Axe3 Txe3 9.Dd1 Dxc7 10.Ta3** necessaria per difendere c3 **Ag3**

il nero controlla la casa di opposizione in e1 garantendosi il dominio della colonna e **11.Tf1 The8** arriva il naturale raddoppio delle torri **12.Cd2 Te2** ecco la torre in 7[^] (adesso si minaccia semplicemente Af4) **13.Ta2 T8e3** attaccando ancora una volta c3 **14.Ta3 Dh7+ 15.Rb3 Dd3** ed il bianco abbandona
0-1

il pedone debole*[Lupo.Francesco]*

Un pedone si definisce debole quando non può più essere difeso da un altro pedone. Quando un pedone debole viene attaccato potrà quindi essere difeso soltanto dai pezzi di maggior valore, che si legheranno passivamente alla difesa del pedone con conseguenze negative per la posizione. Un pedone debole può trovarsi su una colonna chiusa o su una colonna semi-aperta. In questo secondo caso il grado di debolezza del pedone verrà accresciuto dalla possibilità per l'avversario di attaccarlo con i suoi pezzi pesanti.

Non sempre la debolezza di un pedone dell'avversario è decisiva per l'esito della partita, infatti è necessario che il pedone sia anche attaccabile, altrimenti non si può trarre un vantaggio effettivo dalla debolezza del pedone.

lo sfruttamento strategico del pedone debole passa per diverse fasi:

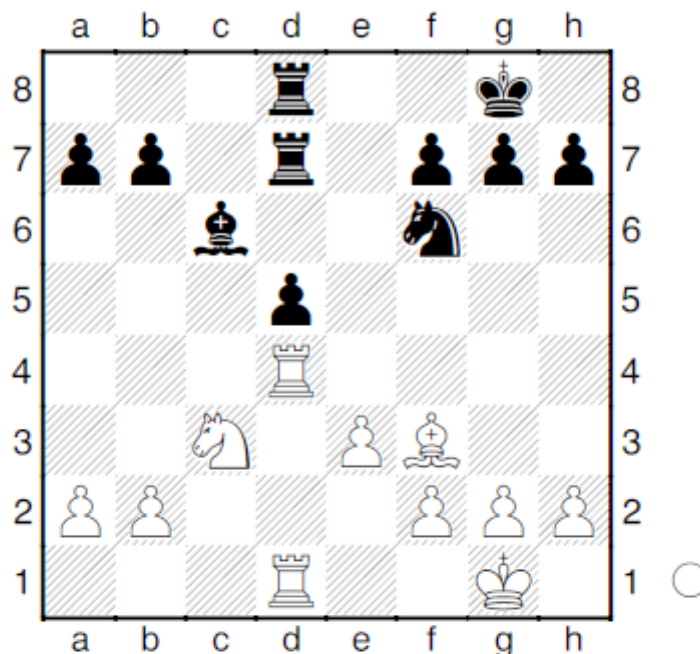
1. individuazione o creazione di un pedone debole
2. fissazione della debolezza, ossia impedire al pedone stesso di avanzare per cercare un eventuale cambio con i pedoni avversari.
3. attacco del pedone debole.

Esistono vari tipi di pedone debole, in questo caso ci troviamo di fronte ad un pedone isolato, ossia un pedone che non ha pedoni amici in grado di sostenerlo nelle colonne adiacenti.

□ attacco al pedone isolato



[Lupo, Francesco]



Naturalmente la debolezza si acuisce con l'aumentare dei pezzi in campo, vediamo un esempio con i pedoni nella stessa collocazione ma con l'intervento degli altri pezzi 1.g4 g5 2.Rg2 Rg7 3.Rg3 Rg6 4.h4 h6 5.b4 a6 6.a4 b6

[6...b5 7.axb5 axb5 8.Ta1]
 7.a5 bxa5 8.bxa5 gxh4+ 9.Rxh4 Rg7
 [9...Td6 10.e4]
 10.Ca2 Ab5 11.Cb4 Ac4 12.Ag2 Rf8
 [12...Tb8 13.Cxd5 Axd5 14.Axd5 Tb5
 15.Af3 Txd4 16.exd4 Txa5 17.d5 Cd7
 18.d6 Tc5 19.Ae4 Rf8 20.Af5 Re8
 21.Te1+ Rd8 22.Te7 Cb6 23.Txf7 Re8
 24.Te7+ Rf8 25.Th7 Tc1 26.d7 Td1
 27.Th8+]

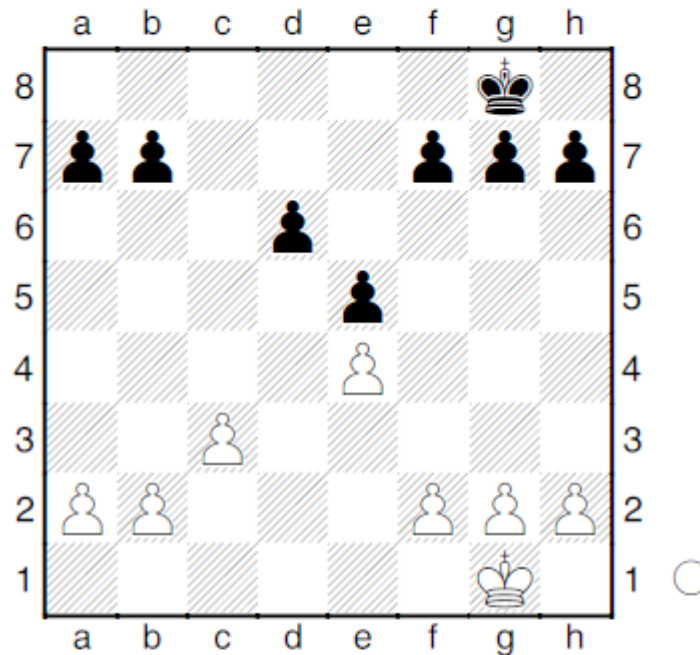
13.f4 Re8 14.g5 Ch7 15.Cxd5 hxg5+
 16.fxg5 Axd5 17.Txd5 Txd5 18.Txd5
 con posizione vinta, ad esempio non si può
 Txd5 19.Axd5 con l'idea Ac4 o Ab7 e cattura
 del pedone a6

1-0

□ il pedone arretrato



[Lupo, Francesco]

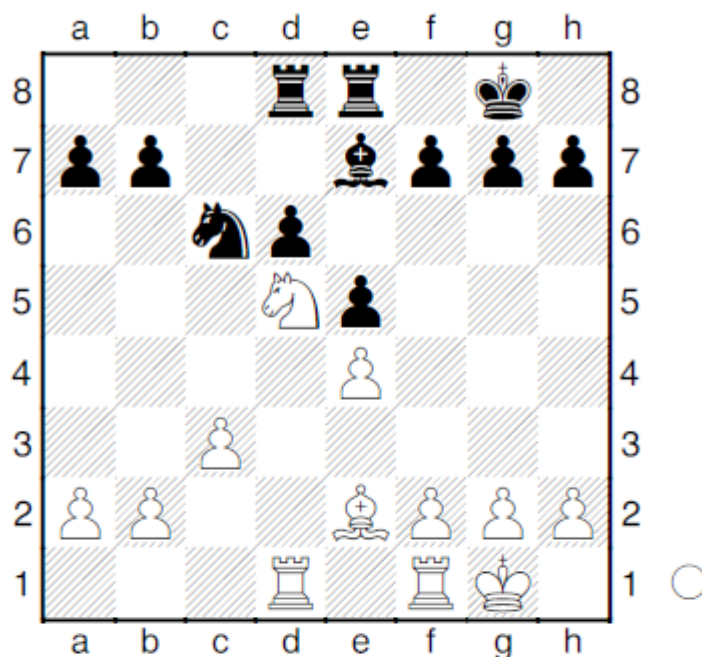


Ecco invece un caso di pedone arretrato, ossia un pedone (in questo caso il pedone nero in d6) che non può essere difeso da altri pedoni e non può avanzare per scambiarsi con un pedone avversario. Naturalmente la debolezza è di minore entità se il pedone è posto su una colonna chiusa. Quando invece come in questo caso è posto su una colonna semi-aperta allora dovrà difendersi anche dai pezzi pesanti dell'avversario.

□ attacco al pedone arretrato



[Lupo, Francesco]



In questa posizione possiamo notare come all'attività dei pezzi del bianco si contrapponga la passività di quelli del nero, tutto determinato dalla presenza del pedone debole in d6. **1.g3** Il bianco elimina la debolezza della prima traversa ponendo il pedone su una casa nera per limitare l'azione dell'alfiere avversario e favorire la mobilità del proprio **Ag5 2.h4 Ae7**

[2...Ah6 3.Rg2 a6 4.g4 Af4 5.Rf3 h6 (5...g5 6.Cf6+) 6.Cxf4 exf4 7.Rxf4 guadagnando un pedone e non temendo d5 8.Ad3 dxe4 9.Axe4 g5+ 10.hxg5 hxg5+ 11.Rf3 Ce5+ 12.Rg3 Txd1 (12...Cxc4) 13.Txd1 Cxc4 14.Axb7 Tb8 15.Rxc4 Txb7 16.b3 con finale chiaramente superiore]

3.Td2 g6 4.Tfd1 Rg7

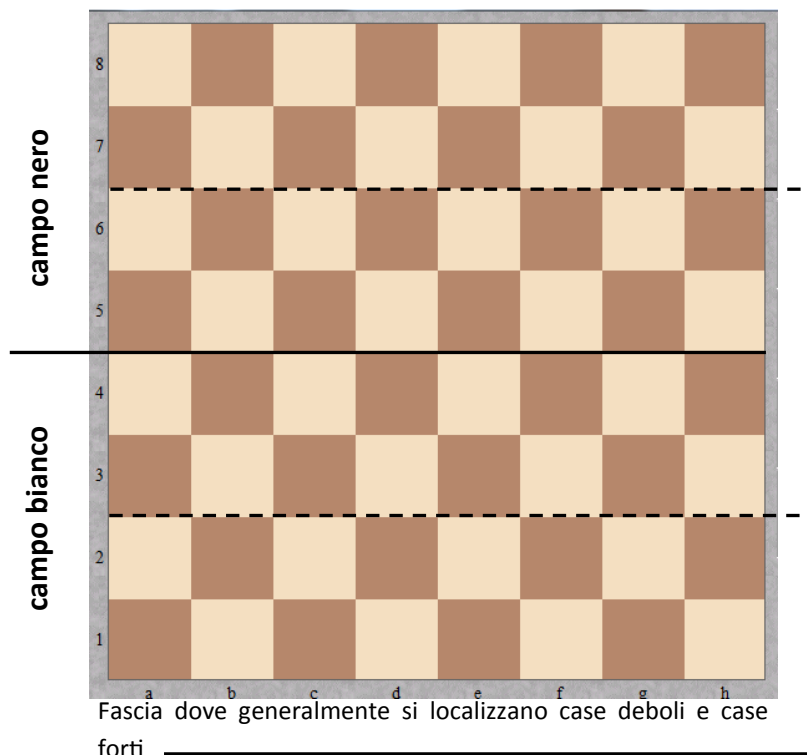
[4...Rf8 5.Cc7]

[4...Af8 5.Cf6+]

5.Cxe7 Cxe7 6.Txd6 concludendo con successo l'attacco al pedone arretrato.

CASE FORTI E CASE DEBOLI

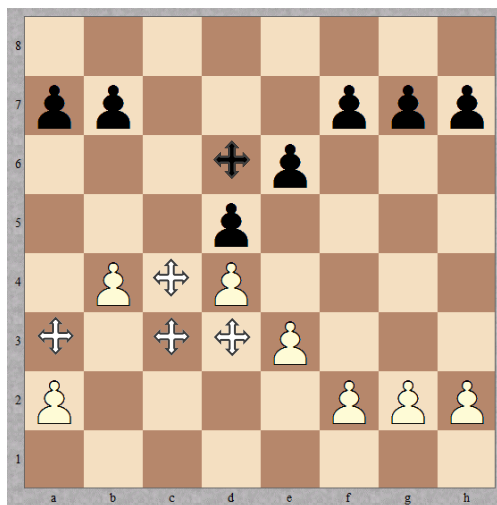
All'inizio della partita i due giocatori dispongono idealmente di metà scacchiera ciascuno, come ci mostra il seguente diagramma*



Parleremo di case deboli riferendoci a quelle case nella nostra metà di campo che non possono più essere controllate dai nostri pedoni. Di conseguenza parleremo di case forti in riferimento alle case nella nostra metà campo che non possono essere attaccate dai pedoni avversari.

Le case deboli dell'avversario diventano degli obiettivi in cui andare a collocare i nostri pezzi, le case forti nel nostro schieramento rappresentano un importante punto di snodo e posizionamento dei nostri pezzi.

(*) il diagramma è tratto dal libro Scuola di Scacchi di Pietro Ponzetto, edizioni Ediscere 2008, pag. 42



Nel diagramma a lato individuamo le case deboli per entrambi gli schieramenti.

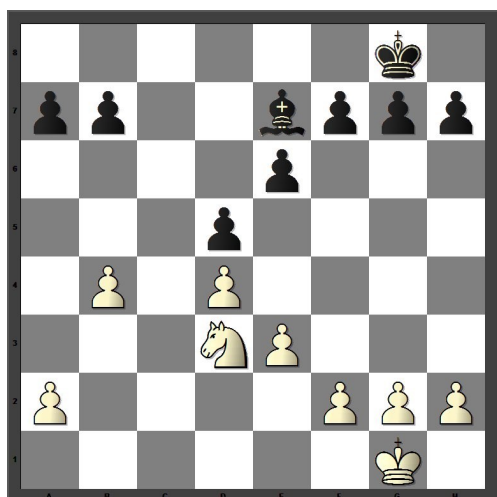
Per il bianco abbiamo le case a3, c3, c4, d3

Per il nero la casa d6.

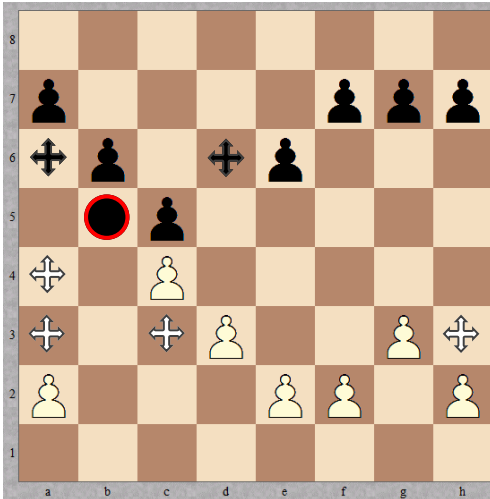
È evidente come la posizione del bianco abbia più punti deboli. Il tutto è determinato dalla spinta del pedone in b4, ecco perché ogni spinta di pedone deve essere attentamente ponderata.

Tra le case deboli del bianco quella di maggior impatto è in questo caso la casa c4, ciò per la presenza del pedone d5 che fissa la debolezza. Come per i pedoni deboli anche le case deboli debbono essere fissate, in maniera da rendere la debolezza stessa ancora più pericolosa per il nostro avversario.

Una casa debole è l'obiettivo per il piazzamento di un nostro pezzo, è evidente che se non dovessimo avere pezzi per occupare le case deboli dell'avversario la debolezza stessa avrebbe un impatto molto minore sulla posizione.



Se, ad esempio in questa stessa posizione aggiungiamo i re e due pezzi minori, un cavallo bianco ed un alfiere campo scuro del nero, è evidente che la casa debole in c4 ha un impatto molto minore sulla posizione



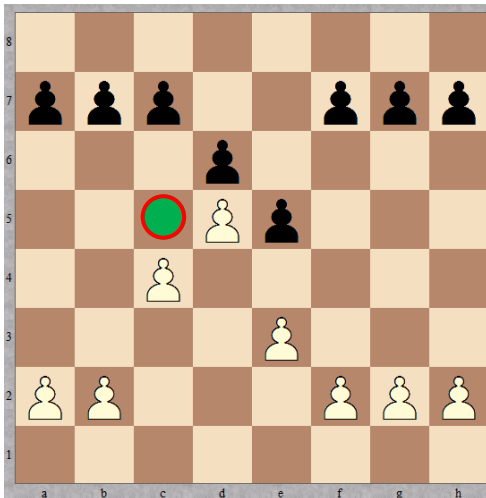
I concetti strategici non vanno mai considerati come fattori a se stanti ma sempre messi in relazione sia alle esigenze tattiche della posizione che ad altri elementi strategici.

Nel diagramma a lato, ad esempio, oltre alle tradizionali case deboli per i due schieramenti, una particolare attenzione merita la casa b5, essa non è tecnicamente una casa debole perché potrebbe essere difesa dalla spinta in a56, ciò tuttavia comporterebbe l'apparizione di un'altra debolezza strategica, ossia un pedone debole arretrato e su colonna semi-aperta.

Anche in questo caso il bianco dovrebbe quindi procedere alla fissazione della debolezza, sia con la spinta in a4

Riassumendo il piano di gioco per lo sfruttamento di tale debolezza consiste in tre distinte fasi:

1. CREAZIONE (O COMUNQUE IDENTIFICAZIONE) DELLA DEBOLEZZA
2. FISSAGGIO DELLA DEBOLEZZA
3. OCCUPAZIONE DELLA CASA DEBOLE



Abbiamo detto che una casa del nostro schieramento è definita forte quando non può essere attaccata dai pedoni avversari.

In questa posizione la casa c5 del nero è una potenziale casa forte. Attualmente è ancora attaccabile dal pedone b del bianco, per renderla forte il nero dovrà quindi giocare 1... a4 impedendo la spinta in b4 e se 2. a3, allora 2... a4 per reagire a b4 con la presa al passo in b3.

La casa c5 diverrebbe così una casa forte.

Di contro se la mossa fosse al bianco potrebbe giocare sia direttamente 1. b4 che 1. a3, per reagire ad a5 con la spinta in b4.

Da notare che dopo 1....a5, la miglior risposta per contrastare la creazione della casa forte in c5 sarebbe stata 2. b3 per giocare poi a3 ed in seguito b4 con una manovra di smantellamento della casa forte in c5.

Come per le case deboli, anche l'occupazione delle case forti ha una funzione fine a se stessa, tesa solo al miglioramento della posizione dei propri pezzi per cercare, successivamente la giusta via per trasformare il vantaggio strategico in vantaggio materiale.

□ **Lasker**

■ **Capablanca**

San Pietroburgo

[Lupo, Francesco]

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Axc6 dxc6
5.d4

[5.Cxe5 Dd4 6.Dh5 Dxe4+ 7.Rd1 Ae6]
5...exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Cxd4 Ad6 8.Cc3
Ce7 9.0-0 0-0 10.f4 Te8 11.Cb3

[11.Ae3 Cf5]

[11.e5 Ac5 12.Ae3 Cd5]

11...f6 per mettere sotto controllo la casa e5.
Capablanca intendeva continuare con il piano
b6, c5, Ab7 e Cg6 per pressare sul centro del
bianco 12.f5! Una mossa inattesa, con pregi
e difetti dal punto di vista strategico.

I difetti sono legati al pedone in e4 che ora è
arretrato e su colonna semi-aperta ed alla
cessione della casa e5 che diventa una casa
forte per il nero. A ciò si contrappongono i
pregi:

1. la mobilità dell'alfiere in c8 e del cavallo in
e7 è fortemente limitata;

2. di contro aumenta la mobilità dell'alfiere in
c1;

3. viene fissata la debolezza della casa e6.
Naturalmente in mancanza di evidenti errori di
una delle due parti ogni sbilanciamento della
posizione comporta pregi e difetti. b6 13.Af4
Ab7 Il nero procede con il suo piano 14.Axd6
cxd6 15.Cd4 ecco che il bianco si prepara ad
occupare la casa debole in e6 Tad8

[15...c5 16.Ce6 Tac8 17.Tad1 e adesso il
nero avrebbe anche il problema del pedone
arretrato in d6]

16.Ce6 da notare che l'occupazione della
casa e6 non ha un immediato risvolto sulla
posizione. Il bianco si è limitato a posizionare
al meglio i suoi pezzi. Adesso la
trasformazione del vantaggio da strategico in
materiale avverrà con l'evolversi del gioco.

Td7 17.Tad1 Cc8 mossa passiva. Era
probabilmente meglio

[17...c5 con l'idea della successiva spinta in
d5 18.Cd5 Cxd5 19.exd5 anche se la
posizione del bianco resterebbe visibilmente
migliore]

1914

18.Tf2 b5 19.Tfd2 Tde7 20.b4 contrasta
l'eventuale spinta liberatoria in c5 Rf7 21.a3
Aa8 certifica la passività del nero 22.Rf2 Ta7
23.g4 h6 24.Td3 a5 25.h4 axb4 26.axb4
Tae7 ancora una mossa passiva. Del resto
dopo

[26...Ta3 27.g5 hxg5 28.hxg5 fxc5
29.Cxg5+ Rf8 (29...Rf6 30.Cd5+ cxd5
31.Ch7+ Re5 32.Txa3) 30.Ce6+
la posizione del bianco sarebbe stata
dominante.]

[a questo punto forse sarebbe stato meglio
tentare 26...Txe6 27.fxe6+ Rxe6
cedendo la qualità per un pedone e,
soprattutto, allentando la tensione del
bianco.]

27.Rf3 Tg8 28.Rf4 g6 29.Tg3 g5+ 30.Rf3
Cb6

[30...gxh4 31.Th3 avrebbe garantito al
bianco una posizione dominante]

31.hxg5 hxg5 32.Th3

[naturalmente il bianco avrebbe anche
potuto catturare in d6 32.Txd6
e anche dopo Cc4 33.Td1 Ce5+
la posizione del nero è senza speranza.
Lasker preferì comunque continuare con
l'attacco, trascurando la cattura del pedone
d6.]

32...Td7

[32...Cc4 33.Th7+ Re8 34.Ta1 Ab7
35.Cc7+ Rd7 36.Txe7+ Rxe7 37.Ta7 Ac8
38.C7xb5+ con nettissimo vantaggio]

33.Rg3 una mossa preventiva che toglie il re
dalla diagonale a8-h1 Re8 34.Tdh1 Ab7
35.e5 ecco che si giustifica Rg3 e si porta a
compimento l'occupazione della casa e6.
Adesso infatti entrerà in gioco anche il cavallo
c3 via e4, con effetti devastanti. dxe5 36.Ce4
Cd5 37.C6c5 Ac8 a qualunque mossa di
torre, ad esempio

[37...Te7 seguirebbe 38.Cxb7 Txb7
39.Cd6+]

38.Cxd7 Axd7 39.Th7 Tf8 40.Ta1

il trionfo delle torri Rd8 41.Ta8+ Ac8 42.Cc5
ed il nero, senza difese abbandonò. Non
servirebbe Cb6 43.Tb8

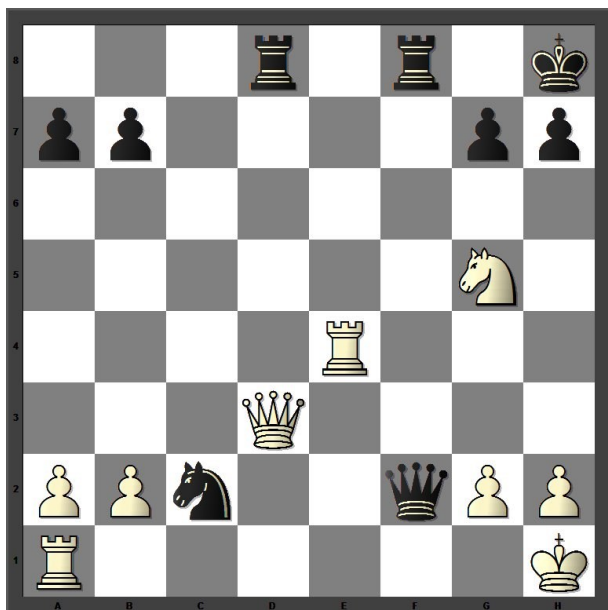
1-0

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

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

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

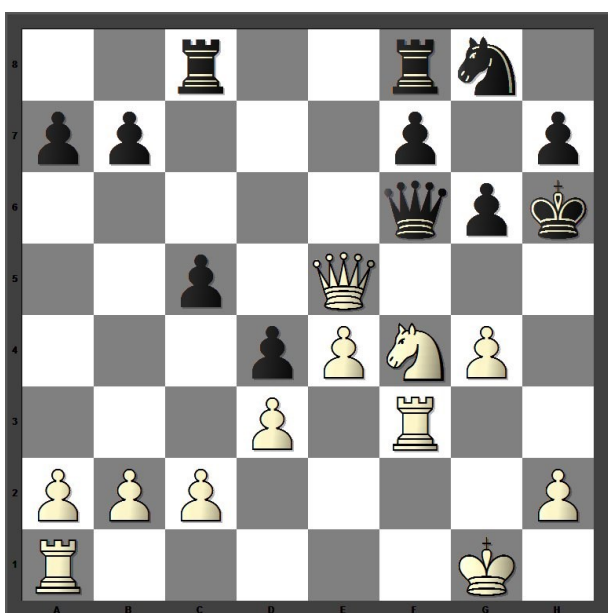
Se non ci riesci nella pagina successiva troverai la mossa iniziale di ognuna delle combinazioni, spetterà comunque a te l'ulteriore analisi per capirne a fondo il significato.



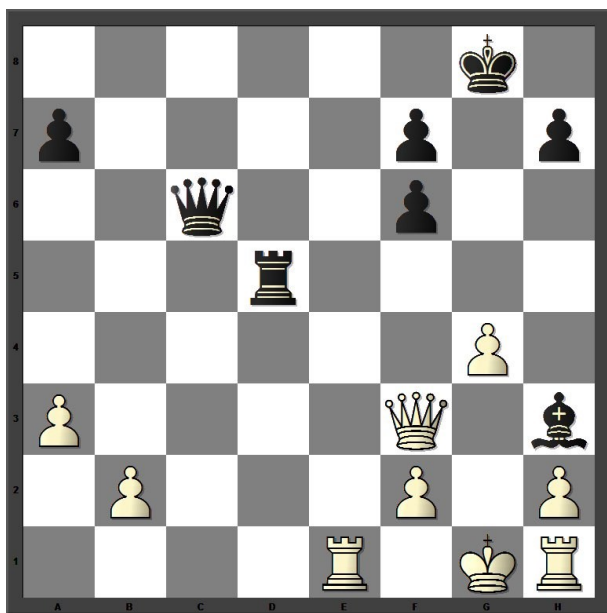
POSIZIONE 1 - MUOVE IL BIANCO



POSIZIONE 2 - MUOVE IL NERO



POSIZIONE 3 - MUOVE IL BIANCO



POSIZIONE 4 - MUOVE IL NERO

FSI - Progetto Scacchi per Tutti

Corso 10 (1° livello) - Istruttore Francesco Lupo

Materiali relativi alla lezione dell'11 novembre 2020

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

Ecco le prime mosse di ognuna delle combinazioni:

POSIZIONE 1

1.Td4

POSIZIONE 2

1.... Cxd4

POSIZIONE 3

1. Ce6

POSIZIONE 4

1... Td1 (o Te5)