

LA PRATICA DE “GLI ASPETTI DELLA TATTICA” 5 (...E NON SOLO...)

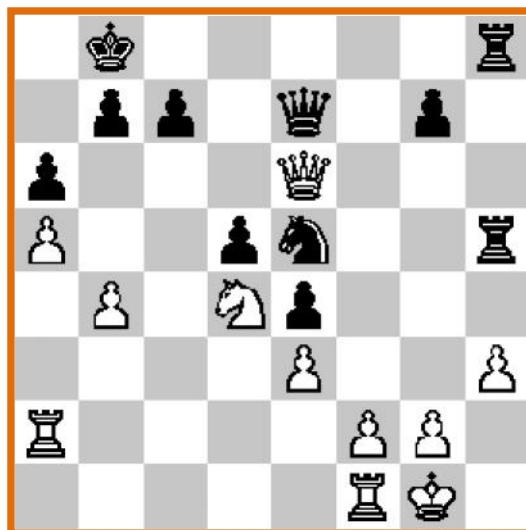
Riprendiamo il nostro allenamento andando a vedere qualche colpo tattico verificatosi in partite a tempo lungo, se non addirittura per corrispondenza, a testimonianza del fatto che il pericolo si annida dovunque, come le spie del KGB.

- 1) Per scaldarci le cellulette grigie, iniziamo con una semplice e bella deviazione (ma non del tipo di quelle supposte dal grande Vasco – *“dimmi, eh!? Ma quante, quante deviazioni hai?”*):



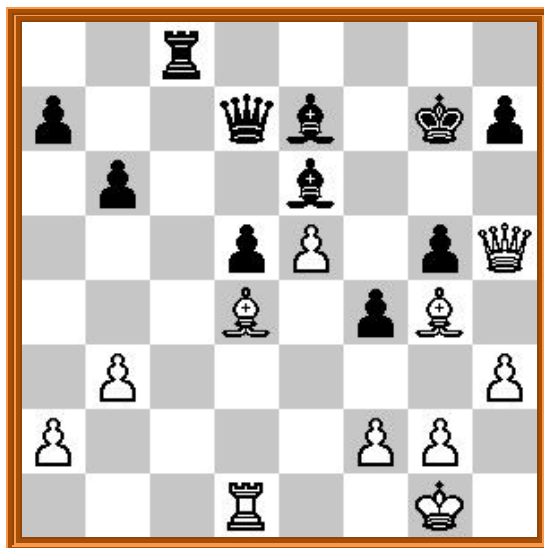
Mossa al Bianco, il Nero abbandona dopo due mosse.

- 2) Ora che ci siamo scaldati, troviamo le ultime sei mosse della partita qui sotto: deviazione quanto basta, un pizzico di blocco ed il piatto è servito ... con la classe che si confà ad un socio Arcotorre!



Mossa al Nero, che sfrutta l'occasione

- 3) Spesso per forzare una posizione ed ottenere un concreto vantaggio è necessario “combinare” gli elementi della tattica, in questo caso adescamento ed inchiodatura (inchiodatura?!?):



Mossa al Bianco dopo 36. ... Dc6-d7

- 4) *Repetita iuvant*. Anche quello che segue è un bell'esempio di adescamento più inchiodatura, in rigido ordine alfabetico. In questa posizione il Bianco entra in una variante che prevede un velenoso colpo di coda:



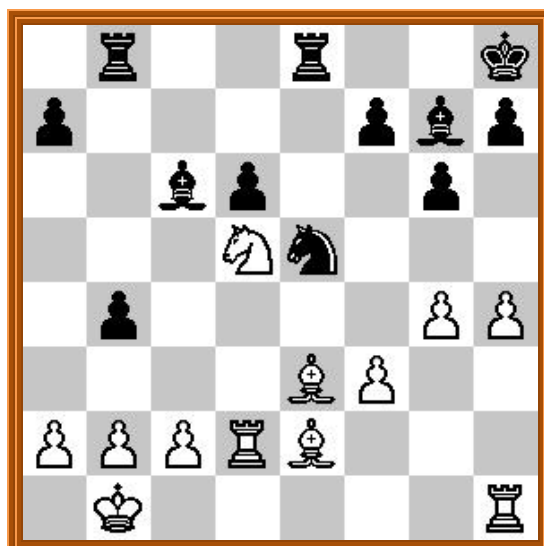
Il Bianco muove e vince in poche mosse

- 5) *Uno sgombero lampo* (altro che blitz della Polizia all'ex Villaggio Olimpico!). Per sfruttare la posizione esposta del Re bianco bisogna agire subito e decisamente, ma con precisione. Mal che vada si recupera il pedone! Per facilitarvi le cose, il Nero è in basso.



Il Nero muove e vince

- 6) Per finire, un esempio dove la tattica non è il fine ultimo, ma è al servizio della strategia. Il Bianco sceglie di barattare due pezzi leggeri per una Torre e pedoni, non per un attacco diretto contro il Re, ma per ribaltare l'iniziativa attivando velocemente i pezzi rimastigli.



Mossa al Bianco dopo 20. ... Ac6

SOLUZIONI

- 1) 26. Da6+ Rb8 (26. ... Rd7??; 27. De6 matto); 27. Ad4! e il guadagno di materiale per il Bianco è decisivo. 1-0. (Lehmann - Michalczak, Germania 2008).
- 2) E' la Solustri – Tomanin (Torino, Open Sada 2009), che andò così: 1. c4 e5; 2. Cc3 Ac5; 3. Cf3 d6; 4. d4 exd4; 5. Cxd4 Ae6; 6. Cxe6 fxe6; 7. e3 Cf6; 8. Ae2 Cbd7; 9. 0-0 a6; 10. a3 De7; 11. b4 Aa7; 12. Ab2 0-0-0; 13. a4 h5; 14. a5 Cg4; 15. Axc4 hxc4; 16. Dxc4 Ce5; 17. Dg3 Cxc4; 18. Ta2 Th5; 19. Ce2 d5; 20. Ad4 Axd4; 21. Cxd4 Tdh8; 22. h3 e5; 23. Dg4+ Rb8; 24. Cf3 e4; 25. Cd4 Ce5; 26. De6 ed ecco raggiunta la posizione del diagramma. 26. ... Cf3+! devia il pedone g; 27. gxf3 Dg5+; 28. Dg4 Dxc4; 29. fxc4 Txc4; 30. Rg2 Th2+ 31. Rg3 g5! Blocco che immobilizza il pg4 e chiude la rete; 32. abbandona.
- 3) Il Bianco sfrutta la posizione infelice dell'Ae6, che è il bloccatore del pericolosissimo delinquente e5 ed è anche, paradossalmente, inchiodato (non si può la difesa 37. ... Af7 pena la perdita di un pezzo con 38. Dxf7+ e poi 39. Axd7), adescandolo con 37. Af5! Th8; 38. h4! e il Nero è praticamente in Zugzwang! Su 38. ... gxh4 vince in poche la tranquilla 39. Tc1; sul tentativo del Re nero di sottrarsi alla scoperta con 38. ... Rg8, segue 39. Dh6! (Mazi – Moroni, Trieste 2015).
- 4) 1. e6 adesci l'Alfiere, provocando lo sgombero della colonna g: 1. ... Axe6; 2. Ad4 f6? non vedendo la prossima brillante mossa del Bianco; offriva più resistenza 2. ... Ag4. Ora decide la doppia inchiodatura sulle diagonali a2-g8 e h3-c8: 3. Dg4! ed il Nero abbandona (Dahl – Schulz, Berlino 1956).
- 5) 17. ... Ch4+!: ma non subito 17. ... Ccxe5 – alle cui lusinghe i più sanguigni avranno abboccato, eh!? – a cui seguirebbe 18. Tf1 sgomberando (!) la casa h1 a beneficio del proprio Re; 18. Rg3 Cxe5 ora e soltanto ora! Adesso anche la migliore (19. Cf4) lascia il Bianco in posizione di gran lunga inferiore. Non si può 19. dxe5? per il facile matto 19. ... De3+ ecc.. Partita giocata sul sito di gioco per corrispondenza www.net-chess.com.
- 6) 21. Axa7 Ta8; 22. Cc7 Txa7; 23. Cxe8 Axe8; 24. Txd6: il Bianco ha disinnescato la latente minaccia sulla colonna e (la Torre nera “puntava” i due Alfieri in e2 ed e3) e confida nei due pedoni in più sull'ala di Donna. Vero è che il Nero ha la coppia degli Alfieri...
24. ... Af8; 25. Td8 Te7; 26. Ab5
... che il Bianco si premura di distruggere alla prima occasione. Il resto è, come dice chi sa giocare, “questione di tecnica” (ahi ahi!)
26. ... Axb5; 27. Txf8+ Rg7; 28. Tb8
Cosa vuol dire avere l'iniziativa! Il Bianco non dà tempo all'avversario di organizzare efficacemente i propri pezzi. Ora salta il pb4, ostacolo principale all'avanzata sul lato di Donna. Nel prosieguo della partita il Bianco è riuscito a conservare l'iniziativa sino all'inevitabile promozione dei pedoni:
28. ... Ac6; 29. Txb4 Axf3; 30. Te1 Td7; 31. g5 f5; 32. gxf6+ Rxf6; 33. Tf4+ Rg7; 34. a4 Td1+; 35. Txd1 Axd1; 36. a5 Af3; 37. a6 Ac6; 38. b4 h6; 39. a7 g5; 40. hxc5 hxc5; 41. Tf5 abbandona. Partita giocata sul sito di gioco per corrispondenza www.ficgs.com.