

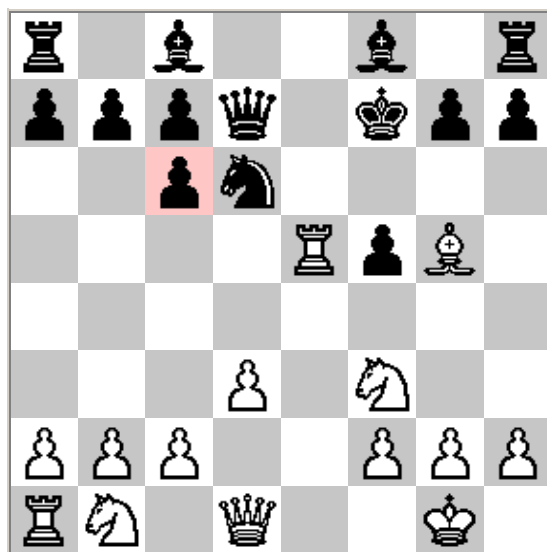
ASPETTI DELLA TATTICA

A cura di Mario Andreoni

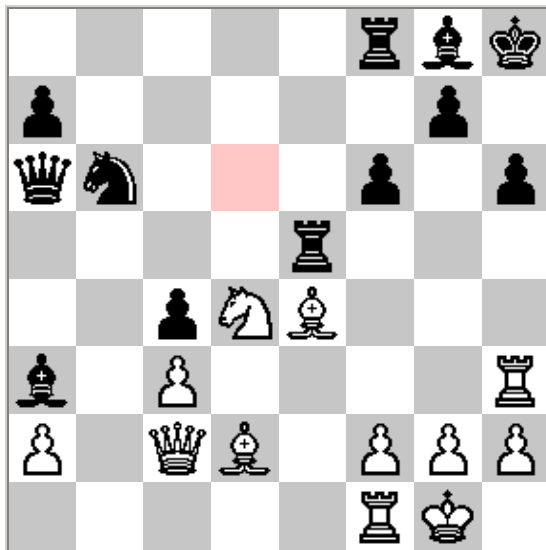
LO SGOMBERO

Possono verificarsi situazioni in cui dei pezzi o dei pedoni **propri** impediscono la realizzazione di un colpo tattico o di una manovra vantaggiosa, perché **occupano case** od **ostruiscono linee**, costituendo così un **ostacolo all'esecuzione** della manovra. Questi "occupanti abusivi" devono quindi essere rimossi. Ma come? Di solito, per impedire all'avversario di avere il **tempo** di parare il colpo tattico o contrastare la manovra, questi "occupanti abusivi" vengono sacrificati. Per chiarire il concetto di questo particolare aspetto della tattica, ecco quattro esempi, alcuni famosi per la loro bellezza, presi dal gioco "giocato"!

Primo esempio – facile facile, tanto per cominciare: il B. muove e vince.
Pearsoll - White (Corr. 1953):

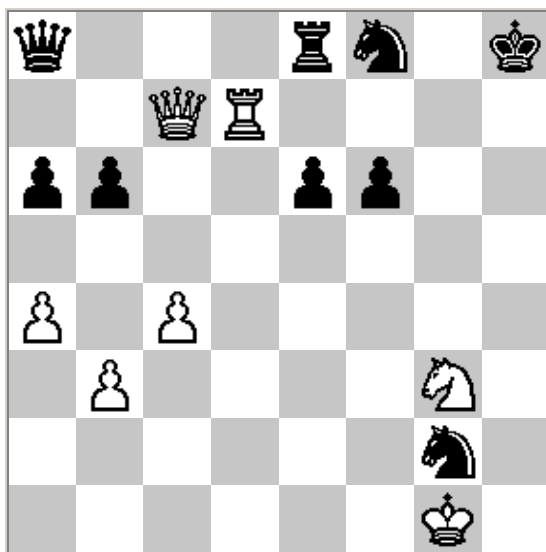


Secondo esempio – Il sacrificio in h6 è evidente, ma dopo? Il B. muove e vince.
Levenfish – Freiman (Leningrado 1925)

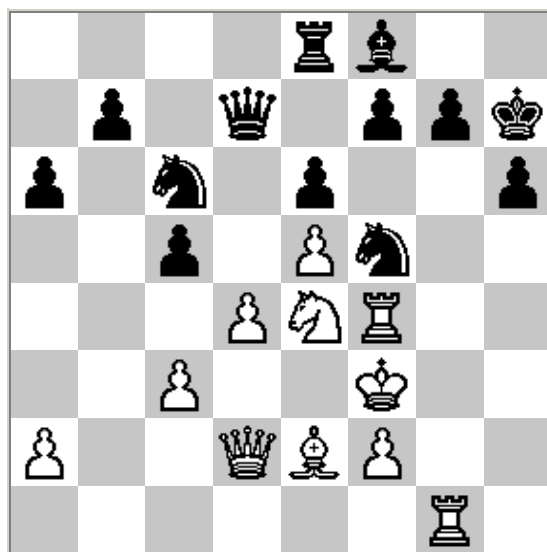


dopo 1. Ah6: gh6:: 2. Th6:+ Rg7.....

Terzo esempio – Bellissimo esempio dove il pezzo “sgomberato” crea a sua volta minacce di matto “alternativo” (tanto per restare in tema!.....)
Karpov – Csom (Bad Leuterberg 1977):



Quarto esempio – questo è tosto! Vi posso dire che gli sgomberi qui sono addirittura due!
Rossolimo – NN (1944)



Soluzioni:

1° es.: 1. Te7+ e vince

2° es.: 3. Ab7!, sgomberando la diagonale b1-h7. Per parare il matto in g6 il N. deve cedere la D.: 3. ... Rxh6; 4. Aa6: e la posizione del N è insostenibile

3° es.: 1. Cf5! con l'idea Dh2+ - Dg3+ - Dg7 matto!

4° es.: 1. Tf5:! libera la diagonale d2 – h6 alla D; 1. ... ef5:; 2. Dh6:+!! Rh6: [se ... 2. gh6:, allora 3. Cf6+ e poi matto], 3. Th1+ Rg6, e mo'? Dove sta il matto? 4. Rf4!! libera a diagonale per l'Ae2 [minaccia Ah5+ e poi Af7:matto!] Dg3+ - Dg7 matto!); 4. ... De6; 5. Th8!, l'ultima finezza. All'immediata 5. Ah5+ Rh7; 6. Af7:+ sarebbe seguito 6. ... Dh6+. Ora il matto in h5 è imparabile.