

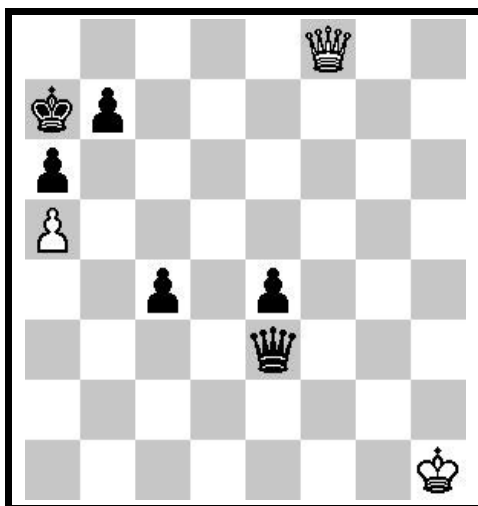
ASPETTI DELLA TATTICA

A cura di Mario Andreoni

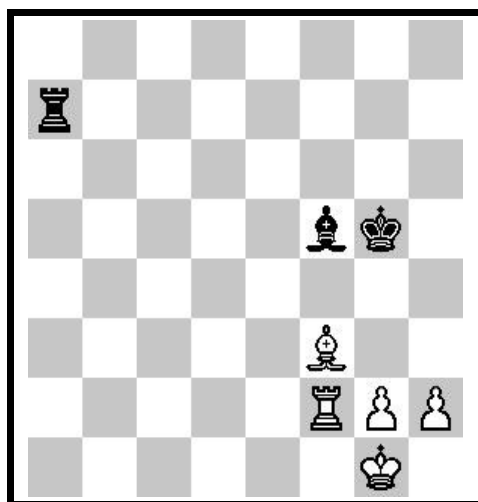
SALVATAGGI IN EXTREMIS

Tutte le figure tattiche che abbiamo esaminato non sono a se stanti, ovviamente, ma devono essere un valido aiuto nel risolvere i problemi che incontriamo durante la partita. Portato all'estremo, il ricorso alla tattica diventa vero e proprio spettacolo quando, a prima vista, la situazione sulla scacchiera è così compromessa da essere disperata ma con un colpo d'ingegno – che gli esperti definiscono “mossa (o sequenza di mosse) da studio” – la parte apparentemente soccombente riesce quanto meno a non perdere.

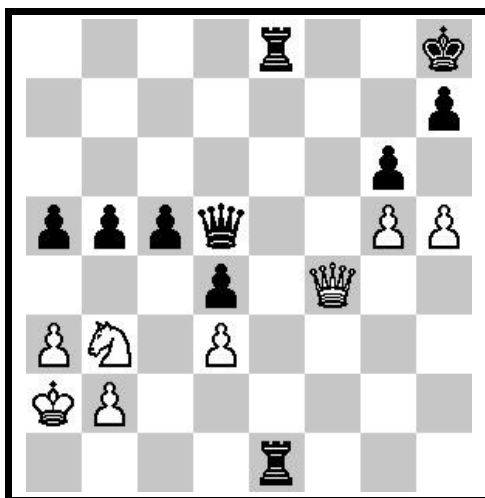
Primo esempio – Il N. ha tre pedoni in più, tutti si aspettano una rapida resa del B., che però ... ha studiato i classici! Pilnik - Reshevsky (Campionato USA, 1942), muove il B., che patta.



Secondo esempio – a proposito di classici, ecco come già nel XVII secolo si è risolto il problema della divisione del punto! Battute a parte, si tratta di un esempio paradigmatico di come attingere a piene mani nella tattica per ... salvare il salvabile! (El Greco, studio). Muove il N.

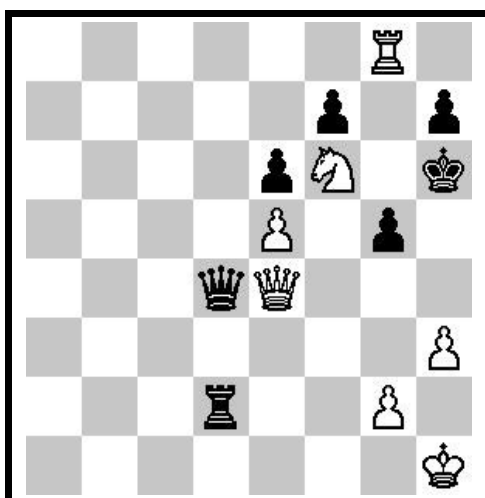


Terzo esempio – Il N. perde la pazienza perchè il B. non si decide ad abbandonare nonostante il materiale in meno e l'attacco del N che sembra giunto al culmine. Bartolic – Atkin (Petersburg, 1902):



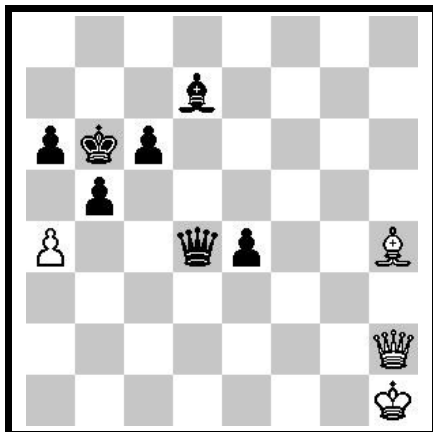
Il N. gioca 1. ... a4, dicendo fra sé e sé che la partita è giunta al termine (il matto è imparabile). Sicuro sicuro?

Quarto esempio – Il B ha un C in più ed ha appena proposto il cambio di D, minacciando al contempo il matto in h7. Ha calcolato che dopo 1. ... Td1+, 2. Rh2 Dg1+, Rg3 non ci sono più pericoli. Gogolev - Warsavskij (Aluksne, 1967), il N muove ... e patta!



Soluzioni

1° es.: 1. Df2! e patta. Pilnik era probabilmente a conoscenza dello studio di Ponziani di ben 160 anni prima:



1. Af2 e3; 2. Axe3! Dxe3; 3. Df2!! e patta. Addirittura perdente sarebbe ora 3. ... Dc5 per 4. a5+ (deviazione!). 3. ... Dxf2; 4. a5+.

2° es.: 1. ... Ta1+; 2. Tfl Txf1+ provocando la venuta in f1 del Re B (*deviazione!*). Perché? 3. Rxf1 ma è ovvio: 3. ... Ah3!! per *inchiodare* il pedone g2! Ora, se il B. prende l'A, i due pedoni sulla colonna h sono perfettamente inutili, dato che il Re N controlla la casa h8 e il B ha l'A sbagliato! Se invece il B si schioda muovendo il Re, allora 4. ... Axc2 e la musica non cambia.

3° es.: 2. Df6+, vabbeh, cosa volete che sia, uno scacco di consolazione! 2. ... Rg8; 3. Dg7+!! Rxc7, e adesso 4. h6+ e patta! Se non è un miracolo, ci va vicino.

4° es.: Non è vero che dopo 1. ... Td1+, 2. Rh2 Dg1+, Rg3 non ci sono più pericoli: 3. ... Td3!+ [commento del B: "Ma che? il mio avversario è matto?"]; 4. Dxd3 De3+!! [risposta del N: "No, sono solo patto!"]; 5. Dxe3 patta! (ebbene sì, perché il pedone g5, l'unico nero che si può muovere, è inchiodato!)