

## 2. IL MAESTRO E IL MEDIOGIOCO

Saranno presentati i seguenti temi:

- elementi per la valutazione della posizione;
- il calcolo;
- la dominazione;
- le partite complesse;
- il minimo vantaggio;
- il gioco per le due debolezze;
- gli alfieri di colore contrario e pezzi pesanti;
- il piano.

### Elementi per la valutazione della posizione

In questo momento il nostro compito è stabilire che cosa bisogna osservare per ottenere una giusta valutazione della posizione. Non entriamo nella profondità delle definizioni degli elementi, che più o meno conosciamo. Prima di iniziare a valutare, dobbiamo rispondere alla domanda: A chi tocca? È importante, perché la valutazione potrebbe dipendere anche dall'ordine di chi muove prima.

Presentiamo una formula semplice ma molto efficace per valutare la posizione:

1. MATERIALE – Semplicemente notiamo il rapporto quantitativo ed anche qualitativo: se un giocatore ha un pedone di più o la qualità ecc. (quantitativo) oppure se ha l'alfiere contro il cavallo o altri sbilanciamenti come la coppia contro alfiere e cavallo ecc. (qualitativo).

2. RE – si guarda la sicurezza del re.

3. PEDONI – si guarda: a) la struttura pedonale; b) lo spazio-centro; c) le debolezze pedonali e le case deboli.

Quindi sono, nella maggior parte dei casi, elementi statici.

4. PEZZI – Lo sviluppo, Attività e coordinazione dei pezzi (dinamismo). In alcune posizioni, soprattutto nei finali, il re non è in pericolo e potrebbe essere un pezzo la cui attività decide la partita. Occorre, in quei casi, valutare anche l'attività del re.

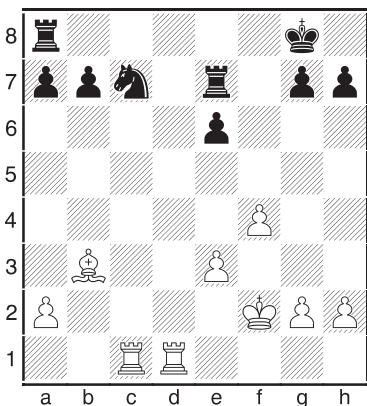
Allora abbiamo quattro (4) elementi per valutare la posizione, se vogliamo rispondere alla domanda "Chi sta meglio?"

Ovviamente nelle nostre partite in corso spero che sappiamo sempre a chi tocca ☺. Invece, quando facciamo allenamento con posizioni che arrivano da diverse fonti, è importante essere consapevoli del giocatore che ha la mossa, prima che inizi il processo di valutazione.

Dopo aver valutato gli elementi precedenti, avremo la risposta alla domanda sulla valutazione della posizione.

Presentiamo gli esempi pratici sulla Valutazione; subito dopo, mostreremo la formula completa per creare un piano.

## Materiale



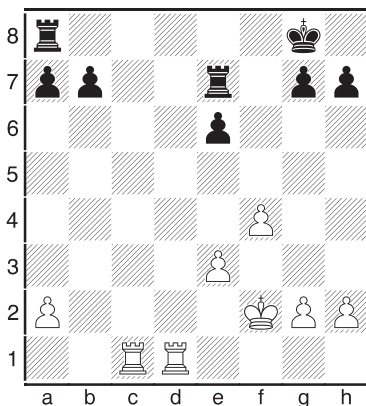
Il bianco ha l'alfiere contro il cavallo, il suo vantaggio principale oltre alla struttura pedonale migliore e alla maggiore attività delle torri. Togliendo i pezzi leggeri, il nero non avrebbe nessun problema.

**28.♖c5** e non solo! C'erano diverse mosse forti in questo momento.

**28...♜f8 29.♞e5 g6 30.h4 ♔g7 31.h5 ♜f8 32.g4 ♞ff7 33.♞g5 ♞d7 34.hxg6 hxg6 35.♙c2 ♜f8 36.♞xg6 ♞xd1 37.♙xd1 ♞h7 38.♙b3 ♜e7 39.f5 exf5 40.gxf5 ♜e8 41.e4 ♜d6 42.f6+** e il bianco vince.

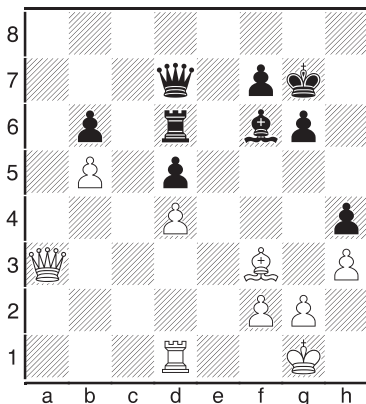
Jakovenko (2729) – Fressinet (2693) 2012  
1-0

## Posizione modificata



Anche qui il bianco sta meglio, grazie alla maggiore attività delle torri, ma non dichiariamo vinta la sua posizione, come quando c'era l'alfiere contro il cavallo.

## Valutazione – sicurezza del Re



Valutiamo questa posizione secondo la nostra formula; prima di iniziare vediamo a chi tocca.

Mossa al bianco.

Il fatto che tocca al bianco è a suo favore, ma non basta per capire cosa

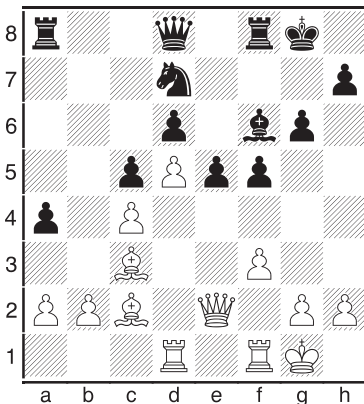
è importante in questa posizione. Questo non ha un peso decisivo.

Passiamo ai quattro elementi:

1. Materiale: pari. Aggiungiamo che ci sono gli alfieri di colore contrario.
2. Sicurezza del re: il re bianco ha dei problemi sulle case scure, mentre il re nero è in posizione comodissima.
3. Pedoni - spazio, struttura pedonale, debolezze: simmetria, più o meno pari.
4. Pezzi, sviluppo, attività dei pezzi, coordinazione: parità.

Quindi, sta meglio il nero per il re più sicuro ma non possiamo dire di quanto sia maggiore il vantaggio del nero. Soltanto si potrebbe indicare la direzione del gioco - contro il re bianco.

## Attività dei pezzi



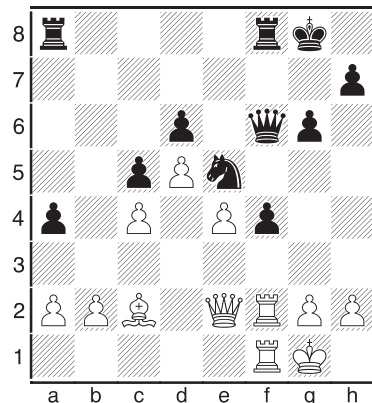
Osserviamo i seguenti elementi:

1. Materiale: rapporto quantitativo e qualitativo.
2. Sicurezza del Re.
3. Pedoni: struttura pedonale: spazio-centro; debolezze pedonali e case deboli.
4. Pezzi: sviluppo, attività e coordinazione dei pezzi.

Il cavallo guadagna forza se riesce a stabilirsi sulla casa centrale oppure sulla casa vicino al centro. Questo cavallo è regolarmente più forte dell'alfiere soprattutto se l'alfiere è debole secondo le regole (cioè se è già limitato dai suoi pedoni). Grazie alle sue possibilità di manovrare, il cavallo è più forte quando si gioca solo su un lato. Mostra grande coordinazione con gli altri pezzi soprattutto con la donna. Nella sfida cavallo contro alfiere è molto importante sapere giocare con i pedoni.

Ecco un esempio di quel cavallo

**22...e4! 23.♘xf6 ♔xf6 24.fxe4 f4!  
25.♖f2 ♞e5 26.♞df1**



Vantaggio per il nero, grazie al ♞e5 dominante contro l'alfiere c2 passivo e alla struttura pedonale migliore - 3 contro 2 sull'ala di re. Il fatto che il bianco abbia un pedone di più, non si sente qui grazie alla presenza delle donne e all'attacco che sta nascendo contro il re bianco!

**26...♔h4** erano anche forti **26...g5** e **26...♖g5**.

**27.♞d1 ♖f7 28.♔c2 g5 29.♔c3 ♜af8 30.h3 h5** Abbiamo l'impressione che il

## G. Laketić

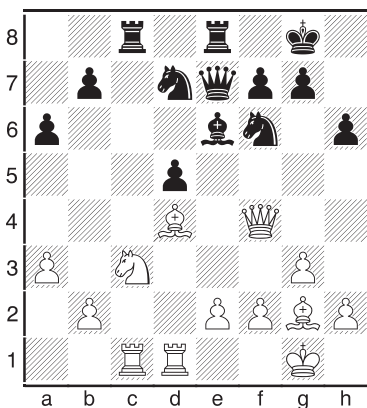
nero abbia un pedone di più.

Guardando nel totale, il bianco è quello con un pedone di più, ma nel settore in cui si battaglia, il nero è anche in vantaggio pedonale.

**31.♙e2 g4 32.♞xf4? ♞xf4 33.♞xf4 ♞xf4 34.g3 ♘f3+ 35.♙f2 ♞xh3 36.gxf4 g3+ 37.♙xf3 g2+ 38.♙f2 ♞h2**

Pilnik Herman - Geller Efim  
Gothenburg , 1955  
0-1

## Coppia degli alfieri



Sulla posizione abbiamo la tipica struttura pedonale con il pedone d5 del nero isolato che si trova nella difesa Tarash – variante Rubinstein – con il fianchetto del bianco in g2.

Poi osserviamo in un secondo momento che il bianco ha il vantaggio della forte coppia degli alfieri.

**1.e4!** Il bianco vede il suo vantaggio principale nella coppia degli alfieri, piuttosto che applicare i piani tipici nella lotta contro il pedone isolato – cambio dei pezzi leggeri e poi blocco e pressione contro il pedone d5.

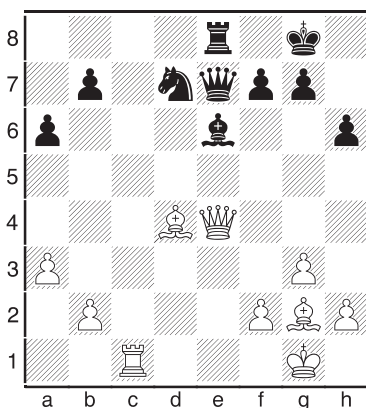
Qui forse possiamo dire che esiste il piano contro il pedone isolato che

punta a cambiarlo?

**1...dxe4 2.♘xe4 ♘xe4?!**

In caso di 2...♘d5 il bianco avrebbe sfruttato il buco in d6 con 3.♞d6 ♞xc1 4.♞xc1 ♞xd6 5.♘xd6 ♞b8 e ora inizia la tipica espansione pedonale del bianco sull'ala di re, aiutata dalla coppia degli alfieri 6.f4 g6 7.g4±; era preferibile 2...♞xc1 3.♞xc1 b5 4.♘xf6+ ♘xf6±

**3.♞xe4 ♞xc1 4.♞xc1**



Dopo la scomparsa del pedone isolato d5, i pedoni del nero sull'ala di donna sono sotto una forte pressione. Ora il bianco minaccia di catturare il pedone con ♞xb7.

**4...♞d6** impedisce ♞xb7.

Dopo 4...b5 la donna si infila con 5.♞c6.

**5.♞e3** ripropone la minaccia di catturare il pedone b7.

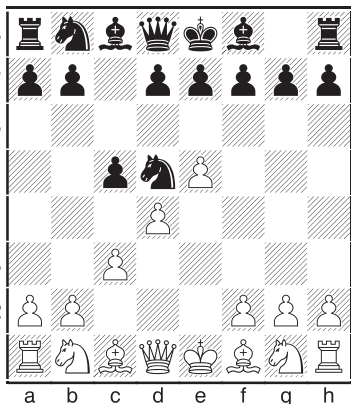
**5...b6**

Dopo 5...♞b8 6.♞f3 b5 il bianco avrebbe attaccato i pedoni neri con 7.♞c6!+- e il nero avrebbe avuto difficoltà nella difesa dei pedoni sull'ala di donna.

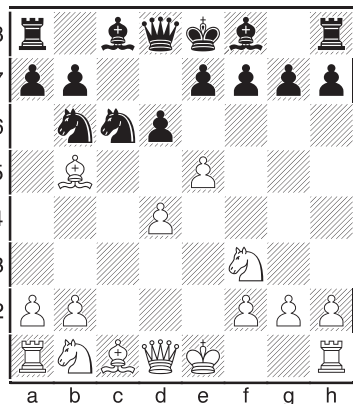
**6.♞c6 ♞b8** minaccia un attacco scoperto con ...♙d5.

## Partita con il piano di gioco contro il pedone isolato

1.e4 c5 2.c3 ♘f6! 3.e5! ♘d5! 4.d4

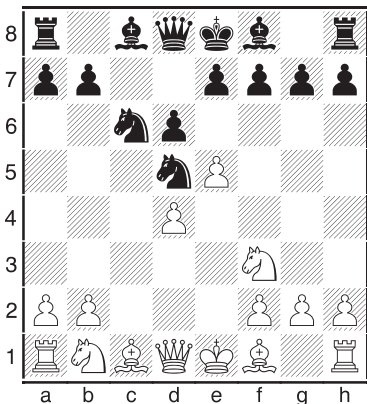


7.♙c4 ♘b6! 8.♙b5



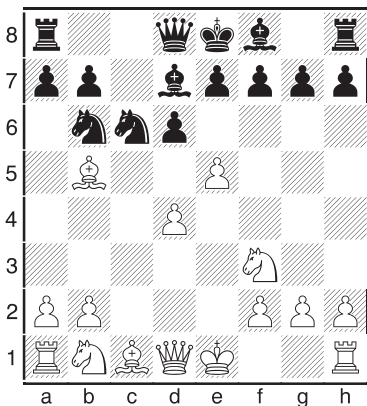
4...cxd4! il nero deve stabilire la posizione del cavallo d5 perché il bianco aveva minacce tipo dxc5 oppure c4 con d4-d5. 5.♘f3 ♘c6!  
Ora le mosse principali del bianco sono: 6.cxd4; 6.♙c4.

6.cxd4 d6!



La cosa importante per il nero è attaccare il centro bianco appena si può fare!

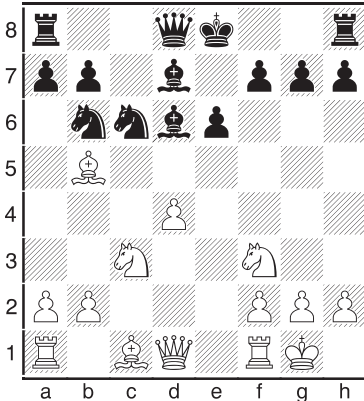
8...♙d7!



9.exd6 e6 10.♘c3 ♙xd6 11.0-0

Siamo davanti ad un momento veramente importante. Per il nero è fondamentale cambiare gli alfieri delle case chiare, per i seguenti motivi: l'alfiere campochiaro del bianco potrebbe partecipare all'attacco contro l'arrocco corto del nero; i pezzi neri sono leggermente scoordinati sull'ala di donna e al bianco piacerebbe avere

i cambi. Sappiamo già che nel gioco contro il pedone isolato, per difendersi occorre semplificare la posizione con i cambi.

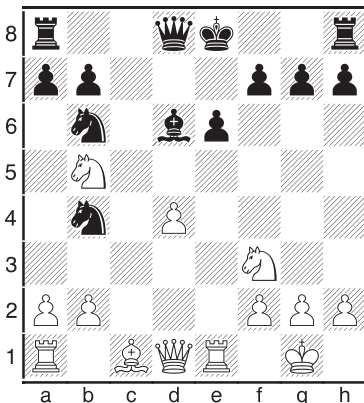


Qui sarebbe giusto il cambio **11...d5!**

Sarebbe sbagliato offrire il cambio con 11...d7? per 12.d3!; il bianco non aveva tempo per le mosse meccaniche tipo 11...0-0 12.d3!

**12.e1** Il bianco offre al nero la decisione di cambiare gli alfieri, ma apre anche la casa di fuga f1.

**12...xb5! 13.dxb5**



Una posizione in cui era molto

importante per me capire come continuare. Ero di fronte a principi che si escludevano tra loro. Per esempio non consideravo il calcolo del cavallo bianco per il mio alfiere, perché mi conveniva nella struttura con il pedone isolato. D'altra parte, se non mi ritiravo con l'alfiere, temevo mosse tipo d5 con minacce di attacco. Mi preoccupava - ingiustamente - l'idea del bianco di salire con la torre in e4 per trasferirla sull'ala di re. Alla fine, un dettaglio psicologico mi ha fatto decidere la mossa. Pensavo che dopo ...e7 il bianco potrebbe rispondere veloce con lo sviluppo f4 minacciando la forchetta in c7 e io rispondevo d5; quando lui avrebbe ritirato l'alfiere in g3 sarei stato contento perché quell'alfiere del bianco non guardava più il mio re 😊. Proprio quello che è successo nella partita.

**13...e7 14.f4 d6d5! 15.g3 0-0 16.b3?! praticamente il bianco ha rinunciato al piano con l'attacco contro l'arrocco corto. 16...b6! il nero prepara la centralizzazione delle torri. 17.d3 fd8!**

Non mi piaceva il cambio con 17...xc3? volevo farlo solo dopo che il bianco avesse spinto il pedone 'a' 18.bxc3 d5 per 19.c4! (ovviamente sarebbe sbagliato 19.bxb6? perché dopo 19...xb6 il nero ottiene il controllo sulla casa c4).

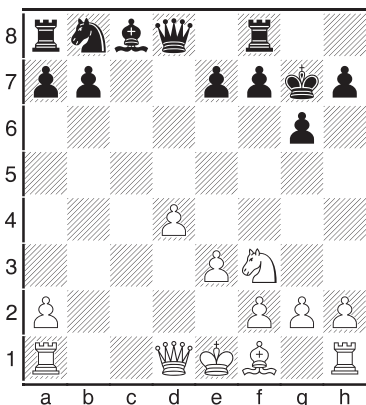
**18.ad1** Dopo 18.ac1 si potrebbe effettuare il cambio desiderato 18...xc3! 19.bxc3 d3+; dopo 18.a3? segue 18...d3!-+.

**18...ac8** Era interessante 18...c6! **19.d2**

## Cavallo migliore dell'alfiere nella struttura Grunfeld

Cavallo migliore dell'alfiere  
campochiaro con il pedone d5 libero  
mantenuto.

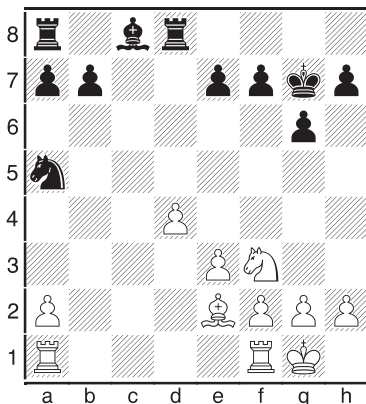
1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♙f4  
♙g7 5.e3 0-0 6.♗f3 c5 7.cxd5 ♗xd5  
8.♙e5 ♗xc3 9.bxc3 cxd4 10.♙xg7  
♗xg7 11.cxd4



11... ♖a5+!

In questa struttura pedonale, è meglio per il bianco mantenere le donne in gioco, perché il bianco ha il vantaggio pedonale al centro e questa risorsa viene sfruttata nel mediogioco con le donne ma qui deve rispondere con **12. ♖d2** ora segue una risposta tipica del nero da memorizzare **12... ♗c6!** **13. ♙e2 ♖d8 14. ♖xa5 ♗xa5** spesso nella difesa Grunfeld abbiamo un esempio di cavallo sul bordo della scacchiera che sta bene

15.0-0



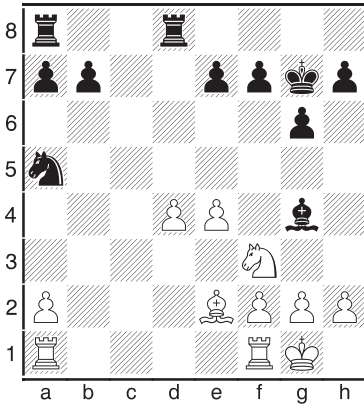
Questa posizione merita di essere valutata: materiale pari. Re entrambi sicuri. Pedoni: lotta tra maggioranza centrale contro maggioranza sull'ala di donna, che di solito nel finale è a favore della maggioranza sull'ala di donna. Il pedone a2 è vulnerabile. Non ci sono altre debolezze. Il centro bianco è forte.

Pezzi: lo sviluppo è più o meno pari; attività dei pezzi a favore del nero (il ♗a5 è un pezzo molto utile).

Quindi, come valutazione generale, la parità.

**15... ♙e6!** **16.e4?** questo centro potrebbe essere preoccupante con le donne in gioco. Ma qui era meglio mantenerlo più duro e tentare di prendere la colonna "c".

**16... ♙g4!** Il nero gioca contro il pedone d4 appena indebolito.

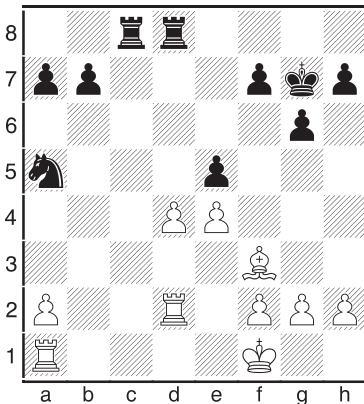


17. ♖fd1 e6

18. ♕f1 ♕xf3! Il cavallo si poteva liberare e il nero decide di cambiare l'alfiere per il cavallo nella speranza di ottenere la struttura pedonale che meglio si adatta al cavallo.

19. ♕xf3 ♖ac8 si prepara a scendere sulla seconda traversa. Visto quello che è successo in partita, non sarebbe stato sbagliato suggerire qui 22.e5!?

20. ♞d2? e5!



il nero sfrutta il fatto che la torre bianca non sia difesa.

21.d5

Il bianco non poteva mantenere la

tensione al centro che va bene quando abbiamo l'alfiere. Per esempio 21. ♖ad1 ♞c4 22. ♞d3 ♞b2+ e vince la qualità.

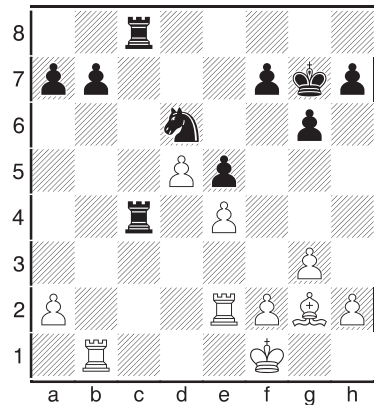
21... ♞c4 22. ♞e2?

Ovviamente la presa della colonna "c" con 22. ♞c2 perde dopo 22... ♞e3+.

22... ♞d6! il cavallo nero arriva nella sua posizione ideale da cui blocca il pedone libero d5, attacca il pedone e4, difende il pedone b7 sulla casa di partenza e anche quando arriva in b5. In poche parole, il ♞d6 è un pezzo multifunzionale.

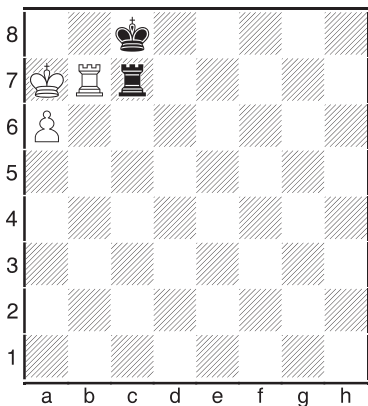
Invece l'alfiere del nero è completamente oscurato dal proprio centro.

23. ♖b1 ♞c4! La dominazione 24.g3 ♞dc8 25. ♕g2



Ora il nero decide di cambiare le torri e giocare questo finale con cavallo contro alfiere. Per alcuni questa decisione potrebbe essere discutibile; per noi è importante dare una valutazione quanto più precisa relativa al finale.

25... ♞c1+ 26. ♖xc1 ♞xc1+ 27. ♖e1 ♞xe1+ 28. ♕xe1



il nero ha preso la casa della salvezza. **7.♔b6 ♖c1** ovviamente il passaggio sul finale di pedoni era perdente. **8.♖h7 ♗b1+** **9.♔a7 ♗a1=** con la patta teorica.

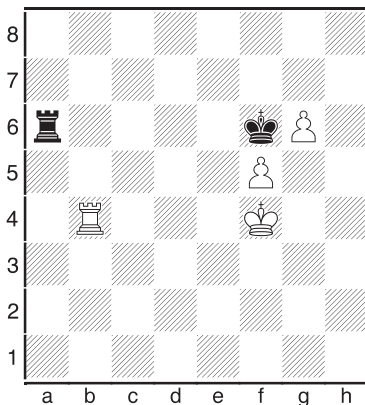
Alla fine di quinto gruppo\_c possiamo sottolineare gli elementi da ricordare:

- la regola delle case della freccia o chiodo c2-d3-e4, corrispondente al pedone bianco a6;
- appiglio orizzontale al pedone;
- la distanza orizzontale giusta;
- gli scacchi staccanti;
- l'infilata;
- l'importanza della casa h7;
- la liberazione della torre passiva;
- il taglio del re tramite la traversa – ci sono le traverse nevralgiche di questo gruppo: settima; quinta; terza;
- il taglio del re dalla traversa insieme alla spallata;
- il taglio del re tramite la colonna.

Abbiamo finito il capitolo che parlava dei finali esatti di torri, una parte dei finali di torre molto importante per il giocatore pratico. Studiare questo tipo di finali migliora molto la tecnica generale.

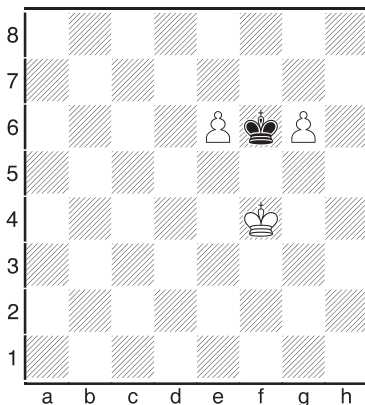
## Alcune difficoltà con due pedoni di più

Concludiamo con un paio di esempi in cui la parte forte ha due pedoni in più, uniti.



Il bianco vince passando al finale di pedoni. **1.♖e4! ♗b6** **2.♖e6+!+-** dopo il cambio delle torri, il nero potrebbe catturare solo uno dei pedoni bianchi e poi il re bianco si congiunge al pedone sopravvissuto e vince.

**2...♗xe6** **3.fxe6**



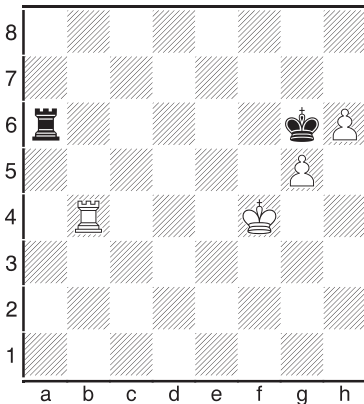
Ora il bianco aspetta che il nero catturi uno dei pedoni, per unirsi all'altro

rimanente. ...♔xe6

Oppure 3...♗xg6 4.♕e5+.

**4.♗g5+** Però questa operazione di cambio delle torri non funziona con tutti i pedoni liberi uniti, come, per esempio, nel caso in cui uno dei pedoni uniti sia quello di bordo (cioè il pedone di torre).

Passiamo al secondo esempio di questo tipo.

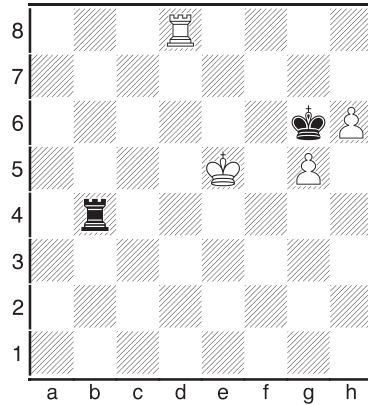


Il bianco ha due pedoni liberi uniti, ma il re nero si è ancorato tra loro. Il passaggio al finale di pedoni tramite il cambio di torri non funziona qui per la presenza del pedone di torre.

**1.♖d4** Il bianco prepara la discesa sulla ottava traversa, ma prima si avvicina con la torre al proprio re per poter fare lo scudo contro gli scacchi orizzontali. **1...♜b6** mossa di attesa ovviamente. **2.♖d8!**

Attenzione: il bianco minaccia ♜g8 e dopo per esempio ♕h7 il bianco effettua lo scacco in g7 e poi sposta la torre sulla settima traversa per evitare lo stallo – con posizione vincente!

**2...♜b4+!** Mossa unica, serve per staccare il re bianco dalla difesa del pedone g5. **3.♕e5**

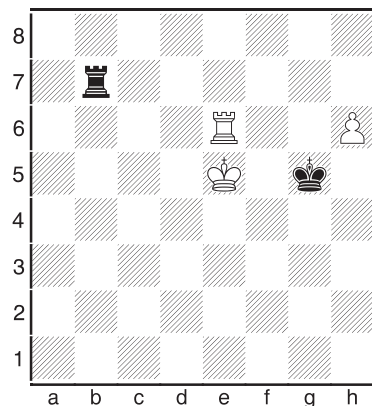


**3...♜b7!** il nero controlla la settima traversa e minaccia di catturare in g5. Non andava 3...♔xg5 perché il bianco vinceva con 4.h7!+-. Neanche 3...♜g4? per 4.♖g8+ ♕h7 e il bianco vince con la mossa intermedia 5.♕f5!+-

**4.♖g8+ ♕h7 5.♜e8 ♕g6** ripetendo la minaccia di catturare in g5.

Pareggiava anche subito 5...♜b5+ 6.♕f6 ♜xg5! sfruttando lo stallo.

**6.♕f4 ♜b4+ 7.♕e5** Dopo 7...♜e4 il nero deve coprire la sesta traversa con **7...♜b6!= 7...♜b7= 8.♜e6+ ♕xg5=**



...e lo scacchista ha conquistato la vetta

☺ Gojko Laketić