

Come trattare alcuni elementi di tattica

**Istruttore Nazionale Tutor
Alberto Pontecorvo**

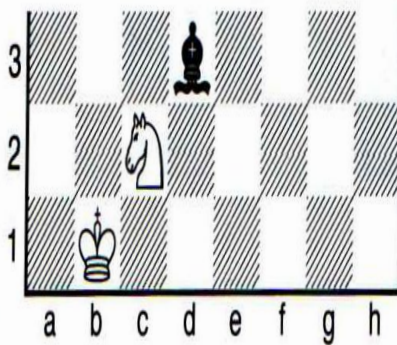
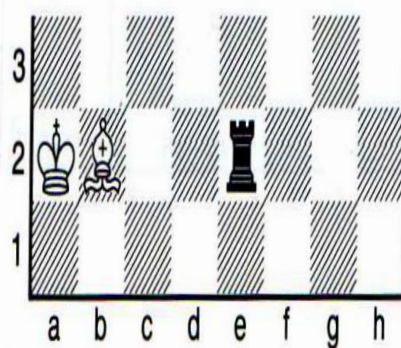
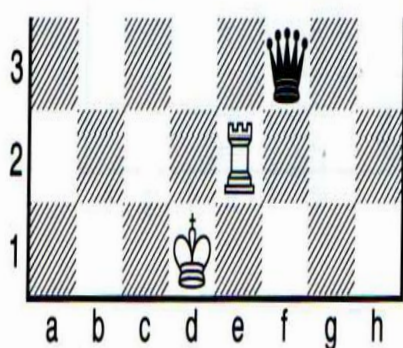
Bari, 27 gennaio 2019

L'inchiodatura

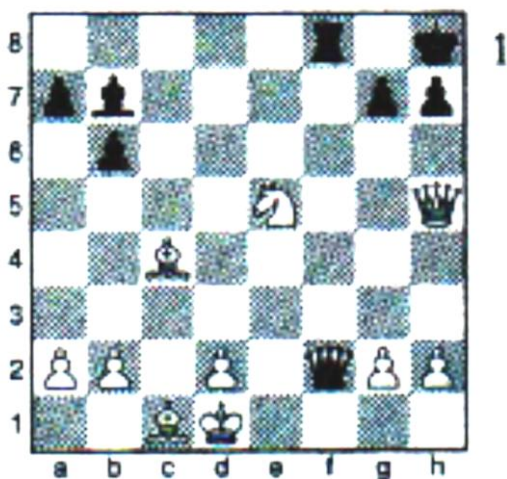
Un pezzo si dice “**inchiodato**” se viene attaccato in modo tale da non potersi muovere.

Soltanto la Donna, la Torre e l'Alfiere possono inchiodare un pezzo avversario.

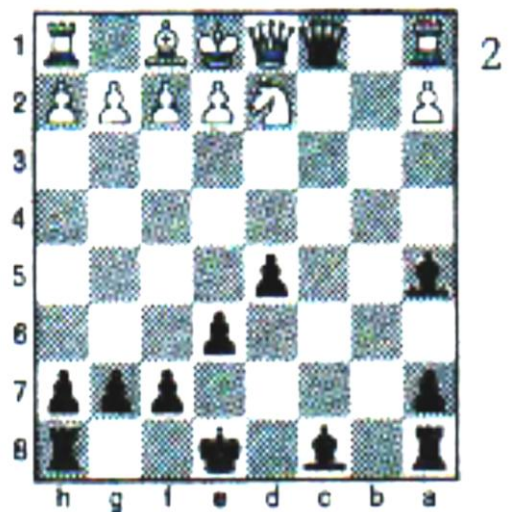
Ecco tre esempi.



Esempi di matto in una sfruttando l'inchiodatura del difensore

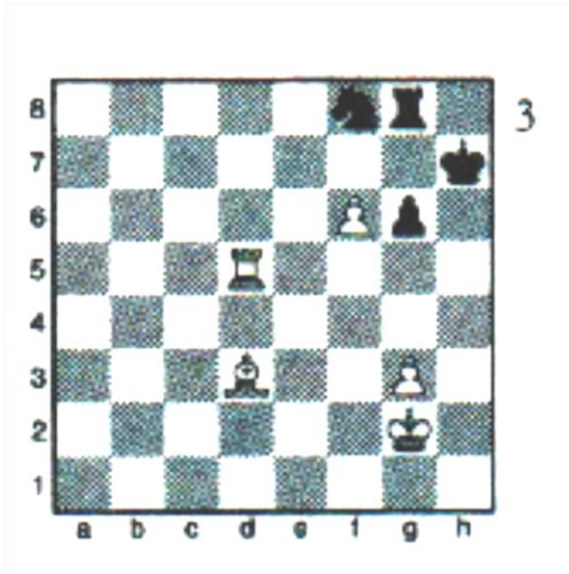


Muove il Bianco

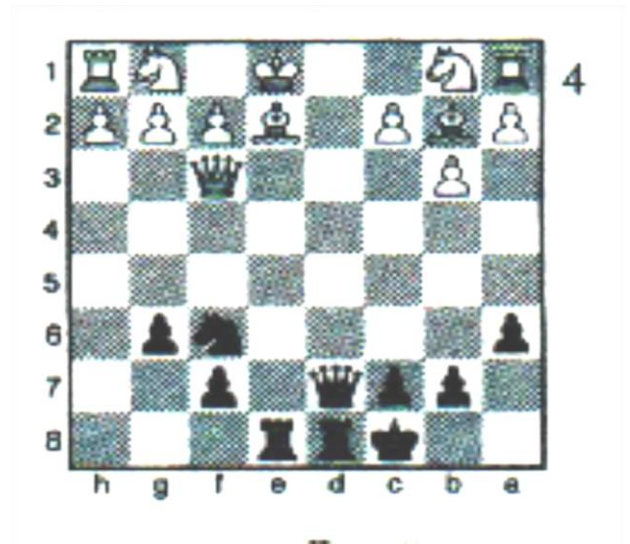


Muove il Nero

Muove il Bianco



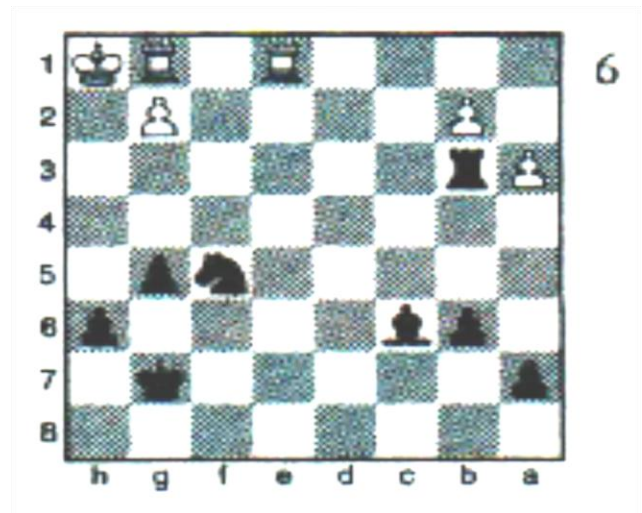
Muove il Nero



Muove il Bianco



Muove il Nero



Esempio n. 1: 1. Cg6 matto

Esempio n. 2: 1. Axd2 matto

Esempio n. 3: 1. Th5 matto

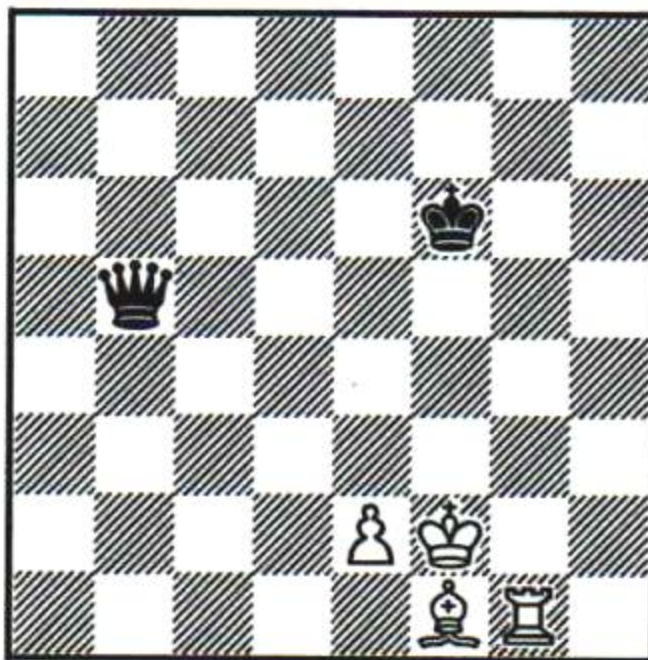
Esempio n. 4: 1. Dd1 matto

Esempio n. 5: 1. Ch6 matto

Esempio n. 6: 1. Th3 matto

L'attacco di scoperta

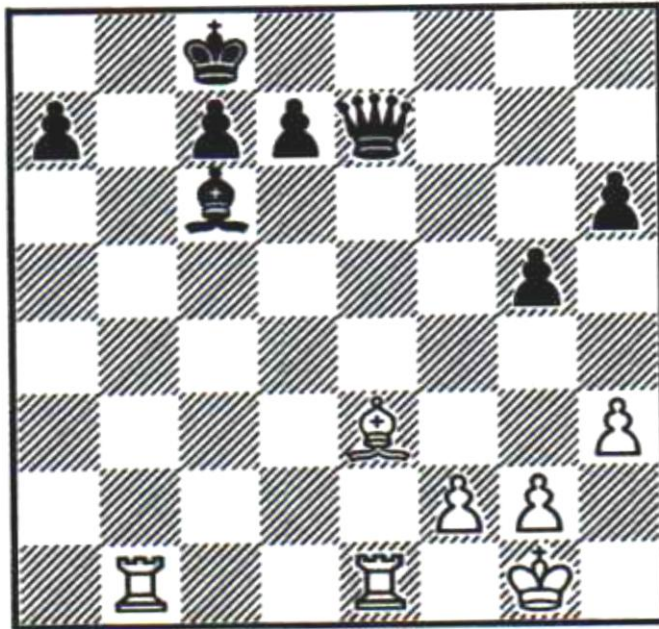
alcuni esempi



Muovendo il pedone
il Bianco attacca la Regina con l'Alfiere.

Se il Nero gioca 1. .. Rf5
il Bianco con 2. e4+ guadagna la Regina

Cosa gioca il Bianco ?



Muovendo l'Alfiere il Bianco attacca la Regina con la Torre.

Qual è la mossa migliore del Bianco
1. Axa7 oppure 1. Axc5 ?

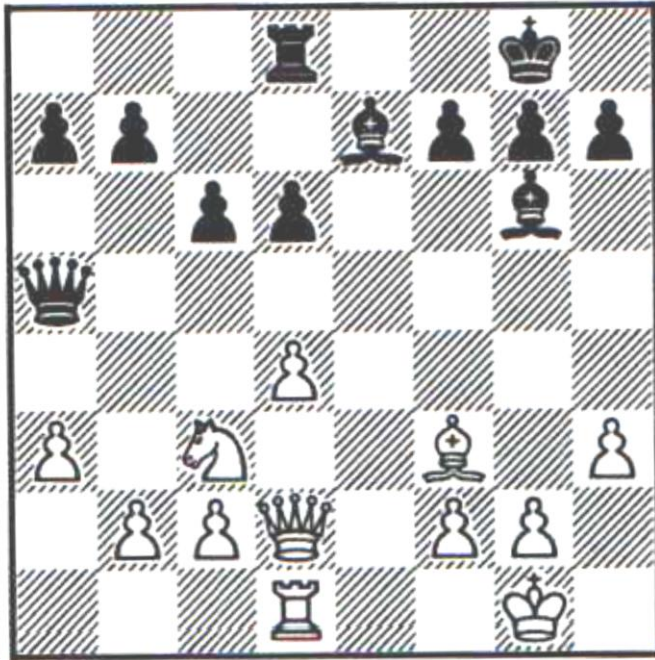
Il Nero può catturare il pedone d4 ?



Se il Nero gioca 1. .. Dxd4 segue
2. Ab5+ catturando poi la Regina Nera.

Il Nero non cattura il pedone e gioca
1. ... 00 a cui il Bianco gioca 2. Te1.
Il Nero adesso può giocare 2. ... Dxd4 ?

Cosa gioca il Bianco?



Può giocare 1. Cd5 ?

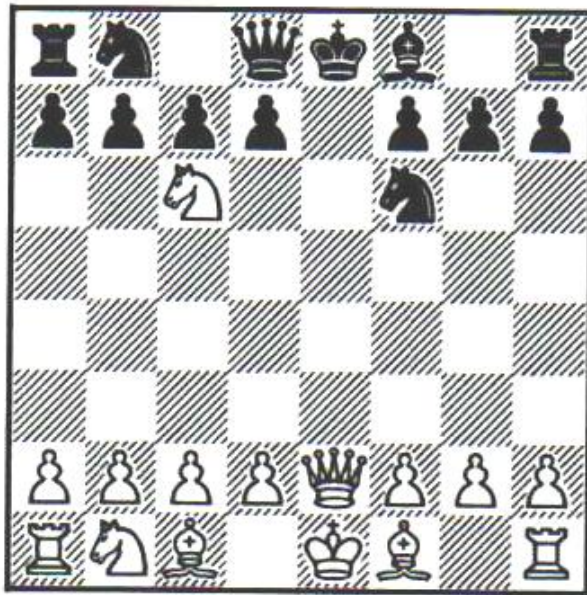
Si perché su 2. .. Dxd2 segue
3. Cxe7+ Rf8 4. Cxg6 hxg6 5. Dxd2
guadagnando un pezzo

Lo scacco di scoperta

Nella Difesa Russa, dopo

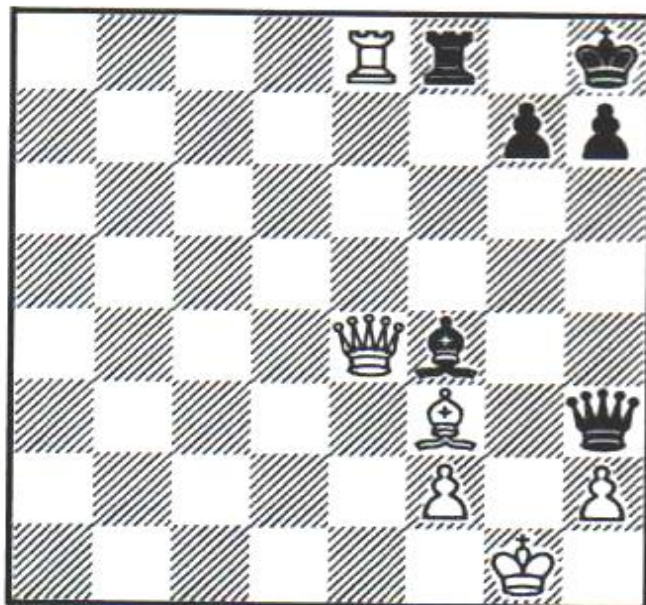
1.e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 Cxe4
4.De2

il Nero può giocare 4. .. Cf6 ??



No perché segue 5. Cc6+
catturando la Regina

Il Nero riesce a dare scacco matto ?



- Se il Nero gioca 1. .. D:h2+ con 2. Rf1 il Bianco si salva
- Il Nero vince con 1. .. A:h2+
2. Rh1 Ag3+ 3. Rg1 Dh2+
4. Rf1 Dxf2 matto

Il Bianco può giocare 1. Dc8+ ?



E' un errore giocare 1. Dc8+
perché il Nero gioca 1. ...Tf8+ con
scacco di scoperta
catturando poi la Regina Bianca

Lo scacco doppio

Il Bianco ha la Torre in presa,

Se il Bianco gioca 1. Ta8

il Nero vince con

1. .. Ac5+ 2. Rh1 Tf1 matto.

Quindi cosa può giocare il Bianco?



Il Bianco vince subito giocando lo
“scacco doppio” 1. Ae6 ++ matto

Dopo una serie di sacrifici Anderssen ha dato scacco matto con uno scacco doppio



- Se il Bianco gioca lo scacco doppio 1. Ab5 ++ segue 1. .. Re6 ed il Re Nero riesce a salvarsi
- Il Bianco vince subito con 1. Af5++ infatti
se 1. .. Rc6 allora 2. Ad7 matto
se 1. .. Re8 allora 2. Ad7+ Rf8
3. Axe7 matto

Che cosa ha giocato il Bianco?



Se la Torre non fosse inchiodata il Bianco vince subito con lo scacco doppio 1. Txe8 matto

Il Bianco quindi gioca 1. Dg3

- Se 1. .. Txxg3 2. Txe8 matto

- Se 1. .. Th5+ 2. Rg2 e poi Te8 matto

Il Bianco minaccia un terribile scacco di scoperta



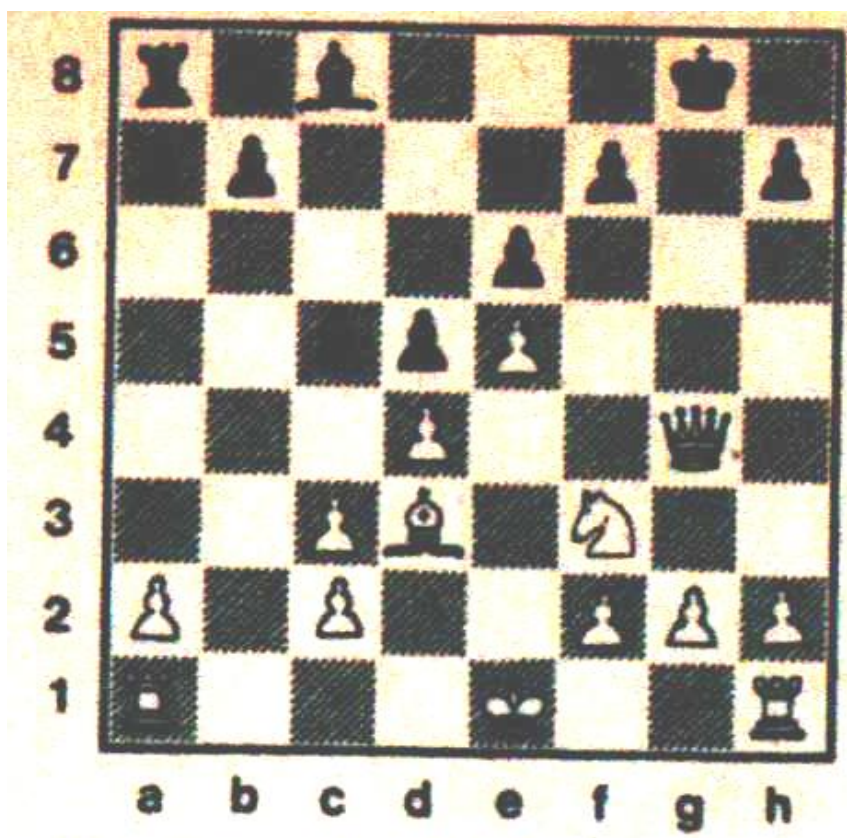
Può il Bianco giocare 1. Cb5 minacciando contemporaneamente matto in g7 e la Regina ?

E' errata 1. Cb5 perché il Nero gioca lo scacco doppio 1. .. Cd4++ dando poi scacco matto in due mosse

Assalto all'arrocco corto

Il Nero ha mosso 10. ... c4.

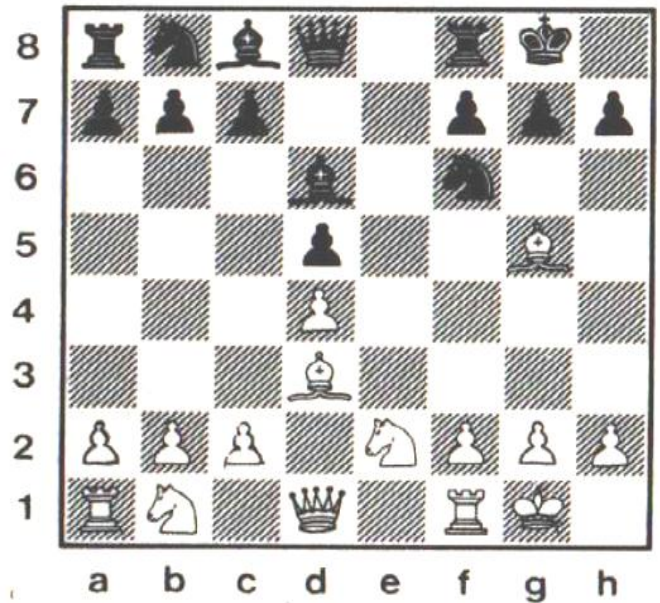
Come gioca il Bianco ?



Il Bianco ha giocato 11. Axh7+ ed il Nero ha abbandonato. Perché ?

Infatti dopo 11. ... Rxh7 segue 12. Dh5+ Rg8;
13. Cg5 Td8; 14. Dh7+ Rf8; 15. Dh8 matto

N. 199 - v. Doesburg-Stahlberg
Monaco di B., 1936



Cosa gioca il Nero?

7. ... Axf2+
8. Rxf2 Cg4+
9. Rg3 Dxf5 10. f4 De7
11. Th1 De3+ 12. Rh4 Cf2
13. abbandona
(se 13. Dg1 f6 e poi g5+)

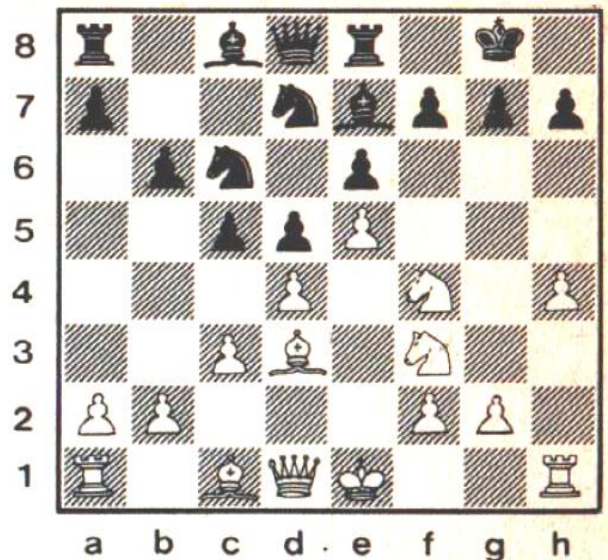
Il Bianco può giocare

11. Axf7+ ?

Si perché dopo

11. ... Rxf7 segue
12. Cg5+ Rg8
13. Dh5 Axf5
14. hxg5 Rf8
15. Dh8+ Re7
16. Cg6+ fxg6
17. Dxg7 matto

N. 200 - Foltys-Mohyla
Marianske Lazne, 1940



Il Bianco può giocare 16.

Axh7+ ?

Si perché dopo

16. ...Rxh7

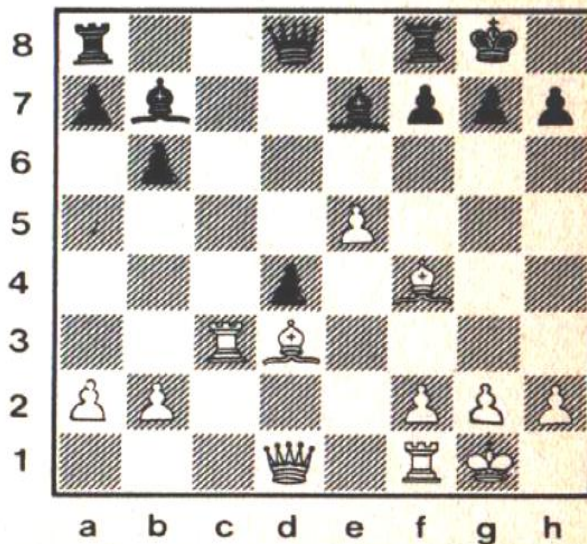
segue

17. Dh5+ Rg8

18. Th3 f5

19. e6 !

N. 201 - Donegan-H. Johner
San Gallo, 1920



Doppio sacrificio

Il Bianco può giocare

15. Axf7+ ?

Si perché dopo

15. ... Rxf7 16. Dh5+ Rg8

il Bianco gioca 17. Axf7

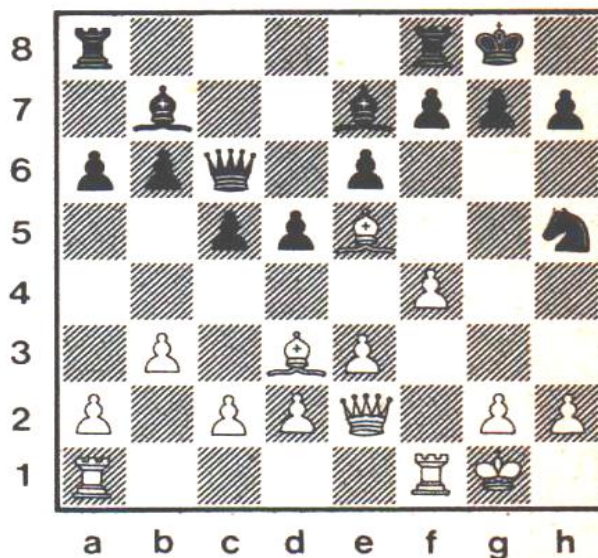
Con il seguito 17. ... Rxf7

18. Dg4+ Rh7 19. Tf3 e5

20. Th3+ Dh6 21. Txf6

Rxf6 22. Dd7 e vince

N. 204 - Em. Lasker-Bauer
Amsterdam, 1889



Il bianco può giocare

11. Axf7+ ?

Si perché dopo

11. ...Rxf7

12. Th3+ Rg8

13. Dh5 Rf8

segue

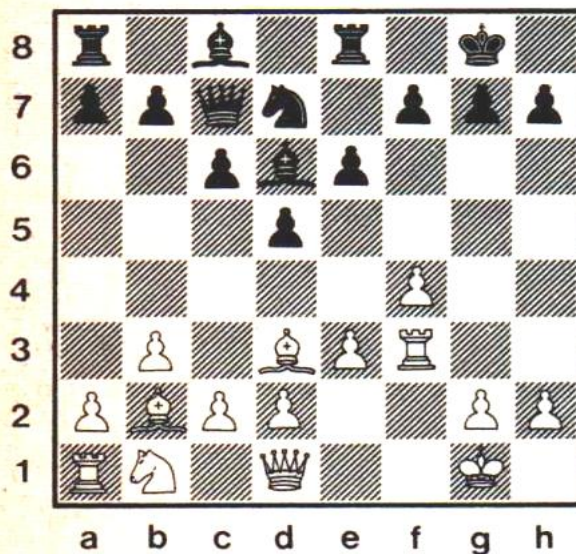
14. Axf7+ Re7

15. Dg5+ f6

16. Axf6+ Cxf6

17. Th7+ abbandona

N. 206 - Brown-Howell Smith
Inghilterra, 1960



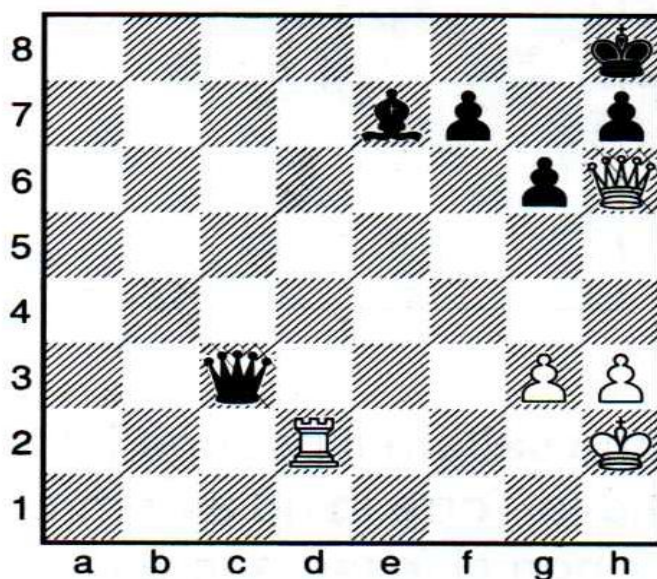
**Schemi tattici
della deviazione,
eliminazione**

o

**adescamento
del difensore**

La deviazione del difensore

Cosa gioca il Bianco ?

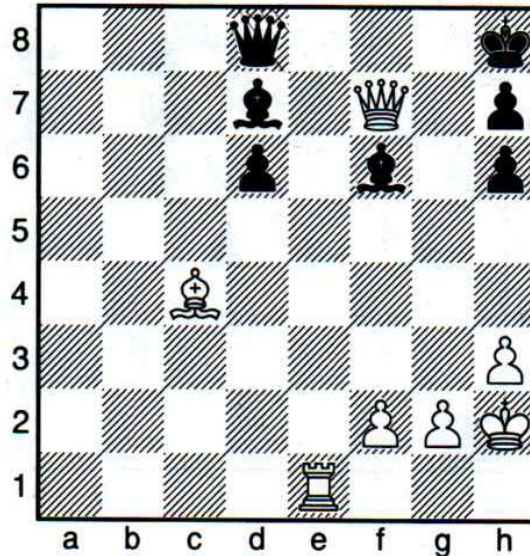


E' da notare che l' Ae7 difende sia la casa f8 dal matto di Regina che la casa d8 dal matto di Torre.

Il Bianco però gioca

1. Td8+ Axd8 2. Df8 matto

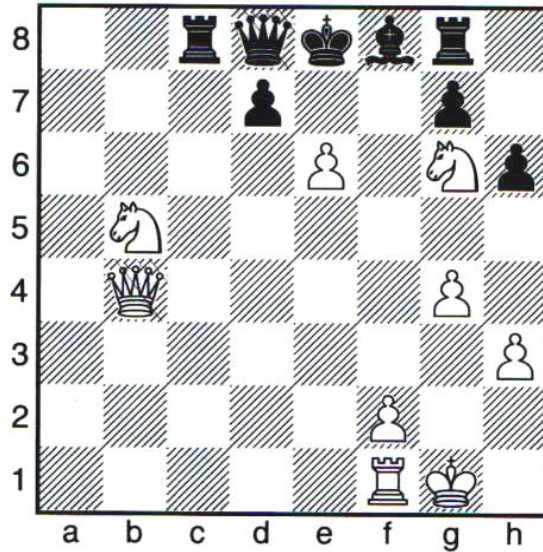
Che cosa gioca il Bianco?



La Regina Nera difende la casa g8 dal matto 1. Dg8 ma anche la casa f6 dal matto 1. Dxf6.

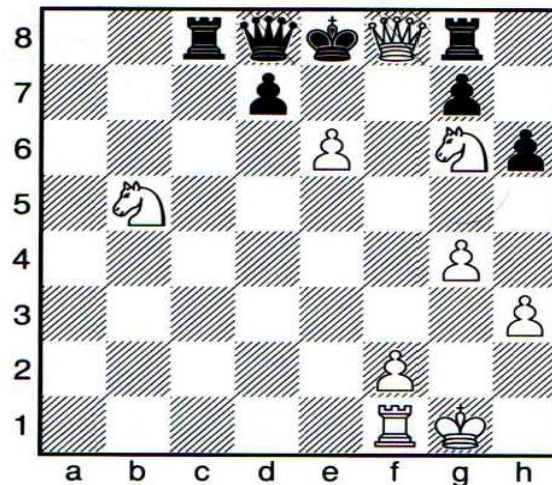
Il Bianco vince subito con 1. Te8+

L'eliminazione del difensore



L'Alfiere f8 difende la casa d6 dalla minaccia 1. Cd6 matto.
Come eliminare questo alfiere?

1. ♔xf8+



Infatti dopo 1. .. Txf8 c'è subito matto con 2. Cd6