

STRUTTURE PEDONALI

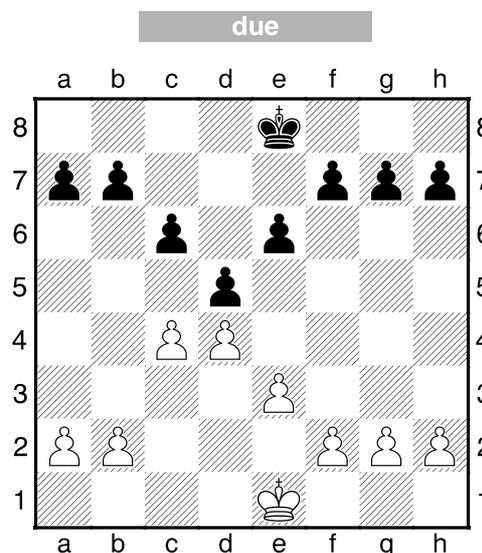
Materiali dal "Corso Base" del Maestro Giuseppe Tarascio

Nella parte teorica sin qui esposta, abbiamo parlato di parecchie caratteristiche della posizione, e di differenti tipi di combinazioni. Abbiamo parimenti visto che la formazione delle catene di pedoni ha un ruolo essenziale in tutte le situazioni.

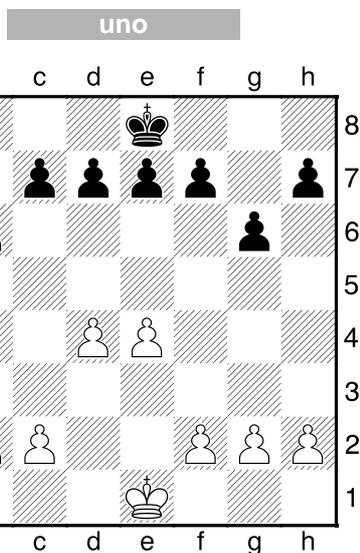
A questo punto faremo un riepilogo, sotto forma di domande, su alcune formazioni di catene.

Il gioco di posizione è, e sempre sarà, fondato sulla formazione delle catene di pedoni, la forza o la debolezza al centro, la posizione più o meno vulnerabile del Re, l'apertura di colonne per le Torri, la buona o cattiva posizione degli Alfiere. Tutte queste cose dipendono dalla posizione dei pedoni.

Presentiamo ora venti esercizi che possiamo definire di riepilogo, la cui soluzione dipende da una giusta valutazione della posizione dei pedoni. Al solito dobbiamo immaginare anche la presenza di pezzi.



Il Bianco esercita sul centro una pressione leggermente superiore e sta un po' meglio.



Il Bianco dispone di un centro ideale. infatti, i suoi pedoni si trovano fianco a fianco. i pedoni del Nero non sono ancora avanzati.

Domanda: in quale fase , o in quali fasi, della partita (apertura, medio gioco e finale) questa posizione risulta particolarmente vantaggiosa per il Bianco?

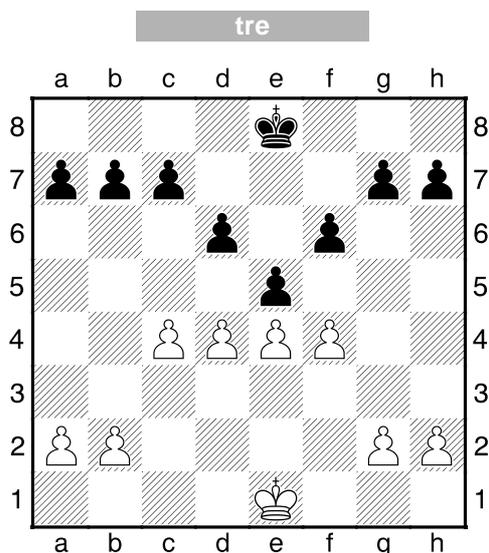
Risposta: in apertura e nel medio gioco il vantaggio del Bianco è molto netto. Nel finale, il vantaggio è scarsamente importante.

Domande:

- 2.1. che cos'è esattamente il centro?
- 2.2. Perché il Bianco ha una maggiore influenza al centro?
- 2.3. Che risultato può avere tale influenza?
- 2.4. In quali fasi della partita può essa dare un vantaggio?

Risposte:

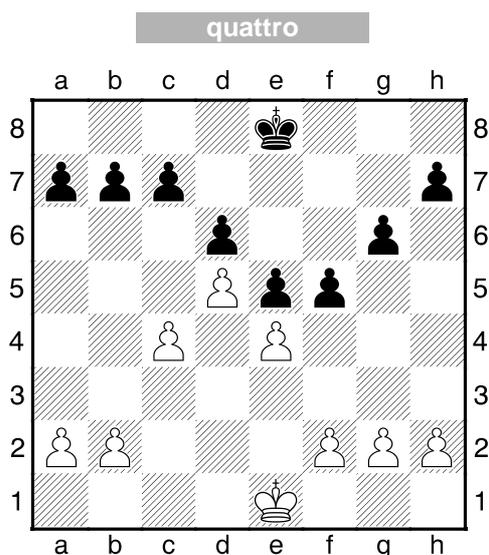
- 2.1. le quattro case e4, d4, e5 e d5 formano il centro.
- 2.2. Il Bianco esercita una maggiore influenza sul centro poiché fa pressione su tre di queste case (d4, d5 ed e5), il Nero solo su due (d5 ed e4).
- 2.3. Ciò dà l'iniziativa al Bianco. Egli potrebbe, ad esempio, giocare ad un certo punto c4xd5 senza indebolire il proprio centro. Se il Nero invece giocasse d5xc4, scomparirebbe l'unico pedone centrale del quale egli dispone.
- 2.4. Il vantaggio del Bianco, anche qui è importante in apertura e nel medio gioco e poco rilevante nel finale.



Il Bianco domina il "doppio quadrato"; come sappiamo, ciò comporta dei rischi.

Domanda: perché la posizione del Bianco è densa di rischi, ed in quali fasi di gioco?

Risposta: l'occupazione del centro con quattro pedoni comporta dei rischi poiché sono necessari quattro tempi per riuscirci. Di questi quattro tempi, il Bianco ne avrebbe senza dubbio potuto utilizzare uno o due per sviluppare i suoi pezzi. Inoltre, i veri pedoni centrali (d4 e e4) non possono più essere difesi con f3 o c3. I rischi sono maggiori in apertura e nel medio gioco, poiché il Nero ha ottenuto senza dubbio un vantaggio di sviluppo. Se il Bianco può raddrizzare la situazione, avrà spesso le chances migliori.



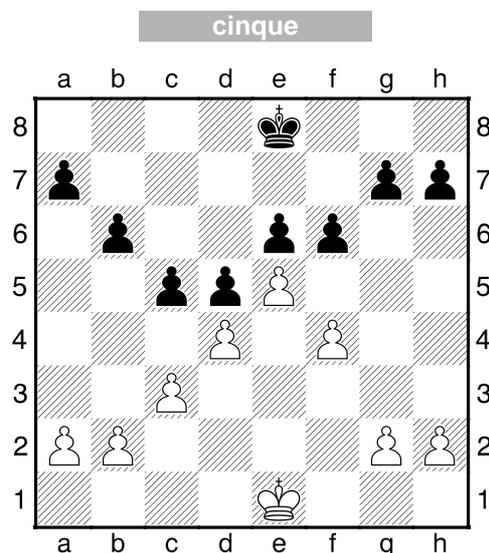
un pedone che ha superato il centro (pedone d5) pone i due giocatori alle prese con imbarazzanti problemi.

Domande:

- 4.1. Quali sono i vantaggi e svantaggi di questa formazione?
- 4.2. Quando queste caratteristiche si rivelano in massimo grado?

Risposte:

- 4.1. La spinta d4-d5 dà maggior spazio al Bianco. Il suo svantaggio è che gli sarà necessario più tempo per aprire una colonna per le sue Torri, poiché lo sfondamento naturale c4-c5 richiede una minuziosa preparazione. Il Nero invece è in grado di aprire la colonna "f". Cionondimeno, la spinta f7-f5 è generalmente opportuno che venga effettuata a sviluppo completamente terminato.
- 4.2. Nella fase del medio gioco il Bianco ha migliori possibilità.



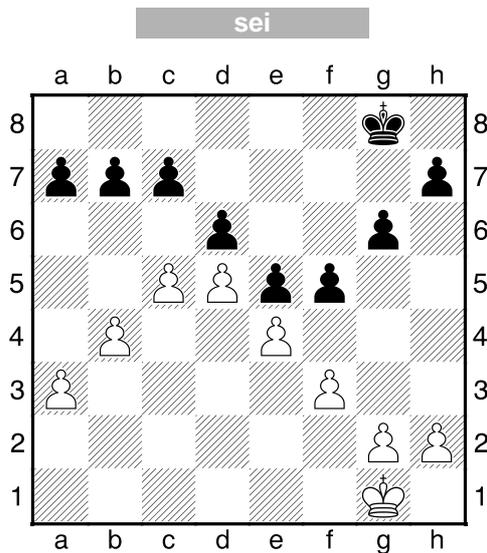
Un pedone bianco in e5 costituisce un punto facilmente attaccabile dal Nero.

Domande:

- 5.1. quali sono i punti forti e quali i punti deboli di una catena di pedoni c3, d4, e5, f4?
- 5.2. In quale momento ciò risalta al massimo?

Risposte:

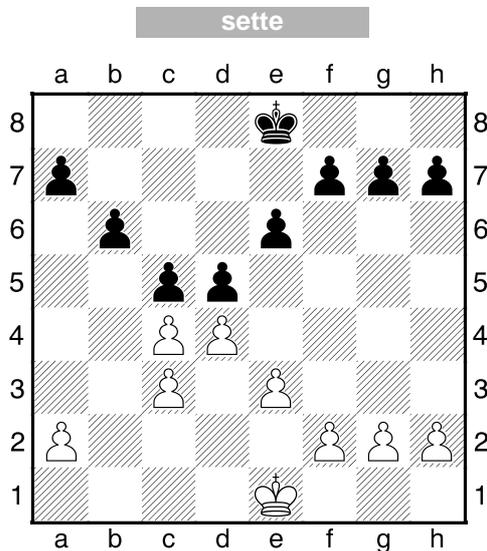
- 5.1. Questa formazione è di dubbia efficacia. Il Bianco copre più spazio, ma i suoi pedoni molto avanzati richiedono una continua sorveglianza poiché sono più vulnerabili di quelli del Nero. Per il medesimo motivo, il Nero può aprire rapidamente delle colonne con i cambi c5xd4 e f6xe5, ottenendo così buone chances di attacco.
- 5.2. Gli svantaggi di questa formazione sono maggiormente sensibili in apertura e nel medio gioco. La posizione del Bianco comporta maggiori rischi di quella del diagramma precedente (4).



Lo sfondamento in c5 (obiettivo del bianco nella posizione del diagramma relativo al riepilogo 4).

Domanda: quando e perché questo sfondamento ha il massimo effetto possibile?

Risposta: nella fase di medio gioco. Lo sfondamento apre la colonna "c". Per utilizzarla, bisogna che il Bianco vi porti i suoi pezzi pesanti.

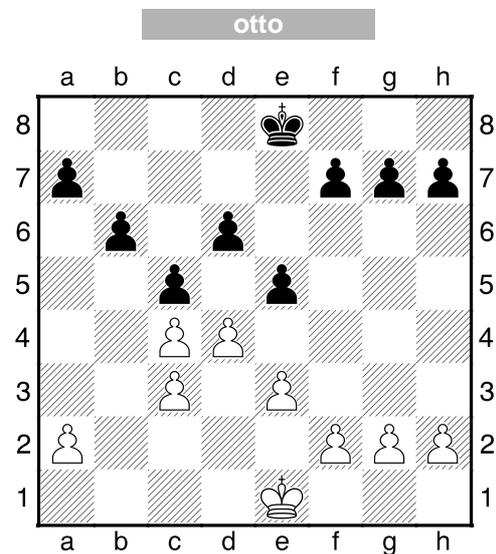


Il pedone doppiato a causa della presa verso il centro.

Domande:
 7.1. È debole questo pedone doppiato?
 7.2. Se sì, quando e per quale motivo?

Risposte:
 7.1. In generale, un simile pedone doppiato non costituisce uno svantaggio. Può accadere che il Nero, dopo la presa c4xd5

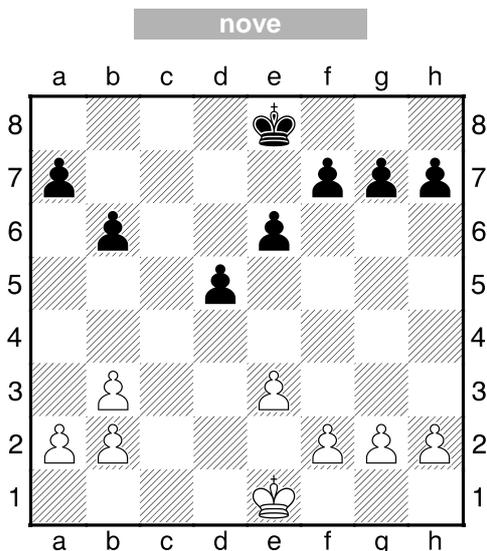
del Bianco, si crei una superiorità di pedoni sull'ala di Donna, cosa che può essere pericolosa nel medio gioco, ma molto meno in apertura. In caso di dubbio, è meglio evitare la formazione di pedoni doppiati nella propria posizione.



Un pedone doppiato che non può essere sdoppiato.

Domanda: questa "doppiatura" risulta decisamente cattiva?

Risposta: risulta decisamente cattiva perché di carattere stabile. L'unico sistema per sdoppiare i pedoni (in questo caso i pedoni c3 e c4) è il cambio di uno di essi. Nel frangente in oggetto, il Bianco non potrà mai arrivare da solo al cambio desiderato se non possedendo una maggior influenza al centro. Soltanto un gioco energico potrebbe compensare la debolezza della sua catena pedonale.



Un pedone doppiato a causa di una presa verso l'ala, quindi generalmente debole.

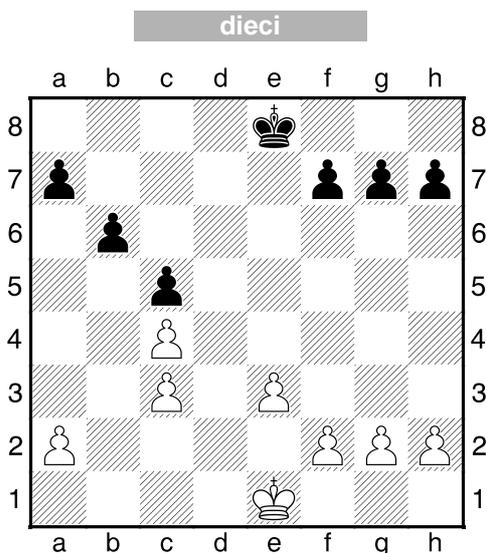
Domande:

8.1. In questo caso il pedone è veramente debole? 8.2. Se sì, in quale fase della partita?

Risposte:

8.1. Lo svantaggio del Bianco è molto appariscente. La sua superiorità numerica sul lato di Donna non gli procurerà mai un pedone passato, mentre il Nero non avrà difficoltà nell'ottenere uno sul lato di Re.

8.2. Mano a mano che i pezzi vengono cambiati, il vantaggio del Nero diventa più sensibile. Se tutti i pezzi vengono cambiati, il finale di Re e pedoni risultante è vinto per il Nero.

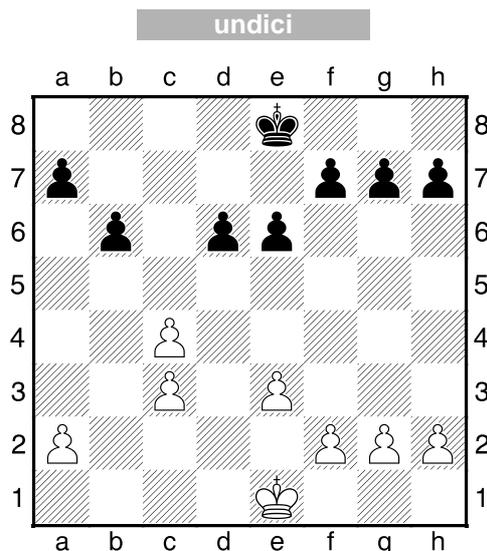


Pedoni doppiati e isolati che non possono essere sdoppiati, quindi particolarmente deboli.

Domanda: se avete il Nero e vi sono ancora alcuni pezzi sulla scacchiera, come fare per conservare il vostro vantaggio?

Risposta: il Nero si deve sforzare di conservare i pezzi capaci di attaccare con il massimo successo i pedoni doppiati.

In questo caso specifico i Cavalli e la Donna. Anche gli Alfieri e in special modo quello campo chiaro che può attaccare il pedone c4 che è il più vulnerabile. Le Torri sono meno indicate per attaccare questi pedoni, a tal punto che un finale di Torri e pedoni da ambo i lati, risulterà difficile da vincere per il Nero, mentre, un finale che opponga Re e pedoni soltanto, porterà senza dubbio alla patta.



Pedoni doppiati ed isolati che si trovano su colonna aperta e quindi molto deboli.

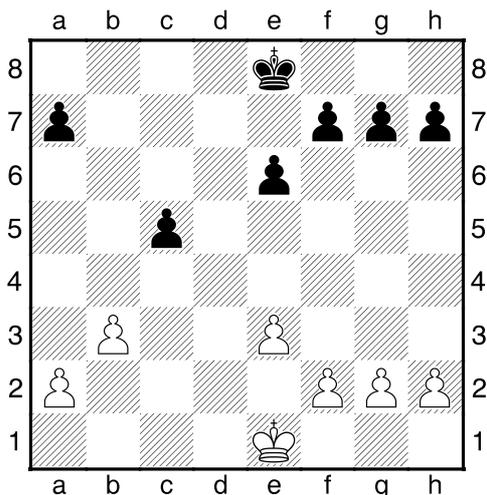
Domanda: come deve giocare il Bianco per ridurre il suo svantaggio?

Risposta: il Bianco deve spingere il suo pedone "a" fino ad a5, per provocare al Nero una debolezza sotto forma di un pedone isolato in a7 o b6, a seconda che il Nero stesso effettui il cambio o lo subisca (b6xa5 o a5xb6).

Altri piani per il Bianco potrebbero essere:

- a) costante pressione sul pedone "d" del Nero;
- b) attacco diretto sull'ala di Re;
- c) giungere ad un finale con Alfieri contrari o di Cavalli.

dodici



Un pedone isolato è generalmente una debolezza.

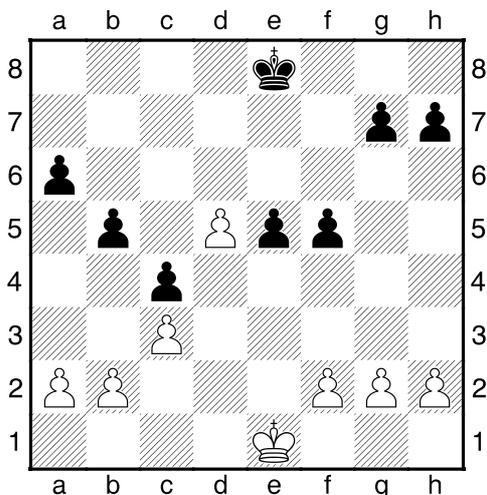
Domande:

- 12.1. In quale momento questa debolezza risalta maggiormente?
- 12.2. Quale dei due pedoni neri è più debole e perché?

Risposta:

- 12.1. Questa debolezza risalta maggiormente nel medio gioco e in quei finali nei quali il Bianco può occupare con il Re la casa antistante il pedone isolato (nel caso specifico la casa c4).
- 12.2. È più debole il pedone "c" rispetto a quello "a", poiché quest'ultimo è molto più difficile da attaccare.

tredici



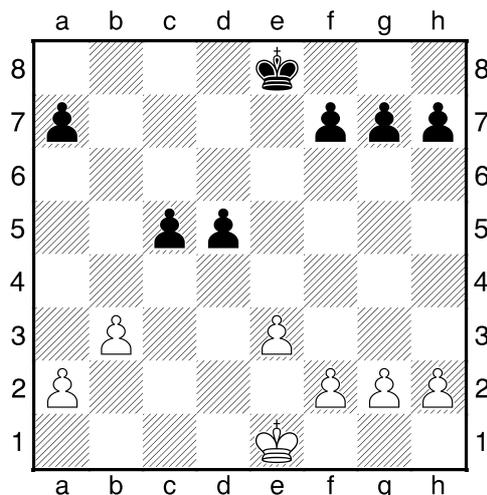
Un pedone "pseudo-isolato" (come quello in d5) è una debolezza.

Domanda: cosa s'intende per pedone "pseudo-isolato"?

Risposta: Sappiamo che un pedone isolato è un pedone che non ha al suo fianco dei colleghi su colonne adiacenti.

Il diagramma ci mostra un pedone che, sebbene ne abbia uno sulla colonna "c", quest'ultimo non lo può aiutare a causa della presenza di un pedone nemico in c4. Di conseguenza, il pedone d5 è ciò che possiamo definire "pseudo-isolato" e molto debole.

quattordici



I pedoni sospesi (c5 e d5) spesso sono deboli.

Domanda: valutate la posizione. Quando tutti i pezzi si trovano ancora sulla scacchiera, come devono dirigere i loro sforzi i due giocatori e su quale particolare punto?

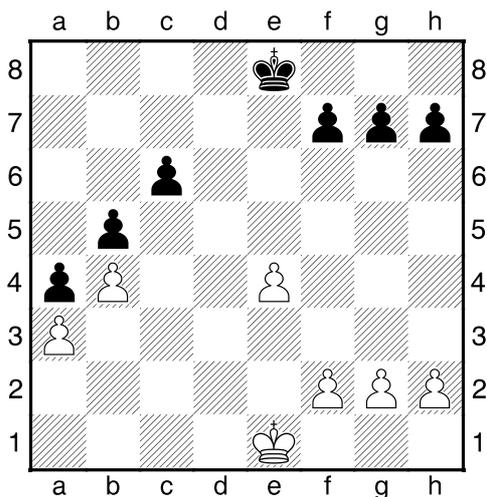
Risposta: in questa posizione i due avversari si trovano a parità di forza.

Quando tutti o quasi tutti i pezzi sono ancora in campo, bisogna che il Bianco piazzì le sue Torri in c1 e d1 e che attacchi i pedoni neri "c" e "d" con gli altri pezzi. Una buona casa per la Donna sarà a5 o f5.

Il Nero deve tentare di ostacolare una tale disposizione dei pezzi avversari. Se sarà costretto ad avanzare di una casa uno dei pedoni in oggetto, ciò significherà concedere un vantaggio all'avver-sario che potrà piazzare un pezzo nella casa non più attaccata (c4 o d4).

Una parziale semplificazione (cambio di 2 o 3 pezzi) può aiutare il Bianco ad attenuare le possibilità d'attacco nere; ma un cambio totale porterebbe alla patta.

quindici



Un pedone arretrato (c6) costituisce generalmente una debolezza.

Domanda: esaminiamo le rispettive possibilità (col tratto sia al Bianco che al Nero) dapprima senza altri pezzi in campo e poi con l'aggiunta di un numero limitato di pezzi.

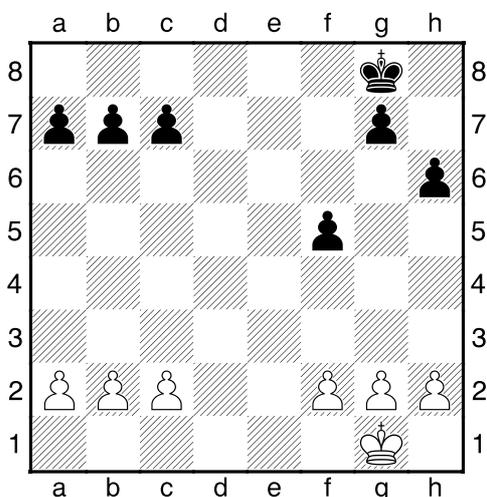
Risposta: se il tratto è al Bianco, deve portare rapidamente il proprio Re in d4 per poi valorizzare la maggioranza a est, e, minacciando la creazione di un pedone passato, sacrificare quest'ultimo deviando il Re avversario per portare il proprio in c5 e fare man bassa dei pedoni neri del lato ovest vincendo.

Se il tratto è al Nero, sarà lui a vincere con la manovra 1...c5 2.bxc5, b4 3.axb4, a3 eccetera.

La presenza di uno o due pezzi dà al Bianco un grande vantaggio, a meno che non vi sia la presenza degli Alfieri contrari, nel qual caso la partita dovrebbe finire patta.

Altra eccezione la presenza dei soli Alfieri campo scuro; in quest'ultimo caso il Nero ha un leggero vantaggio.

sedici

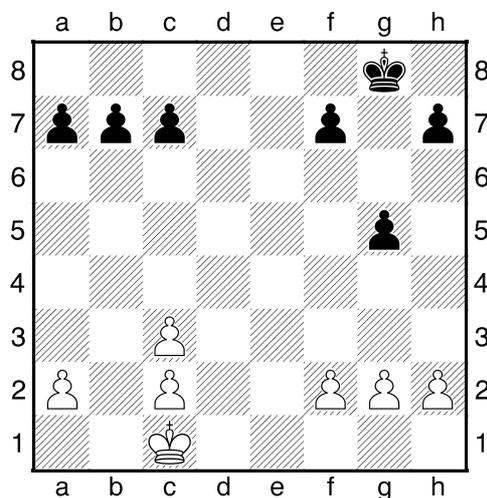


In generale, non è bene indebolire la propria ala di re.

Domanda: Immaginando ancora molti pezzi in gioco che ne pensate della posizione nera?

Risposta: non è facile per il Bianco approfittare di questa debolezza che potremmo definire "armonica". Oltre alla casa g8, il Nero ha a disposizione per il suo Re anche le case h8 e h7.

diciassette

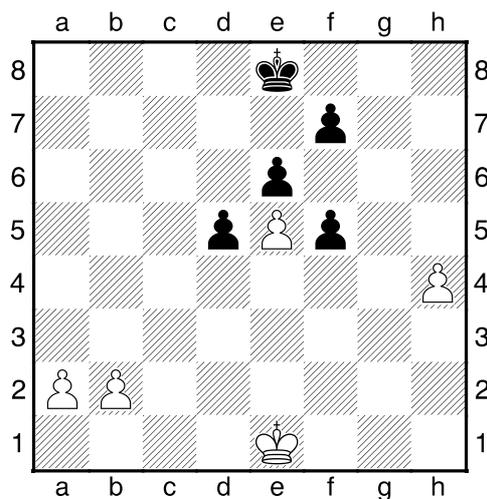


Debolezze asimmetriche sulle due ali di re.

Domanda: nell'ambito della fase di medio gioco, come valutate questi arroccchi indeboliti?

Risposta: Queste rispettive debolezze possono dar luogo ad un gioco violento e confuso. Il piano da adottare è, per entrambi, dipendente dalla collocazione dei pezzi. Da notare, comunque, che, rispetto alla posizione del precedente diagramma, il Nero non ha vie di fuga sufficientemente protette.

diciotto



Nei due schieramenti notiamo la presenza di pedoni passati.

Domande:

- 18.1. Che tipo di pedoni passati sono presenti?
- 18.2. Chi sta meglio e perché?

Risposte:

18.1. Vi sono tre tipi di pedoni passati:

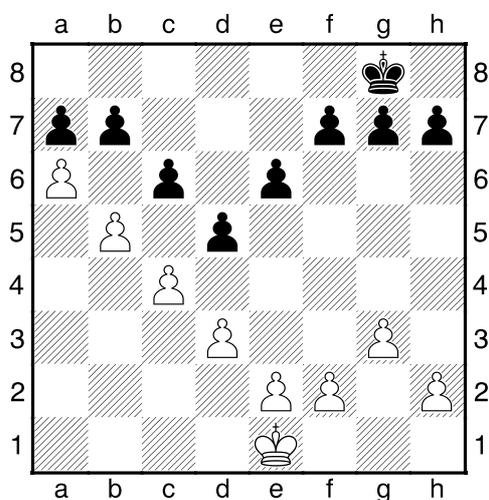
- un pedone passato isolato in h4,
- due pedoni passati legati in a2 e b2,
- e due pedoni passati protetti in d5 e f5 (si definiscono tali i pedoni passati difesi da un loro collega bloccato).

Il Bianco sta molto meglio e dovrebbe vincere facilmente, poiché ha i pedoni passati su entrambe le ali ed il Re avversario non può occuparne che una.

Il Nero potrebbe crearsi tre pedoni passati legati con la spinta f7-f6 ma ciò richiede l'utilizzo di preziosi tempi.

Solo con la presenza di alcuni pezzi (in special modo di Torri), al Nero rimarrebbero speranze.

diciannove



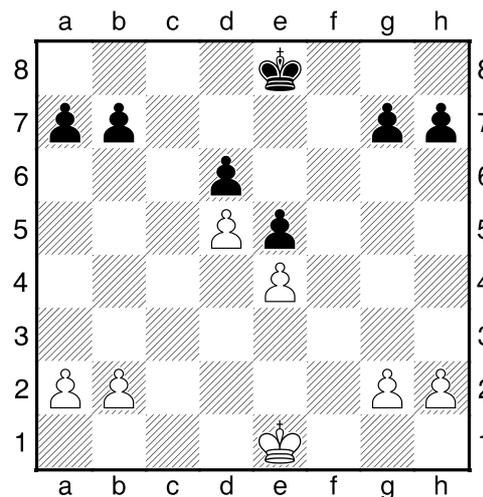
Come incrinare una catena di pedoni.

L'ultima mossa del Bianco è stata a5-a6 e ciò gli ha conferito un vantaggio notevole.

Domanda: quale è stato l'errore decisivo del Nero?

Risposta: l'errore è stato, giust'appunto quello di permettere questa spinta in profondità (a5-a6) che incrina sensibilmente la sua catena pedonale. Avrebbe invece dovuto giocare (se possibile) a7-a6 o c6xb5 per limitare i danni.

venti



Pedoni centrali bloccati che ostacolano la libertà d'azione degli alfieri.

Qui dobbiamo immaginare l'Alfiere bianco in d2 o in e2 e l'Alfiere nero in d7 o in e7.

Domanda: chi sta meglio e quando il gioco è invece pari nelle quattro posizioni che ne derivano?

Risposta:

- con l'Alfiere bianco in d2 e quello nero in e7, il Bianco sta meglio perché il suo Alfiere, al contrario di quello nero, può attaccare i pedoni centrali avversari;
- con l'Alfiere nero in d7 e quello bianco in e2 sta meglio, per l'identico motivo, il Nero;
- negli altri due casi il gioco è pari poiché la presenza di Alfieri contrari prevale su ogni altra considerazione.

CONCLUSIONE

Le risposte alle domande poste in questi 20 esercizi di riepilogo, costituiscono una preziosa guida per problemi che si devono frequentemente risolvere nella pratica, quali: quando devo effettuare un cambio? Come devo effettuarlo? Fino a quando devo proseguire nei cambi? Inoltre ci illuminano su numerosi altri problemi di natura strategica.

L'autore

Giuseppe Tarascio

Maestro FSI dal 1978. Ha giocato per la Nazionale Italiana nella Mitropa Cup 1979. Campione Italiano Assoluto Semilampo 1989. Istruttore Giovanile Qualificato.

Tiene corsi collettivi per categorie nazionali e magistrali presso circoli scacchistici e scuole. Dà lezioni individuali a giocatori agonisti e motivati utilizzando Playchess per la parte visiva e Skype per la voce. Ogni lezione si conclude con l'invio, via mail, di materiale di approfondimento e studio spesso "originale", ossia di produzione personale, quali appunti su idee e piani tipici di mediogioco delle aperture preferite dello studente, trattamento dei finali ecc.

Per maggiori notizie: www.apuliascacchi.tk.

Contatti:

Facebook: <http://www.facebook.com/giuseppe.tarascio>

Playchess: nickname [Tarascio_Giusepp](#)