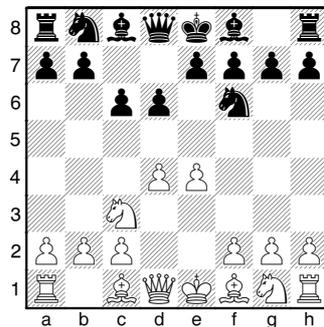


improvvisamente; i pedoni, di poco valore, costringeranno alla ritirata i pezzi attaccati, questo ne spiega la pericolosità come unità offensiva. Anch'essi sono difficili da marcare.

9) Principio della marcatura: marcare sempre i pezzi avversari, o con pezzi dello stesso tipo (ad esempio, contrapporre Alfiere contro Alfiere su una diagonale o Torre contro Torre su una colonna), detta anche marcatura omogenea, oppure contrapponendo altri pezzi e pedoni che controllano le case dove possono andare, detta marcatura eterogenea. Ciò aiuta a tenere sotto controllo la posizione ed a limitare le possibilità di movimento dell'avversario. Alcuni esempi di marcatura nel Coccodrillo. **1.e4 d6** Marca il ♖e4 in quanto ne frena l'ulteriore avanzata in e5. **2.d4 ♘f6** **3.♘c3** I due Cavalli si marcano a vicenda sulle case e4 e d5 **3...c6** La mossa chiave dell'impianto, marca le case d5 e b5 negandole al Cavallo bianco.

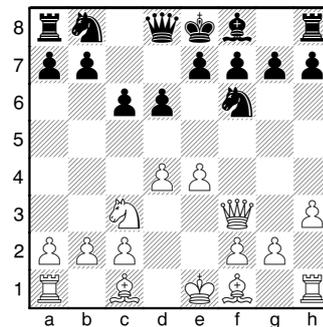


10) Principio della concessione: il gioco deve essere mirato a estorcere continue concessioni all'avversario, Lasker l'avrebbe chiamato, a suo tempo, tecnica dell'accumulazione di piccoli e progressivi vantaggi. Chi estorce concessioni ottiene un vantaggio, le concessioni principali da strappare all'avversario sono: guadagnare tempi (gratis o con abili manovre), guadagnare spazio (qui il Bianco è facilitato ed ha diritto a farlo), guadagnare materiale.

Le concessioni materiali sono: la coppia degli Alfieri, un pedone, o la qualità.

Per concessioni intendiamo quindi dei vantaggi che non sono ancora decisivi al fine del risultato finale, ma che comunque forniscono un vantaggio tecnico; va da sé che guadagnare pezzi gratis o il matto non sono concessioni, ma svarioni dell'avversario che terminano immediatamente la partita.

Un esempio di concessione: dopo **1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 c6 4.♘f3 ♗g4 5.h3** alcuni giocatori, per evitare la linea principale, cambiano in f3: **5...♗xf3 6.♙xf3**



Dal nostro punto di vista il Nero ha fatto una concessione gratuita e il Bianco è in vantaggio, esaminiamo: il Nero ha mosso un pezzo due volte per cambiarlo su un Cavallo mosso una volta sola, inoltre ha ceduto la coppia degli Alfieri. Il Bianco ha già estorto, poiché di suo diritto, il centro, e quindi un vantaggio di spazio, in posizione non bloccata ma suscettibile di future aperture, a tutto vantaggio della coppia degli Alfieri.

Quindi il Nero ha già fatto concessioni di spazio (centro), tempo (due tempi per cambiare l'Alfiere) e materiale (coppia degli Alfieri) ecco che traiamo la conclusione che il Bianco è in vantaggio.

Certo non esisterà un modo per dimostrare la vittoria del Bianco in tutte le varianti, ma siamo già in una posizione in cui il Bianco statisticamente otterrà un rendimento superiore al 60%.

Morale della favola, cedere concessioni aumenta il vantaggio dell'avversario, perciò non fatele gratuitamente, ma solo se costretti.

11) Principio delle tre debolezze:

Con una sola debolezza la posizione tiene, con due debolezze la posizione è critica ma talvolta può tenere, con tre debolezze la posizione crolla.

Questo principio torna utile ogniqualvolta dobbiamo giudicare una posizione o siamo indecisi tra varianti simili ma con piccole differenze; in genere, evitiamo di avere tre debolezze nella nostra posizione. Se invece dobbiamo scegliere tra due varianti più o meno equivalenti in cui creare all'avversario due o tre debolezze, scegliere la variante con tre, è comunque una garanzia per il finale nel caso l'attacco diretto trovi intoppi imprevisti.

FAMILIARIZZAZIONE: IDEE, STRUTTURE DI PEDONI, PARTITE TIPICHE

1.e4 È l'avamposto centrale del Bianco, il suo prossimo obiettivo è affiancarlo per guadagnare spazio.

1...d6 Mossa che caratterizza la Difesa Pirc, l'idea è frenare l'ulteriore avanzata e5, bloccare il ♖e4 dove si trova attualmente per poi attaccarlo con il Cavallo da f6.

2.d4 L'inconveniente della Difesa Pirc, così come di altre difese semiaperte, è di lasciare che il Bianco effettui indisturbato l'affiancamento in d4; ora i due pedoni centrali controllano una linea di quattro case nel territorio avversario.

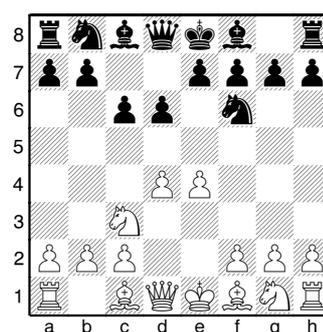
2...♞f6 Il Nero con questo sviluppo mette sotto pressione il ♖e4 e inizia una sequenza di mosse mirate ad incrementare tale pressione.

3.♞c3 La mossa più sensata, che risponde al concetto di mossa obbligata e al principio dell'opzione, altre mosse, sebbene fattibili, riducono le successive opzioni del Bianco, ad esempio: 3.♞d2 chiude lo sviluppo all'Alfiere di Donna; 3.f3, che è una delle più interessanti, ha il difetto di divorare un terzo tempo consecutivo senza sviluppare un pezzo, inoltre perde la possibilità di utilizzare più attivamente il pedone "f" con la spinta f4; 3.♙d3 e5 evidenzia che l'Alfiere campochiaro non deve pronunciarsi troppo presto per non

trovarsi su una diagonale chiusa.

Prima di andare avanti dobbiamo analizzare se la spinta tematica d'invasione in e5 non sia possibile, altrimenti il Bianco avrebbe un immediato vantaggio dall'apertura, e tutta la difesa non avrebbe motivo d'essere: 3.e5 dxe5 4.dxe5 ♙xd1+ 5.♙xd1 ♞g4. Il Bianco non solo ha perso l'arrocco, ma deve perdere anche un pedone a causa del doppio minacciato in f2, quindi per il momento la spinta non è possibile. D'ora in poi uno dei problemi del Nero sarà di tenere sempre sotto controllo la spinta e5; se non disponesse ogni volta di una replica adeguata, il Cavallo comincerebbe a vagare sulla scacchiera perdendo tempi preziosi.

3...c6



Questa è la mossa che caratterizza la variante B-07 della Difesa Pirc,

o Difesa Coccodrillo; lo scopo è controllare le case c6 e d5, aprire la piccola diagonale per la Donna, preparare le spinte in e5 e d5.

Osservazione: ma la spinta in e5 poteva già avvenire. Giusto, ma al prossimo tratto è migliore: se il Bianco decide di aprire il centro e cambiare le Donne, il Re nero avrà una comoda nicchia in c7 al riparo dai pezzi avversari, come succede effettivamente in alcune varianti.

Il bello di questa posizione è che permette di rientrare in schemi tipici di altre aperture e pertanto è altamente didattica per capire la differenza di strategia su casa chiara o scura, e per comprendere meglio anche altre aperture.

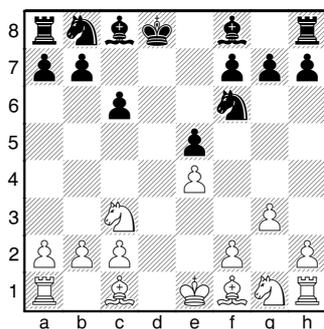
Tanto per cominciare, vediamo proprio un esempio in cui il Bianco effettua il cambio delle donne.

Lantini Marco

De Santis Alessio

[B07] Toscolano Maderno 1997

1.e4 d6 2.d4 ♟f6 3.♞c3 c6 4.g3 e5 5.dxe5 dxe5 6.♞xd8+ ♟xd8



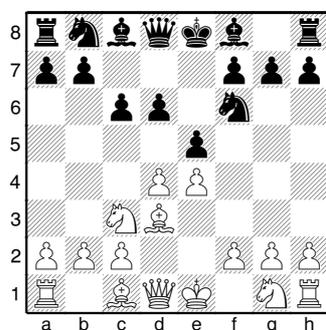
Talvolta il Bianco effettua questo

cambio nella errata convinzione che il Re nero risulti esposto. Ciò è un problema di formazione, in quanto in molte aperture effettivamente è così, ma spesso c'è un Cavallo in c6 o le case d5 o b5 sono accessibili al Cavallo bianco; qui non è così inoltre c'è una comoda nicchia difensiva in c7. 7.♞g2 ♞c5 8.♞a4 ♞d6 9.♞e3 ♞bd7 10.h3 b5 Il Nero comincia a prendere possesso dei punti critici sull'ala di Donna. 11.♞c3 ♞b6 12.♞ge2 b4 13.♞b1 ♞a6 14.a3 ♞xe2 15.♟xe2 ♞c4 16.♞c1 ♟c7 17.axb4 ♞xb4 18.b3 ♞b6

La posizione obiettivamente è pari, la coppia degli Alfieri del bianco non vale nulla perché l'♞g2 è bloccato da un proprio pedone, inoltre il Nero ha una leggera iniziativa sull'ala di Donna, nonostante il principio delle tre debolezze, in quanto ne userà una come arma di sfondamento. 19.♞e3 ♞fd7 20.♞d2 a5 21.♞d1 ♞xd2 22.♞xd2 ♞c5 23.♟e3 ♞e6 24.♞f3 f6 25.♞f1 a4 26.b4? Dopo il cambio si sarebbe potuta siglare la patta, ma il Bianco sovrastima la propria posizione: è vero che il Nero rimane con tre debolezze, ma una di esse è diventato un pedone passato, cioè un punto di forza. Il Bianco sperava probabilmente di farlo cadere, ma non si può concedere un tale vantaggio senza un'analisi concreta, difatti il pedone non cadrà. 26...♞hd8 27.c4 c5! 28.♞db1 cxb4 29.♞xb4

**29.♞c5 30.♞e1 ♞db8 31.♞d3 ♞xd3
32.♟xd3 ♞d5+** Un colpo tattico
che guadagna la qualità sancisce
la fine della partita. **33.exd5 ♞xb4
34.c5 ♞a5 35.♞c1 a3 36.d6+ ♞c6
37.♟f5 a2 38.d7 ♞a3+ 39.♞e2 0-1**

Dalla posizione di partenza, dopo
4.♟d3 e5



otteniamo una struttura su casa
scura tipica della Philidor, mentre
il Bianco ha quello che possiamo
identificare come il classico centro
della Partita Italiana. Ebbene,
il fatto che si sia raggiunta tale
posizione senza lo specifico ordine
di mosse della Philidor ha tagliato
fuori le varianti più aggressive del
Bianco; ciò significa che da qui in
poi si giocherà una posizione "tipo"
o "standard" secondo concetti
strategici generali senza l'assillo
della necessità di una preparazione
teorica precisa di seguiti d'apertura,
diamo un esempio.

**Mastroddi Fabio
De Santis Alessio**
[B07] Roma Steinitz 1993

**1.e4 d6 2.d4 ♞f6 3.♞c3 c6 4.♟d3 e5
5.♞f3 ♟g4** Lo sviluppo dell'Alfiere in
g4 mette sotto tensione il ♞d4. **6.♟e3
♞bd7** È importante ricordarsi di
difendere il ♞e5, altrimenti il Bianco,
con la manovra h3 seguita da g4,
lo guadagnerebbe o forzerebbe il
Nero a cedere l'Alfiere. Vedremo
in seguito che ciò non comporta
necessariamente uno svantaggio
incolmabile, ma nei giochi aperti
la coppia degli Alfiere tende ad
acquisire progressivamente valore
nello svolgimento della partita. **7.h3
♟h5 8.g4 ♟g6 9.g5 ♞g8 10.♞h4?**
Il Bianco, conscio di aver permesso
un impianto facilmente gestibile
dal Nero, si lascia cogliere dal
nervosismo e cerca complicazioni
in un sacrificio di pedone pur di
prendere la coppia degli Alfiere.
Come già detto essa è importante,
ma nella situazione specifica il
compenso sarà insufficiente. Più
normale risulta 10.h4 h5 (oppure
10...♟h5). **10...exd4 11.♟xd4 ♞xg5
12.♞g4 ♞a5 [12...♞xg4 13.hxg4]
13.♞xg6 hxg6 14.0-0-0 ♞gf6
15.♞g2**

