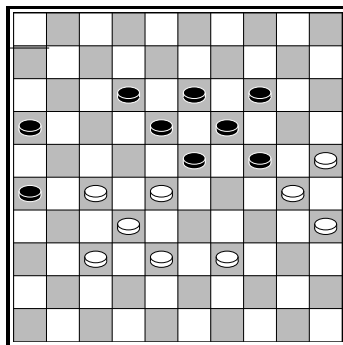


Sezione 3:

La classica



Le partite classiche sono state giocate per secoli e continuano ad essere giocate anche oggi. Per ogni giocatore di dama è importante avere la conoscenza della strategia nelle partite classiche e delle posizioni classiche standard.

Verranno studiati diversi aspetti delle posizioni classiche:

1. I tempi nella classica;
2. I pezzi deboli;
3. Il controllo delle ali;
4. Il blocco Ghestem;
5. Tatticismi;
6. Accerchiare il centro;
7. L'accerchiamento fallito.

Il fattore chiave dei tempi nella classica è lo sviluppo. Avere un vantaggio nello sviluppo è positivo nelle posizioni aperte o d'attacco, ma nelle posizioni classiche avanzate è un fattore negativo. Imparerai quando e come può lasciare senza mosse il tuo avversario in una partita classica.

La seconda lezione ti spiegherà come sfruttare le debolezze nella posizione avversaria, poiché succede spesso che in questo tipo di posizione alcuni pezzi non sono attivi.

Il controllo di entrambe le ali è una strategia molto importante, che viene spesso eseguita dai grandi maestri moderni come Chizov, Georgiev e Shwarzman. Il controllo delle ali sta assumendo sempre più importanza nel gioco moderno.

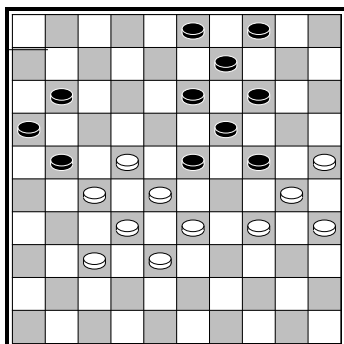
Il blocco Ghestem è una bella strategia che può bloccare l'avversario, viene eseguita per togliere spazio all'avversario e farlo rimanere senza mosse giocabili.

Molti tatticismi sono legati alle posizioni classiche, i sacrifici sono anche cruciali per giudicare una posizione classica chiusa. Acquisirai qualche meccanismo tattico e ti verranno mostrati alcuni tiri molto belli con queste idee.

Qualche volta le posizioni classiche (ma non quelle chiuse) possono essere accerchiate dall'avversario, nelle ultime due lezioni verrà spiegata questa strategia affascinante che rende le posizioni classiche ancora più insidiose.

1. I tempi nella classica

Lo sviluppo è un fattore chiave nelle posizioni classiche chiuse avanzate; con un vantaggio nello sviluppo si rischia di rimanere bloccati.



F. Tiemensma – A. Presman

Il vantaggio del bianco nella fase di sviluppo è di 12 tempi. E' tanto! Il nero può approfittare del fatto che il bianco ha poche mosse a disposizione. In partita è stato giocato 1... 3 – 8? 2.37 – 31! 21 – 26 3.34 – 29 23 x 34 30 x 39 26 x 37 32 x 41 e la partita andò pari. 3... 26 x 37 4.29 x 18! non è migliore a causa di Tiro Kung – Fu 37 – 41 27– 21! 16 x 27 22 x 31 13 x 22 28 x 6. Il nero poteva vincere guadagnando qualche tempo e bloccando il bianco poco dopo.

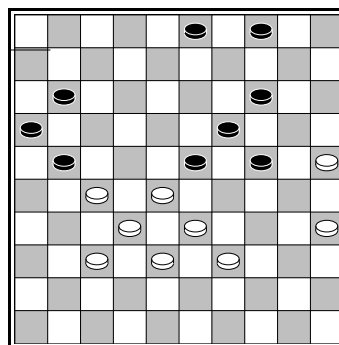
1... 13 – 18!
2.22 x 13 9 x 18

3.28 – 22 viene punita da 23 – 28! 4.32 x 12 21 x 41 5.22 – 17 11 x 22 6.12 – 7 22 – 28! 7.33 x 22 14 – 20 8.25 x 23 41 – 47 9.30 x 19 47 x 25 N+.

Se il bianco sacrifica 3.27 – 22 18 x 27 4.34 – 29 23 x 34 5.30 x 39 il nero gioca 21 – 26 6.32 x 21 26 x 17 7.39 – 34 3 – 9! 8.34 – 29 16 – 21 9.29 x 20 21 – 27! e il bianco ha finito le mosse buone, poiché 35 – 30 e 33 – 29 sono seguite da 19 – 23 N+, mentre il bianco è bloccato dopo 10.20 – 15 19 – 24 11.28 – 23 17 – 22 N+.

3.37 – 31 21 – 26 4.34 – 29 26 x 37! è anche perdente.

3.34 – 29 23 x 34
4.30 x 39 18 – 23



Lo sviluppo è sceso a +6, il bianco ha poco spazio per giocare.

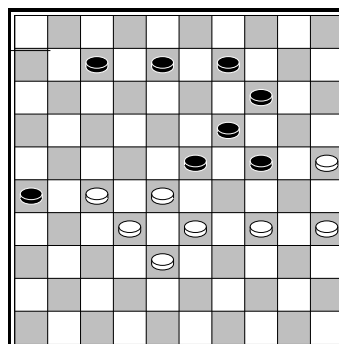
5.39 – 34 11 – 17!

Il sacrificio di Dussaut 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29 non dà niente dopo 35 – 40 N+. 6.34 – 30 4 – 10 7.27 – 22 21 – 26 8.22 x 11 16 x 7 porta rapidamente ad un blocco.

6.27 – 22 3 – 8
7.22 x 11 16 x 7

Di nuovo, il sacrificio di Dussaut 8.35 – 30 24 x 35 9.33 – 29 21 – 27! è micidiale.

8.37 – 31 21 – 26
9.31 – 27 4 – 9



10.34 – 30 9 – 13

11.28 – 22 7 – 11! 12.33 – 28 24 – 29 è un binario morto per il bianco, per questo cerca di sfondare.

11.27 – 22 26 – 31
12.33 – 29 24 x 42
13.30 – 24 19 x 30
14.28 x 10 42 – 47
15.25 x 34 31 – 37
16.32 x 41 47 x 45

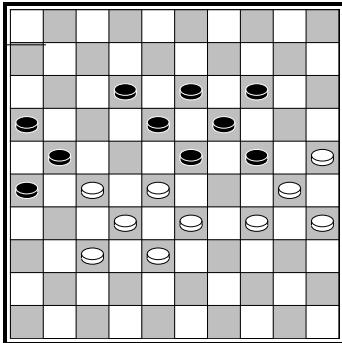
Il bianco non può andare a dama:
Se 17.10 – 4 7 – 12 18.4 x 1 8 – 12 N+
Se 17.10 – 5 13 – 19 N+.

17.35 – 30 45 – 19!
18.10 – 4

Controlla da solo se la mossa 10 – 5 è anche perdente.

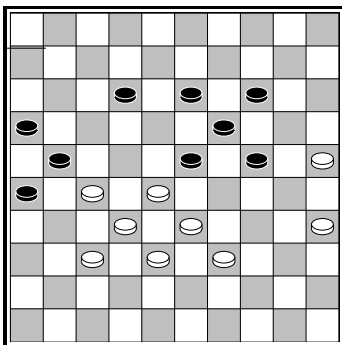
18.. 23 – 45
19.4 x 1 13 – 18
20.1 x 23 45 x 18

Solo alla ventesima mossa della nostra analisi diventa chiaro che il nero vince davvero!



Lo sviluppo in questa famosa posizione classica chiusa avanzata è -1. Nonostante questa piccola differenza il bianco ha enormi problemi per pareggiare...

1.34 – 29 23 x 34
2.30 x 39 18 – 23



Woldouby

Questa famosa posizione, chiamata con il nome di un giocatore senegalese che l'ha studiata per primo, è apparsa in molte partite. Il problema del bianco è facile da spiegare: dopo 3.39 – 34 13 – 18! 4.34 – 30 12 – 17 non avrebbe più mosse disponibili. I giocatori che non conoscono o non riconoscono la posizione Woldouby di solito la perdono.

Discuteremo alcune varianti che portano il bianco alla sconfitta:

1) 3.28 – 22 24 – 30!

Il nero non può giocare immediata 23 – 28 perché dopo 32 x 23 21 x 34 33 – 29! c'è una mossa collante che salva il bianco.

4.35 x 24 19 x 30 5.25 x 34 23 – 28 6.32 x 23 21 x 41 N+

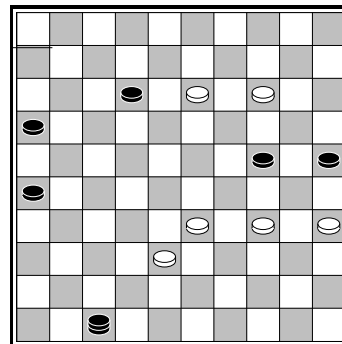
2) 3.35 – 30 24 x 35 4.39 – 34 13 – 18! 5.28 – 22 23 – 28 6.28 x 30 28 x 19 N+

3) 3.39 – 34 13 – 18 4.34 – 29 23 x 34 5.28 – 22 19 – 23 6.22 x 13 12 – 18 7.13 x 22 23 – 28 8.32 x 23 21 x 41 seguita da 41 – 47 N+.

4) 3.39 – 34 13 – 18 4.25 – 20

Questa è la seconda miglior difesa possibile nella posizione Woldouby.

14 x 25! 5.28 – 22 23 – 28 6.32 x 14 21 x 41 7.22 x 13 41 – 47!



Il nero minaccia 25 – 30 34 x 25 24 – 29 33 x 24 47 x 18 +. Il bianco deve regalare un pezzo.

8.35 – 30 24 x 35 9.14 – 10 47 – 41! 10.10 – 4

Sulla 10.10 – 5 il nero gioca 41 – 36 N+.

10... 41 – 14! 11.38 – 32 14 x 41 12.13 – 9 12 – 17

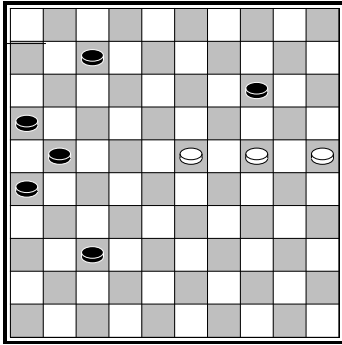
Questo è un pessimo finale per il bianco, ad esempio: 13.33 – 29 41 – 47 14.29 – 23 47 – 20 15.23 – 19 20 x 3 16.4 – 36 3 – 12 17.19 – 14 12 x 45 Il bianco ottiene due dame, ma il nero otterrà due dame e quattro pezzi, che sono abbastanza per vincere.

La miglior difesa nella posizione Woldouby è la mossa sorprendente 3.27 – 22!

1) 3... 12 – 18 4.39 – 34 18 x 27 e adesso due varianti:

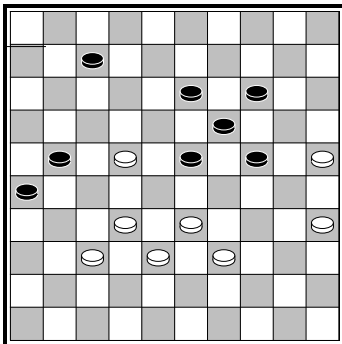
1.1) 5.35 – 30? 24 x 35 6.33 – 29 13 – 18 e il nero vince sia dopo 7.28 – 22 35 – 40! 8.22 x 24 40 – 44 9.29 x 18 26 – 31! 10.37 x 17 44 – 49 11.32 x 21 49 x 11 + sia dopo 7.29 – 24 19 x 39 8.28 x 10 39 – 44 9.10 – 4 18 – 22 10.4 – 15 44 – 49 etc. N+

1.2) 5.34 – 30! 13 – 18!
 5... 27 – 31 è seguita da 6.33 – 29! 31 x 22
 7.29 x 27 =
 6.28 – 22 23 – 28! 7.32 x 12 27 x 7 8.33 – 28
 24 – 29 9.38 – 33! 29 x 38 10.37 – 32 38 x 27
 11.30 – 24 19 x 30 12.35 x 24 27 – 31
 13.28 – 23 31 – 37



Nella partita Meijer – G. Jansen il primo ha commesso un errore e ha giocato 14.24 – 20? perdendo il controllo sulla diagonale principale e il bianco alla fine ha perso il finale. Il bianco avrebbe dovuto giocare 14.24 – 19! per pareggiare la partita, la differenza è che il bianco controllerà la diagonale principale adesso.

2) 3... 12 – 17 4.22 x 11 16 x 7 5.28 – 22!



Il nero non può prendere 23 – 28 32 x 23 19 x 17 a causa di 37 – 31! 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 B+.

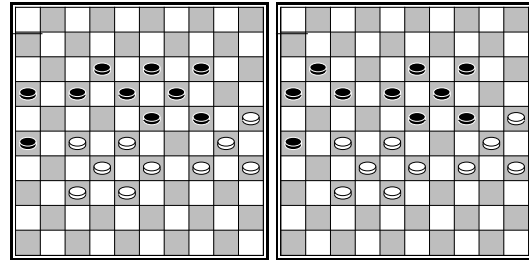
5... 7 – 12! 6.22 – 17! 12 – 18 7.32 – 28!!
 Questo è il famoso triplo sacrificio di Kosminsky.
 7... 23 x 34 8.17 – 11 e il nero non può vincere, ad esempio 8... 18 – 23 9.11 – 7

1) 9... 34 – 40 10.35 x 44 24 – 30 11.25 x 34
 23 – 29 12.34 x 23 19 x 50 13.7 – 2 14 – 19
 14.2 – 16 =

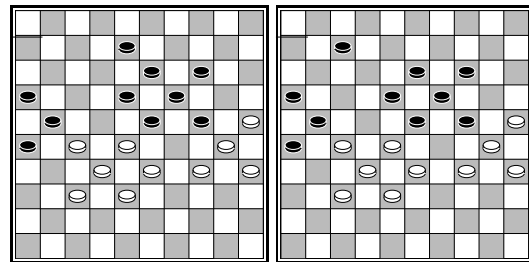
2) 9... 21 – 27 10.7 – 2 27 – 32 11.37 x 28 23
 x 32 12.2 – 11! 32 – 37 13.33 – 28! 13 – 18
 14.11 – 2! etc. =

Il bianco si salva, veramente per pochissimo...

Lo sviluppo della posizione Woldouby 9 vs 9 è +1, esaminiamo ora delle posizioni 10 vs 10 con sviluppo pari a +2.



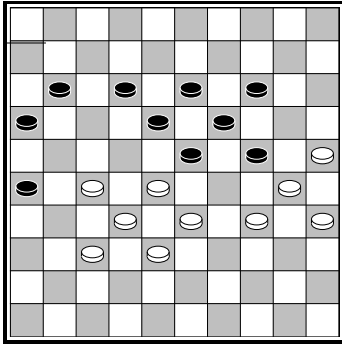
Nella posizione di sinistra il bianco può forzare un pareggio con 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 41 (o 23 x 43) 34 – 29 16 x 27 29 x 7 =.
 Nella posizione di destra il Tiro della Bomba 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 23 19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 porta al pareggio.



Nella posizione di sinistra il bianco è messo meglio perché può giocare 28 – 22 8 – 12 22 – 17 23 – 28! 33 x 22 18 – 23 17 x 13 x 2 22 – 18 23 x 12 38 – 33 12 – 18 34 – 29 18 – 22 29 x 9 22 x 42 o può provare a muovere 34 – 29 23 x 34 30 x 39 dopo la quale il nero non dovrebbe giocare 18 – 23 a causa di 27 – 22! B+.

Nella posizione di destra 28 – 22 7 – 11 33 – 28 11 – 17! 22 x 11 16 x 7 27 x 16 7 – 12 34 – 29 24 x 31 30 – 24 19 x 30 28 x 17 porta ad un pareggio.

Le posizioni con +2 tempi di sviluppo non sono quindi pericolose per il bianco. Esaminiamo ora quelle con uno sviluppo +3.



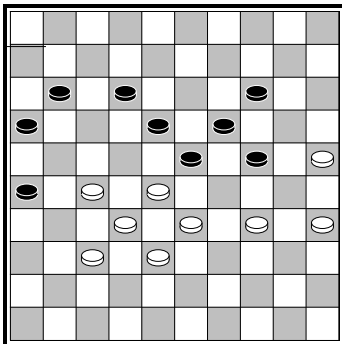
Sviluppo = +3

In questa posizione il bianco ha difficoltà a trovare una variante per pareggiare, in molte partite giocate il bianco ha sbagliato e ha perso. 1.27 – 22? 18 x 27 2.32 x 21 23 x 41 3. 34 – 29 non porta a pareggio né dopo 3... 26 x 17 né dopo 3... 16 x 27.

**1.34 – 29 23 x 34
2.30 x 39 18 – 23
3.39 – 34**

Non è proprio chiaro se il nero vincerebbe su 3.28 – 22 23 – 28 4.32 x 23 19 x 17 5.39 – 34 12 – 18 6.33 – 28.

3... 13 – 18!



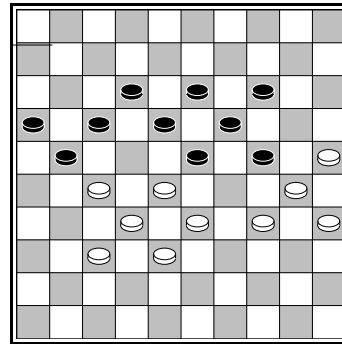
Questa è simile ad una posizione Woldouby ma con il pezzo 21 in 11. Il bianco può sbagliare in diversi modi:

- 1) 4.28 – 22 23 – 28 5.22 x 13 28 x 30 6.25 x 34 19 x 8 N+1.
- 2) 4.34 – 30 11 – 17 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 21 23 x 41 7.33 – 28 16 x 27 8.28 – 23 19 x 28 9.30 x 10 41 – 46 10.10 – 4 28 – 32 11.4 x 36 32 x 43 N+
- 3) 4.27 – 22? 18 x 27 5.32 x 21 23 x 41 6.34 – 29 16 x 27 7.29 x 9 41 – 47! 8.9 – 3 11 – 17 e il bianco deve sacrificare 2 pezzi (33 – 28) per evitare che la sua dama venga catturata e N+.

La difesa corretta è con 4.25 – 20! 14 x 25 4... 24 x 15 seguita da 5.34 – 30 11 – 17 6.30 – 24 19 x 30 7.28 x 10 15 x 4 8.35 x 24 17 – 22 9.24 – 19 22 x 42 10.38 x 47 e il bianco pareggia.

5.28 – 22 11 – 17 6.22 x 13 19 x 8 7.35 – 30! 24 x 35 8.33 – 29 23 – 28* 9.32 x 23 e nonostante un pezzo di meno il bianco ottiene il pareggio agevolmente.

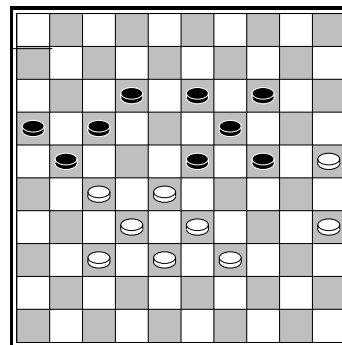
Discuteremo un'altra famosa posizione con uno sviluppo di +3. E' apparsa in molte partite tra cui Weiss – Ottina e Gordijn – Baba Sy sono gli esempi più conosciuti.



Sviluppo = +3

Nella partita Weiss – Ottina è stata giocata 1.34 – 29? 23 x 34 2.30 x 39 dopo quale la posizione sembra persa per il bianco, se viene giocata la mossa 18 – 23.

**1.34 – 29? 23 x 34
2.30 x 39 18 – 23**



Vediamo che questa posizione è simile alla Woldouby ma ha il pezzo 26 in 17. Non c'è scampo per il bianco.

3.39 – 34 13 – 18 4.34 – 30 21 – 26 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 21 23 x 41 7.33 – 28 16 x 27 8.28 – 23 19 x 28 9.30 x 10 41 – 46 come nella partita Gordijn – Baba Sy N+.

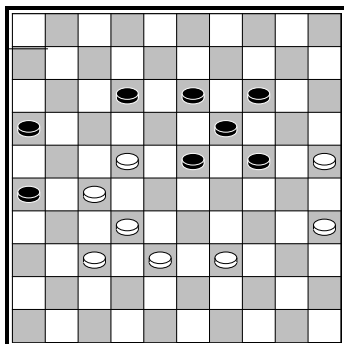
3.39 – 34 13 – 18 4.27 – 22 18 x 27 5.35 – 30 24 x 35 6.33 – 29 12 – 18 7.29 – 24 19 x 39

8.28 x 10 porta ad un finale di pari ma che è stato perso in tutte le 5 partite registrate nel *Turbo Dabase*.

Nella partita Van Huet – Drost il finale è proseguito così 8... 39 – 44 9.25 – 20 44 – 49 10.20 – 14 18 – 22 11.10 – 5 21 – 26! 12.32 x 12 49 x 25 N+.

Di solito il bianco gioca:

3.28 – 22 17 x 28
4.33 x 22 21 – 26!

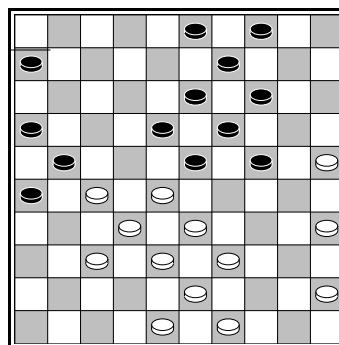


Se il bianco gioca 5.38 – 33 adesso, non bisogna cercare subito di guadagnare un pezzo con 23 – 28 ma bisogna giocare 23 – 29! Il bianco non ha un tempo d'attesa per fare il cambio. La 39 – 34 è disastrosa a causa di 29 x 38 32 x 43 24 – 30 N+.

5.38 – 33 23 – 29! 6.33 – 28 29 – 33! 7.39 – 34 33 – 38! 8.32 x 43 24 – 30 9.35 x 24 19 x 48 (10.28 – 23 48 x 31 11.27 x 36 12 – 17) N+.

Nella partita Verse – Malfray il nero ha vinto un bel finale dopo 5.22 – 17(!) 12 x 21 6.37 – 31 26 x 28 7.25 – 20 21 x 34 8.20 x 20 34 – 39 9.35 – 30 39 – 44 10.20 – 15 44 – 49 11.15 – 10 28 – 32! 12.30 – 25 32 – 37 13.25 – 20 37 – 41 14.10 – 4 41 – 47 15.20 – 15 47 – 36 16.4 – 10 49 – 27! 17.10 x 21 16 x 27 18.15 – 10 36 – 41 N+.

Il bianco poteva evitare questi problemi, giocando uno pseudo-sacrificio con 1.27 – 22! 18 x 27 2.34 – 29 23 x 34 3.30 x 39 27 – 31 4.37 x 26 12 – 18 5.39 – 34 18 – 23 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29 13 – 18 8.29 – 24 19 x 39 9.28 x 10 =.



K. van Lith – G. Gaibova
Campionato Mondiale Femminile 1995

Il bianco ha uno svantaggio nello sviluppo di 2 tempi, inoltre può aspettarsi che il suo avversario darà il cambio 14 – 20 x 20, che gli farà perdere altri 4 tempi. Se il nero esegue un doppio cambio, del tipo 14 – 20 x 20 30 – 25 4 – 9 25 x 14 9 x 20 guadagna altri 4 tempi. Il bianco ha deciso che non gli serve più la formazione olimpica e ha giocato:

32.45 – 40 6 – 11
33.40 – 34 11 – 17
34.34 – 30 14 – 20
35.25 x 14 9 x 20
36.30 – 25 4 – 9
37.25 x 14 9 x 20

Lo sviluppo è sceso adesso a -10, il nero rischia di rimanere bloccato.

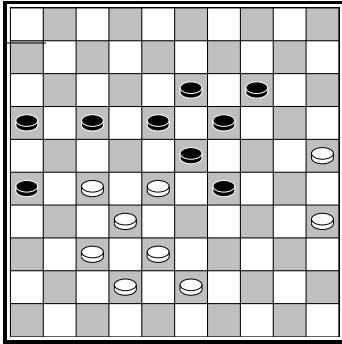
38.39 – 34 20 – 25
39.43 – 39 17 – 22
40.28 x 17 21 x 12
41.33 – 28 3 – 9
42.49 – 43 9 – 14

Il bianco è pronto a riconquistare l'ala corta, lo sviluppo va a - 8 (il nero ha perso due tempi con 17 – 22 x 12).

43.34 – 30 25 x 34
44.39 x 30 24 – 29

44... 12 – 17 45.48 – 42 non è meglio.

45.30 – 25 12 – 17
46.48 – 42?



Era meglio giocare 46.35 – 30, eliminando al nero l'extra opportunità che ha invece adesso: 46... 29 – 34 47.35 – 30 26 – 31! e ora le due varianti, portano entrambe ad un pareggio.

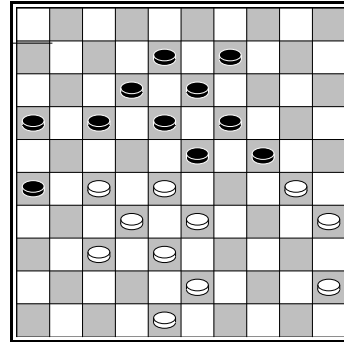
1) 48.37 x 26 34 – 39 49.43 x 34 17 – 22
 50.28 x 17 23 – 29 51.34 x 12 13 – 18
 52.12 x 23 19 x 48 =.

2) 48.27 x 36 23 – 29 49.30 x 39 29 – 33
 50.38 x 29 14 – 20 51.25 x 21 16 x 49 =

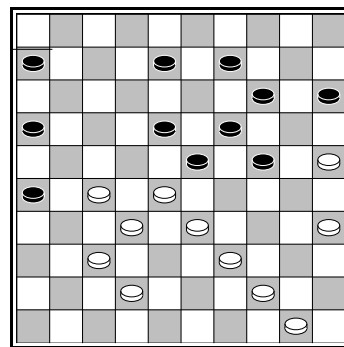
46... 16 – 21?
47.27 x 16 18 – 22
48.35 – 30! 22 x 33
49.30 – 24 19 x 30
50.25 x 34 29 x 40
51.38 x 20

e il bianco ha vinto rapidamente..

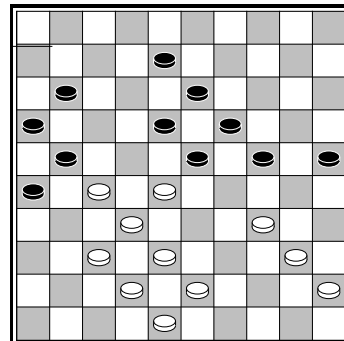
Esercizio 1.1 – 1.4 Calcola lo sviluppo e giudica le posizioni!



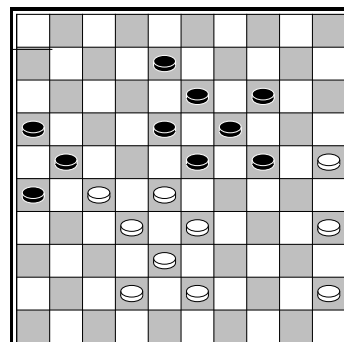
1.1



1.2

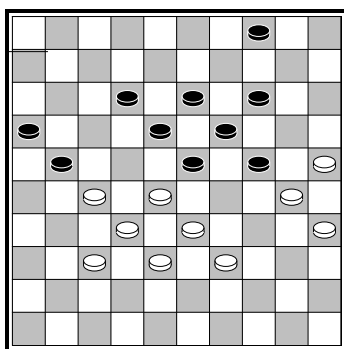


1.3



1.4

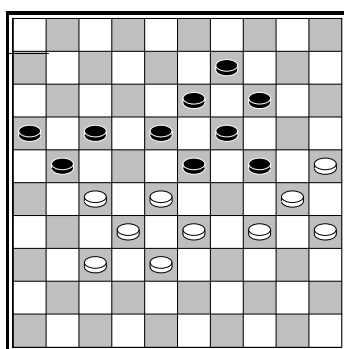
2. I pezzi deboli



Sviluppo = +4

In questa posizione il nero che muove per primo può scegliere tra due piani. Prima di tutto guardiamo il piano sbagliato:

1... 12 – 17?
2.39 – 34 4 – 9?



F. Ricou – J. Garoute

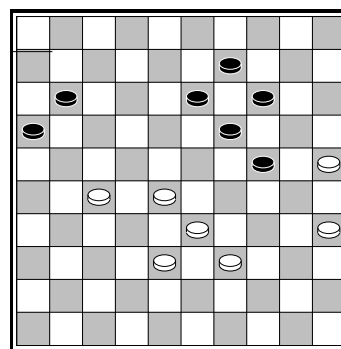
Sembra che il bianco è in difficoltà, perché non può cambiare con 34 – 29 23 x 34 30 x 39 a causa di 24 – 29! N+

Invece il bianco ha una grande sorpresa pronta per il suo avversario.

3.27 – 22! 18 x 27
4.34 – 29 23 x 34
5.30 x 39

Il nero deve restituire immediatamente il pezzo.

5... 27 – 31
6.37 x 26 17 – 22
7.26 x 17 22 x 11
8.32 – 27!



Il pezzo appeso in 9 è molto debole, questo paralizza la posizione del nero; non può giocare 13 – 18 a causa di 28 – 23 B+.

8... 11 – 17
9.27 – 22 17 – 21

Il bianco può vincere in due maniere.

Può rifiutare guadagno di un pezzo e giocare 10.38 – 32 21 – 27 (il finale dopo 21 – 26 32 – 27 è perso) 11.22 x 31 13 – 18 12.39 – 34 18 – 23 13.31 – 26 9 – 13 14.34 – 30 13 – 18 14... 23 – 29 15.32 – 27 29 x 38 16.28 – 23 19 x 28 17.30 x 10 28 – 32(!) 18.10 – 5 32 x 21 19.26 x 17 13 – 18 (altrimenti 17 – 12 etc.) 20.5 – 37 38 – 43 21.37 – 31 18 – 23 22.31 – 37 23 – 29 23.37 – 42 29 – 34 24.42 – 48 34 – 39 25.35 – 30 B+ 15.32 – 27! 23 x 21 16.26 x 17 B+.

10.22 – 18 13 x 22
11.28 x 26 19 – 23
12.38 – 32 9 – 13

Il bianco in partita ha giocato 33 – 28 e il nero è riuscito a pareggiare.

13.39 – 34! 14 – 19

Sia 13... 13 – 18 14.32 – 27 14 – 19 15.26 – 21 B+ che 13... 13 – 19 14.34 – 30 23 – 29 15.33 – 28 B+ offrono poca resistenza.

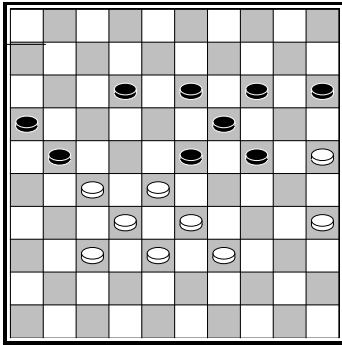
14.35 – 30 24 x 35
15.25 – 20

Puoi analizzare da solo come può vincere questo finale il bianco.

Il pezzo 4 non dovrebbe andare in <9>, ma dovrebbe spostarsi dove ha più tempi a disposizione, cioè in 15.

Il pezzo in 15 non è debole nelle posizioni classiche avanzate, se hai bisogno di tempi d'attesa. Il nero arriverà nella posizione chiave Ricou – Bonnard!

1... 4 – 10!
 2.39 – 34 10 – 15
 3.34 – 29 23 x 34
 4.30 x 39 18 – 23

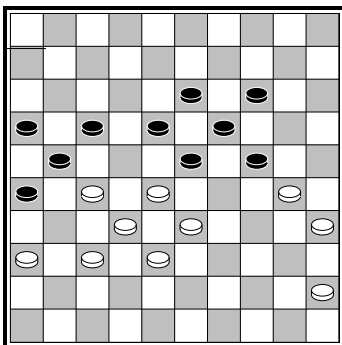


Il nero è ancora in svantaggio di due tempi, quindi il suo pezzo 15 è posizionato correttamente, infatti, la posizione è completamente vincente.

Nella I parte del corso abbiamo visto questa posizione dopo **5.39 – 34 12 – 17!** Se ricordi, era vincente per il nero.

Esercizio 2.2 Mostra le mosse corrette per il nero dopo:

- A) 6.34 – 30
- B) 6.35 – 30 24 x 35 7.33 – 29
- C) 6.27 – 22



T. Goedemoed – W. Sytsma

E' semplice calcolare lo sviluppo in questa osizione, basta ricostruire una posizione simmetrica. Trasportare il pezzo 36 in <39> non cambia lo sviluppo. Si capisce che servono 5 mosse al bianco per arrivare ad una posizione simmetrica:

45 – 40 / 40 – 34 / 30 – 25 / 34 – 30 / 39 – 34.
 Lo sviluppo è -5, questo significa che il pezzo in <36> è forte!

45.45 – 40 17 – 22

Anche se il nero non riprende un pezzo dopo il sacrificio 45... 24 – 29 46.33 x 24 17 – 22 47.28 x 17 21 x 12 48.30 – 25 19 x 30 49.25 x 34 può ancora pareggiare giocando 49... 14 – 20, poiché 38 – 33 è sempre seguita da 23 – 28 33 x 22 16 – 21 =. In questa variante il pezzo 36 è inattivo.

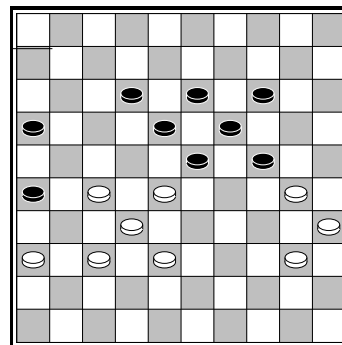
Potrebbe essere molto pericoloso giocare 45... 23 – 29? dopo 46.28 – 23! 19 x 39 47.30 x 10 il nero deve fare attenzione:

1) 47... 29 – 34 48.40 x 29 39 – 44 49.29 – 23! 18 x 29 50.37 – 31 26 x 28 51.38 – 32 28 x 37 52.10 – 4 21 x 32 53.4 x 48 B+.

2) 47... 29 – 33 48.38 x 29 39 – 43 49.10 – 4 43 – 48 (43 – 49 29 – 23 18 x 29 4 x 6+) 50.27 – 22 18 x 38 51.4 x 49 48 x 31 52.36 x 27 21 x 32 53.49 x 12 B+

3) 47... 17 – 22 48.36 – 31! 29 – 33 49.38 x 29 39 – 43 50.10 – 5 43 – 49 (43 – 48 40 – 34 48 x 25 35 – 30+) 51.40 – 34 13 – 19! 52.5 x 6 49 – 38 53.32 x 43 21 x 41 54.31 – 27 e il nero ancora non ha risolto tutti i suoi problemi.

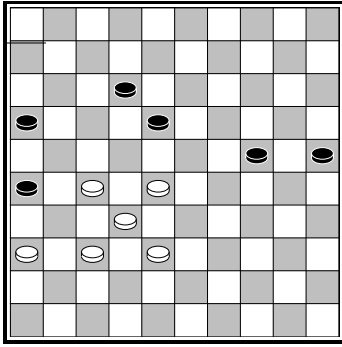
46.28 x 17 21 x 12
 47.33 – 28



Lo sviluppo è ancora -3. Se il nero gioca 47... 12 – 17? 48.40 – 34! Abbiamo la stessa posizione di due diagrammi fa ma a colori rovesciati.

Esercizio 2.1 Come vince il bianco dopo 47... 23 – 29?

47... 24 – 29
 48.30 – 25 29 – 34
 49.40 x 29 23 x 34
 50.35 – 30 14 – 20!
 51.25 x 23 34 x 25
 52.23 – 19 13 x 24



53.28 – 22 18 – 23?

Dopo 53... 24 – 29! 54.22 x 13 29 – 34 il bianco non può vincere

54.22 – 18!

Il nero ha scoperto troppo tardi che la mossa collante 54... 26 – 31 55.18 x 20 31 x 33 viene punita da 56.36 – 31!! 25 x 14 57.32 – 28 33 x 22 58.27 x 7 +.

54... 25 – 30

55.18 x 20 30 – 34

56.20 – 14 34 – 40

57.14 – 10 40 – 44

58.10 – 4 44 – 49

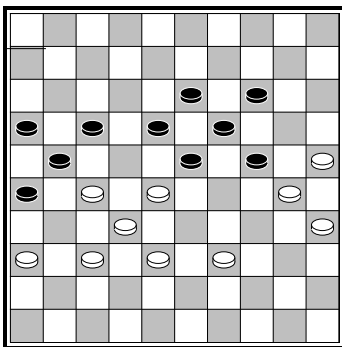
58... 44 – 50 trova risposta in 27 – 22 seguita da 32 – 28 B+.

59.37 – 31! 26 x 28

60.27 – 22

Il nero si è arreso.

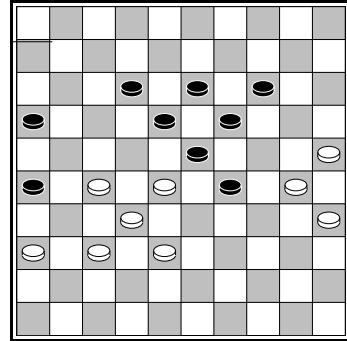
Quando si ha uno svantaggio nello sviluppo un pezzo in <15 / 36> di solito non è debole nelle posizioni classiche chiuse avanzate. Questo pezzo ha spesso un ruolo difensivo.



Sviluppo = -1

Dopo che il nero darà il cambio indietro 17 – 22 x 12 lo sviluppo sarà +1, il pezzo im 36 diventerà debole.

Giocare 1.39 – 33? porta alla famosa posizione De Haas – Fabre: 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.33 – 28 24 – 29



J. de Haas – M. Fabre 1921

Il bianco ha poco spazio per giocare. Analizzeremo questa posizione seguendo la partita di vecchi maestri.

45.28 – 22 12 – 17

Siccome 45... 12 – 17 analiticamente non è vincente, è stata provata anche 45... 14 – 20 46.25 x 14 19 x 10.

46.22 x 11 16 x 7

47.38 – 33 29 x 38

48.32 x 43 23 – 29

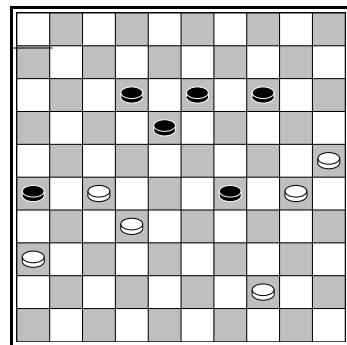
Il nero mantiene isolato il trifoglio 25 / 30 / 34.

49.43 – 39 19 – 23

50.37 – 32 7 – 12

51.39 – 34 29 x 40

52.35 x 44 23 – 29



Il bianco non dovrebbe giocare 53.32 – 28? ora, perché il nero forzerebbe un'affascinante vittoria con 26 – 31!! 54.28 – 23 55.31 x 22 56.23 x 34 14 – 20! 57.25 x 14 13 – 19 58.14 x 23 18 x 49 N+.

53.44 – 40! 29 – 33
54.32 – 28?

Il bianco può difendere la posizione giocando
 54.40 – 34! Solo dopo 13 – 19 il bianco può
 giocare 32 – 28 33 x 31 36 x 27 18 – 23
 27 – 22! =.

54.40 – 34 26 – 31 55.27 – 21 31 – 37
 56.32 x 41 33 – 38 57.36 – 31 38 – 43
 58.21 – 16 12 – 17 59.31 – 27 43 – 48
 60.27 – 21 17 x 26 61.16 – 11 48 – 42
 62.11 – 7 13 – 19

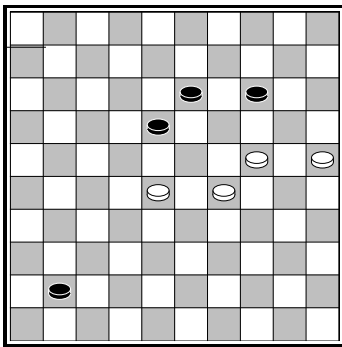
*Il bianco non può andare a dama adesso ma
 un sacrificio extra lo può aiutare.*

63.41 – 37! 43 x 21 64.7 – 1 18 – 22 65.1 – 6
 22 – 27 66.6 – 50! pareggia a partita. Nella
 posizione di tre diagrammi fa 1.39 – 33 è una
 mossa sbagliata, ma è ancora peggio giocare
 1.39 – 34? 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.38 – 33

54... 18 – 23!
55.30 – 24

55.27 – 22 23 – 28! 56.22 x 33 26 – 31 vince
 facilmente.

55... 23 – 28
56.40 – 34 12 – 18
57.34 – 29 28 – 32
58.27 x 38 26 – 31
59.38 – 32 31 – 36
60.32 – 28 36 – 41



Il bianco non può giocare 28 – 23 41 – 47 (o
 41 – 46 seguita da 13 – 18) 23 x 12 13 – 19
 24 x 13 47 x 17 N+ quindi deve regalare un
 pezzo.

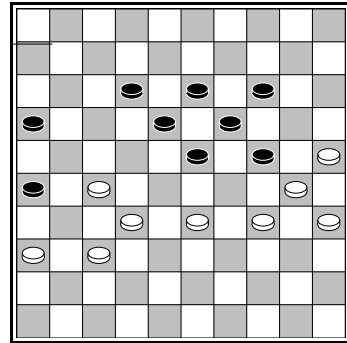
61.28 – 22 18 x 27
62.24 – 20 14 – 19

63.20 – 15 è seguita da 19 – 24! 64.29 x 20
 4 – 46+ e quindi il bianco deve regalare un
 altro pezzo.

63.29 – 23 19 x 28
64.20 – 15 13 – 19!
65.15 – 10 41 – 47!

Il bianco abbandona.

Il bianco non dovrebbe giocare nemmeno
 1.39 – 33? (posizione di 4 diagrammi fa)
 17 – 22 2.28 x 17 21 x 12 3.38 – 33



3... 23 – 28!! 4.33 x 22 24 – 29 5.34 x 23
 19 x 17

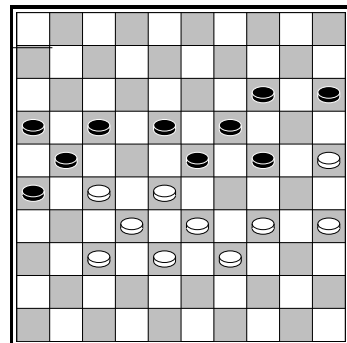
*La mossa collante 6.30 – 24 17 – 22 7.24 – 19
 non funziona in questo momento perché dopo
 22 x 42 il bianco deve catturare 19 x 17 N+.*

6.32 – 28 17 – 21 7.37 – 32 26 – 31 8.28 – 22
 31 – 37 9.32 x 41 21 x 32 N+.

Il modo corretto per giocare questa posizione è
 fare un pseudo sacrificio.

1.28 – 22! 17 x 28
2.38 – 33 26 – 31
3.37 x 17 28 x 37
4.36 – 31 37 x 26
5.39 – 34 26 – 31
6.27 x 36 16 – 21
7.17 x 26 23 – 28
8.33 x 22 18 x 27
9.34 – 29 24 x 33
10.30 – 24 19 x 30
11.35 x 24

Dopo tutti questi sacrifici la partita è pari.



A. Gantwarg – A. van Leeuwen

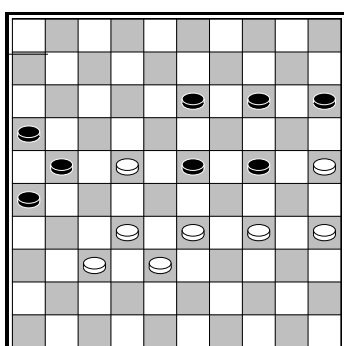
Poiché il bianco è in svantaggio di due tempi il
 pezzo 15 è debole.

51.34 – 30? 26 – 31! non è abbastanza per vincere:

1) 52.37 x 26 23 – 29 e il bianco deve ridare immediatamente il pezzo.

2) 52.27 x 36 21 – 27 53.32 x 12 23 x 34 54.30 x 39 18 x 7 e ora ad esempio 55.39 – 34 7 – 12 56.34 – 29 15 – 20 57.37 – 32 16 – 21! 58.36 – 31 21 – 26 59.31 – 27 12 – 17 60.32 – 28 17 – 21 61.27 x 16 26 – 31 con un pareggio.

51.28 – 22! 17 x 28
52.33 x 13 19 x 8
53.27 – 22! 8 – 13
54.39 – 33



La posizione del nero è divisa, inoltre il pezzo 15 non ha possibilità di gioco.

54... 14 – 19
55.34 – 30 23 – 29
56.32 – 28 21 – 27

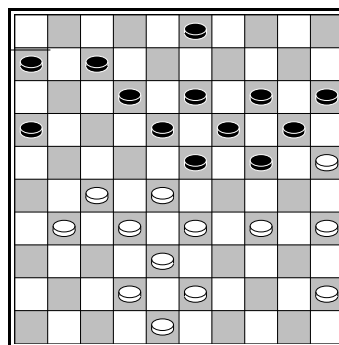
Il nero è bloccato, quindi deve dare un pezzo.

57.22 x 31 16 – 21
58.28 – 22 29 – 34

58... 21 – 27 59.25 – 20 27 x 36 60.20 – 14 19 x 10 61.30 x 8 B+

59.30 x 39 21 – 27
60.38 – 32 27 x 29
61.31 – 27 13 – 18
62.22 x 13 19 x 8
63.25 – 20 8 – 13
64.20 – 14

Il nero è bloccato per la seconda volta, ha regalato un pezzo giocando 64... 15 – 20 65.14 x 25 13 – 18 ma dopo 39 – 34 x 44 ha dovuto abbandonare.



J. van den Akker – K. Thijssen

Il bianco ha un pezzo appeso in <31>, il nero ha ancora la formazione olimpica necessaria per controllare l'ala corta.

31... 12 – 17!

Il bianco non può giocare 31 – 26 adesso a causa di 17 – 22 seguita da 24 – 30 N+.

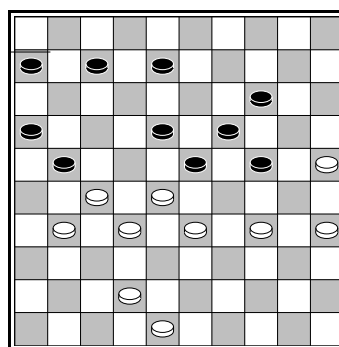
32.34 – 30 17 – 21!

Il bianco non può giocare più sulla sua ala lunga.

33.43 – 39 3 – 8
34.39 – 34 24 – 29
35.33 x 24 20 x 40
36.45 x 34

Non è possibile 35 x 44 a causa del Tiro Kung Fu con 14 – 20.

36... 15 – 20
37.38 – 33 20 – 24
38.34 – 29 23 x 34
39.30 x 39 18 – 23
40.39 – 34 13 – 18



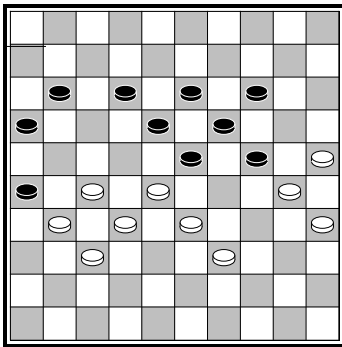
Il bianco ha una soluzione tattica a tutti i suoi problemi con:

41.42 – 38!

1) 41... 8 – 13 42.34 – 29! 23 x 34 43.28 – 23!
19 x 26 44.25 – 20 21 x 43 45.48 x 10 B+.

2) 41... 21 – 26 42.34 – 29! 23 x 34*
43.28 – 23 26 x 39 44.23 x 1 =.

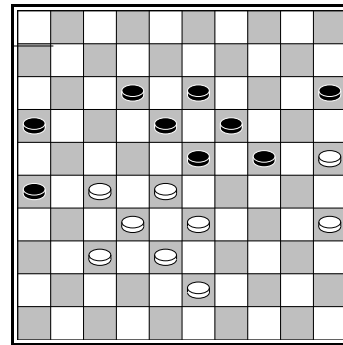
41.48 – 43? 8 – 13
42.43 – 39 21 – 26
43.42 – 37 7 – 12
44.34 – 30 6 – 11



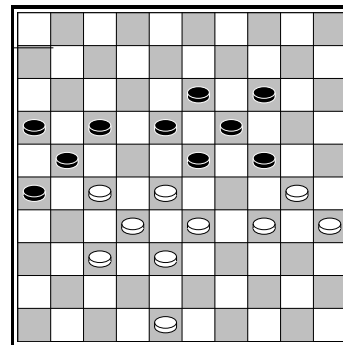
I problemi del bianco sono chiari, la debolezza in <38> è fatale.

45.39 – 34 11 – 17
46.34 – 29 23 x 34
47.30 x 39 16 – 21
48.27 x 16 14 – 20
49.25 x 23 18 x 36

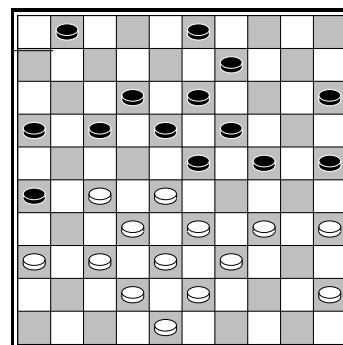
Il nero ha vinto dopo 50.28 – 22 17 x 28
51.16 – 11 28 – 32 52.37 x 28 12 – 17
53.11 x 22 36 – 41 54.28 – 23 41 – 47
55.23 – 19 47 – 36 56.19 x 30 36 x 18
57.30 – 24 18 – 22 N+.



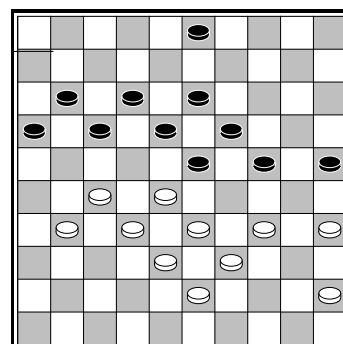
Esercizio 2.3 Il nero ha un pezzo debole in <15>. Come può forzare la vittoria il bianco?



Esercizio 2.4 Qual è la mossa migliore:
48 – 42 o 48 – 43?



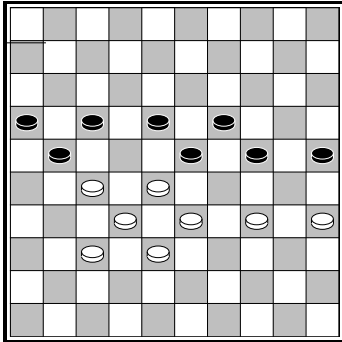
Esercizio 2.5 Muove il nero. Qual è la sua mossa migliore e perché?



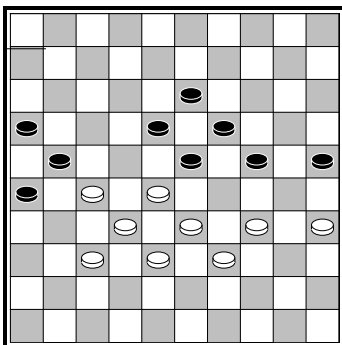
Esercizio 2.6 Il nero ha un pezzo appeso in <11>. Il bianco dovrebbe giocare 31 – 26 o 34 – 30 e perché?

3. Il controllo delle ali

Controllare le ali è un'arma potente nelle partite classiche, quando non si può più controllare una delle due ali si rischia di rimanere bloccati.



Il bianco che muove per primo non ha spazio per giocare, ha praticamente perso. Aggiungendo i pezzi 39 e 13 e trasportando il pezzo 17 in 26, la posizione si complica.



Il bianco sembra avere solo una mossa sensata, che è perdente: 1.28 – 22 23 – 28!

1) 2.32 x 12 21 x 43! 3.39 x 48 24 – 30 4.35 x 24 19 x 8 N+

2) 2.32 x 14 21 x 41 3.14 – 10 18 x 27 4.10 – 5 4... 10 – 4 26 – 31 5.4 x 22 31 – 36 N+ 41 – 46 5.34 – 29 25 – 30! 6.29 x 20 26 – 31 7.35 x 24 31 – 37 8.5 x 41 46 x 14 N+.

Per questo il bianco deve sacrificare.

1.35 – 30 24 x 35
2.28 – 22

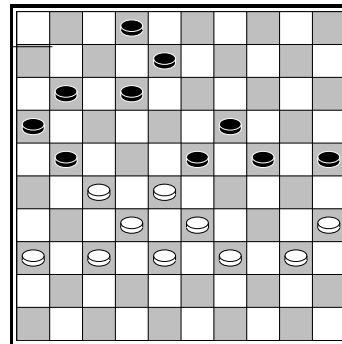
Dopo 2... 23 – 28 3.32 x 12!

Per questo motivo il bianco ha dovuto sacrificare per primo, ora può spostarsi in <1>.

3... 21 x 41 4.12 – 7 41 – 46 5.22 – 17! 26 – 31 6.17 – 11!

Il bianco non deve giocare 6.7 – 1 ancora, a causa del tiro 19 – 23! 7.1 x 29 25 – 30 8.34 x 25 16 – 21 9.17 x 37 46 x 23 +. 6... 31 – 36 ed entrambi i giocatori ottengono due dame con un finale emozionante.

Invece di 2... 23 – 28 il nero può ridare il pezzo con 2... 35 – 40! 3.34 x 45 23 – 29 4.33 x 24 19 x 30, ad esempio 5.45 – 40 18 – 23 6.40 – 35 30 – 35 e il bianco dovrebbe ridare un pezzo con 7.22 – 17 21 x 12, perché 7.38 – 33 o 7.39 – 33 è seguita da 23 – 28 N+. Dopo questo sacrificio 7.22 – 17 21 x 12 il nero ha buone possibilità di vincere anche se non è facile!



K. Veldstra – W. Leijenaar
Muove il nero

Per capire questa posizione classica chiusa, dobbiamo individuarne le caratteristiche rilevanti.

Calcolo dello sviluppo deve essere fatto cominciando dal bianco che muove per primo, quindi dopo dopo che il nero muove per esempio 8 – 13 possiamo calcolare: 27 – 28 = -1. Lo sviluppo è praticamente identico, ma altre due caratteristiche sono importanti in questa posizione:

- il bianco ha una debolezza in <36>,
- il nero non controlla la casella 9, che rende la sua posizione vulnerabile al sacrificio di Dussaut.

Siccome il nero controlla l'ala destra, ha buone possibilità di bloccare il bianco. Il nero occupa la casella 25 e il bianco non può costruire una formazione per poter cambiare questo pezzo.

Nella partita il nero ha giocato 40... 8 – 13? 41.40 – 34 12 – 17? E il bianco poteva vincere con il sacrificio di Dussaut 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 13 – 18 44.27 – 22 18 x 27 45.29 x 18 etc.

Le tattiche sono importanti in questa posizione, il nero può ridurre lo spazio per giocare del bianco con:

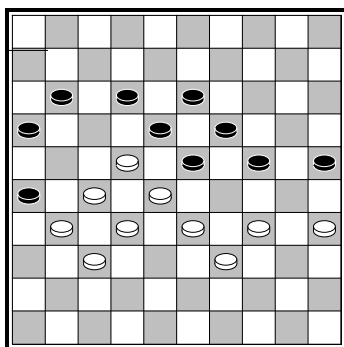
40... 12 – 18!!

Il bianco non può più andare in <22>. 40.27 – 22 18 x 27 41.37 – 31 viene punita da 8 – 13 31 x 22 13 – 18! 22 x 13 19 x 8 28 x 30 25 x 45 B+.

Ma in questa variante un tiro bellissimo è possibile con: 40.28 – 22 8 – 13 41.33 – 28

Entrambe 41... 36 – 31 and 41... 37 – 31 sono seguite da 23 – 28! E il nero vince il finale.

41... 2 – 7 42.40 – 34 7 – 12 43.38 – 33 21 – 26 44.36 – 31



L'approccio posizionale non funziona, 44... 11 – 17 45.22 x 11 16 x 7 trova risposta in 46.27 – 21!! 26 x 17 47.31 – 27 (guadagnando lo spazio) 7 – 11 48.37 – 31 11 – 16 49.31 – 26 e il nero deve ridare il pezzo.

44... 12 – 17 perderebbe con un Tiro Kung Fu 34 – 29 seguito da 33 – 29 +.

Tuttavia il nero può fare un tiro spettacolare con: 44... 23 – 29! 45.34 x 14 24 – 30 46.35 x 24 16 – 21 47.27 x 7 18 x 9 48.7 x 18 13 x 44 B+.

41.40 – 34 21 – 26!

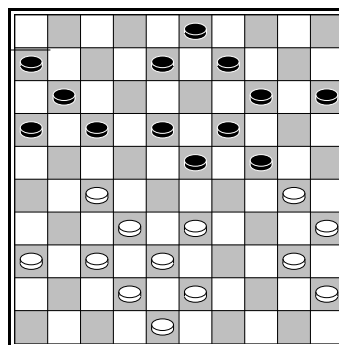
41... 8 – 13 non è corretta. Il bianco può andare in questo modo nella casella "cimitero" con: 42.27 – 22 18 x 27 43.37 – 31 e se il nero gioca 43... 21 – 26? 44.31 x 22 16 – 21 viene punito da sacrificio di Dussaut: 45.35 – 30! 24 x 35 46.33 – 29 B+.

**42.28 – 22 8 – 13
43.33 – 28**

43... 2 – 7 (minacciando 16 – 21) non funziona, perché dopo 44.27 – 21! 16 x 27* 45.22 x 31 il bianco fugge.

**43... 16 – 21!
44.27 x 7 2 x 11**

Un splendido sacrificio decide la partita in favore del nero, come abbiamo visto il nero può utilizzare la tattica per ridurre lo spazio di gioco del bianco.



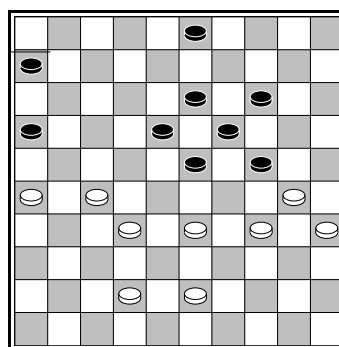
Chizhov – H. van der Zee
Campionato Mondiale 1988

Chizhov costruisce una struttura classica flessibile, può eseguire molteplici piani, lo sviluppo è - 1.

La sua prossima mossa dà più controllo sull'ala lunga, la forchetta 6 / 11 / 16 / 17 diventa debole.

**26.37 – 31! 14 – 20
27.33 – 28 17 – 21**

Giocare 17 – 22 28.28 x 17 11 x 22 29.31 – 26 22 x 31 30.36 x 27 dà al bianco il controllo dell'ala lunga, mentre il pezzo 6 non potrà entrare in gioco per molto tempo. Mostriamo un variante che dimostra chiaramente i problemi del nero: 30... 8 – 13 31.38 – 33 24 – 29 32.33 x 24 20 x 29 33.40 – 34 29 x 40 34.45 x 34 15 – 20 35.42 – 38 20 – 24 36.38 – 33 9 – 14 37.48 – 42!



Il nero ha dei grossi problemi:

1) 37...23 – 28 38.32 x 12 13 – 18 39.12 x 23 19 x 37 40.30 x 10 porta ad un finale difficile per il nero.

2) 37... 14 – 20 38.43 – 38 20 – 25 39.33 – 29! 24 x 33 40.38 x 29 3 – 9* 41.29 – 24! 9 – 14 42.24 – 20! Bianco vince.

3) 37... 6 – 11! e il nero si può difendere perché sulla 32 – 28 23 x 21 26 x 6 il tiro 24 – 29! 34 x 12 13 – 18 12 x 23 19 x 37 fa

pari, mentre dopo 38.42 – 38 23 – 28
39.32 x 12 13 – 18 il nero non perde.

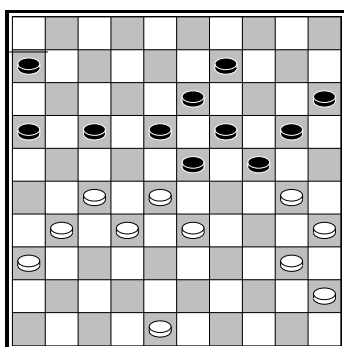
28.43 – 39 11 – 17
29.30 – 25

Il bianco non deve avere paura di 29... 18 – 22
30.27 x 29 24 x 44 31.25 x 23
44 – 50 perché dopo cattura della dama
guadagna un pezzo.

29... 8 – 13
30.25 x 14 9 x 20
31.39 – 34! 3 – 9

Una mossa logica, il nero vuole cambiare
18 – 22 x 22.

32.38 – 33 21 – 26
33.34 – 30 26 x 37
34.42 x 31



Mostriamo ancora alcune varianti che
dimostrano che il nero è nei guai:

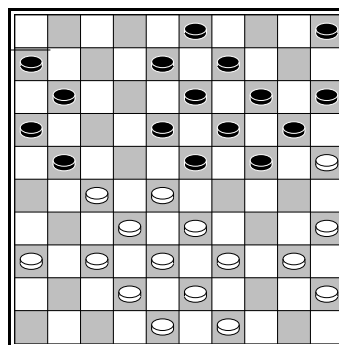
1) 34... 20 – 25 35.40 – 34! 9 – 14 36.31 – 26
14 – 20 37.48 – 43 24 – 29 38.33 x 24 20 x 40
39.45 x 34 15 – 20 40.43 – 38 20 – 24
41.38 – 33 e il nero è bloccato.

2) 34... 9 – 14 35.40 – 34 24 – 29 36.33 x 24
20 x 40 37.45 x 34 15 – 20 38.30 – 25 20 – 24
39.34 – 30 e il nero potrebbe sfuggire
giocando 24 – 29! 40.48 – 42 17 – 22!
41.28 x 17 29 – 33 42.30 – 24 19 x 30
43.25 x 34 13 – 19 etc. =

34... 24 – 29
35.33 x 24 20 x 29
36.40 – 34 29 x 40
37.35 x 44!

Il nero è bloccato tatticamente, non riesce ad
evitare la minaccia 30 – 24 giocando 23 – 29
perché il bianco può eseguire il tiro 27 – 22!
18 x 38 48 – 43 38 x 40 45 x 3 B+, mentre
37... 15 – 20 è seguita da 38.27 – 22! 18 x 38
39.30 – 25 23 x 32 40.25 x 3 B+.

Il nero ha abbandonato.



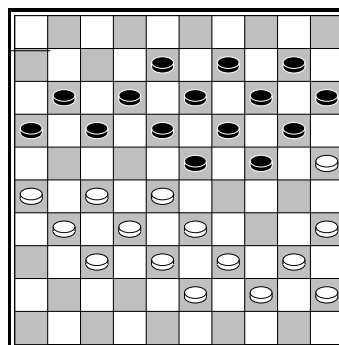
R. Clerc – H. van der Vossen

Il bianco vuole prendere il controllo dell'ala
lunga.

22.37 – 31! 21 – 26
23.49 – 44! 26 x 37
24.42 x 31

Il pezzo 44 è appeso, ma non è una debolezza
in questa posizione! In ogni caso il bianco non
vuole giocare sull'ala corta e continua giocare
sull'ala lunga, ha calcolato che può continuare
a giocare per cercare di prendere il controllo di
entrambe le ali.

24... 8 – 12
25.31 – 26 11 – 17
26.48 – 42 3 – 8
27.36 – 31 6 – 11
28.42 – 37 5 – 10



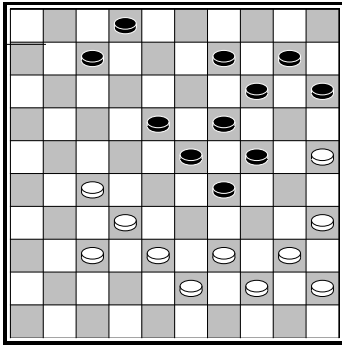
Il bianco ha giocato tutte mosse logiche, e ha
ancora spazio per continuare a giocare,
adesso lancia un attacco sull'ala corta del
nero.

29.28 – 22! 17 x 28
30.33 x 22 24 – 29?

30... 11 – 17 31.22 x 11 16 x 7 sarebbe stata
una scelta migliore. Ora il bianco rafforza il suo
attacco dell'ala.

31.26 – 21 20 – 24
32.31 – 26 11 – 17

33.22 x 11 16 x 7
 34.21 – 17 12 x 21
 35.26 x 17 8 – 12
 36.17 x 8 13 x 2



La posizione del nero contiene alcune debolezze, il bianco continua a controllare entrambe le ali.

37.39 – 33 9 – 13
 38.43 – 39 7 – 11
 39.33 – 28 15 – 20?

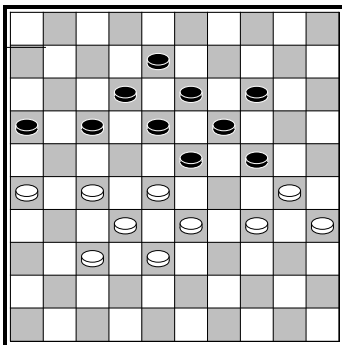
Il nero avrebbe dovuto giocare 11 – 16 perché su 39 – 33 con 16 – 21 27 x 16 18 – 22 28 x 17 23 – 28 32 x 34 24 – 30 35 x 24 19 x 50, pareggiando la partita.

40.39 – 33 10 – 15
 41.44 – 39 2 – 7
 42.39 – 34!

Il nero non può sfuggire giocando 42.. 24 – 30 perché 35 x 24 risulta essere un suicidio per il nero.

42.... 7 – 12 43.34 – 30

Il nero presto verrà bloccato: 43... 11 – 16 44.37 – 31 12 – 17 45.31 – 26 B+ e quindi si arrende.



G. Mostovoy – E. Fanelli

1.37 – 31!

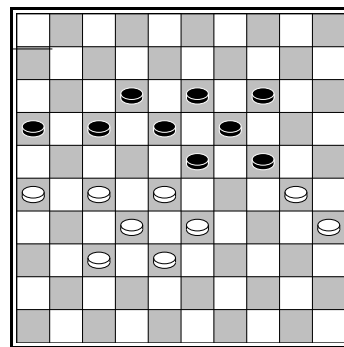
Lo spazio del nero è ridotto al minimo. Ora non può usare il treppiede 8 / 12 / 17.

1... 23 – 29
 2.34 x 23 18 x 29
 3.27 – 22 12 – 18
 4.22 x 11 16 x 7
 5.26 – 21!

Questa posizione è stata raggiunta in molte partite, ma 5.31 – 27? viene giocata spesso. Anche il triplice Campione del Mondo Schwarzman ha commesso questo errore dopo quale il nero può sfuggire con 5 ... 7 - 11. Dopo 5.26 – 21! a causa della minaccia 28 - 23 il nero è costretto a giocare 18 - 23 dopodiché rimane bloccato.

5... 18 – 23 6.21 – 16!

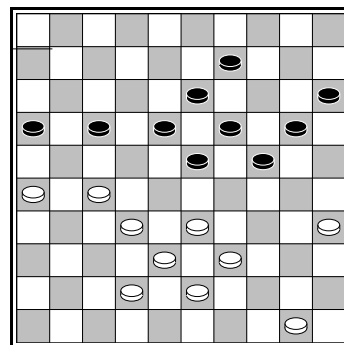
Il nero non può più andare in <17>. Dopo 6... 8 – 12 7.31 – 27 12 – 18* 8.27 – 21 7 – 12 9.21 – 17 12 x 21 10.16 x 27 è finita.



Esercizio 3.1 Il nero muovendo perde. Scrivi sotto il modo in cui il bianco vince dopo:

A) 1... 23 – 29

B) 1.. 16 – 21 2.27 x 16 24 – 29 3.33 x 24 18 – 22



V. Wirny – R. Heusdens
 Muove il nero

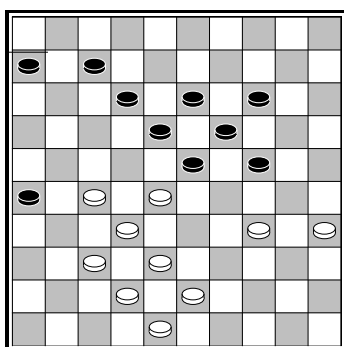
Esercizio 3.2 Rispondi alle domande.

A) Come viene punita 1... 17 – 22?

1... 24 – 29
 2.33 x 24 20 x 29
 3.35 – 30 15 – 20

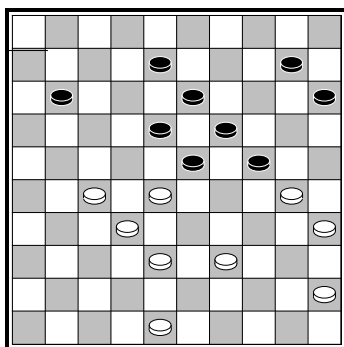
3.. 9 – 14 4.39 – 33! 14 – 20 5.33 x 24 20 x 29
 6.43 – 39 15 – 20 il bianco può scegliere tra
 7.39 – 33 20 – 24 8.30 – 25 17 – 22 9.50 – 45
 etc. e 7.27 – 21 16 x 27 8.32 x 12 18 x 7
 9.39 – 33 20 – 24 10.30 – 25 e il bianco vince il
 finale.

B) Come ha forzato lo sfondamento il bianco
 dopo 3.. 15 – 20 ?



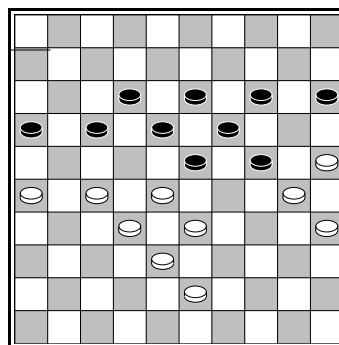
K. Posthumus – S. Doller

Esercizio 3.3 Muove il bianco.
 Qual è la mossa migliore e perché?



Tj. Goedemoed – B. Post

Esercizio 3.4 Il nero ha giocato 24 – 29?
 Come ha forzato il bianco una vittoria
 posizionale?

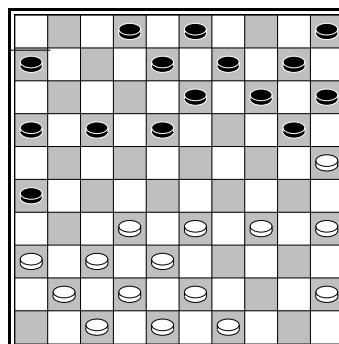


Il nero che muove per primo non ha una
 mossa buona poiché il bianco controlla
 entrambe le ali. 1... 23 – 29 verrebbe seguita
 da un tiro.

Esercizio 3.5 Scrivi sotto il tiro per il bianco
 dopo 1.. 23 – 29.

Esercizio 3.6 Come gioca il bianco dopo
 1... 15 – 20 ?

V. Weitsman – A. Chizhov
Campionato Mondiale 2003

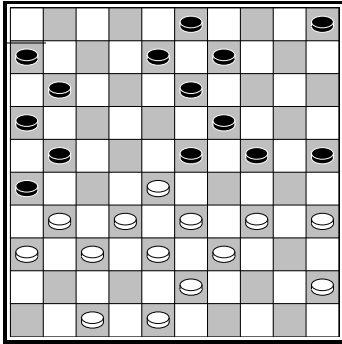


I pezzi neri sono distribuiti in maniera uniforme
 sul centro e sulle ali. Il nero inizia un piano per
 prendere il controllo di entrambe le ali.

19... 20 – 24
 20.43 – 39 2 – 7
 21.36 – 31 17 – 21
 22.41 – 36 7 – 11
 23.49 – 43 14 – 20

E' il momento per il nero di sviluppare la sua
 ala lunga.

24.25 x 14 10 x 19
 25.33 – 28 18 – 23
 26.38 – 33 15 – 20
 27.42 – 38 20 – 25

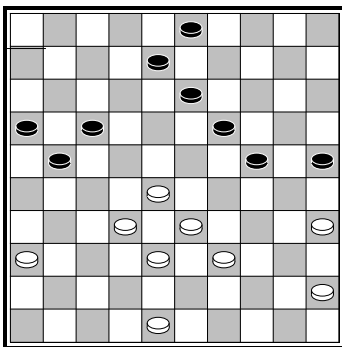


Il pezzo <25> controlla temporaneamente l'ala. Il bianco cambia questo pezzo, ma il futuro treppiede 3 / 9 / 14 può ancora servire a riprendere il controllo dell'ala in poche mosse.

28.47 – 42 5 – 10
 29.34 – 30 25 x 34
 30.39 x 30 10 – 14
 31.31 – 27 14 – 20
 32.43 – 39 20 – 25
 33.39 – 34 13 – 18

Ora il bianco decide di andare in <22>. Sarebbe meglio di dare il cambio indietro 34 – 29 23 x 34 30 x 39 18 – 23 45 – 40 etc.

34.27 – 22 18 x 27
 35.37 – 31 26 x 37
 36.42 x 22 9 – 13
 37.34 – 29 23 x 34
 38.30 x 39 11 – 17
 39.22 x 11 6 x 17

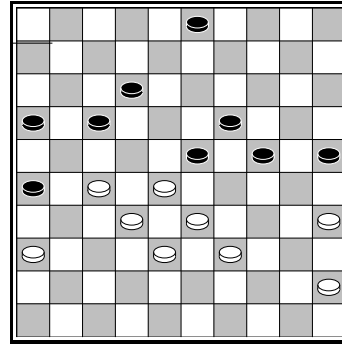


Il bianco ha perso il controllo della casella <27>. 40.36 – 31 13 – 18 41.31 – 27 è sguita in maniera forte da 19 – 23! 42.28 x 30 25 x 43 17 – 22 N+.

40.48 – 42 13 – 18
 41.42 – 37 8 – 12

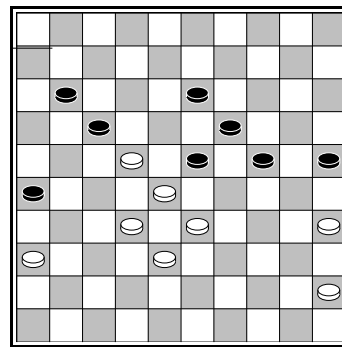
42.36 – 31 perde dopo 18 – 22 43.31 – 26 12 – 18 44.37 – 31 24 – 29! 45.33 x 13 22 x 44 46.13 x 11 16 x 7 47.26 x 17 44 – 50 N+. Quindi gioca 37 - 31, ma il pezzo 36 diventa una debolezza.

42.37 – 31 18 – 23
 43.31 – 27 21 – 26

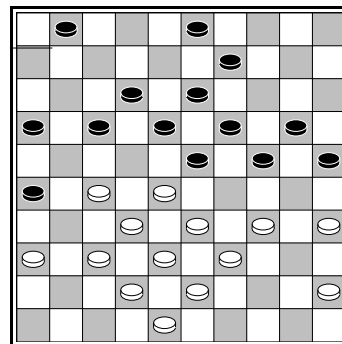


44.45 – 40 17 – 21 45.40 – 34 12 – 17
 46.27 – 22 3 – 8 47.22 x 11 16 x 7 48.28 – 22
 7 – 11 49.33 – 28 11 – 17 50.22 x 11 21 – 27
 51.32 x 21 23 x 43 52.39 x 48 26 x 6 N+

44.27 – 22 3 – 8
 45.22 x 11 16 x 7
 46.28 – 22 8 – 13
 47.33 – 28 7 – 11
 48.39 – 33 12 – 17



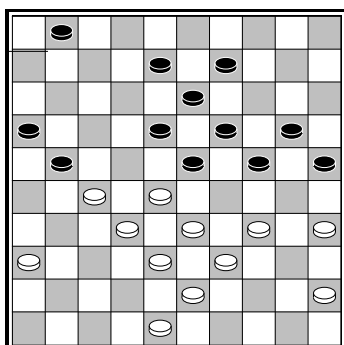
Il bianco è bloccato 49.45 – 40 è seguita da 13 – 18 N+



J. Alfaisi – A. Chizhov
 Campionato Mondiale 1988

Il nero ha giocato la mossa 15 – 20 per evitare il cambio 34 – 30 x 30, la lotta per il controllo dell'ala lunga ha inizio.

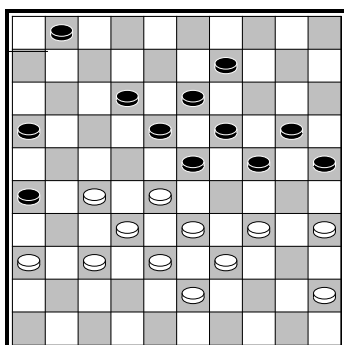
29.37 – 31 26 x 37
 30.42 x 31 17 – 21
 31.31 – 26 3 – 8
 32.26 x 17 12 x 21



Il bianco poteva risolvere i suoi problemi giocando 33.34 – 30 25 x 34 34.39 x 30 20 – 25 35.36 – 31 25 x 34 36.31 – 26 riprendendo il pezzo e portando la posizione in parità.

33.48 – 42 21 – 26
 34.42 – 37 8 – 12

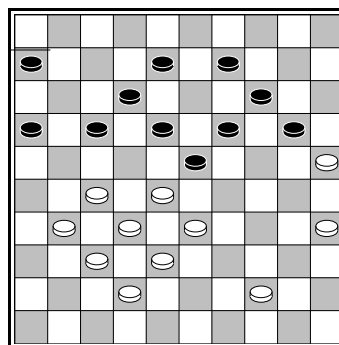
Ora il bianco ha una mancanza di spazio per giocare, il pezzo 36 è diventato debole.



35.28 – 22 9 – 14

Il bianco non può giocare 33 – 28 a causa di 16 – 21 N+1, quindi sacrifica un pezzo.

Dopo 36.22 – 17 12 x 21 37.33 – 28 1 – 7 38.28 – 22 7 – 12 39.22 – 17 23 – 28 40.17 x 8 13 x 2 41.32 x 12 21 x 41 42.36 x 47 2 – 7 43.12 x 1 19 – 23 44.1 x 29 24 x 44 il bianco abbandona.



A. Schwarzman – J. van den Akker

L'immediata 35 – 30 sarebbe seguita da 17 – 22 (20 – 24 44 – 39 24 x 35 28 – 22 B+) 28 x 17 12 x 21 31 – 26 20 – 24 =.

37.31 – 26!

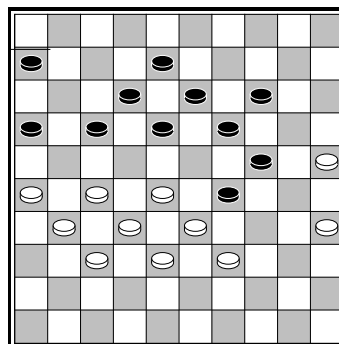
Il problema del nero è che non può cambiare 37... 17 – 21 38.26 x 17 12 x 21 a causa di 39.35 – 30! B+

Avrebbe dovuto difendere la sua posizione giocando 37... 20 – 24 38.37 – 31 8 – 13! 39.44 – 39 23 – 29. Questa difesa costruita giocando la mossa "anomala" 8 – 13 invece che 9 – 13 è basata sulla tattica, utilizzando la formazione 9 / 13.

40.42 – 37 è seguita dal Coup Philippe 24 – 30! 25 x 23 18 x 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 16 – 21 27 x 16 6 – 11 16 x 18 13 x 44.

40.39 – 34 29 x 40 41.35 x 44 può trovare risposta nella ottima 41... 18 – 23 per poi proseguire con 42.33 – 29 24 x 22 43.27 x 7 il nero fa pari giocando 14 – 20 44.25 x 3 6 – 11 45.3 x 21 16 x 36 46.7 x 16 36 – 41 .

37... 9 – 13
 38.37 – 31 20 – 24
 39.44 – 39 23 – 29
 40.42 – 37



Il nero non ha più una mossa buona, il treppiede 8 / 12 / 17 non è attivo.

40... 29 – 34
41.39 x 30 18 – 23

Sperando di ottenere più spazio, dando al bianco dei tempi extra (39 x 30 guadagna due tempi), ma il bianco va in <22> ottenendo ancora più spazio.

42.27 – 22 6 – 11

42... 12 – 18 43.22 x 11 16 x 7 44.26 – 21
 8 – 12 45.31 – 27 7 – 11

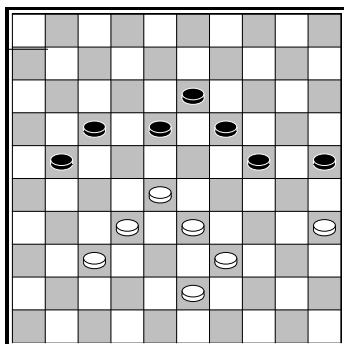
45.... 6 – 11 46.28 – 22 non è un problema per il bianco.

46.37 – 31 e il bianco vince, ad esempio:

46... 11 – 16 47.21 – 17 12 x 21 48.31 – 26 +.

43.31 – 27 23 – 29
44.28 – 23!

Dopo 44... 17 x 39 45.23 x 43 il bianco rimane con un pezzo di svantaggio e con una posizione inferiore, quindi abbandona.



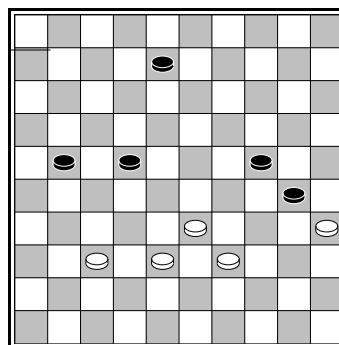
Muove il nero

Il nero ha formato la costruzione “podkowa” (guarda la lezione 6: *Accerchiamento del centro*) 17 / 18 / 19 / 21 / 24 circondando il centro del bianco. Il nero non andrà in <23>, ma in <22> bloccando l'avversario.

1... 25 – 30!
2.43 – 38 18 – 22!

Minaccia 24 – 29 35 x 24 19 x 30 N+. Nonostante la piramide centrale, il bianco è completamente circondato.

3.28 – 23 19 x 28
4.32 x 23 13 – 18
5.23 x 12 17 x 8



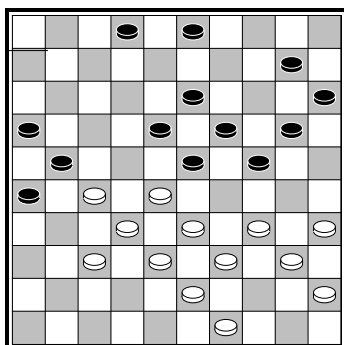
Rimangono solo cinque pezzi per ciascuno, ma il bianco è senza possibilità di pareggiare. Cerca di capire perché il bianco non ha nessuna difesa possibile.



Woldouby

4. Il blocco Ghestem

Nelle posizioni classiche chiuse se il nero possiede il trifoglio (16 / 21 / 26) a volte il bianco può giocare 28 – 22! Creando un blocco Ghestem e togliendo spazio all'avversario.

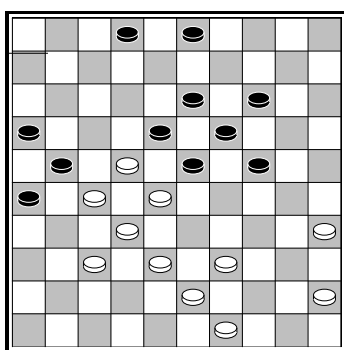


P. Ghestem – M. Raichenbach
Match mondiale 1945

33.34 – 30 20 – 25

L'immediata 33.28 – 22? non sarebbe stata corretta perché il nero avrebbe preso un enorme vantaggio giocando 24 – 29 x 29! Ora il bianco può utilizzare la sua mossa libera per eseguire un blocco Ghestem.

**34.28 – 22! 25 x 34
35.40 x 20 15 x 24
36.33 – 28 10 – 14**



Il bianco ha bloccato l'ala lunga, il prossimo passo sarà ottenere il controllo sull'altra ala.

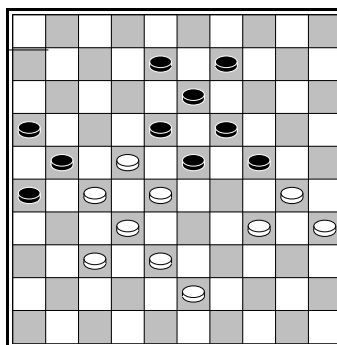
**37.39 – 34! 14 – 20
38.49 – 44! 2 – 8?**

Il nero perde il controllo della <25> in questo modo, avrebbe dovuto giocare 20 – 25 39.44 – 39 3 – 9 40.34 – 30 25 x 34 41.39 x 30 e il nero può ancora difendere la posizione.

39.44 – 40! 24 – 29

Il nero è costretto ad avanzare, altrimenti il bianco gioca 38 – 33 e il nero rimane bloccato rapidamente, ad esempio 8 – 12 38 – 33 3 – 9 43 – 38 9 – 14 34 – 29 23 x 34 40 x 29 B+.

**40.35 – 30 20 – 24
41.40 – 35 29 x 40
42.45 x 34 3 – 9**

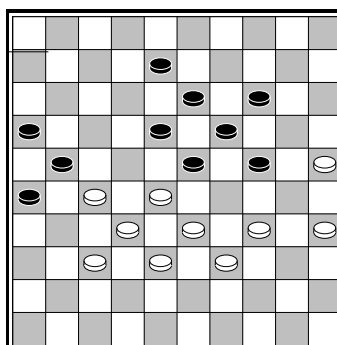


Il bianco può vincere con 43.38 – 33 8 – 12 44.22 – 17! 9 – 14 45.17 x 8 13 x 2 46.43 – 38 2 – 8 47.34 – 29! 23 x 25 48.28 – 23 19 x 39 49.38 – 33 39 x 28 50.32 x 3 21 x 41 51.3 x 36

43.43 – 39 9 – 14

Dopo 43... 8 – 12 il bianco non dovrebbe giocare 44.39 – 33 perché dopo 12 – 17! 45.22 x 11 16 x 7 46.27 x 16 7 – 12 la posizione è di pari 43.. 8 – 12 44.22 – 17!

**44.39 – 33 8 – 12
45.22 – 17! 23 – 29
46.17 x 8 29 x 40
47.35 x 44 13 x 2
48.28 – 22 24 x 35
49.22 x 24**



A. Gantwarg – N. Zadin

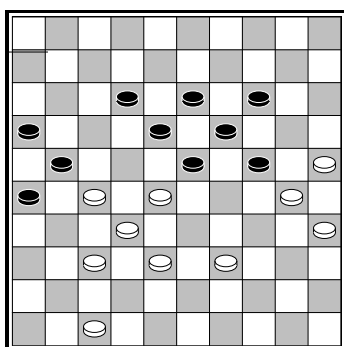
Questa posizione si è verificata in diverse partite, se il bianco gioca 45.34 – 30 8 – 12 46.39 – 34 12 – 17 si arriva ad una posizione classica simmetrica, che porta al pareggio. Il bianco utilizza il blocco Ghestem per vincere la partita.

45.28 – 22! 8 – 12

La migliore possibilità del nero per pareggiare è 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 23 – 28 etc. Adesso 46.22 – 17 23 – 29 = o 46.33 – 28? 23 – 29= non è sufficiente. Il bianco ha un sacrificio che gli spianerà la strada verso il successo.

46.35 – 30! 24 x 35
47.22 – 17!

Il nero non aveva una risposta sensata e si è arreso.

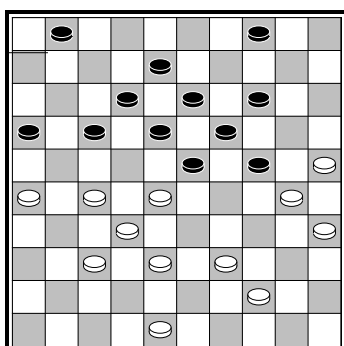


A. Baljakin – B. Ba

Una normale continuazione con 39 – 33 12 – 17 47 – 41 17 – 22 etc. non darà un risultato positivo, il blocco Ghestem invece garantisce una rapida vittoria.

1.28 – 22!

Siccome 23 – 29 39 – 33 18 – 23 33 – 28 12 – 18 47 – 41 porta alla sconfitta, il nero è costretto a giocare 1... 24 – 29 2.47 – 41! 29 – 34 3.30 – 24! *Posiziona un secondo avamposto in <24>* 34 x 43 4.38 x 49 19 x 30 5.35 x 24 B+.



P. Schellekens – B. Messemaker

Sviluppo = + 7. Il bianco voleva controllare entrambe le ali ma il nero trova spazio al centro attraverso il blocco Ghestem.

1.37 – 31 23 – 29!

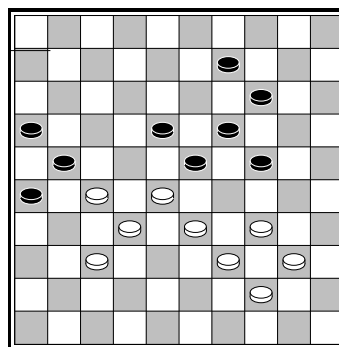
Il bianco avrebbe dovuto rompere la struttura classica con 39 – 33 23 – 29 44 – 39 18 – 23 28 – 22 17 x 28 33 x 22. Dopo 12 – 17 22 x 11 16 x 7 la posizione continua ad essere migliore per il nero.

2.44 – 40

2.39 – 33 18 – 23 3.27 – 22 trova risposta in 17 – 21! 4.26 x 17 12 x 21 5.31 – 26 1 – 7 6.26 x 17 7 – 12 e il nero è posizione vincente, puoi controllarla autonomamente.

2... 18 – 23

Il bianco non può giocare 27 – 22 a causa di 16 – 21! 22 x 11 12 – 17 11 x 22 21 – 27 32 x 21 23 x 45 N+, e quindi verrà bloccato dopo 3.39 – 33 12 – 18 4.48 – 43 8 – 12 5.43 – 39 1 – 7 etc. N+.

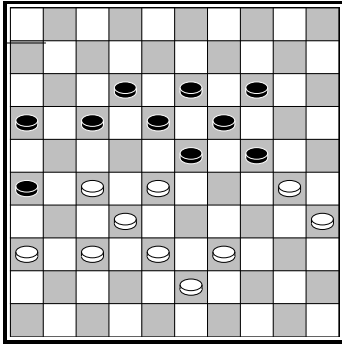


Tramite il blocco Ghestem, il bianco vincerà la partita in una maniera affascinante.

1.28 – 22! 9 – 13
2.33 – 29! 24 x 33
3.39 x 28 14 – 20
4.44 – 39 20 – 24
5.39 – 33 24 – 29
6.33 x 24 19 x 39
7.28 x 8 39 – 43
8.22 x 13 43 – 48

Sembra pari, ma il bianco ha un bel tiro che gli permette di catturare la dama nera.

9.32 – 28! 48 x 25
10. 8 – 2 35 x 8
11.2 x 13



P. Roozenburg – R. Keller

Questa posizione si è verificata in diverse partite.

1.39 – 34! 17 – 21
2.28 – 22! 24 – 29?

Il nero può mantenere raggiungere il pareggio giocando 2... 14 – 20:

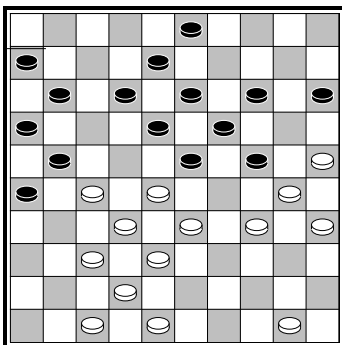
1) 3.38 – 33 23 – 29 4.34 x 25 12 – 17 5.30 x 8 17 x 48 =.

2) 3.30 – 25 24 – 29 4.25 x 14 29 x 40 5.35 x 44 19 x 10 6.43 – 39 10 – 15! =.

3.43 – 39 29 x 40
4.35 x 44 14 – 20

Il bianco blocca l'avversario con un bel sacrificio.

5.38 – 33 20 – 24
6.33 – 28! 24 x 35
7.39 – 34



A. Baljakin –A. Chizhov
Campionato Mondiale 1996

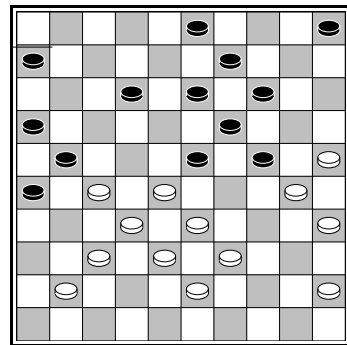
27... 23 – 29
28.34 x 23 18 x 29
29.28 – 22 12 – 18
30.33 – 28 18 – 23

Entrambi i giocatori hanno giocato per raggiungere il blocco Ghestem.

Il bianco avrebbe dovuto continuare con 37 – 31 26 x 37 42 x 31 con una lotta interessante, ma sceglie un piano sbagliato per le sue prossime due mosse .

31.50 – 44? 8 – 12
32.38 – 33? 29 x 38
33.42 x 33 23 – 29!
34.48 – 42 29 x 38
35.42 x 33 11 – 17!
36.22 x 11 6 x 17

Il bianco si arrende! Il nero minaccia di giocare 14 – 20 25 x 23 13 – 18 30 x 19 18 x 38 32 x 43 21 x 14 N+1. Se il bianco avesse giocato 31.50 – 45 le cose non si sarebbero messe così male, dato che il bianco può avanzare nella casella 22 in quel caso; ma ora c'è un pezzo in <44>, e la 37.27 – 22 verrà punita da 37 ... 19 - 23 !



K. Thijssen – J.M. Ndjofang

Il bianco trova altro spazio costruendo il blocco Ghestem.

31.28 – 22! 5 – 10

31... 12 – 17 32.22 x 11 6 x 17 33.27 – 22 17 x 28 34.33 x 22 5 – 10 35.32 – 27 21 x 32 36.38 x 27 dà al bianco un'ottima posizione. Può cercare di sfruttare i pezzi deboli del nero 10 e 8.

32.33 – 28 10 – 15?

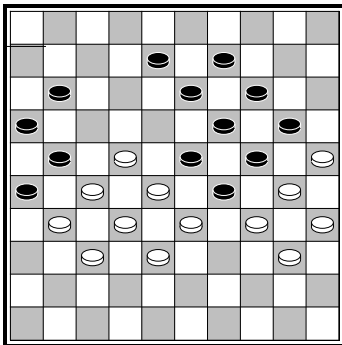
Questo era il momento giusto per neutralizzare il blocco Ghestem giocando 12 – 17 33.22 x 11 6 x 17 =. Il bianco non può giocare 34.27 – 22? a causa di 26 – 31! 35.37 x 26 24 – 29 36.22 x 11 16 x 7 37.27 x 16 29 – 33 38.38 x 18 13 x 44 N+.

33.39 – 33 12 – 18
34.43 – 39 6 – 11

Il nero non può più giocare sull'ala corta, senza il blocco Ghestem-lock spesso è invece

possibile continuare a giocare su questa ala per molto tempo, portando un pezzo in <17> e cambiando indietro con 17 – 22 x 12 etc; ma in questo modo il bianco ha ristretto lo spazio di gioco dal nero su quell'ala.

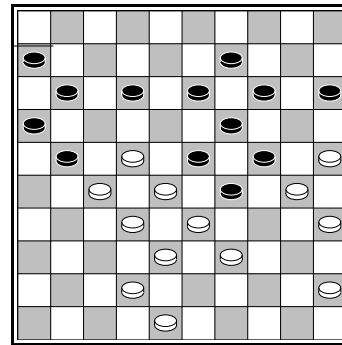
35.41 – 36 23 – 29
 36.45 – 40 18 – 23
 37.39 – 34 3 – 8
 38.36 – 31 15 – 20



Il bianco occuperà la <23> posizionando un forte attacco centrale, poiché il nero ha indebolito la sua ala lunga lasciando un pezzo appeso in <20>.

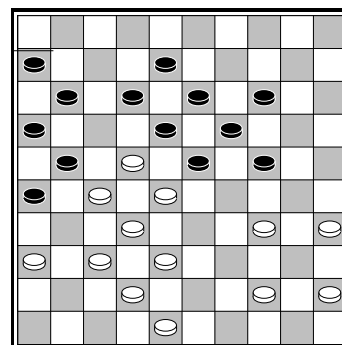
39.22 – 18 23 x 12
 40.34 x 23 11 – 17
 41.27 – 22 21 – 27
 42.22 x 11 27 x 36
 43.11 – 6 26 – 31
 44.37 x 26 36 – 41
 45.26 – 21 16 x 27
 46.32 x 21 41 – 46

Il bianco con poco tempo a disposizione, ha sciupato il finale della partita e il nero ha raggiunto il pareggio, avrebbe dovuto giocare 47.21 – 16 46 – 37 48.28 – 22 19 x 17 49.30 x 10 37 x 5 50.25 x 3 con un finale vincente.



N. Samb – A. Schwarzman

Esercizio 4.1 Il nero ha giocato 38... 29 – 34? Quale bella combinazione ha eseguito il bianco?



In questo blocco Ghestem il bianco può eseguire un tiro sorprendente, nel quale il nero può scegliere dove catturare, ma perderà in ogni caso!

Esercizio 4.2 La prima mossa del tiro è 1.34 – 29!

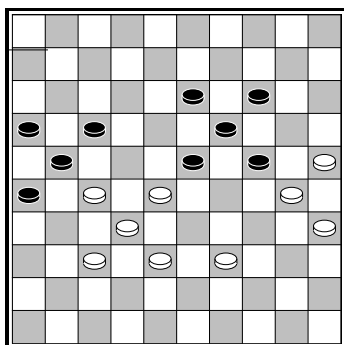
Scrivi sotto come vince il bianco dopo le diverse possibilità di cattura per il nero.



Pierre Ghestem

5. Tatticismi

I sacrifici sono molto importanti nelle posizioni classiche.

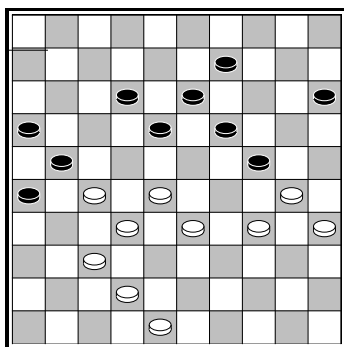


Il nero che muove, può facilmente sbagliare giocando una mossa logica 1... 13 – 18. Il bianco ha un sacrificio vincente: 2.28 – 22! 17 x 28 3.38 – 33 26 – 31 4.33 x 13 31 x 42 5.32 – 28! B+.

Il nero può ancora riuscire a fare pari giocando 1... 26 – 31! Due varianti:

1) 2.37 x 26 13 – 18 3.39 – 34
3.39 – 33 23 – 29 4.28 – 23 =
3... 24 – 29 4.30 – 24 19 x 39 5.28 x 10
39 – 44 =

2) 2.27 x 36 21 – 27 3.32 x 12 23 x 34
4.30 x 39 13 – 18 5.12 x 23 19 x 28 e nonostante un pezzo di più il bianco non può vincere.



O. Dijkstra – E.J. de Bruijn

Il nero ha appena commesso un errore giocando: 37 ... 8 – 12? Il bianco avrebbe potuto forzare la vittoria con 38.37 – 31! 26 x 37 39.42 x 31 e ora:

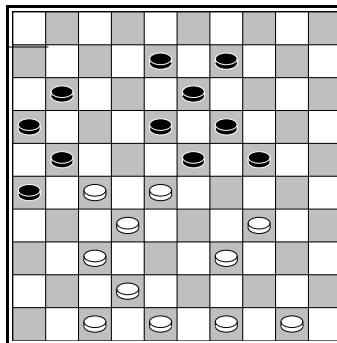
1) 39... 21 – 26 40.28 – 23! 26 x 39 41.23 x 3
B+

2) 39... 12 – 17 40.28 – 23 19 x 26 41.30 x 8
21 x 32 42.8 – 3! B+

3) 39... 18 – 23 40.33 – 29 24 x 22 41.27 x 7
B+

4) 39... 9 – 14 40.34 – 29 15 – 20 41.31 – 26
12 – 17 42.48 – 42 17 – 22 43.26 x 17 22 x 31
44.30 – 25 (18 – 22 45.29 – 23 22 x 11
46.23 – 18) B+.

5) 39... 15 – 20 porta alla stessa variante di cui sopra.



A. Chizhov – A. Keisels

Sviluppo = -13. Il bianco utilizza la tattica per bloccare avversario.

33.39 – 33! 9 – 14

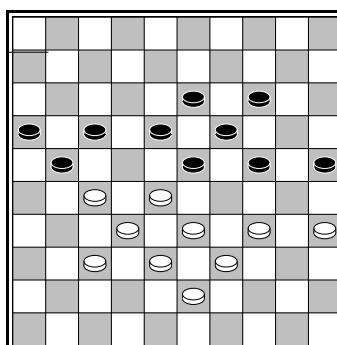
Il nero non può muovere 24 – 29 33 x 24 19 x 39 28 x 19 13 x 24 a causa di 37 – 31! 26 x 28 49 – 44 21 x 32 44 x 4 B+.

34.42 – 38 14 – 20

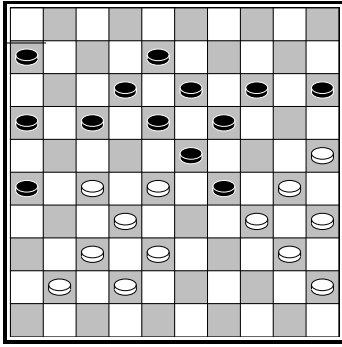
34... 8 – 12 (con idea di giocare 23 – 29 x 29) è seguita dal Coup Raphael 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 37 – 31 26 x 28 50 – 44 21 x 43 44 x 22 18 x 27 48 x 6 B+.

35.28 – 22!

Il blocco Ghestem! Dopo 35... 20 – 25 36.33 – 28 il nero rimarra presto bloccato.



Esercizio 5.1 Come viene punita dal nero la mossa logica 34 – 30?

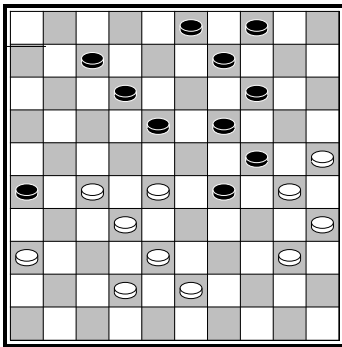


Il bianco può eseguire un bellissimo tiro in questa posizione. Al nero vengono “regalate” due dame.

1.28 – 22! 17 x 28
2.37 – 31! 26 x 46

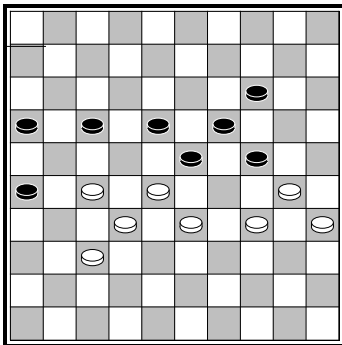
Il nero può prendere in 4 maniere diverse, ma non importa come cattura, in ogni caso otterrà due dame in <46> e in <48>.

3.25 – 20 28 x 48
4.20 x 9 13 x 4
5.38 – 32 46 x 28
6.30 – 25 48 x 30
7.35 x 2



Il nero ha giocato la mossa 23 – 29.

Esercizio 5.2 Il bianco esegue un tiro a dama fino in <4>! Come?

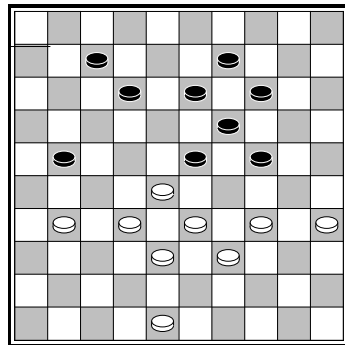


H. van der Zee – M. Kemperman

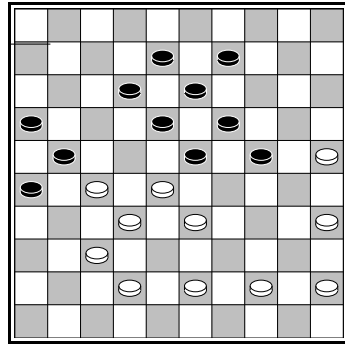
La posizione dopo 47.30 – 25? È apparsa in molte partite, come Raichenbach – Ghestem Campionato Mondiale nel 1945. Il nero avrebbe potuto vincere giocando un doppio sacrificio per poi attaccare il pezzo 27.
47... 14 – 20! 48.25 x 14 19 x 10 49.28 x 30 17 – 22 e il nero vince! Ma il bianco in questa posizione può utilizzare la stessa idea per pareggiare.

47.37 – 31! 26 x 37
48.32 x 41 23 x 21
49.34 – 29 14 – 20
50.30 – 25

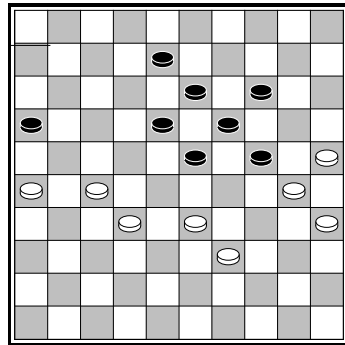
50... 19 – 23 51.25 x 14 23 x 34 porta al pareggio.



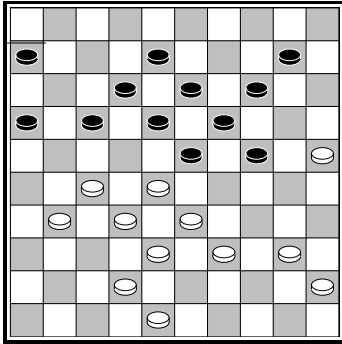
Esercizio 5.3 Come può forzare la vittoria il bianco?



Esercizio 5.4 Come vince il bianco dopo 1... 23 – 29?



Esercizio 5.5 Il bianco controlla entrambe le ali! Come può forzare la vittoria?



A. Mogilianski – L. Kats

Esercizio 5.6 Rispondi alle domande!

A) Quale pezzo del nero è debole?

1.42 – 37

B) Il bianco minaccia con un tiro. Quale?

- 1... 17 – 21**
- 2.31 – 26 10 – 15**
- 3.26 x 17 12 x 21**
- 4.28 – 22**

Il bianco ha diverse manovre tattiche a sua disposizione, minaccia di eseguire il tiro: 32 – 28! ad lib. 40 x 9 21 x 41 (o 23 x 41) 9 – 4 18 x 27 4 x 47 +.

Questo significa che 6 – 11, 8 – 12 e 21 – 26 non può essere giocata.

Dopo 4... 15 – 20 5.40 – 35 due varianti:

1) Dopo 5... 6 – 11 il bianco ha la tipica idea di 6.37 – 31 21 – 26 7.22 – 17 26 x 28 8.17 x 6 B+.

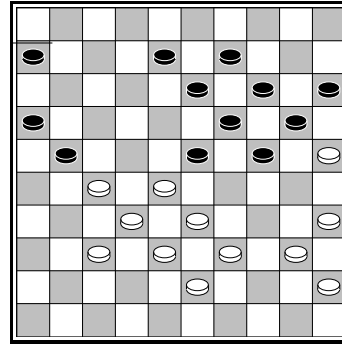
2) 5... 8 – 12 6.22 – 17 (questa viene giocata anche dopo 5... 21 – 26) 21 – 26 7.17 x 8 13 x 2 8.35 – 30 24 x 35 9.37 – 31 26 x 28 10.33 x 15 B+

- 4... 14 – 20**
- 5.25 x 14 19 x 10**

Dopo 6.33 – 28 24 – 30! 7.28 x 19 13 x 24 8.22 x 2 30 – 35 9.2 x 30 35 x 22 il nero può ancora combattere, ma il bianco ha un modo migliore per finire la partita.

6.39 – 34! 21 – 26

C) Che tipologia di tiro ha eseguito il bianco per finire la partita?



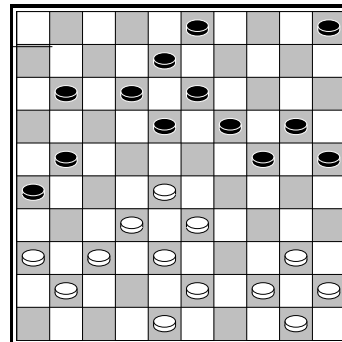
V. Wirny – R. Heusdens

37.37 – 31 8 – 12
38.31 – 26?

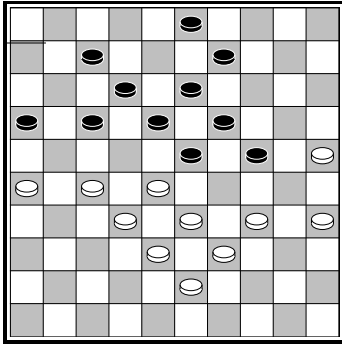
Il bianco avrebbe potuto giocare 38.39 – 34! Il nero non può eseguire il tiro 24 – 29 o 24 – 30, perché la sua dama verrebbe intrappolata (controlla da solo!). 38.39 – 34 21 – 26 39.34 – 29 23 x 34 40.40 x 29 26 x 37 41.32 x 41 dà al bianco del vantaggio.

38... 12 – 17 39.27 – 22?

Esercizio 5.7 Come ha vinto il nero adesso?



Esercizio 5.8 Il bianco ha un tiro vincente, dopo che la dama bianca viene catturata rimane con l'opposizione a suo favore. Come?



L. Slobodskoi – W. Chogoliev

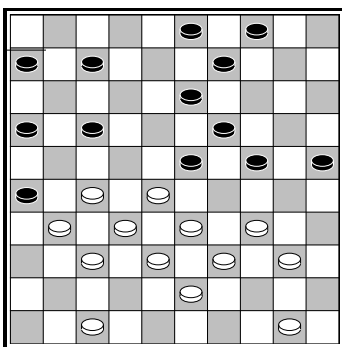
I sacrifici possono essere un'arma forte nelle partite classiche.

36.25 – 20! 24 x 15
37.35 – 30 3 – 8?

Il nero avrebbe dovuto dare indietro il pezzo giocando 17 – 22 38.28 x 8 13 x 2. Il bianco non può giocare 39.33 – 28 a causa del tiro 18 – 22 19 – 23 16 – 21 7 – 12 2 x 44. Dopo 39.33 – 29 ha un vantaggio.

38.34 – 29 23 x 25
39.27 – 22 18 x 27
40.32 x 21 16 x 27
41.28 – 23 19 x 28
42.33 x 2

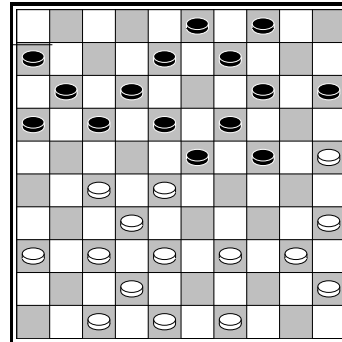
Il bianco ha vinto la partita con 25 – 30 43.2 – 16 30 – 35 44.16 x 32 35 – 40 45.39 – 34 40 x 29 46.43 – 39 15 – 20 47.32 – 41 20 – 24 48.41 – 47! 29 – 34 49.39 x 19 13 x 24 50.47 – 29 12 – 17 51.26 – 21! 17 x 26 52.32 – 27 B+.



B. van Straaten – R. Wijpkema

Il bianco può eseguire un tiro a dama 34 – 29 23 x 45 28 – 23 19 x 28 33 x 2 ma la dama viene catturata con 25 – 30 2 x 19 24 x 13 =. Dando un paio di pezzi in più renderà il tiro vincente, il bianco non ha valutato questa possibilità e non ha eseguito il tiro.

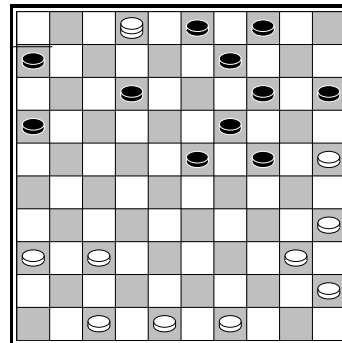
1.27 – 21! 16 x 36
2.34 – 29 23 x 45
3.47 – 41 36 x 47
4.28 – 23 19 x 28
5.33 x 2 47 x 44
6. 2 x 49



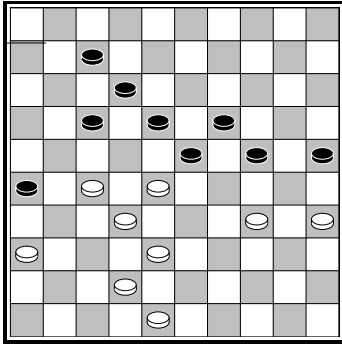
Nella seguente situazione il bianco non ha eseguito il possibile tiro a dama in <2> perché sembra che la dama viene catturata e il bianco perde un pezzo. Un altro giocatore, G. Boom ha mostrato un'idea sorprendente:

21.28 – 22 17 x 28
22.39 – 33 28 x 39
23.38 – 33 39 x 28
24.27 – 21 16 x 38
25.42 x 2 11 – 16

Sembra che la dama viene catturata, ma il bianco può eseguire un tiro brillante.

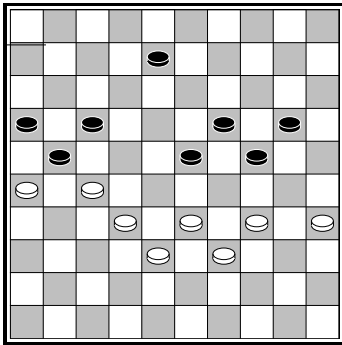


26.25 – 20! 14 x 25
27.35 – 30 24 x 44
28.2 x 30! 25 x 34
29.49 x 7



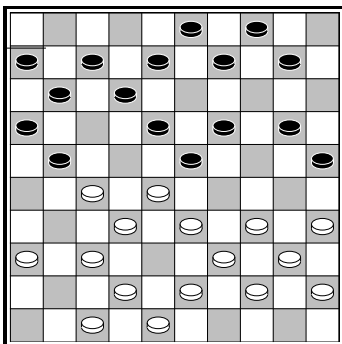
Una posizione proveniente da una partita blitz giocata da Andris Andreiko, un famoso giocatore tattico nonché Campione del Mondo. Il nero ha giocato **24 – 29?** e Andreiko ha eseguito un bel tiro.

Esercizio 5.9 Che mossa ha giocato Andreiko?

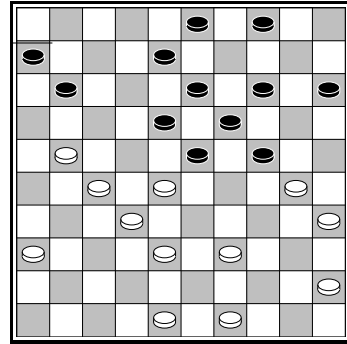


Il bianco ha giocato **35 – 30 24 x 35 33 – 29.**

Esercizio 5.10 Come può punire questo sacrificio il nero?

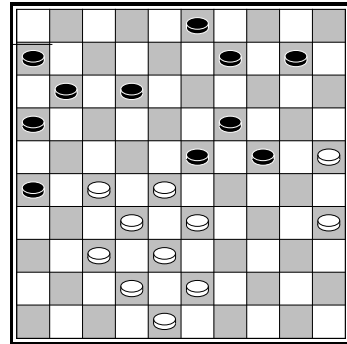


Esercizio 5.11 Come può sfruttare il bianco il vantaggio degli spazi vuoti nella posizione dell'avversario?



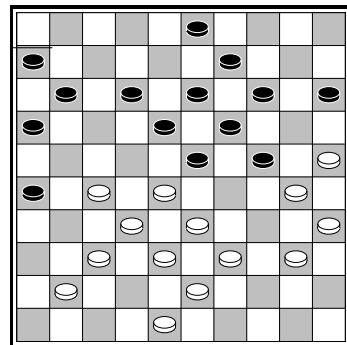
W. van der Wijk – F. Guseynov

Esercizio 5.12 Il bianco ha cercato di attaccare l'ala lunga a partire su una "tranquilla" posizione classica, ma dopo **21 – 16** il nero ha eseguito un tiro!



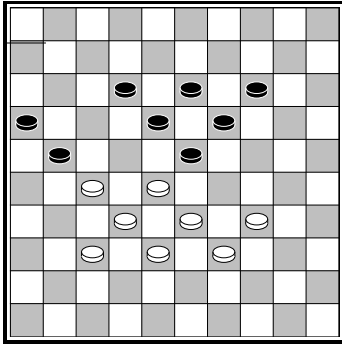
M. Viel – D. Smidstra

Esercizio 5.13 Il bianco ha vinto con un tiro. Come?



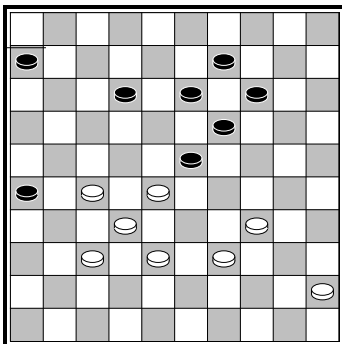
A. Marterere – L. Lorusso

Esercizio 5.14 Il nero muovendo ha forzato la vittoria. Come ha vinto questo giocatore italiano?



P. Roozenburg

Esercizio 5.15 Il nero non ha controllo sulla casella <24>. Il bianco può forzare la vittoria!



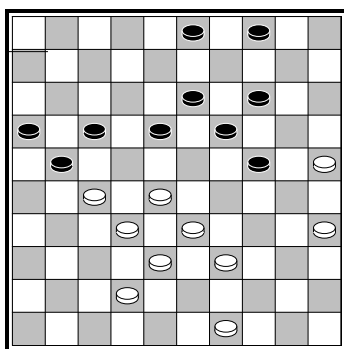
T. Sijbrands – J. Simonata

Esercizio 5.16 Il nero non ha il controllo sulla casella <24>. Il bianco può forzare la vittoria!



Piet Roozenburg (1945)

6. Accerchiare il centro



J. Metz – H. Wiersma

Il bianco ha appena dato un cambio indietro con 34 – 29 x 39. Se il nero gioca di nuovo 18 – 23 raggiunge nuovamente una posizione classica chiusa ma non porterebbe a un risultato a suo favore, per questo il nero decide di applicare un piano tramite il quale circonda il centro del suo avversario utilizzando molti tatticismi diverse.

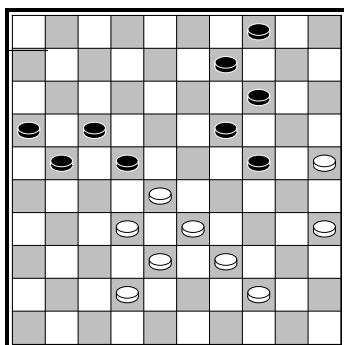
40... 3 – 9!

Questa è meglio di 4 – 9 per i motivi tattici. Inoltre, il pezzo 4 protegge l'ala lunga del nero. 41.39 – 34 trova risposta nel tiro a dama 24 – 30! 35 x 24 19 x 39 33 x 44 18 – 22 27 x 18 13 x 33 38 x 29 14 – 20 25 x 3 21 – 26 3 x 21 16 x 47 N+.

Il bianco non può giocare 42 – 37 a causa del Coup Philippe. Il sacrificio 41.27 – 22 18 x 27 42.42 – 37 sarebbe seguito da 27 – 31 43.37 x 26 13 – 18 44.39 – 34 18 – 23! e il nero vince, ad esempio dopo 34 – 30 9 – 13 49 – 43 13 – 18 43 – 39 23 – 29 etc. N+.

**41.49 – 44 18 – 22!
42.27 x 18 13 x 22**

Il nero inizia a circondare il centro del bianco, aiutato dal tiro che segue dopo: 39 – 34 21 – 27! 32 x 12 9 – 13 28 x 17 13 – 18 12 x 23 19 x 50 17 – 12 45 – 50 N+



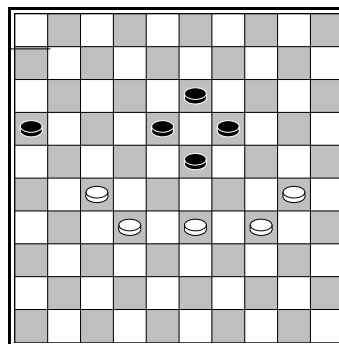
Anche 42.42 – 37 9 – 13 (meglio di 24 – 29) è perdente per il bianco. Dopo 43.28- 23 19 x 28 44.32 x 23 13 – 18 45.23 x 12 17 x 8 46.39 – 34 14 – 19! il nero prende tutte le caselle strategiche perché 34 – 29 viene punita da 19 – 23! N+.

43.44 – 40 9 – 13!

44.39 – 34 trova risposta nel tiro a dama 24 – 30 35 x 24 19 x 39 33 x 44 22 x 33 38 x 29 14 – 20 25 x 14 4 – 9 14 x 3 21 – 26 3 x 21 16 x 47 N+.

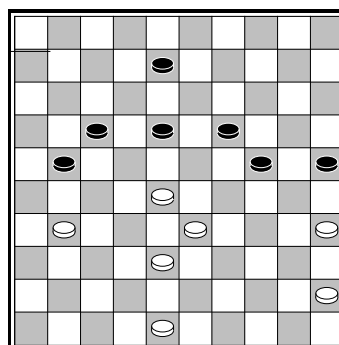
**44.40 – 34 14 – 20!
45.25 x 23 24 – 29
46.33 x 24 22 x 44**

Il nero ha vinto dopo un paio di mosse.



La Podkowa

Questo diagramma mostra una struttura molto famosa, utilizzata per circondare il centro. Podkowa (o podkova) è una parola russa che significa, ferro di cavallo. La struttura centrale 13 / 18 / 19 / 23 è debole, il bianco può giocare due piani diversi ma entrambi importanti. Deve decidere se giocare 33 – 29 o 33 – 28: 33 – 29 circonda il centro, 33 – 28 porta ad una posizione classica.



R. Vogelaar – D. Merkus

Il nero ha costruito una bella posizione d'accerchiamento. Il pezzo 25 dà un controllo extra sull'ala corta, il bianco ha perso il controllo sulla casella 27.

**44.38 – 32 18 – 22!
45.33 – 29**

Il bianco perde:

1) 45.48 – 43 8 – 12 46.31 – 26 12 – 18
47.33 – 29* 24 x 33 48.28 x 39 19 – 24
49.39 – 33 (49.45 – 40 18 – 23 50.40 – 34
24 – 29! seguita da 22 – 28 N+) 18 – 23
50.43 – 38 23 – 29! 51.45 – 40 25 – 30!
52.32 – 28 21 – 27! N+

2) 45.48 – 42 8 – 12 46.42 – 37 12 – 18
47.33 – 29 24 x 33 48.28 x 39 19 – 24
49.45 – 40 18 – 23 50.39 – 34(!) (50.40 – 34
24 – 29 N+; 50.39 – 33 25 – 30 N+) 22 – 28!
51.31 – 27 (51.31 – 26 17 – 22 52.26 x 17
22 x 11 53.32 – 27 28 – 33 54.37 – 32
11 – 17 +) 21 – 26 e adesso due varianti:

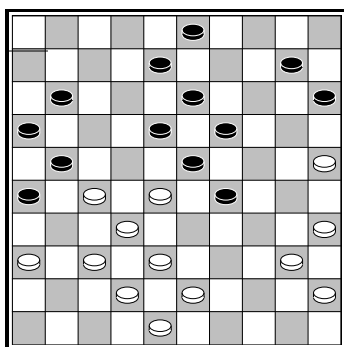
2.1) 52.27 – 21 17 – 22 53.21 – 16 28 – 33! e
siccomé 54.16 – 11 perde a causa di 22 – 27,
il bianco deve regalare troppi pezzi.

2.2) 52.27 – 22 17 – 21! 53.22 x 33 21 – 27
54.32 x 21 26 x 17 55.37 – 32 17 – 22 ! e con
un pezzo di meno il nero vince, ad esempio
con 56.33 – 28 22 x 33 57.32 – 27 33 – 38
58.27 – 22 38 – 43 59.22 – 17 43 – 49 N+.

**45... 24 x 33
46.28 x 39 8 – 12!
47.48 – 42?!**

Dopo 47.31 – 26 12 – 18! 48 – 42 19 – 24 il
bianco vince come illustrato in precedenza, ma
il suo avversario ha preparato una trappola.

**47... 25 – 30!
48.35 x 13 21 – 27
49.32 x 21 17 x 48
50.39 – 33 48 – 31**



J. Lemstra – A. Zandberg

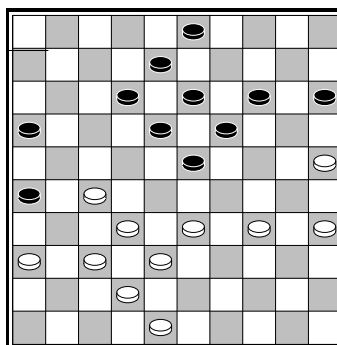
Cambiando il pezzo 29 comincia un ottimo,
piano tattico che porta alla Podkowa.

**1.40 – 34! 29 x 40
2.45 x 34 10 – 14
3.38 – 33! 11 – 17**

Dopo 3... 14 – 20 4.25 x 14 19 x 10 5.28 x 19
13 x 24 6.34 – 30 3 – 9 7.30 x 19 9 – 13 il
bianco vince con 8.43 – 39 13 x 24 9.37 – 31
B+.

3... 15 – 20 4.33 – 29! porta ad una legatura
incrociata micidiale.

**4.43 – 38 17 – 22
5.28 x 17 21 x 12**



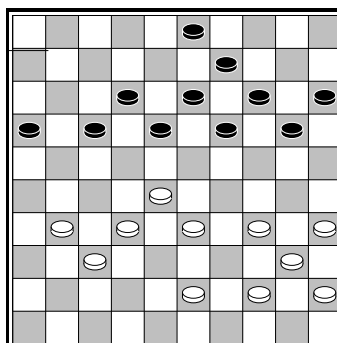
Poiché non ha il pezzo in 28, il bianco può
utilizzare il piano d'accerchiamento del centro
denominato Podkowa.

6.33 – 29!

Minaccia 27 – 22, mentre 23 – 28 32 x 23
19 x 28 consente al bianco di forzare la cattura
di un pezzo con 38 – 32! 13 – 19 32 x 23
19 x 28 37 – 31! 26 x 37 42 x 31 e la minaccia
27 – 21 non può essere parata.

**6... 12 – 17
7.37 – 31! 26 x 28
8.27 – 22 18 x 27
9.29 x 20 15 x 24
10.25 – 20 24 x 15
11.38 – 33 28 x 30
12.35 x 2**

Una combinazione bella e molto pratica.



F. Fennema – C. van Leeuwen

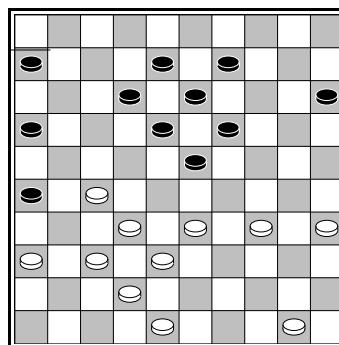
Il nero che muove, può sfruttare gli spazi vuoti
nella posizione del bianco.

1... 16 – 21!

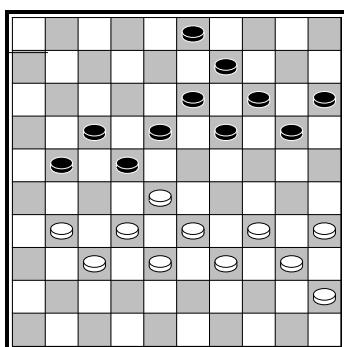
Il bianco non può attaccare il pezzo 21 con 31 – 27? a causa di 20 – 24 – 29 N+.

2.43 – 38 18 – 22

Il nero costruisce una podkowa. Il bianco ha perso il controllo della casella 27, mentre il pezzo in <16> non è necessario in questa posizione.



3.44 – 39 12 – 18!



Minaccia di costruire una legatura incrociata con 18 – 23.

Una risposta logica sarebbe 4.34 – 29 20 – 24!

5.29 x 20 15 x 24 6.39 – 34 14 – 20 7.31 – 26
Dopo 7... 34 – 29 20 – 25 8.29 x 20 15 x 14
9.35 – 30 14 – 20 seguita da 18 – 23 con un legatura incrociata "mortale".

7... 22 – 27! 8.34 – 29 18 – 23 9.29 x 18
13 x 22 10.40 – 34 20 – 25 11.34 – 29
25 – 30!! 12.29 x 20 30 – 34 e dopo questo brillante sacrificio il bianco è completamente bloccato.

4.28 – 23 18 x 29
5.34 x 23 19 x 28
6.32 x 23 13 – 19!
7.38 – 32 19 x 28
8.32 x 23 20 – 24
9.40 – 34 14 – 19!
10.23 x 14 9 x 20

Il nero esegue un attacco molto forte!
Il bianco non può evitare lo sfondamento.

11.34 – 30 24 – 29
12.33 x 24 20 x 29
13.37 – 32 29 – 34
14.32 – 28 22 x 44
15.30 x 50 17 – 22

Il bianco si è arreso.

D. Edelenbos – J. Haga

L'immediata 33 – 29 non funziona, perché il nero risponde semplicemente 19 – 24 x 24, quindi il bianco quindi si prepara a giocare questa mossa successivamente.

1.35 – 30! 9 – 14
2.33 – 29! 6 – 11

Nella partita il nero ha giocato 23 – 28 32 x 23
19 x 28 38 – 32! 13 – 19 32 x 23 19 x 28
37 – 31 26 x 37 42 x 31 B+.

E' interessante analizzare questa posizione, il nero non deve avere paura di 27 – 22.

3.50 – 44 11 – 17
4.44 – 39 17 – 21

Dopo 4... 17 – 22 5.39 – 33 22 x 31
6.36 x 27 il nero non ha nessuna mossa buona.

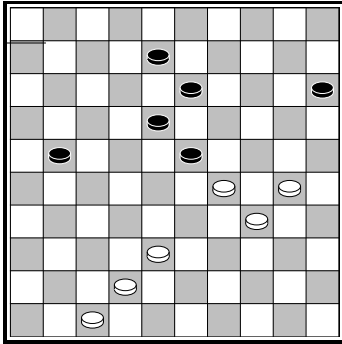
4... 14 – 20 viene punita da 5.37 – 31 &
6.27 – 22 B+.

5.38 – 33 12 – 17

5... 14 – 20 è seguita da 37 – 31 26 x 28
33 x 22 21 x 32 42 – 37 etc. B+.

6.48 – 43 17 – 22
7.43 – 38 22 x 31
8.36 x 27 8 – 12
9.30 – 25 12 – 17
10.27 – 22 17 x 28
11.33 x 22 18 x 27
12.29 x 20 15 x 24
13.39 – 33 19 – 23
14.25 – 20 24 x 15
15.33 – 29

E il bianco vince.



Flits – J. Krajenbrink

Per poter accerchiare la posizione del nero, il bianco deve impedire entrambe le mosse: 23 – 28 e 21 – 27.

1.38 – 32!

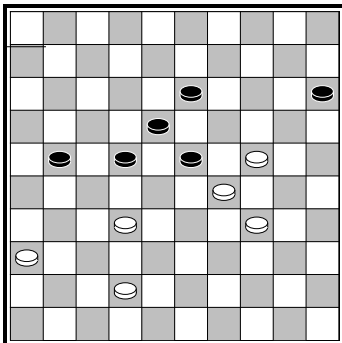
Esercizio 6.1 Rispondi alle domande:

A) Come vince il bianco dopo 1... 15 – 20?

Dopo 1... 13 – 19 2.42 – 37! 15 – 20 3.37 – 31 21 – 26 il bianco vince tatticamente.

B) Come vince il bianco?

1... 8 – 12
2.30 – 24 12 – 17
3.47 – 41 17 – 22
4.41 – 36

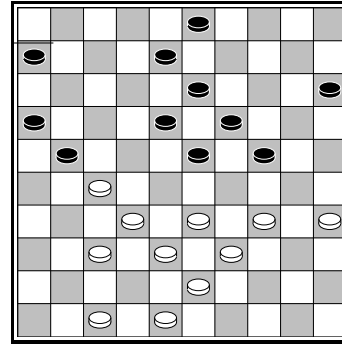


La posizione del nero è troppo sviluppata, per questo motivo perde il controllo sulla <27>. Bastano tre varianti per mostrarlo:

1) 4.... 22 – 28 5.42 – 37 21 – 26 6.34 – 30 B+

2) 4... 22 – 27 5.42 – 38 21 – 26 6.32 x 21 26 x 17 7.38 – 32 17 – 22 (17 – 21 36 – 31 21 – 26 31 – 27 +) 8.32 – 27 22 x 31 9.36 x 27 23 – 28 10.34 – 30 B+

3) 4... 21 – 26 5.32 – 27 22 x 31 6.36 x 27 23 – 28 7.34 – 30 B+



J. Okken – J. Sysel

Il bianco ha intenzione di costruire una formazione tipica: l'arco 30 / 34 / 35 combinato con il treppiede 33 / 38 / 42.

1.34 – 30! 15 – 20
2.39 – 34 20 – 25
3.48 – 42! 6 – 11

Il pezzo 47 è necessario per difendere il pezzo 27.

Dopo 3... 3 – 9 4.33 – 29 24 x 33 5.38 x 29 18 – 22 6.27 x 18 23 x 12 7.29 – 23 19 x 28 8.32 x 23 13 – 18 9.23 – 19 il bianco continua ad attaccare sull'ala corta.

4.33 – 29! 24 x 33
5.38 x 29 11 – 17
6.43 – 39 3 – 9
7.29 – 24!

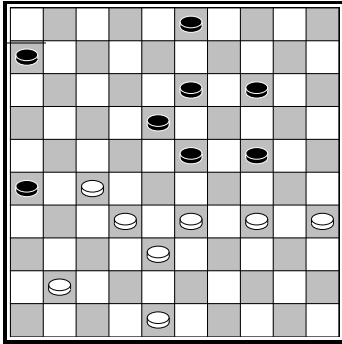
Impedendo al nero di arretrare con 18 – 22.

7... 21 – 26
8.39 – 33 8 – 12?

Una difesa migliore potrebbe essere 17 – 22 9.47 – 41 22 x 31 10.41 – 36 8 – 12 11.36 x 27 12 – 17 12.33 – 28 9 – 14 13.42 – 38 16 – 21! 14.27 x 16 18 – 22 15.38 – 33 22 – 27 16.32 x 12 23 x 41 etc.

9.33 – 28 17 – 21
10.28 – 22! 9 – 14
11.22 – 17

E il bianco ha vinto.



V. Tomass – J. Depaepe
Campionato Mondiale Giovanile, 2002

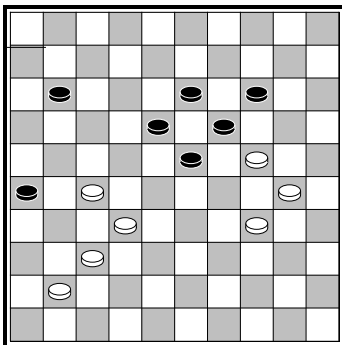
1.48 – 42 14 – 19?

Questa è una mossa sbagliata, costruire la costruzione 13/ 18 / 19 / 12 è debole. Molto più flessibile è 14 – 20 che lascia la possibilità di giocare ancora con il pezzo in 13.

2.33 – 29! 24 x 33
3.38 x 29 6 – 11
4.35 – 30 3 – 9
5.29 – 24!

Una tipico accerchiamento podkowa, che impedisce l'arretramento con 18 – 22.

5... 9 – 14 6.42 – 37!



Una mossa brillante, che blocca il nero in una maniera brillante. 6...42 – 38? 11 – 16! 7.38 – 33 16 – 21! 8.27 x 16 18 – 22! non avrebbe portato a nient'altro che ad un pareggio.

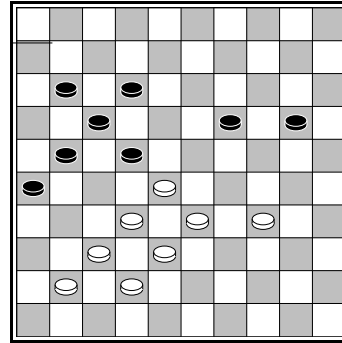
6... 11 – 17
7.41 – 36 17 – 22
8.36 – 31 22 – 28

Il bianco aveva già calcolato questa posizione, nel finale beneficerà del pezzo bloccato in <26> che verrà utilizzato per eseguire un tiro.

9.34 – 29 23 x 25
10.32 x 12 19 x 30

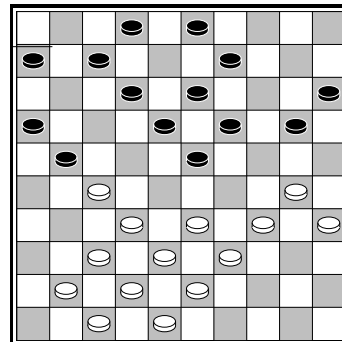
11.12 – 7 30 – 34
12. 7 – 1 34 – 39
13. 1 – 6 39 – 43
13.37 – 32! 26 x 28
14.6 x 48 13 – 19
15.48 – 34

E il nero si è arreso.



E. van Hierden – S. Buurke

Esercizio 6.2 Il nero che muove per primo ha un piano vincente, che gli permette di bloccare l'avversario. Cerca di trovarlo!



L. Schnieders – M. Sanders

1.33 – 29 2 – 8

Più flessibile è 1.30 – 25 e sperare di giocare prossimamente la mossa d'accerchiamento 33 – 29.

2.39 – 33 20 – 24?

Questo è un classico errore in queste posizioni, il nero cambia troppo presto in <24>. E' meglio aspettare e far prendere al bianco una decisione difficile.

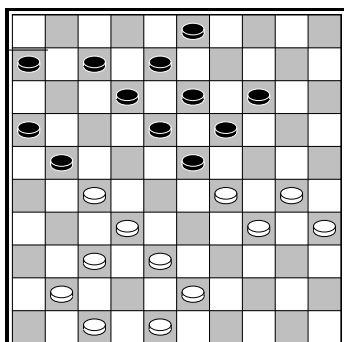
Dopo 27... 21 – 26 28.41 – 36 6 – 11 il bianco non può più aspettare e dovrebbe giocare 29.30 – 25! Dopo 11 – 17 30.25 x 14 il nero non può prendere 9 x 20 a causa di 29 – 24 19 x 28 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27

37 – 32 28 x 37 42 x 2 B+, dovrebbe prendere indietro con 30... 19 x 10 cambiando partita.

29.33 – 29! 24 x 33

30.38 x 29 9 – 14

31.42 – 38!



Sfuggire alla Podkova giocando 31.. 23 – 28 32.32 x 23 19 x 28 non è soddisfacente per il nero, poiché dopo 33.29 – 24! 21 x 32 34.38 x 27 il bianco è in vantaggio, ad esempio: 3 – 9 35.30 – 25 14 – 19 36.34 – 30 9 – 14 37.43 – 38 7 – 11

Dopo 6 – 11? 38.48 – 42! il bianco è in posizione vincente, ad esempio 18 – 23 39.27 – 21! 16 x 27 40.38 – 32 27 x 38 41.42 x 22 B+.

38.48 – 42 11 – 17 39.27 – 22! 18 x 27 40.24 – 20! 13 – 18! 41.20 x 9 19 – 24 42.30 x 19 27 – 32! 43.38 x 27 8 – 13 44.19 x 8 12 x 14 45.35 – 30 con un finale migliore per il bianco.

Dopo 31.3 – 9 il bianco ottiene una Podkova fantastica: 32.38 – 33 21 – 26 33.43 – 39 7 – 11 34.30 – 24! 19 x 30 35.35 x 24

Minaccia 24 – 19 seguita da 37 – 31 etc.

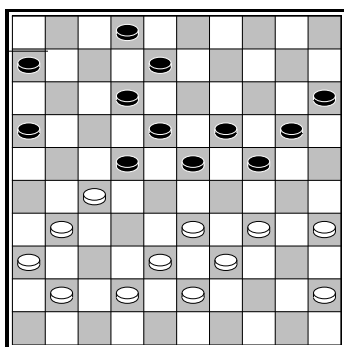
35... 14 – 19 36.24 – 20 11 – 17

36... 9 – 14 37.20 x 9 13 x 4 viene punita da 37 – 31! N+.

37.20 – 15 9 – 14 38.29 – 24 19 x 30

39.34 x 25 17 – 21 40.39 – 34 6 – 11

41.34 – 30 11 – 17 42.33 – 28 B+.



Alchul – Michailovskaja

Il finto mercante di legno è spesso utilizzato per ottenere un Podkova. Il piano d'accerchiamento inizia rompendo il finto mercante.

33.31 – 26! 22 x 31

34.36 x 27 20 – 25

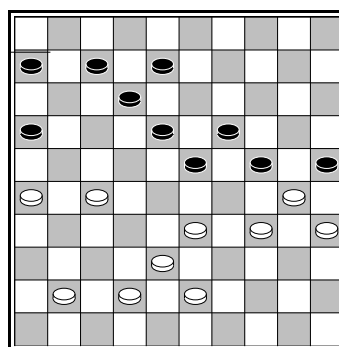
Il centro nero non è forte, il pezzo in 15 è debole e non ha il controllo sulla <9>, non ci sono formazioni attive. Il bianco costruisce il tipico arco con le pedine 30 / 34 / 35.

35.34 – 30 25 x 34

36.39 x 30 2 – 7

37.45 – 40 15 – 20

38.40 – 34 20 – 25



39.38 – 32!

Una mossa perfetta, il bianco non ha fretta di giocare 33 – 29 x 29 dopo della quale il nero potrebbe sfuggire alla podkova con 23 – 28!, questa mossa elimina questa via di fuga.

39... 6 – 11

40.43 – 38 11 – 17

41.33 – 29 24 x 33

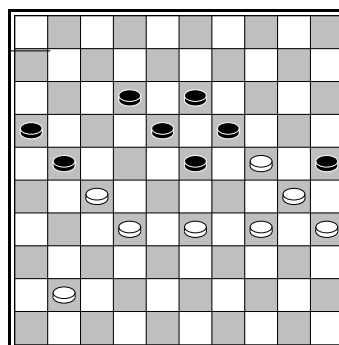
42.38 x 29 17 – 21

43.26 x 17 12 x 21

44.29 – 24 8 – 13

45.42 – 38 7 – 12

46.38 – 33



Nonostante il bianco abbia una buona formazione Podkowa, il nero può ancora difendersi giocando:

46... 21 – 26!

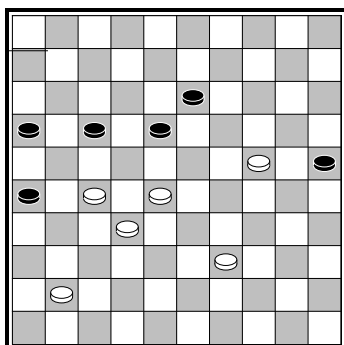
1) 47.33 – 28 16 – 21! 48.27 x 16 26 – 31
49.41 – 36 31 – 37 50.32 x 41 23 x 32
51.41 – 37 32 x 41 52.36 x 47 12 – 17 e il nero riesce a pareggiare con un pezzo di meno.

2) 47.41 – 37 12 – 17 48.33 – 28 17 – 21
49.34 – 29 25 x 34 50.29 x 40 19 x 30
51.28 x 8 18 – 23 52.35 x 24 23 – 28
53.32 x 23 21 x 41 =.

46... 12 – 17
47.33 – 28 21 – 26

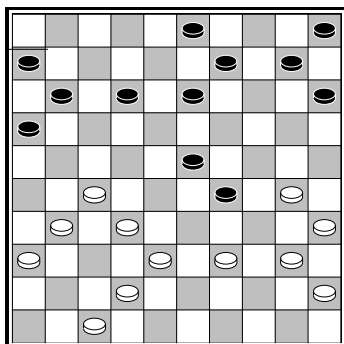
Con la prossima manovra il bianco prende tutte le caselle strategiche.

48.34 – 29! 23 x 34
49.30 x 39 19 x 30
50.35 x 24



50... 16 – 21
51.27 x 16 18 – 22
52.39 – 33 26 – 31
53.41 – 37! 31 x 42
54.33 – 29 22 x 33
55.29 x 47

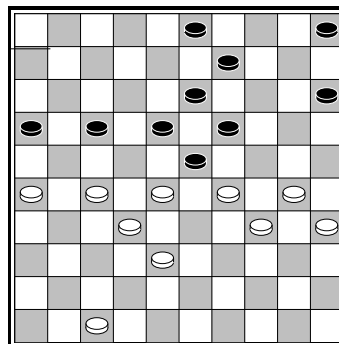
Il nero si è arreso.



N. Mistsjanski – V. Zvirbulis

Dopo che il pezzo 29 viene cambiato, il bianco può accerchiare il centro dell'avversario.

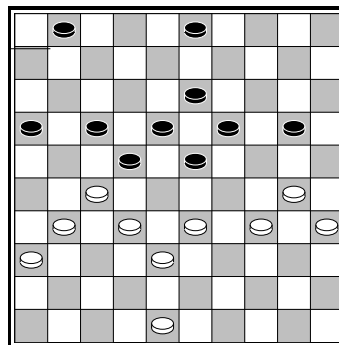
30.40 – 34 29 x 40
31.45 x 34 10 – 14
32.39 – 33 14 – 19
33.33 – 29! 12 – 18
34.38 – 33 11 – 17
35.42 – 38 17 – 22
36.31 – 26 22 x 31
37.36 x 27 6 – 11
38.33 – 28 11 – 17



Esercizio 6.3 Il bianco ha eseguito un tiro a dama. Cerca di trovarlo!

Invece che 38... 11 -17 giochiamo 38... 5 – 10 e continuiamo con 39.38 – 33

Esercizio 6.4 Come vince il bianco dopo 39... 10 – 14 o 39... 11 – 17?



T. Goedemoed – P. Hoopman

Il bianco può giocare 31 – 26 22 x 31 36 x 27 17 – 22 33 – 29 etc. ma ha un piano ancora più forte, dal quale il nero difficilmente può sfuggire .

37.48 – 42 1 – 6

La miglior difesa consiste in 20 – 25 seguita da 3 – 9.

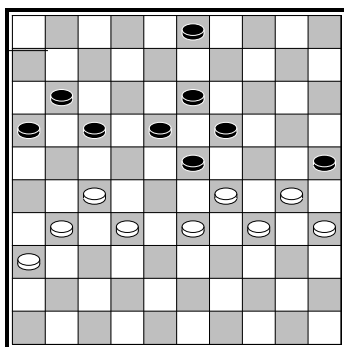
38.33 – 28 22 x 33
39.38 x 29 6 – 11

Ora è troppo tardi per 20 – 25: 40.31 – 26
 3 – 9 41.29 – 24! 9 – 14 42.42 – 38 23 – 29
 42... 17 – 22 43.38 – 33 22 x 31 44.36 x 27
 significherebbe la sconfitta del nero.

40.42 – 38 20 – 25

40... 17 – 22 41.31 – 26 22 x 31
 42.36 x 27 3 – 9 43.30 – 25 19 – 24 44.25 x 3
 24 x 42 45.32 – 28 23 x 21 46.26 x 6 porta ad
 un finale molto inferiore per il nero.

41.38 – 33



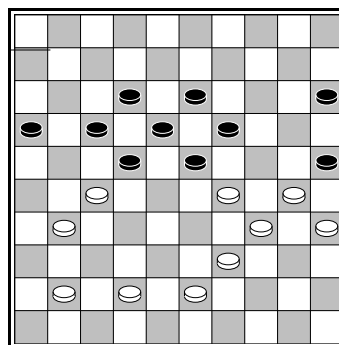
La podkowa è come una corda intorno al collo
 del nero.

41... 17 – 22
42.31 – 26 22 x 31
43.36 x 27 11 – 17
44.33 – 28 3 – 8

Il bianco finisce la partita con una manovra già
 vista nella partita Alchul – Michailovskaja.

45.29 – 24 8 – 12
46.34 – 29 23 x 34
47.30 x 39 19 x 30
48.35 x 24

Il bianco ha preso tutte le caselle strategiche e
 il nero non ha la possibilità di difendersi.
 Dopo 16 – 21 27 x 16 18 – 22 39 – 33 12 – 18
 32 – 27 22 x 31 26 x 37 il nero ha
 abbandonato.

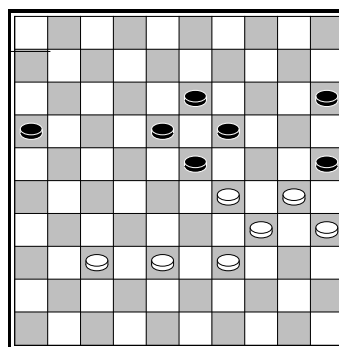


H. Jansen – J. Stokkel

43.41 – 36 17 – 21
44.42 – 38 21 x 32
45.38 x 27 12 – 17
46.31 – 26 22 x 31
47.36 x 27

Il bianco rompe il finto mercante per
 accerchiare il centro del nero: 23 – 28
 48.30 – 24 19 x 30 49.35 x 24 17 – 22
 50.43 – 38 22 x 31 51.26 x 37 il bianco
 guadagna il pezzo in 28.

47... 17 – 22
48.43 – 38 22 x 31



49... 15 – 20?

49... 16 – 21 50.38 – 32 21 – 26 51.32 – 27
 23 – 28 52.30 – 24 19 x 30 53.35 x 24 sembra
 persa per il nero ma dopo 53... 15 – 20!
 54.24 x 15 13 – 19 il bianco non può vincere.

50.38 – 32 20 – 24

50... 16 – 21 51.37 – 31 21 – 26 52.31 – 27
 20 – 24 53.29 x 20 25 x 14 54.30 – 24 19 x 30
 55.35 x 24 14 – 19 56.34 – 30 B+.

51.29 x 20 25 x 14
52.32 – 27 14 – 20

Esercizio 6.5 Mostra come vince il bianco
 dopo 52.... 23 – 28.

53.37 – 32

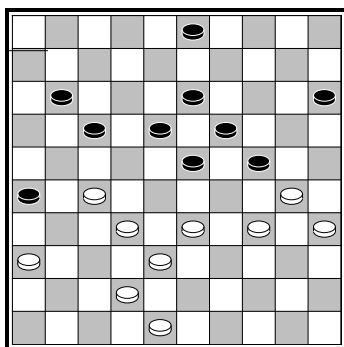
Entrambe 53... 20 – 24 54.39 – 33 B+ e
53... 20 – 25 54.30 – 24 19 x 30 55.35 x 24
perdono, il nero si arrende.



Hans Jansen alias "Il mistico"

A volte nella posizione podkowa
anziché muovere 33 – 29 si può
giocare 33 – 28 per controllare l'ala!

Nel prossimo diagramma vedremo un esempio
riguardante la strategia riportata nel box.



G. Kolk – K. Posthumus

Il bianco ha costruito la podkowa.
A causa del pezzo debole in <15> e della
mancanza di formazioni sull'altra ala del nero,
il bianco ha diversi piani; andare in <29> non
funziona. 1.33 – 29 24 x 33 2.38 x 29 17 – 22

non dà nulla al bianco, il nero attaccherà in
<27> di nuovo.

Molto meglio è 1.27 – 21 che forza il nero a
giocare 3 – 9 2.21 x 12 18 x 7 3.33 – 29
24 x 33 4.38 x 18 13 x 22 6.34 – 29 con
un'ottima posizione d'attacco.

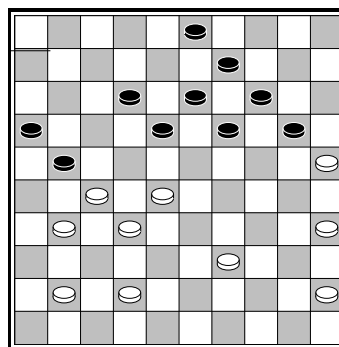
Ma c'è un altro piano importante prendere il
controllo delle ali nelle posizioni classiche
chiuse.

1.33 – 28! 24 – 29

1... 26 – 31 2.27 – 22 il bianco guadagna un
pezzo. Dopo 1... 15 – 20 2.48 – 42 la minaccia
27 – 22 non può più essere evitata.

2.36 – 31! 29 x 40
3.35 x 44 26 x 37
4.42 x 31 15 – 20
5.31 – 26

Dopo 20 – 25 6.48 – 43 25 x 34 7.27 – 22
18 x 27 8.32 x 12 23 x 32 9.38 x 27 19 – 24
10.27 – 22 il bianco ha ottime possibilità di
vincere.



R. Cousijnsen – T. Goedemoed

Dopo 38.31 – 26 12 – 17 39.39 – 33 il nero
potrebbe giocare 39... 20 – 24 (39... 18 – 23 è
anche buona) 40.41 – 37 18 – 23! 41.42 – 38
13 – 18 42.45 – 40 14 – 20 43.25 x 14 9 x 20
44.40 – 34 20 – 25 45.37 – 31 3 – 8 e il bianco
è completamente bloccato. Un bel modo di
vincere!

38.42 – 37 21 – 26
39.39 – 33

39.41 – 36 20 – 24 40.45 – 40 3 – 8 è anche
perdente. Il bianco non può giocare 41.40 – 34
a causa di un Coup Philippe, mentre dopo
41.39 – 33 3 – 8 42.45 – 40 12 – 17 il bianco
deve rifugiarsi in un finale complicato con
43.33 – 29 24 x 22 44.32 – 28 22 x 33
45.27 – 21 16 x 27 46.31 x 11, poiché
43.40 – 34 fallisce a causa di 24 – 30
44.35 x 24 19 x 39 45.33 x 44 18 – 22 N+.

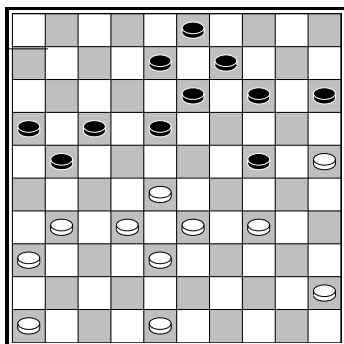
39... 12 – 17
 40.45 – 40 20 – 24
 41.41 – 36 17 – 21

La legatura a trifoglio è decisiva.

42.28 – 22 18 – 23

Il bianco ha abbandonato.

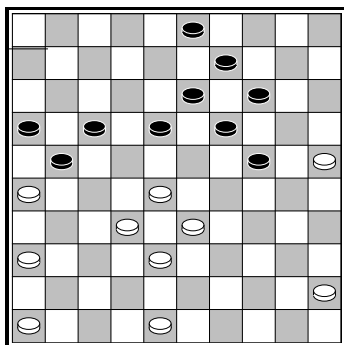
Dopo 43.33 – 28 entrambe 43... 3 – 8
 44.40 – 34 24 – 30 etc. N+ e 43... 14 – 20
 44.25 x 14 9 x 20 45.40 – 34 24 – 29!
 45... 20 – 25? Fallisce a causa di 22 – 17 &
 34 – 29 B+
 46.34 – 30 20 – 24!
 46... 20 – 25? Fallisce a causa di 47.22 – 17 &
 28 – 22 – 18 =
 47.30 – 25 3 – 9 il nero vince.



C. van der Tak – J. Krajenbrink

Il giocatore con il nero, nella partita precedente, ha utilizzato la stessa strategia eseguita nella partita che andiamo a vedere adesso, del famoso allenatore di dama olandese Johan Krajenbrink; questo dimostra quanto si può apprendere dallo studio delle partite e delle strategie di altri giocatori!

35... 13 – 19
 36.34 – 29 8 – 13
 37.29 x 20 15 x 24
 38.31 – 26



38... 18 – 23!

Il nero ha guadagnato spazio sull'ala lunga dopo la debole 36.34 – 29.

Siccome il bianco non ha i pezzi 37 e 39, il suo centro non è per niente forte, quindi il nero può bloccare l'avversario utilizzando i pezzi bloccati 16 / 17 / 21 a suo beneficio. Poiché il pezzo 46 rimane arretrato, questo blocco non è economico.

39.36 – 31 14 – 20
 40.25 x 14 9 x 20

Per prendere sempre più il controllo dell'ala lunga.

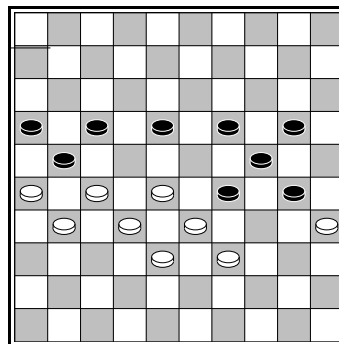
41.31 – 27 13 – 18

42.48 – 43 23 – 29 43.43 – 39 29 – 34!
 44.39 x 30 24 x 35 45.33 – 29 19 – 24
 46.38 – 33 24 – 30 47.28 – 23 20 – 25
 48.23 x 12 17 x 8 49.26 x 17 35 – 40
 50.45 x 34 30 x 37 N+.

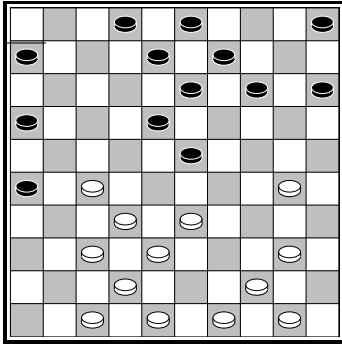
42.45 – 40 23 – 29
 43.40 – 35 20 – 25
 44.48 – 43 3 – 9

La marcia della pedina sapiente sarà decisiva.

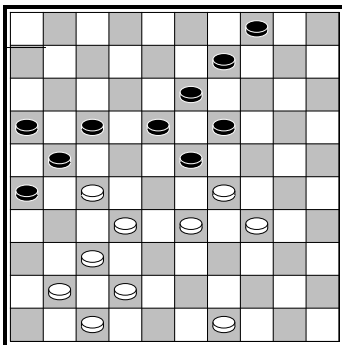
45.46 – 41 9 – 14
 46.41 – 37 14 – 20
 47.37 – 31 25 – 30
 48.43 – 39



Il nero avrebbe dovuto finire adesso la partita, eseguendo uno pseudo sacrificio 48... 30 – 34! 49.39 x 30 20 – 25 N+; in partita giocata invece ha vinto il finale dopo 48... 20 – 25 49.28 – 22 etc.



Esercizio 6.5 Come può forzare la vittoria il bianco ?

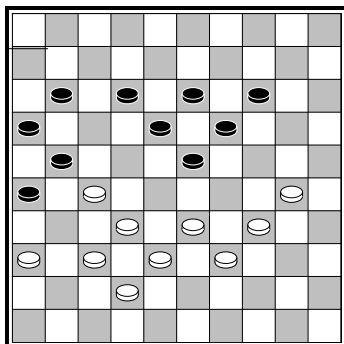


Esercizio 6.6 Come può forzare la vittoria il bianco?



7. L'accerchiamento fallito

Naturalmente una "Podkowa" non sempre porta ad un accerchiamento di successo; soprattutto se il centro avversario è forte, le cose si ribaltano contro il giocatore che ha costruito la Podkowa.



M. Korenevski – V. Agafonov

Il centro nero è troppo forte per essere circondato. Se gioca 1... 14 – 20? il bianco ottiene un buon accerchiamento con 2.33 – 29! Sulla 1... 11 – 17 il bianco gioca 2.33 – 28! Tuttavia il nero utilizza un sacrificio importante per spaccare la posizione del bianco:

1... 23 – 28!
2.33 x 22 19 – 23

Dopo questo sacrificio il nero minaccia di sfondare con 11 – 17 22 x 11 16 x 7 27 x 16 23 – 28 32 x 23 18 x 40.

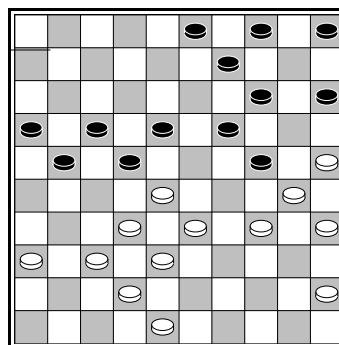
Il bianco poteva sfuggire giocando la miracolosa variante 37 – 31 26 x 48 16 – 11 48 x 19 11 x 2 40 – 45 36 – 31 45 – 50 38 – 32 19 x 26 2 x 10 =.

3.36 – 31 11 – 17
4.22 x 11 16 x 7
5.27 x 16 23 – 28
6.32 x 23 18 x 40
7.39 – 34 40 x 29
8.31 – 27

Nella partita è stata giocata la mossa 8... 13 – 18?, ma qui vi mostriamo la variante più forte per il nero.

8... 13 – 19
9.37 – 32 14 – 20
10.30 – 25 20 – 24

Con lo sfondamento vincente per il nero.



T. Goedemoed – D. Slotboom

Il nero ha costruito la podkowa per circondare il centro bianco, ma il centro è troppo forte. I pezzi 36 / 37 / 42 / 48 danno il controllo sulla casella <27>. Il bianco voleva giocare 45 – 40 seguita da 34 – 29 ma ha notato una possibilità tattica per l'avversario: 31.45 – 40 15 – 20! 32.34 – 29 21 – 27! 33.32 x 23 4 – 10 34.28 x 17 19 x 39 35.30 x 19 14 x 45 36.25 x 14 10 x 19 N+ . 31.45 – 40 15 – 20 32.37 – 31 18 – 23 lascia un pezzo appeso in <40>.

31.34 – 29 5 – 10
32.29 x 20 15 x 24
33.45 – 40 22 – 27

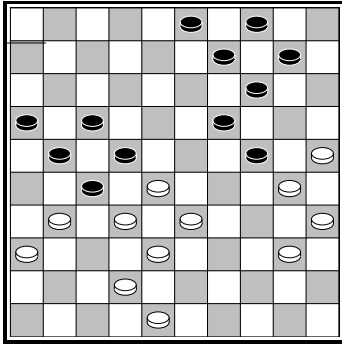
Il nero cerca ancora di vincere la partita. Avrebbe invece dovuto difendere la sua posizione, giocando 33... 18 – 23 34.40 – 34 21 – 27 35.32 x 12 23 x 43 36.48 x 39 22 – 28 37.33 x 22 24 – 29 38.34 x 23 19 x 8 con un piccolo vantaggio per il bianco

Dopo la pericolosa 33... 9 – 13 34.40 – 34 il nero non deve giocare 3 – 9? 35.34 – 29 10 – 15 36.29 x 20 15 x 24 37.28 – 23 19 x 39 38.30 x 8 e 39 – 44 viene punita da 25 – 20 14 x 25 35 – 30 25 x 34 32 – 28 22 x 33 38 x 49 +.

34... 4 – 9 è anche meglio per il bianco dopo 35.37 – 31 3 – 8 36.31 – 26.

Giocare 22 – 27? adesso è un errore. Entrambe le ali del nero non sono supportate da pezzi centrali, ci vuole troppo tempo per trasportare il pezzo 3 in <18>.

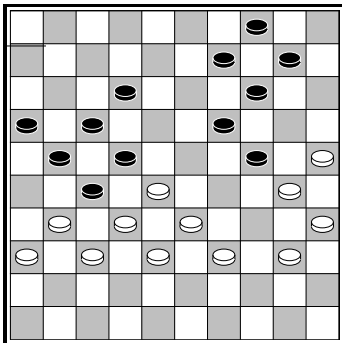
34.37 – 31 18 – 22



Il bianco può eseguire un semplice piano con 35.40 – 34 3 – 8 36.34 – 29 10 – 15 37.29 x 20 15 x 24 38.33 – 29! 24 x 33* 39.28 x 39 8 – 12 40.31 – 26 e la sua posizione è superiore. Dopo 22 – 28 11.32 x 23 19 x 28 12.38 – 33 28 – 32 13.33 – 29 l'attacco del nero viene fermato.

Il bianco sceglie una variante tattica per sorprendere l'avversario, che aveva poco tempo a disposizione.

35.42 – 37 3 – 8
36.48 – 43 8 – 12
37.43 – 39



37... 12 – 18?

Il nero avrebbe dovuto giocare 37... 21 – 26 38.32 x 21 16 x 27. Il bianco non può sfondare con 39.37 – 32 26 x 37 40.32 x 21 17 x 26 41.28 x 8 a causa della bella risposta 19 – 23: 42.30 x 28 9 – 13 42.8 x 19 14 x 45 N+.

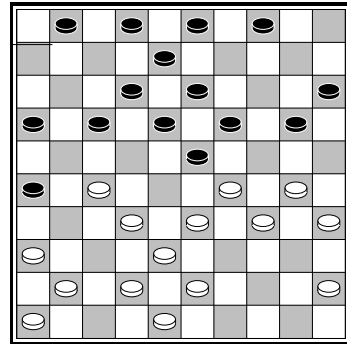
37... 21 – 26 38.32 x 21 16 x 27 38.39 – 34! *Impedendo il cambio indietro* 19 – 23 con 28 x 19 24 x 13 33 – 28 B+.

38... 12 – 18 39.25 – 20 24 x 15* 40.33 – 29 2 x 42 41.31 x 24 42 x 31 42.36 x 27 14 – 19 43.24 x 13 9 x 18 44.29 – 23 18 x 29 45.34 x 23 e il nero può difendere la sua posizione anche se peggiore.

38.28 – 23!

Il nero è caduto nella trappola preparata. Dopo 38... 18 x 29 39.39 – 34! il nero non ha dei tempi buoni a sua disposizione e perde!

Nella partita si è continuato con 38... 19 x 28 39.32 x 12 17 x 8 40.30 x 19 14 x 23 e dopo 41.31 – 26 il nero si è arreso..



M. Kroesbergen – J. van den Akker
Muove il nero

Esercizio 7.1 Descrivi le caratteristiche rilevanti di questa posizione.

E' meglio per il bianco o per il nero e perché? Quale mosse potrebbe giocare il nero e quale mossa non dovrebbe giocare?



Soluzioni - Sezione 3

Lezione 1: I tempi nella classica

1.1 Sviluppo = -4. Il bianco ha più mosse d'attesa e quindi ha una posizione migliore.

1.2 Sviluppo = -1 Tuttavia, in questa situazione più importante dello sviluppo è che il nero ha un pezzo debole in <15> e il bianco può utilizzare la formazione olimpica. La posizione è migliore per il bianco.

1.3 Sviluppo = -10. A volte un sottosviluppo del genere è troppo elevato, perché l'avversario può rompere la struttura classica. In questo caso il nero non può rompere la classica e quindi la posizione è molto buona per il bianco.

1.4 Sviluppo = -4. Entrambi i giocatori non hanno debolezze, la posizione è migliore per il bianco.

Lezione 2: I pezzi deboli

2.1 27 – 21 seguita da 28 – 23 B+.

2.2 A) 34 – 30 13 – 18 N+
B) 35 – 30 24 x 35 33 – 29 17 – 22 N+
C) 27 – 22 21 – 26 22 x 11 16 x 7 34 – 30 13 – 18 N+

2.3 25 – 20! B+

2.4 48 – 42? porta a Ricou – Garoute (24 – 29! 33 x 24 17 – 22 28 x 17 21 x 12 etc. N+). Pertanto il bianco dovrebbe giocare 48 – 43!

2.5 15 – 20! come nella partita Alfaisi – Tsjizjow.

2.6 Il bianco non dovrebbe giocare 31 – 26? perché il sacrificio 16 – 21 diventerebbe forte e il bianco potrebbe perdere controllo sulla casella 27. Il bianco dovrebbe giocare 34 – 30! 25 x 34 39 x 30 3 – 9 43 – 39 9 – 14 45 – 40 23 – 29 30 – 25 e adesso:

1) 18 – 23 31 – 26 13 – 18 28 – 22! 17 x 37 27 – 21 16 x 27 35 – 30 24 x 44 33 x 42 44 x 33 38 x 7 B+.

2) 17 – 21 31 – 26 11 – 17 28 – 22 17 x 37 26 x 8 13 x 2 27 – 21 16 x 27 35 – 30 24 x 44 33 x 42 44 x 33 38 x 29 B+

Lezione 3: Il controllo delle ali

3.1 A) 23 – 29 28 – 23 19 x 39 30 x 8 12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 43 B+

B) 16 – 21 27 x 16 24 – 29 33 x 24 18 – 22 24 – 20 22 x 31 20 x 7 B+

3.2 A) 17 – 22 26 – 21 22 x 31 33 – 28 16 x 27 32 x 21 23 x 32 38 x 36 +

B) 30 – 24 19 x 30 39 – 33 20 – 24 33 – 28 13 – 19 27 – 22 B+

3.3 Dopo 1.34 – 30! il nero deve rinunciare alla sua formazione olimpica, perché 7 – 11 sarebbe seguita dal Coup Springer con 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17 ad lib. 42 – 37 41 x 32 38 x 7 B+. 1.34 – 30 24 – 29 2.30 – 25 6 – 11 3.35 – 30 11 – 17 4.37 – 31 26 x 37 5.42 x 31 7 – 11 6.31 – 26 11 – 16 7.48 – 42 (16 – 21 8.27 x 16 18 – 22 9.32 – 27+) B+

Dopo 34 – 30 6 – 11 37 – 31! 26 x 37 42 x 31 il bianco controlla entrambe le ali.

3.4 34.39 – 33 10 – 14 33 x 24 14 – 20 27 – 21! 20 x 29 21 – 16! 11 – 17 48 – 42 8 – 12 45 – 40 18 – 22 30 – 24! etc. B+

3.5 28 – 23 19 x 48 30 x 8 12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 34 48 x 30 35 x 24 B+

3.6 27 – 21 16 x 27 32 x 21 23 x 32 38 x 27 e il blocco con il trifoglio è decisivo.

Lezione 4: Il blocco Ghestem

4.1 29 – 34 25 – 20 14 x 25 22 – 18 13 x 31 28 – 22 34 x 43 38 x 49 25 x 34 33 – 29 24 x 33 42 – 38 33 x 42 48 x 8 e il bianco ha vinto (Diouf memorial 1981)

4.2 34 – 29 e ora:

1) 24 x 33 38 x 29 23 x 34 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x 23 44 – 40 18 x 27 40 x 20 B+.

2) 23 x 34 37 – 31! 26 x 37 32 x 41 e ora:

2.1) 21 x 23 44 – 40 18 x 27 40 x 29

2.2) 21 x 43 48 x 30 18 x 27 28 – 23 19 x 28 30 x 10 B+

Lezione 5: Tatticismi

5.1 34 – 30? 25 x 34 39 x 30 17 – 22 28 x 26 23 – 28 32 x 12 13 – 18 12 x 23 19 x 48 30 x 10 48 x 47 B+.

5.2 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 40 – 34 ad lib. 35 x 4 B+

5.3 31 – 27 21 – 26 27 – 22 12 – 18* 34 – 29 23 x 43 48 x 39 18 x 27 32 x 21 26 x 17 28 – 23 19 x 28 33 x 2 +

5.4 27 – 22 18 x 40 45 x 3 B+

5.5 39 – 34 8 – 12 32 – 28! 23 x 21 26 x 8 13 x 2 34 – 29 B+

5.6 A) Il pezzo in <10>
 B) Il Coup Royal con 27 – 22 37 – 31 32 x 21 40 x 7 B+
 C) 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 27 – 21 16 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 3 B+

5.7 24 – 29! 22 x 11 16 x 7!
 1) 26 x 17 7 – 11 33 x 24 11 x 42 N+
 2) 33 x 24 20 x 29 26x 17 29 – 34 40 x 18 13 x 44 N+

5.8 28 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 31 41 – 37 27 x 49 36 x 9 3 x 14 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 40 – 35 49 x 40 45 x 34 48 x 30 35 x 2 25 – 30 2 x 35 20 – 24 35 x 10 5 x 14 50 – 44 (Goedemoed 2009) B+

5.9 38 – 33 29 x 47 36 – 31 26 x 37 32 x 41 47 x 30 35 x 2 B+

5.10 17–22 26 x 28 19 – 24 28 x 30 35 x 44 N+

5.11 28 – 22 9 – 13 32 – 28 (creando mosse libere) 35 – 30 21 x 32 33 – 29 18 x 27 29 – 24 20 x 29 34 x 5 25 x 34 5 x 46 B+

5.12 21 – 16? 4 – 9 16 x 7 18 – 22 27 x 20 15 x 43 48 x 39 8 – 12 7 x 18 13 x 42 +

5.13 27 – 21!
 1) 16 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17 ad lib. 42 – 37 41 x 32 38 x 7 B+
 2) 26 x 17 25 – 20 24 x 15 33 – 29 23 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 5 B+

5.14 24 – 29 33 x 24 14 – 20 25 x 14 9 x 29 39 – 34 19 – 24 28 x 17 11 x 33 34 x 12 6 – 11 30 x 19 11 – 17 12 x 21 16 x 40 N+.

5.15 Solo il sacrificio di Dussaut 1.27 – 22! 18 x 27 2.33 – 29 (13 – 18 3.29 – 24) vince. Non sono buone nemmeno 1.33 – 29? 19 – 24! N+ né 1.34 – 30? 18 – 22 2.27 x 20 21 – 27 3.32 x 21 13 x 14 N+.

5.16 1.39 – 33! (minacciando 34 – 30 e 30 – 24) 14 – 20 2.27 – 21! 26 x 17 3.33 – 29 13 – 18 4.28 – 22 17 x 28 5.34 – 30 23 x 25 6.32 x 3 B+

Lezione 6: Accerchiare il centro

6.1 A) 2.32 – 28 23 x 32 3.30 – 25 B+
 B) 4.32 – 28 ad lib. 5.30 – 25 ad lib. 25 x 3 B+

6.2 20 – 25 41 – 36 11 – 16 34 – 29 19 – 24 29 x 20 25 x 14 28 – 23 22 – 27 (prendendo una legatura incrociata decisiva) 33 – 29 12 – 18 23 x 12 17 x 8 etc. N+

6.3 28 – 22 17 x 37 47 – 42 37 x 48 27 – 22 18 x 27 29x18 13x22 30 – 25 48 x 30 35 x 4 B+

6.4 30 – 24 19 x 39 28 x 8 39 x 37 8 – 2 B+

6.5 33 – 28! e ora:
 1) 5 – 10 (o 14 – 20) 28 x 19 13 x 35 37 – 31 26 x 28 27 – 21 16 x 27 38 – 32 ad lib. 42 x 4 B+
 2) 14 – 19 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 40 – 34 30 x 39 44 x 4 B+
 3) 13 – 19 30 – 24 19 x 30 28 x 10 15 x 4* 40 – 35 30 – 34 48 – 43 guadagna il pezzo 34.
 4) 23 – 29 28 – 23 B+1

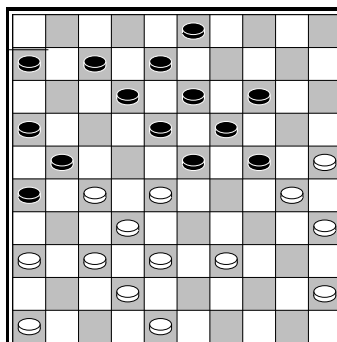
6.6 33 – 28! minacciando entrambe 29 – 24 e 28 – 22 34 – 30 32 x 3 +. Sulla 18 – 22 29 x 18 dopo 22 x 33 27 – 22 B+ e 22 x 31 28 – 22 B+ il bianco esegue un tiro a dama vincente.

Lezione 7: L'accerchiamento fallito

7.1 Il bianco controlla le caselle <27> e <29>, il nero possiede la <23>. Non ha preso il controllo della casella <24>, perché l'avversario può lottare per questa casella strategica giocando 20 – 24 x 24 in ogni momento. Il bianco ha una debolezza in <45> e solo poche mosse d'attesa.

Il nero dovrebbe quindi aspettare a giocare 20 – 24 x 24. Se esegue questo cambio troppo presto, il bianco cambia indietro con 33 – 29 x 29 e ha una buona posizione d'accerchiamento. Siccome il bianco non può mantenere il controllo sulla <29> la posizione del nero è molto superiore.

Il nero certamente non giocherà 22... 20 – 24? ma **22... 4 – 9 23.41 – 37 1 – 6 24.43 – 39** poiché il treppiede 33 / 38 / 42 non è più attiva, il nero può prendere il controllo della <24>. **24... 20 – 24 25.29 x 20 15 x 24 26.30 – 25 17 – 21 27.33 – 28 2 – 7 28.34 – 30 9 – 14**



Il nero ha una buona posizione, mentre l'ala lunga del bianco è debole con un pezzo inattivo in <46>. La posizione del bianco non è ancora senza speranza, ma dopo 29.38 - 33? il nero vince con un Coup Weiss (scoprirlo da solo!).

