

# GLI AVAMPOSTI DI CAVALLO

La casa ideale per un Cavallo è sicuramente un avamposto nel territorio nemico. Ovviamente una tale affermazione deve essere accuratamente definita nei suoi dettagli per non risultare generica e inservibile. Possiamo partire da alcune considerazioni sempre valide:

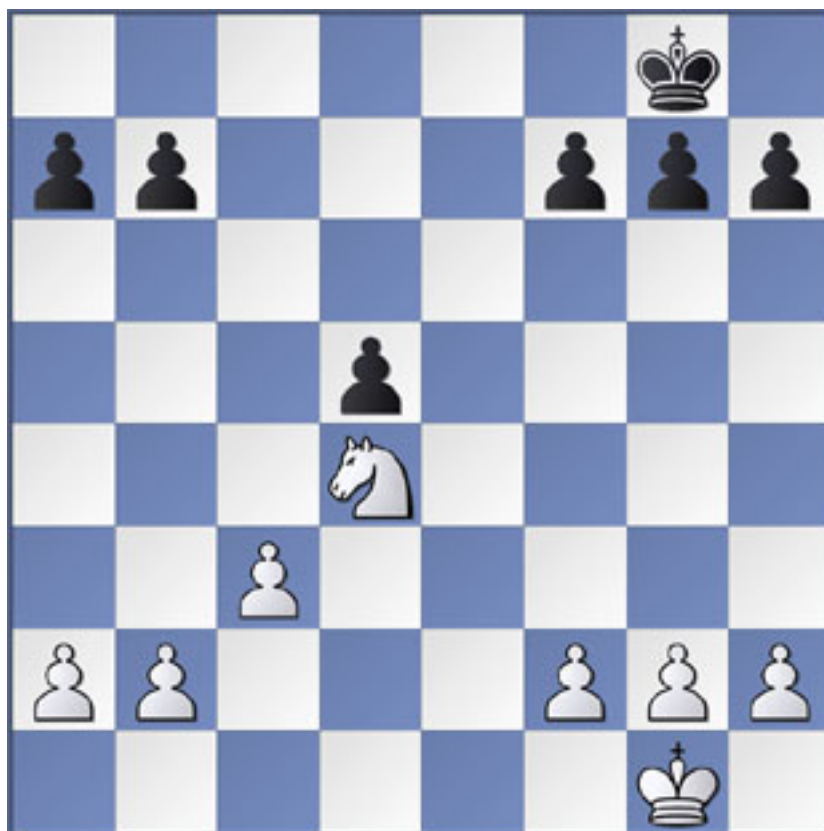
1. a causa del suo corto raggio d'azione, il Cavallo deve essere vicino alle linee nemiche.
2. Quando il Cavallo avanza può essere scacciato da un pedone o cambiato da un pezzo leggero; di solito è meno interessante per l'avversario il sacrificio di qualità, cioè dare una Torre per il Cavallo.

Il primo punto è chiaro se si considera che molti sacrifici vincenti contro la posizione avversaria coinvolgono Cavalli, pezzi che devono essere quindi vicini alle linee nemiche (spesso al Re) per poter innescare il sacrificio. I computer hanno insegnato che lunghe manovre di Cavallo per le retrovie sono spesso dubbie.

## Avamposti stabili e case deboli

Sono quelli in cui il Cavallo non può essere scacciato da un pedone avversario. Cioè il Cavallo occupa una **casa debole** dell'avversario. Se la casa è debole al massimo (cioè non può essere controllata da un pezzo leggero avversario), l'avamposto è *fortissimo*.

Osserviamo questa posizione ideale: il Cavallo non solo occupa un avamposto, ma funziona anche da bloccatore del pedone isolato.



In questo esempio fornito da Gelfer il Nero utilizza un procedimento standard per occupare la casa d5 (nell'apertura Siciliana con la configurazione dei pedoni neri in d6-e5, la casa d5 è una casa debole dello schieramento Nero):



**B**

1.Axf6 Axf6 2.Ad5!; dopo il cambio degli Alfieri il Cavallo s'installerà indisturbato in d5.

Un avamposto di Cavallo può anche giustificare un sacrificio, come nella Chekhover-Alatorsev (Leningrado 1934):



**B**

Dopo 27.Axh5!! gxh5 28.Cf5, anche le difese 28...Cf8 e 28...Af8 si rivelano insufficienti all'ingresso della Donna e della Torre in e1 via e3 nell'ala di Re dell'avversario.

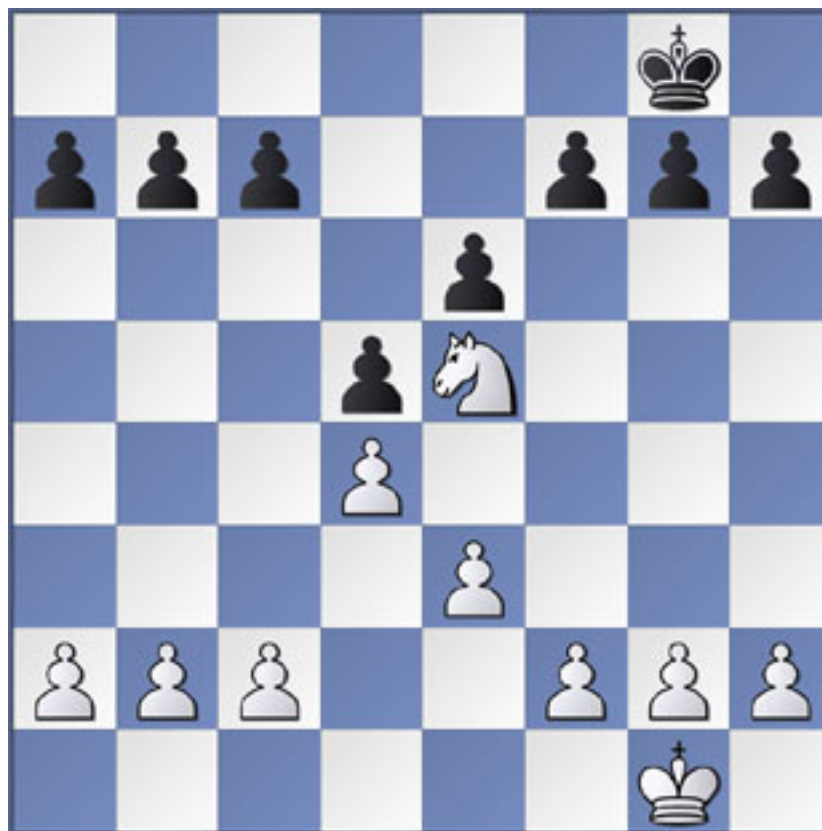
### **Avamposti instabili**

Sono quelli nei quali il Cavallo può essere scacciato da un pedone.

Ovviamente il quesito fondamentale è capire se la spinta del pedone che allontana il Cavallo è più o meno vantaggiosa per la parte che la esegue. I principianti hanno spesso la tendenza a eseguirla, intimoriti dal Cavallo,

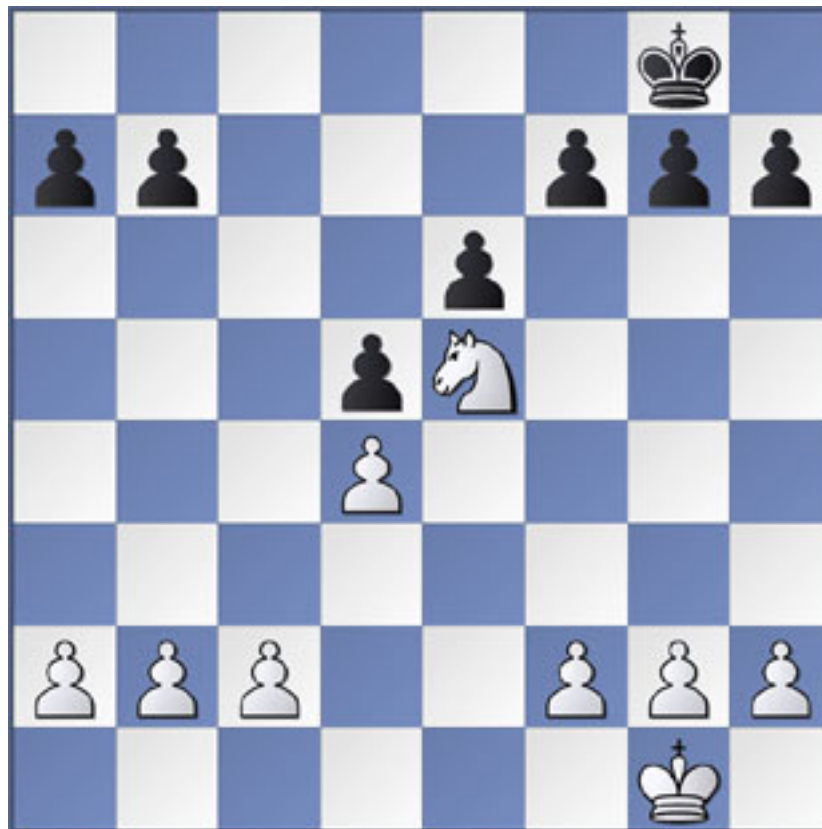
non considerando le debolezze più o meno permanenti che tale spinta può comportare (per esempio l'indebolimento di una casa ai lati del pedone spinto).

Nel diagramma che segue la spinta f6 appare abbastanza logica.



**N**

Molto meno lo è nel prossimo, perché la spinta in f6 avrebbe come risultato l'arretramento del pedone e6 che dovrebbe essere spinto a sua volta per non risultare una debolezza cronica nella formazione nera.



**N**

La trattazione degli avamposti instabili è molto più difficile perché attorno alla possibilità di eliminare l'avamposto con spinte di pedone ruota molto spesso il gioco. Si analizzi questa posizione di apertura della variante Leningrado della difesa Olandese.



## B

Il Bianco si affretta a giocare h4 per sostenere l'avamposto di Cavallo in f4. Ovviamente non è l'unica mossa possibile (per esempio si potrebbe giocare anche 1.0-0 g5 2.Cd3), ma è significativo che ad alti livelli sia la mossa più giocata. Se il Bianco vuole lasciare il Cavallo in f4 (e non per esempio dirottarlo in d3 per contrastare il Cavallo nero in c5 o per controllare c5 ed e5) per controllare d5, è sicuramente la mossa più logica!

## Il cambio dell'avamposto

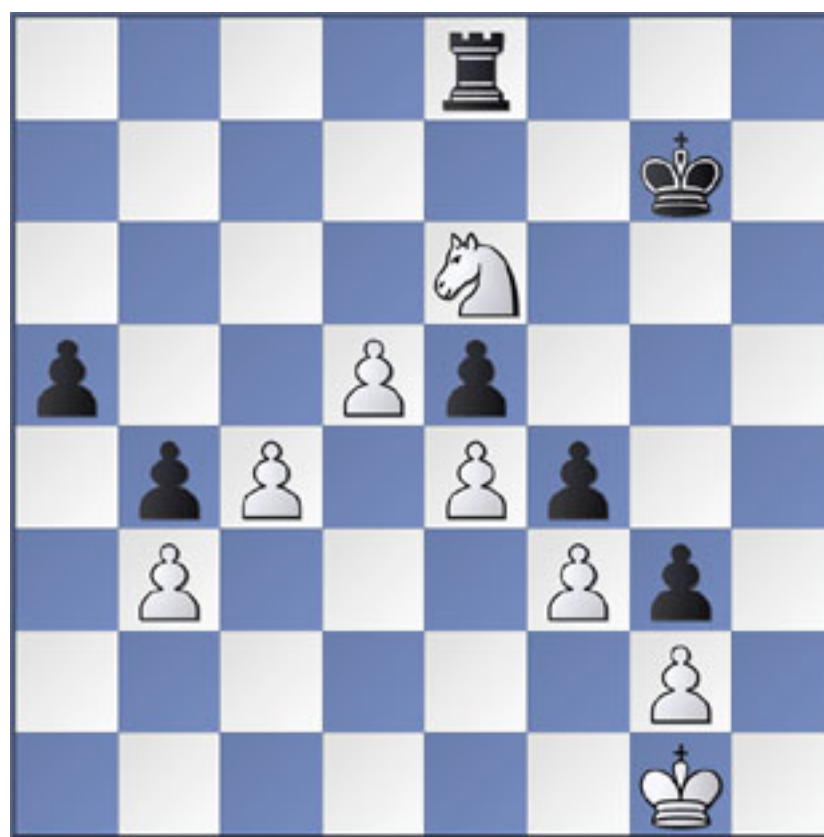
Se un avamposto non può essere attaccato da pedoni, può essere eliminato cambiando il Cavallo con un pezzo. Se il pezzo è un Cavallo o un Alfiere nulla si può dire sulla convenienza del cambio senza esaminare la posizione; se si tratta di una Torre siamo di fronte a un sacrificio di qualità.

Tale sacrificio può essere giustificato

- quanto più l'avamposto era da considerarsi stabile;
- quanto più era infiltrato nel nostro territorio.

I principianti tendono spesso a due strategie opposte: quella materialistica che non cambia mai l'avamposto con il sacrificio di qualità e quella pavida che lo cambia troppo affrettatamente.

Nel diagramma seguente il modo più semplice di vincere per il Nero è il sacrificio della qualità 1...Txe6 poiché l'avamposto di Cavallo rischia di diventare troppo fastidioso. Dopo 2.dxe6 la semplice 2...Rf6 toglie ogni speranza al Bianco.



**N**

Nella posizione successiva il sacrificio di qualità è del tutto scorretto perché elimina sì l'avamposto, ma rende indifendibile la posizione del Nero, visto che il Bianco ha un forte pedone passato in d6 dopo: 1...Txd6 2.cxd6; una mossa corretta può essere 1...Cxc3 (per evitare che il Cavallo si sostituisca al suo collega magari passando da e4 o costituisca un altro avamposto in c5) 2.bxc3 b6 (minando uno dei pedoni dell'avamposto).



**N**