

L'INFILATA

L'infilata è un tatticismo che i principianti confondono spesso con l'inchiodatura. Persino Nunn nel suo ottimo Esercizi di tattica la definisce in modo erroneo, dicendo che nell'inchiodatura il pezzo nemico retrostante vale meno di quello lontano, mentre nell'infilata avviene il contrario. E cita questo esempio (Cebalo-Fercec, Pola 1998):



N

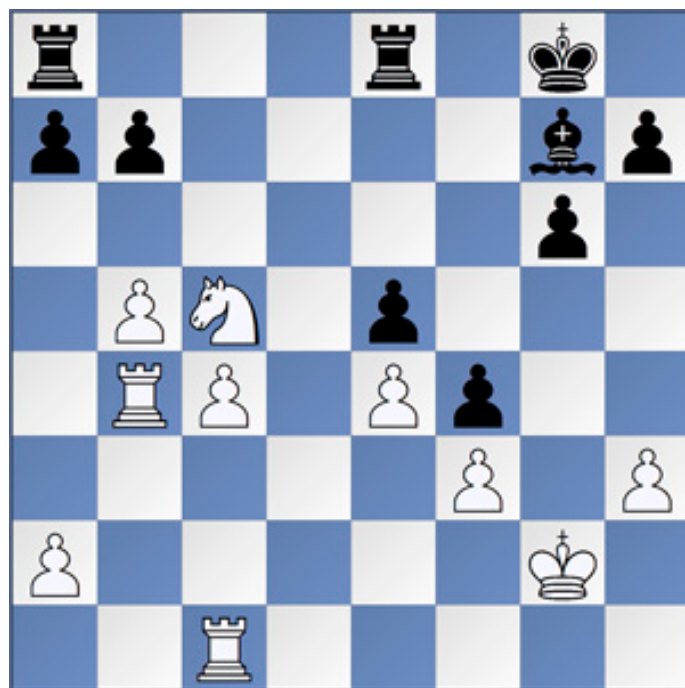
Il Nero gioca 1...Af8 attaccando la Donna che, valendo di più dell'Alfiere, deve spostarsi consentendo la cattura del Cavallo che è indifeso. Nel caso citato è vero che il pezzo retrostante vale meno di quello inchiodato, ma ciò che realmente conta è che il pezzo inchiodato (Donna) vale di più di quello inchiodante (Alfiere)! Se invece dell'Alfiere,

in f8 ci fosse la Donna, l'ipotesi di Nunn varrebbe sempre (pezzo retrostante di minor valore rispetto al pezzo inchiodato), ma il Bianco potrebbe banalmente cambiare il pezzo inchiodato con quello inchiodante, giocando

1.Dxf8. Ciò dimostra come insegnare scacchi non sia facile e non basti essere Grandi Maestri.

Nell'infilata quindi l'azione si basa sul fatto che, essendo il pezzo inchiodato di maggior valore del pezzo inchiodante, non può essere difeso né può essere cambiato, *deve spostarsi*. Se nello spostamento scopre un pezzo retrostante indifeso o difeso ma di maggior valore del pezzo che inchioda, ecco che l'infilata si rivela fortissima.

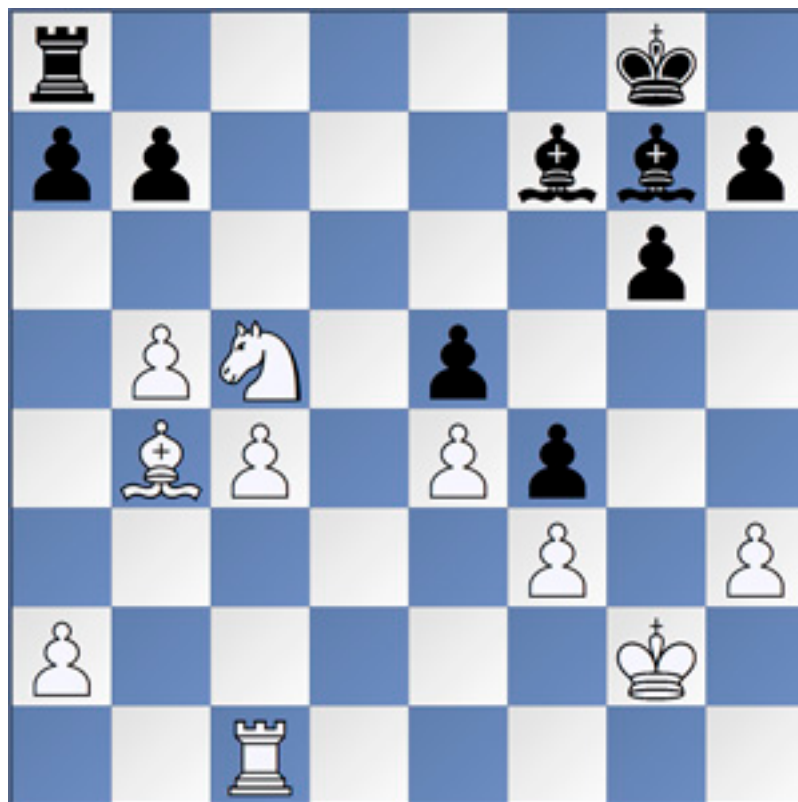
Osserviamo ora il diagramma .



N

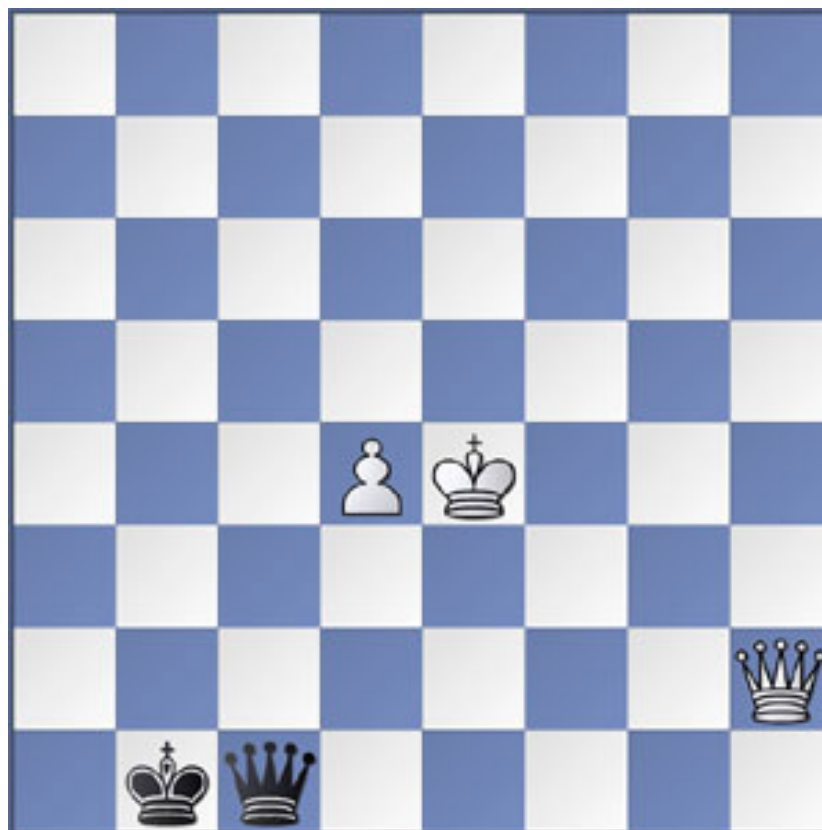
In questa posizione (una notevole semplificazione della precedente) siamo invece nel caso dell'inchiodatura; solo che il Cavallo non può essere difeso e deve spostarsi. Dopo 1...Af8 2.Cd3 Axb4, il Nero ha guadagnato una qualità.

Nel caso in cui, al posto della Torre, in b4 ci fosse un Alfiere (diagramma 214), la nostra Af8 non sarebbe particolarmente forte, anche se è strategicamente giocabile, visto che in g7 l'Alfiere è cattivo.



N

L'infilita è uno dei temi tattici più devastanti perché di solito segue a una grossa svista. Tipiche per esempio sono le infilate d'Alfiere su due Torri o sul Re. Questa la posizione di una partita di torneo fra due Terze Nazionali dal valore Elo attorno ai 1.500 punti:



B

Il Nero ha appena risposto 1...Rb1 allo scacco della Donna in h2. Il Bianco sa che per vincere deve promuovere il pedone (mosse logiche sarebbero 2.Rd5 o 2.Dd6), così trova il geniale piano di avanzare il Re con 2.Re5??. Segue 2...Dc7+ con infilita a Re e Donna e il Nero vince.

L'esatta definizione

Nella disposizione geometrica dell'infilita un nostro pezzo dal movimento lineare (Alfiere, Torre o Donna) si trova sulla stessa linea di due pezzi avversari (quello *vicino* al nostro pezzo e quello *retrostante*), entrambi nella stessa

direzione del raggio d'azione del nostro pezzo.

In realtà la definizione corretta dell'infilata non tiene conto del valore dei pezzi: dato il motivo geometrico perché l'infilata sia un tatticismo favorevole occorre che:

1. lo scontro fra nostro pezzo e pezzo vicino sia a noi favorevole;
2. se il pezzo vicino si sottrae allo scontro (cambio), il pezzo retrostante o sia indifeso (e quindi viene catturato, caso A) oppure valga di più del nostro pezzo che, grazie al cambio, ci fa guadagnare materiale (caso B).

La condizione 1 si verifica tanto più facilmente quanto meno il nostro pezzo vale o quanto meno i pezzi infilati possono attaccare il nostro; devastanti sono per esempio le infilte di Alfiere su Donna e Re e molto efficaci quelle su due Torri; lo scontro è spesso favorevole nel caso di Torre contro due pezzi leggeri affiancati sulla linea d'azione della Torre (anche per questo motivo non è molto consigliabile porre un pezzo leggero su una colonna aperta).

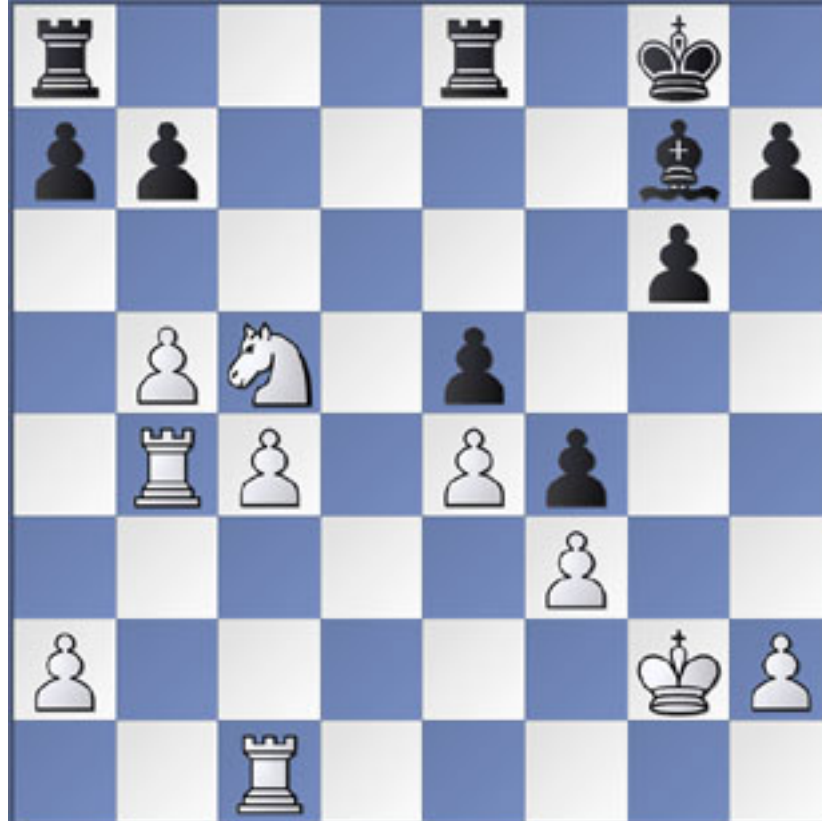
Abbiamo già visto la Cebalo-Fercec (Pola, 1998).



N

Dopo 1...Af8, siamo nel caso A. Dopo 2.Df2 Axb4 il Nero ha un pezzo in più.

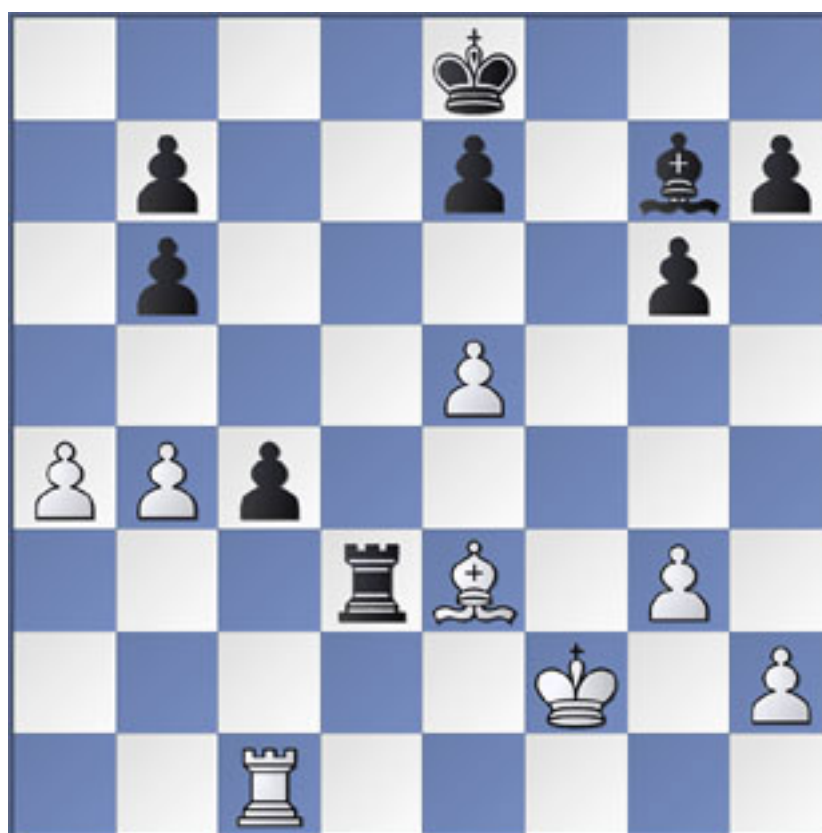
In questa posizione (una notevole semplificazione della precedente) siamo invece nel caso B.



N

Dopo 1...Af8 2. Cd3 Axb4, il Nero ha guadagnato una qualità.

Da notare che la condizione 2 è obbligata se il pezzo vicino è il Re. Nella Loginov-Nevostrujev (San Pietroburgo, 1999):



N

il Nero vince facilmente con 1...Txe3! Dopo 2.Rxe3 Ah6+, il Re deve spostarsi e il Nero guadagna la Torre in c1.

Negli esempi precedenti, se il colore infilato non ritirava il pezzo vicino avrebbe subito una perdita materiale peggiore; può però anche accadere che il colore che subisce l'infilata possa anche decidere di perdere lo scontro (cioè l'infilata termina al punto 1) perché la ritirata del pezzo vicino provocherebbe danni peggiori o equivalenti.

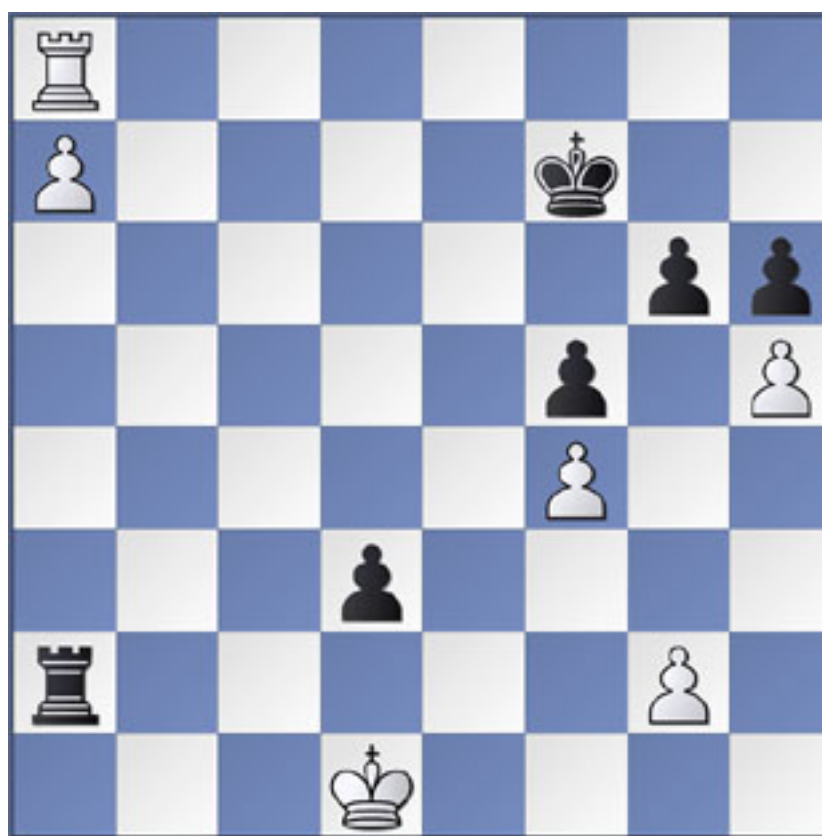
Per esempio nella posizione seguente:



N

il Nero gioca 1...Tc8 e il Bianco capisce che ha perso un pezzo e che spostare l'Ac4 non serve a nulla, per cui gioca 2.Rb2 o 2.Axe5.

Anche nel finale, nonostante l'esiguità dei pezzi, l'infilata può rivelarsi decisiva. Un trucco da tenere a mente è quello che permette di svincolare la Torre dalla difesa del pedone arrivato in settima; nella Yermolinsky-Seirawan (Merrillville, 1997) il Nero giocò la perdente 1...g6?



B

Dopo 2.Th8 il Bianco guadagna una Torre perché a 2...Txa7 segue l'infilata con 3.Th7+.