

LO SPAZIO

Negli scacchi lo spazio è un concetto molto importante anche se, a differenza che in fisica, non è relazionabile direttamente con il tempo, un'altra variabile scacchisticamente molto importante.

Se si considera la *struttura pedonale*, il territorio alle spalle dei propri pedoni è lo spazio su cui possiamo manovrare. Se non sono stati cambiati pedoni è molto facile determinare lo spazio a disposizione dei due eserciti, mentre, man mano si cambiano pedoni, la scacchiera diventa proprietà comune: solo una cattiva disposizione dei pezzi o dei pedoni può far sì che si parli ancora di "vantaggio di spazio".

È abbastanza intuitivo comprendere che avere più spazio significa poter soffocare l'avversario e alcune partite celebri confermano tale sensazione. Si deve però precisare che il vantaggio di spazio è un vantaggio che può essere del tutto illusorio, soprattutto a gioco corretto del difensore. Infatti:

il vantaggio di spazio può essere del tutto ininfluenza se non esistono spinte di rottura,

cioè dei varchi che permettano di entrare nella posizione avversaria. Per esempio, l'**Ippopotamo** è un'apertura che concede moltissimo spazio al Bianco, ma è giocabilissima se il Bianco non dispone della spinta f4 (c4) con affiancamento di tre pedoni; in assenza di tale affiancamento, la posizione dei pezzi neri è tale che alle spinte del Bianco, il Nero può opporsi chiudendo il gioco. Vediamo alcune regole molto generali.

- Il concetto di spazio è strettamente legato all'attività dei pezzi leggeri. In presenza di molti pedoni i
- Cavalli tendono a essere più forti e la parte forte (quella con più spazio) tende ad avvanzarli in
- **avamposto**.
- La parte debole può sfruttare l'avanzamento dei pedoni con la conseguenza che non vengono più controllate le case dietro ai pedoni che diventano possibili case di avamposto per i pezzi della parte debole che quindi si libera.

La conquista di spazio deve avvenire senza indebolire eccessivamente i pedoni che avanzano.

- Per la parte forte le spinte di rottura servono a creare linee aperte di cui gli Alfieri, le Torri e la Donna possano prendere possesso per primi.
- Per la parte debole le spinte di rottura servono a creare controgio.

La parte debole tende a cambiare più pezzi che può per manovrare meglio.

Chi è in vantaggio di spazio può facilmente trasferire i pezzi da un'ala all'altra creando minacce imparabili. Chi ha più spazio ha cioè *maggiore velocità* nel movimento dei pezzi (curioso notare che in fisica la velocità è lo spazio diviso il tempo ed, essendo negli scacchi il tempo – la mossa – uguale per tutti i giocatori, appare anche *fisicamente* logico quanto abbiamo appena detto relativamente alla scacchiera, cioè più spazio, più velocità).

Non è importante incrementare un vantaggio spaziale, è importante mantenerlo! (Znosko-Borovsky).

Nel finale il vantaggio di spazio può risultare decisivo.

I primi due esempi che riporto sono molto didattici e sono dovuti a Silman.

Nel primo il Bianco ha più spazio e può giocare f4 o b4. Quale delle due spinte è migliore?



B

Intuitivamente si può applicare il *principio della freccia*: si deve attaccare verso la zona della scacchiera verso cui punta la freccia dei pedoni. Nel nostro caso quindi tale principio ci dice che il Bianco attaccherà sull'ala di Donna (a3 rende la freccia verso l'ala di Re più corta), quindi giocherà 1.b4. 1 f4? è un grande errore perché non solo come mossa d'attacco non agisce nella zona corretta, ma è anche debole come mossa di contenimento perché consente di liberare l'Alfiere nero e concede al Cavallo la casa e5.

Dopo 1.b4 il Bianco è in leggero vantaggio, ma nulla più a dispetto del grande vantaggio di spazio che possiede (il Nero può controgiocare subito con 1...f5!).

Nel secondo esempio di Silman, si deve valutare se la mossa del Nero 1...c5 è corretta.



N

Secondo un'applicazione meccanica del principio della freccia, sembrerebbe che 1...c5 sia un errore. In realtà, se si rilegge il principio, esso indica dove attaccare, ma gli scacchi non sono solo attacco: poiché il Bianco attaccherà secondo il principio della freccia sull'ala di Donna, il Nero spende un tempo e blocca l'espansione con 1...c5 (altrettanto buona è 1... a5). Ovviamente per non finire in posizione troppo passiva dovrà poi ricordarsi di

attaccare a Est!

Ecco invece un esempio che dà l'importanza dello spazio nel finale (Kupper-Salo, Amsterdam 1954):



B

I pedoni avanzati del Bianco sono piuttosto preoccupanti, ma sembrerebbe che la posizione sia rigida. Dopo 72.Ce3 Cb6 il Bianco usa la spinta di rottura 73.f5!? per mettere a frutto il suo vantaggio di spazio. Dopo 73...gxf5 74. Cxf5 exf5 (la continuazione che si ebbe in partita) il Nero è perduto: 75.e6 fe6 76.g6 e5+ 77.Rd3! hxg6 78. h7.

Il !? dopo 73.f5 è giustificato dal fatto che il Nero poteva difendersi meglio con 73...Rc6 74.fxg6 fxg6 75.Cg2 Cd7 76.Cf4 Cf8 e il Bianco è in vantaggio, ma non ha ancora posizione vincente, anche se il Nero deve giocare con una notevole precisione se non vuole finire subito nel baratro.

Meglio di 73. f5!? era 73. Cxd5!! (73...Cxd5 non è possibile per 74. c4+ e 73...exd5 va incontro a 74.f5! con successive opportune spinte di pedone) Cd7 74.Cc7+ Re ovunque 75.Ce8! con vantaggio decisivo.