

L'INTERFERENZA

L'interferenza completa l'insieme dei temi tattici basati sullo spostamento dei pezzi avversari. Mentre la deviazione devia un pezzo che svolgeva un'importante funzione e l'adescamento sposta un pezzo in posizione svantaggiosa, l'interferenza sposta un pezzo avversario in modo che interferisca con l'azione degli altri pezzi. L'interferenza comporta di solito un sacrificio con cui un nostro pezzo blocca gli ingranaggi dell'azione avversaria (sia in attacco sia in difesa). A un occhio allenato l'interferenza è subito evidente in quanto risponde al problema "se non ci fosse l'azione di questi pezzi avversari, la mia posizione sarebbe vincente". Vediamo un paio di esempi molto appariscenti. Nella Ilyin Zenevsky-Kubbel (San Pietroburgo 1925) il Nero minaccia il punto g2 che però è saldamente difeso da due pezzi (se anche si dà la Torre sul Cavallo, resta sempre la Donna); minaccia anche il matto sull'ultima traversa, ma la Tc1 fa buona guardia:



N

La soluzione è semplice: 1...Ac2! Se ora 2.Dxc2 Txe1+ e il Bianco perde la Donna; se 2.Txc2 Txe1#; se 2.Cxc2 Dxc2#; se infine il Bianco non prende l'Alfiere, 2.g3 De4+ 3.Rg1 Txe1+ e il Nero vince.

Un secondo esempio classico è rappresentato dalla seguente posizione (Kataev-Markov, 1977):



N

Il Nero ha un pericoloso pedone h che però può essere facilmente attaccato dalla Torre in a1 dopo la rimozione dell'Ac1. Per annullare l'azione della Torre, il Nero gioca l'elegante 1...Td1! e dopo 2.Rxd1 il pedone va a Donna.