

LE LINEE APERTE

L'importanza delle linee aperte in termini di iniziativa riguarda soprattutto le Torri, anche se Donna (con considerazioni analoghe a quelle fatte per le Torri) e Alfiere (sulle diagonali, anziché sulle colonne) partecipano al dibattito teorico. Da un punto di vista teorico si parla infatti di linea aperta intendendo come linea sia la colonna

(per Donna e Torre) sia la diagonale (per l'Alfiere), ma dal punto di vista pratico la maggior parte delle considerazioni riguarda la colonna.

Infatti in molte partite l'Alfiere non occupa la grande diagonale, mentre la Torre per sua natura tende a "occupare colonne".

L'importanza della linea dipende da:

1. forza del pezzo che la controlla (Donna, Torre, Alfiere)
2. direzione della linea aperta (la colonna è più importante della diagonale)
3. possibilità del suo sfruttamento.

Per quanto riguarda le colonne si può dire che la loro importanza nel mediogioco può essere in funzione di altri fattori, come la lotta per il centro o la loro direzione contro il Re avversario.

Il piano

Il piano collegato a una linea aperta passa attraverso 4 fasi:

1. preparazione per aprire la linea
2. apertura della linea
3. occupazione (o conquista) della linea
4. sfruttamento della linea.

La terza fase può essere precedente le prime due, anche se ciò sembrerebbe non avere senso. Piazzare una Torre su una colonna che poi non si aprirà o un Alfiere su una diagonale che rimarrà sempre chiusa o intasata dai propri pezzi (per esempio molti giocatori aprono il fianchetto di Re, piazzano l'Alfiere in g7 e poi il Cavallo in f6, Cavallo che rimarrà lì a ostruire l'Alfiere per tutta la partita) è un grave handicap. Pertanto solo i giocatori esperti dovrebbero farlo, sapendo di avere buone *chance* di aprire la linea in condizioni future a loro favorevoli. Vedremo l'esecuzione del piano per la Torre, riservandoci qualche nota per il caso dell'Alfiere.

Preparazione

Ogni principiante sa che è pericoloso piazzare le Torri davanti a propri pedoni (anche se questa regola può essere occasionalmente infranta per attaccare l'arrocco avversario con la propria Torre davanti ai pedoni del proprio arrocco, per esempio in g3 o h3).

Perché si espliciti la maggiore attività della Torre è necessario che venga eliminato il proprio pedone (*autopedone*) sulla colonna sulla quale è piazzata la Torre. La colonna deve cioè aprirsi ed è necessaria una preparazione a tale apertura.

Si spinge opportunamente il proprio autopedone o si favorisce comunque la sua eliminazione. Questa manovra deve avvenire senza eccessive concessioni all'avversario. Per esempio dopo le mosse 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6



se il Bianco cambia in d5 (4.cxd5 exd5), la colonna c si semiaprirà per il Bianco e quella e si semiaprirà per il Nero. Un tempo si sovrastimava molto l'effetto della fase di preparazione, al punto che Euwe affermava: "il Bianco ha la colonna c, il Nero quella e. Qual è più importante? Noi supponiamo la colonna c, altrimenti perché Botvinnik adotterebbe questa variante di cambio?". In realtà, probabilmente il giudizio di Euwe derivava dal fatto che all'epoca il piano b4-b5 (attacco di minoranza) era visto come naturale e molto forte per il Bianco.

In realtà a gioco corretto, la fase di preparazione, più che ricercare un vantaggio, cerca una configurazione che sia familiare e "naturale" per il giocatore che la attua.

In essa occorre evitare di commettere errori grossolani come per esempio *piazzare un pezzo leggero su una colonna che sta per aprirsi* (sarà sottoposto all'attacco nemico oppure ostacolerà le proprie Torri).

Apertura della linea

L'apertura può essere *parziale* (semiapertura) oppure *totale*; è parziale quando è scomparso il proprio pedone, ma resta quello avversario (*contropedone*).

Può avvenire perché il nostro autopedone cattura un pedone o pezzo avversario su colonna adiacente o se l'avversario lo cattura con un pezzo o con un pedone (una colonna aperta su cui raddoppiare le Torri può valere tranquillamente un pedone). L'apertura della linea è quindi sempre un fatto "traumatico" che può interessare altri fattori di valutazione della posizione come il materiale, la struttura pedonale, l'iniziativa ecc. Quindi, come la preparazione, deve essere valutata alla luce della posizione globale e non del solo scopo relativo alla seconda fase del piano. A differenza della preparazione, è maggiore il grado di oggettività nel giudicare la bontà della fase: mentre nella preparazione allo sfruttamento della linea c'è una forte componente psicologica individuale (per arrivare a una certa posizione), la fase di apertura è piuttosto indipendente dalle caratteristiche di gioco del giocatore, tant'è che nella maggioranza dei casi è possibile stabilire oggettivamente se è vantaggiosa o meno per il colore che la propone.

Occupazione

Si parla di *occupazione* della linea, mentre si parla di *conquista* quando si sottintende che l'occupazione avvenga con vantaggio. In un buon numero di casi l'occupazione avviene più o meno contemporaneamente da parte dei

due colori: i pezzi avversari *si marcano*. La **marcatura** è infatti l'opposizione di un pezzo equivalente (Donna contro Donna, Torre contro Torre, Alfiere contro Alfiere) lungo una linea aperta o il controllo da parte di due Cavalli avversari di una stessa casa (per esempio il Cavallo bianco in c3 e quello nero in f6 si marcano su d5 e su e4). Nel diagramma seguente



se il Bianco gioca 1.Ad3 marca l'Alfiere nero in g6.

Qui invece



se il Nero gioca 1...Td8 *marca* la Torre bianca in e1.

Il problema dell'occupazione di una colonna appartiene alla regola (occupazione della colonna) che consiglia di sviluppare attivamente le Torri sulle colonne che si aprono. La regola è piuttosto complessa (scelta della colonna da aprire, scelta della Torre da usare, contromosse dell'avversario ecc.) e una sua piena comprensione fa parte del gioco magistrale. In genere ci si dovrebbe astenere dal giocare mosse meccaniche come Te1 o Td1 molto prima che la situazione della colonna si sia definita (aperta o chiusa), senza che ci sia una reale necessità (difesa, spinta di un pedone ecc.), con l'unico scopo di sviluppare la Torre.

Per quanto riguarda le diagonali il discorso in genere è più semplice perché la loro occupazione avviene prematuramente, in apertura, con la scelta del giocatore di un'apertura di fianchetto.

Per poter sfruttare la colonna è necessario che l'occupazione sia stabile. Se l'avversario può vanificare l'occupazione distogliendo il nostro pezzo, ecco che l'occupazione si rivela solo una perdita di tempo. Particolare attenzione si deve prestare all'azione degli Alfieri avversari sulla nostra casa di occupazione. Per esempio,



N

se il Nero gioca 1...Tac8 per marcare la Torre in c1 il Bianco con 2.Aa6 obbliga il Nero al cambio, dopodiché il Bianco resta padrone della colonna c.

Sfruttamento

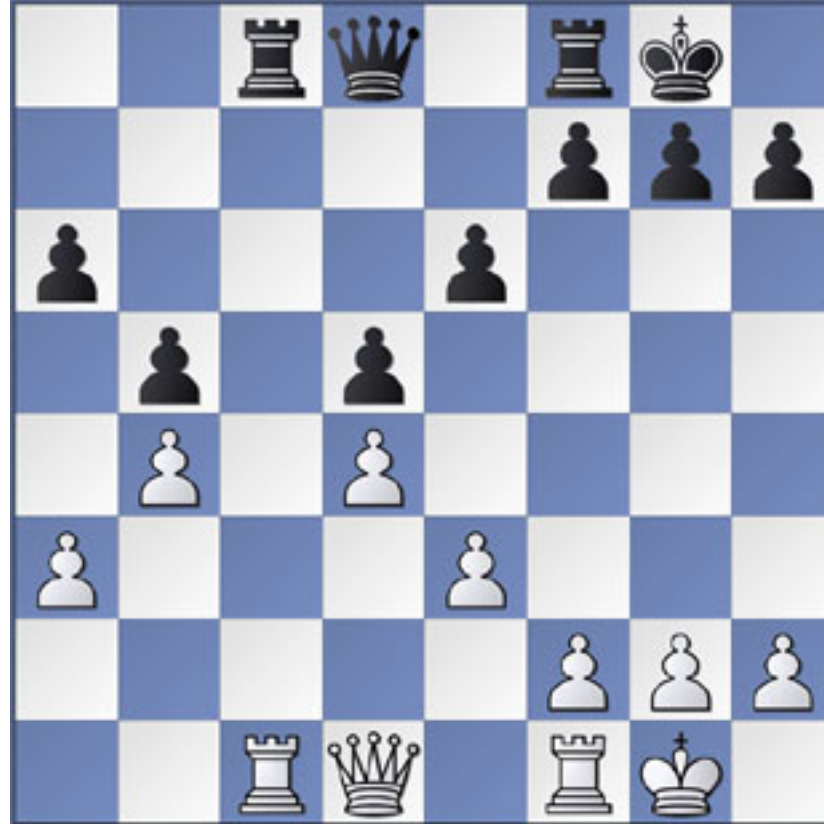
In genere lo sfruttamento non è mai così semplice come si credeva un tempo, spesso a gioco corretto la parte debole riesce a pareggiare il gioco. Nel caso degli Alfieri non esiste uno sfruttamento standard, mentre per le Torri esistono varie possibilità che è opportuno studiare come capitoli a parte. Si può anche ricordare il *metodo di Botvinnik*: in presenza del possesso di una colonna con i pezzi pesanti, il cambio dei pezzi leggeri favorisce lo sfruttamento della colonna nel finale; tale metodo non deve però essere applicato alla leggera perché si rischia di focalizzarsi su un unico tema della posizione.

Minacce tattiche

Molto spesso si concretizzano con il [matto del corridoio](#) o con minacce correlate a questo tema.

L'appoggio sul pedone

La Torre si sposta in avanti, su una casa debole dell'avversario e si fa sostenere da un pedone. La manovra è tanto più forte se mancano i pezzi leggeri dell'avversario (che potrebbero minacciare la Torre). Se l'avversario cambia la Torre si crea un pedone passato. Nel diagramma che segue



B

l'ultima mossa del Nero è stata 1...Tc8?! (era meglio 1...a5!?, aprendo la colonna *a* sulla quale c'era già la propria Torre), sperando di contrastare l'occupazione che il Bianco aveva effettuato con 1.Tc1. Qui la marcatura non funziona perché il Bianco migliora la propria posizione con 2.Tc5!, facendo sostenere la Torre dai pedoni *b* e *d* (addirittura due!).

L'avanzata limitata

La Torre è posta su una casa della colonna occupata, davanti ai propri pedoni in modo da minacciare orizzontalmente case e pedoni nemici. Un tale movimento è classico anche quando una Torre sulla colonna *f* (magari solo semiaperta) sale in terza (quarta) traversa e poi esegue una conversione laterale verso le colonne *g* o *h* per attaccare l'arrocco nemico.

Nell'esempio seguente (Nimzowitsch-Pritzels, Copenhagen 1922) il Bianco gioca 18.Td3 (avanzata limitata) con l'intenzione di fare pressione su *b6*, sottraendosi all'infilata *Ag5* (a 18.axb6 axb6 19.Cxb6 Cxb6 20.Axb6? *Ag5!*).



B

Il Nero ora dovrebbe giocare 18...Tb8 per evitare di indebolire i suoi pedoni sull'ala di Donna e invece gioca l'assurda 18...bxa5?, autodistruggendosi la struttura pedonale. A questo punto cosa deve fare il Bianco?



B

In partita si ebbe un esempio di conversione orizzontale seguita da un'altra avanzata limitata. 19.Tc3 Ce7 20.Tc5!. Il Bianco distrugge l'ala di Donna nemica; la partita continuò: 20...Tfb8 21.Cec3 a6 22.Txa5 Rg7 23.Cb6 Ta7 24.Cca4 Tab7 25.Txa6 e il Nero abbandonò dopo poche mosse.

La conversione orizzontale

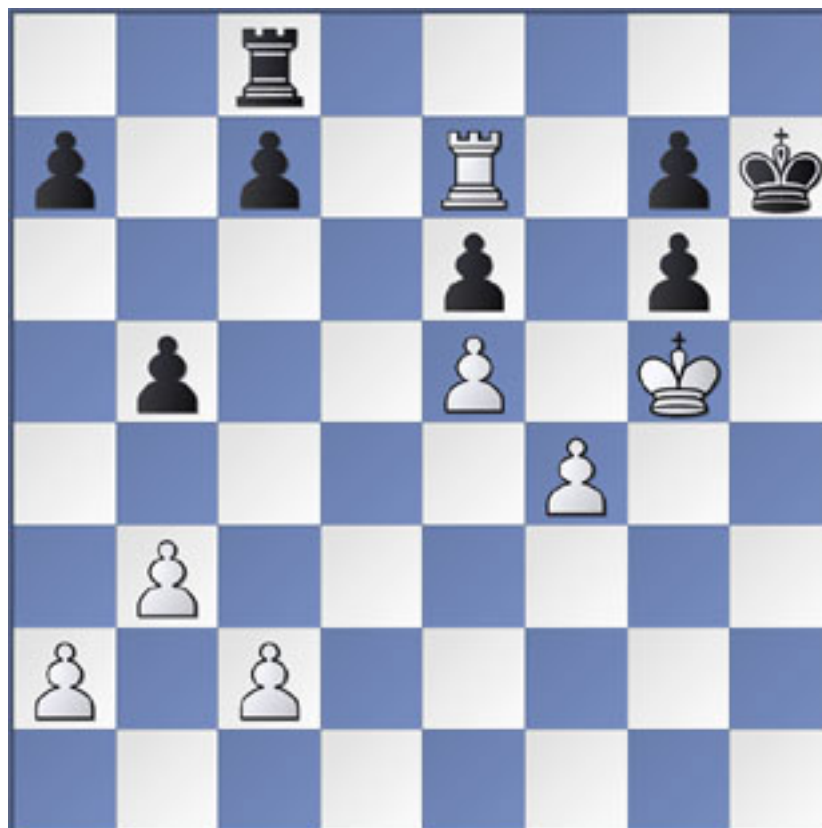
Lo sfruttamento può consistere nella discesa nelle ultime due traverse (*conversione orizzontale*). Nel diagramma seguente



B

il Bianco scende in settima con 1.Td7 cui segue la risposta obbligata del Nero 1...Tc8. La forza della Torre in settima è mostrata dall'efficace metodo di *ampliamento del suo campo d'azione* che il Bianco riesce a mettere in pratica.

2.g6! fxc6 3.Rg4 b5 4.Rg5 Rh7 5.Te7! la Torre nera è ancora paralizzata e quella bianca sta per catturare il pedone in e6, facendo crollare la posizione nera.



La colonna di pressione

Questo tipo di sfruttamento si ha quando l'occupazione della colonna si è avuta dopo la preparazione, ma prima dell'apertura, apertura che comunque è sempre possibile perché il pedone che è a contatto con il nostro autopedone è bloccato (non potendo avanzare possiamo cambiarlo quando vogliamo). Il termine indica anche il principio secondo cui la minaccia è più pericolosa dell'attuazione: infatti chi possiede la colonna di pressione, l'aprirà a suo piacimento, ma la minaccia è una continua spina nel fianco per l'avversario.

Si osservi il diagramma seguente (Blumich-Bekker, 1925).



N

Si tratta di un famoso esempio in cui il Nero giocò 1...hxg4 e vinse dopo altre quindici mosse. Si nota immediatamente che la mossa è giocabile, ma la posizione del Nero è talmente superiore (praticamente tutti i pezzi leggeri dei due colori sono messi male, ma spicca la terribile batteria del Nero sulla colonna h) che sarebbe

stato forse più opportuno migliorare ulteriormente la posizione dei propri pezzi leggeri (per esempio giocando 1...Cc6 che blocca il tentativo b4 del Bianco con lo scopo di aprire l'ala di Donna; dopo 1...Cc6 2.b4 costa un pedone, anche se forse è la migliore opportunità del Bianco), aprendo la colonna quando gli effetti sarebbero stati immediatamente devastanti.

Un esempio di come la colonna di pressione possa paralizzare è offerto da questo esempio di Euwe:



B

Si osservi come la minaccia 1.axb5 con pressione sulla colonna aperta legni il Nero. Il Bianco vince per esempio dopo 1.Rf3 f6 2.e4 Td8 3.axb5! (il Bianco cambia rendendo inutile Td8) axb5 4.Txa8 Txa8 5.Txa8 Rxa8 6.exd5 exd5 7.Rf4 g6 8.g4 h6 9.h4 Rb7 10.h5 e vince.

Limiti dello sfruttamento

Si esamini il seguente diagramma.



B

Il Bianco ha occupato la colonna aperta e ha addirittura la mossa. Nonostante ciò, il suo vantaggio è minimo e può vincere solo se il Nero gioca male.

Dopo le mosse ovvie 1.Tc3 Tc8 2.Dc2 Dd7 3.Tc1 la posizione del Bianco sembra schiacciante.



Ancora peggio sembra dopo 3...Tc3 4.Dc3 Td8 5.Dc7 h6. Fra l'altro, il Nero può sbagliare con 5...Rf8? 6.Dc5+! oppure con 5...Dxc7? 6.Txc7. In realtà un'analisi della posizione dimostra che dopo 5...h6 (oppure 5...f6), nonostante la dominazione della colonna e la Donna in settima, il vantaggio del Bianco c'è, ma è modesto.

La guerra di secessione americana

(una goccia di cultura offerta dal nostro sito)