

# IL SOVRACCARICO

I vecchi libri di combinazioni includevano nei temi tattici anche il sovraccarico dei pezzi; in realtà molte combinazioni che vengono classificate come sovraccarico non sono altro che riconducibili ad altri temi tattici come la deviazione- Il termine “sovraccarico” veniva a sproposito utilizzato per indicare una situazione che collassava perché i pezzi non reggevano un attacco condotto con precisione. Il seguente è un esempio tratto dall'enciclopedia jugoslava delle combinazioni (ed. 1980) che indica come sovraccarico una combinazione che in realtà si basa su un'inchiodatura.



**B**

Nella Lehmann-Lau (Arosa, 1952), il pedone d5 non è difeso perché la Donna è inchiodata da quella avversaria sul Re per cui il Bianco gioca 1.Txd5! Dxa4 (meglio, si fa per dire, perdere la Donna con 1...0-0-0) 2.Te1+ e matto in due a seguire.

L'esempio che segue è invece tratto dalla sezione *Sovraccarico dei pezzi* del testo di Livshits *Misura il tuo Q.I. Scacchistico*; si tratta della Klundt-Cerer ( corrisp., 1970).

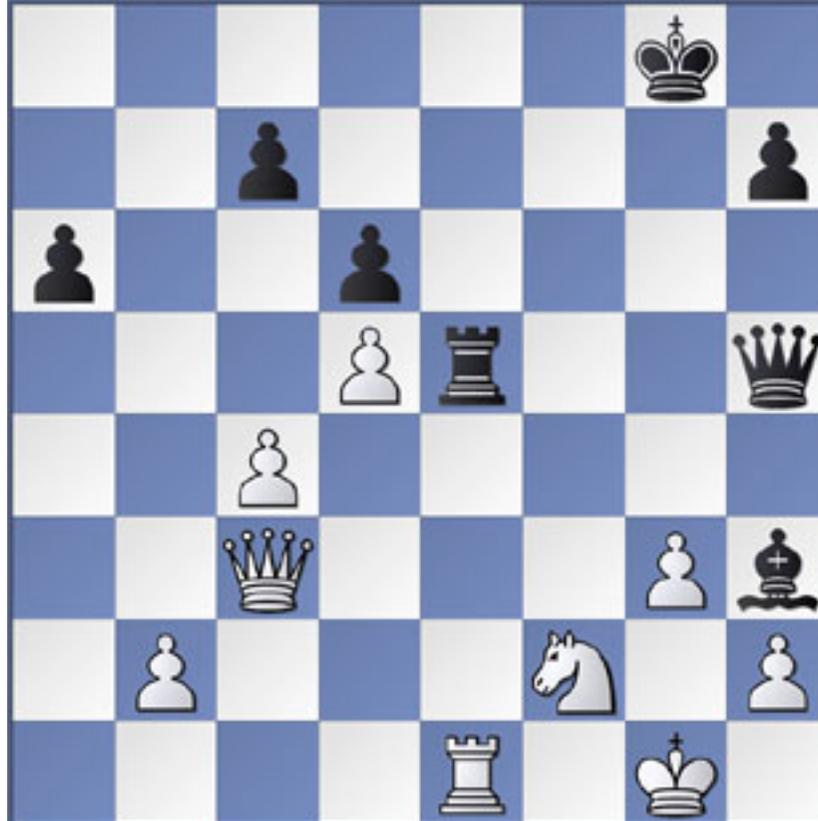


**B**

Dopo 1.Cxd5+ exd5 (è migliore 1...h6, ma il Nero resta con un deficit materiale decisivo) 2.Cxd7 Dxd7 con 3.Axh7+! si devia il Cavallo e si guadagna la Donna (se 3...Rh8 4.Af5+).

Ecco un esempio di presunto sovraccarico dove invece le due varianti principali prevedono la prima il tema della deviazione e la seconda (migliore) quello dell'eliminazione del difensore.

Nella Lederman-Pytel (Le Havre, 1977), se il Nero potesse giocare Txe1#, la partita sarebbe conclusa.



**N**

Giocando 1...Df3! si minaccia il matto in g2 e si devia la Donna che difendeva dalla precedente minaccia di matto (2.Dxf3 Txe1#); se il Bianco prende l'Alfiere, perde la qualità dopo 2.Cxh3 Dxc3 3.bxc3 Txe1.

L'ultimo esempio sul non preciso uso del termine sovraccarico è dato dalla partita Trubnikov-Radchenko (Novorossisk, 1965). In realtà si tratta di una deviazione.



**N**

La combinazione vincente devia la Donna con: 1...Ad2! 2.Dxd2 (se 2. Txf5 Txf5 3. Cxd2 Txf1+ 4.Cxf1 e4 5.Cxe4 De4+!) Axe4+ 3.Rg1 (se 3.Cxe4 Dxe4+ 4.Rg1 Dg2+!!) Dxd2+!! 4.hxg3 h2+! e vince perché a 5.Rxh2 segue 5... Th7+ 6.Rg1 Th1#.

Le note alle possibili varianti sono di Livshits, ma un computer fa decisamente meglio; trova difese un po' più lunghe, ma soprattutto trova la geniale 2.Cf6+! Txf6; ora la variante con Dxd2+ non funziona più perché Th6+ (anziché Th7+) non è possibile perché la Torre è in presa della Donna in d2 (dopo 3.Dxd2). Da notare che Cf6+ serve solo a deviare (adescare) la Torre in una casa dalla quale non può dare impunemente scacco spostandosi sulla colonna h. Dopo 3.Dxd2 Ae4+ 4.Rg1 la posizione è nettamente a favore del Nero (4...Txf2 5.Txf2 Txf2 6. Dxf2 Ad3), ma non è immediatamente vinta.