

# LA DEMOLIZIONE DELLA STRUTTURA PEDONALE

La **demolizione della struttura pedonale** consiste nel sacrificare un pezzo su un pedone che difende il Re avversario.

Poiché inizia con un sacrificio, la combinazione deve essere calcolata con estrema precisione. Di solito si tratta di combinazioni semplici poiché il tutto è abbastanza forzato e non ci sono diramazioni intricate. Vediamo i tratti caratteristici che possono indurre a *cercare* una demolizione della struttura pedonale.

1. Spesso la posizione dell'avversario è disastrosa e si può vincere in tanti modi; in tal caso la demolizione è il modo più rapido ed esteticamente piacevole.
2. I pezzi avversari sono poco coordinati o addirittura troppo lontani (sull'altra ala) per poter intervenire: nonostante il sacrificio, rimaniamo in vantaggio di materiale nell'attacco al Re avversario.
3. Conta quindi il numero dei nostri pezzi in attacco (uno verrà sacrificato), più che il loro valore.
4. Occorre sacrificare il pezzo giusto; in genere è quello che ha più difficoltà a intervenire nella rete di matto attorno al Re avversario.
5. Dopo il sacrificio spesso segue uno scacco con un pezzo la cui azione si è liberata per la scomparsa del pedone avversario.
6. In genere il sacrificio non si può rifiutare, ma occorre prestare molta attenzione anche ai rami in cui il pezzo non viene preso.
7. I casi più difficili da trattare sono quelli in cui dopo il sacrificio c'è una sola linea vincente, a volte non del tutto immediata, anzi più difficile da vedere che il sacrificio iniziale.
8. Occorre prestare molta attenzione ai casi in cui il difendente può a sua volta cedere materiale per parare le minacce, rimanendo comunque con un deficit di materiale accettabile, visto l'investimento iniziale fatto dall'attaccante.



In questa posizione (Medina-Donner, Beverwijk 1965) troviamo molti indizi che ci fanno pensare a una demolizione. I punti 2 e 3 sono verificati e il povero Re nero è sotto assedio; ma quale pezzo sacrificiamo (punto 4)? Il modo sbagliato di demolire è con il Cavallo, cui rivolgiamo la nostra attenzione dopo aver valutato la variante 1.Cxh7? Rxh7?? 2.Axf7 Txf7 3.Txf7+ e si vince. Ricordandoci del punto 6, non è difficile scoprire che per esempio il Nero può giocare 1...Ce6 2.Axe6 Axe6 3.Cxf8 e il Bianco ha un vantaggio netto, ma non decisivo. Il modo giusto di demolire è 1.Txf7+ Txf7 2.Ch5+ (ecco il punto 5) Rh8 3.Dd8+ e matto a seguire. Da notare che in partita Medina giocò 1.Ch5+ Rg8 2.Cf6+ Rg7 e solo a questo punto si decise per 3.Txf7+ dando il via alla demolizione.

Ancora più interessante è la posizione della Frydman-Vukovic (Novi Sad 1936).



**B**

Questo esempio è interessante perché il Bianco ha diversi modi di vincere (per esempio 1.Dxf5+), ma se si punta l'attenzione sulla distruzione della struttura pedonale, due sono i modi: 1.Axg7+ e 1.Txg7+. Dopo 1.Axg7+ Txg7 2.Dxf5 il Nero ha perso un pedone e ha il Re ancora esposto. Dopo 1.Axg7+ Rh7 26.Dxf5+ Txf5 27.Axf5+ Rg8 28.Af6+ il Bianco vince rimanendo con una Torre in più. In partita (dove non c'è il suggerimento *il Bianco muove e vince*) questi due rami della variante 1.Axg7+ potrebbero convincere il Bianco a giocare 1.Axg7+ perché comunque resta in netto vantaggio. In realtà 1.Txg7 è molto più forte e decisiva: 1...Axc2 2.Txf7+ (vince anche 2.Tg6+ che fu giocata in partita) Rg8 3.Tg7+ Rf8 4.Axc2 e vince grazie alla minaccia Tg1.

Questa posizione (Dely-Glass, Reggio Emilia 1960/61) è particolarmente interessante perché, senza il sacrificio di demolizione, le altre opzioni del Bianco non danno più che la parità.



**B**

Per capire quale pezzo sacrificare si deve considerare che il Nero è debole sulle case scure; fra il Cavallo in f7 o h7 e l'Alfiere in g6 dovrebbe apparire subito evidente che il sacrificio d'Alfiere è più motivato perché il pezzo batte sul granito. Dopo 1.Axg6 hxg6 2.Ag7! il Nero abbandonò (anche 2...fxg6 3.De6+ Rh8 4.Cf7+ è senza speranza). Interessante il ramo in cui il sacrificio viene rifiutato: 1...Axg5!? 2.Axh7+ Rxh7 3.Axg5+ Rg8 e 4.Te3 decide, anche

se ci vuole un certo occhio per vedere che la posizione del Nero collasserà in poche mosse.

Un esempio di demolizione che ha diversi rami è offerto dalla Smyslov-Grigorian (Mosca 1976).



## B

Se si vuole demolire la posizione del Nero, l'unica possibilità è 1.Txf6+. La mossa è impegnativa perché ci sono diverse possibilità e quindi siamo nella condizione che al Nero basta una strada buona per salvarsi e rimanere con materiale in più. Dopo 1...Axf6, 2.De6# è facile, ma le altre possibilità sono più lunghe, anche se con un po' di calma vengono verificate facilmente.

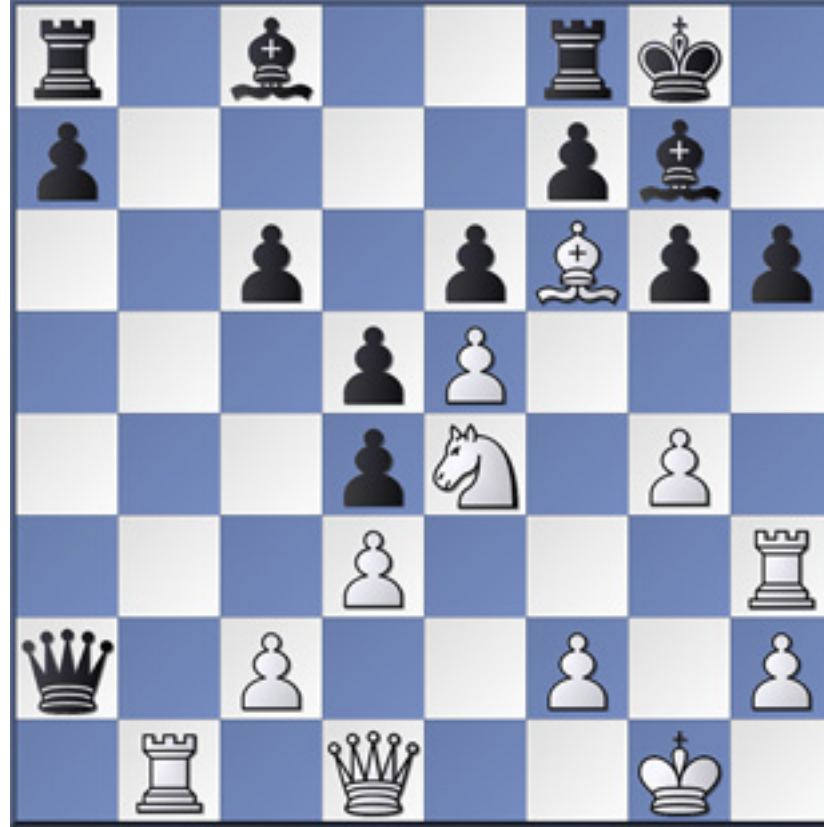
1...Re7 2.Te6+ Rd7 3.Txe5 e vince per la minaccia Dg4+ (da notare che in questi casi è opportuno interrompere l'analisi di un ramo quando si è in grande vantaggio; dopo 3.Txe5 il Nero potrebbe giocare non solo 3...dxe5 4.Dg4+, ma anche 3...Dc5+ o addirittura 3...Dd8, rami che vanno verificati).

1... Re8 e dopo 2.Te6+ Rd7 si rientra in 1...Re7.

Dopo 1...Rg8 2.Dg4 (porta a un matto più lungo 2.Taf1) c'è matto in cinque; da un punto di vista pratico è importante verificare il ramo 2...Axf6 in cui il Bianco è sotto di una Torre: 3.De6+ Df7 4.Dxc8+ e matto in due.

Finalmente resta da analizzare la presa della Torre, cioè l'accettazione del sacrificio, continuazione che fu scelta da Grigorian: 1...Rxf6 2.Dg4 (la migliore anche se sembrerebbe più naturale lo scacco con 2.Taf1+ che porta in attacco un altro pezzo; il punto è che il Bianco ha sacrificato già una Torre e deve giocare per il matto perché il Nero potrebbe persino pensare di dare la Donna per un altro pezzo) Dc5+ 3.Rh1 Re7 4.Ag5+; era più forte 4.Tf1, ma anche la mossa del testo vince, tant'è che il Nero abbandonò.

Un ultimo esempio (tratto dalla Mileika-Seledkin, Russia 1971) mostra come la demolizione possa essere preparata con una mossa che porta una minaccia e al tempo stesso attiva un pezzo per la demolizione.



## B

Da un punto di vista puramente teorico la mossa migliore in questa posizione è 1.Cd6, salvando il Cavallo e accorgendosi che il Nero non può impedire la manovra della Donna via c1 con demolizione dell'arrocco nero e contemporanea minaccia di guadagnare la Donna nera con Ta1. Il Bianco però fu troppo impaziente e decise di giocare subito 1.Dc1!?, ma fu asseccato dal Nero che, invece di giocare Dxb1 e poi dxe4 (cedendo la Donna e un pedone per Torre e Cavallo), giocò l'“ovvia” 1...dxe4 cui seguì 2.Dxh6! Axh6 3.Txh6 con matto imparabile.