

IL GRAU - TRATTATO GENERALE

LA TATTICA (1^a parte)

Roberto Grau (1900-1944) fu un eminente maestro argentino, tra i fondatori della Fide nel 1924, organizzatore delle Olimpiadi di Buenos Aires del 1939. Come giocatore vanta sette titoli di campione argentino, ma il suo nome è tuttora celebre in tutto il Sud America e in Spagna per il suo monumentale **Tratado General de Ajedrez** (Trattato generale di scacchi), pubblicato nel 1940. L'opera, su cui si sono formate intere generazioni di giocatori, si compone di quattro volumi: **I fondamenti**, **La Tattica**, **Le Strutture Pedonali**, **La Strategia Avanzata**. "IL GRAU" non è mai stato pubblicato in italiano, probabilmente perché i quattro volumi impegnano in totale più di mille pagine. Tuttavia il compianto Francesco Mondini, fondatore della Società Scacchistica Esteban Canal di Cocquio, aveva intrapreso la traduzione del secondo volume, quello sulla Tattica, e l'attuale presidente, Gabriele Giovannini, ci ha invitato a pubblicarla, per non disperdere il lavoro e la memoria del suo predecessore. A partire da questo numero, pubblicheremo in una serie di puntate la traduzione di Mondini (digitalizzata insieme a Marco Merlin, un altro scacchista di Cocquio). In questa rielaborazione per Torre & Cavallo, a cura di Roberto Messa, ci siamo permessi di snellire e attualizzare leggermente la prosa, il cui stile era inevitabilmente un po' datato.

LA COMBINAZIONE

La tecnica scacchistica comprende molti aspetti, però il più piacevole da considerare è quello delle combinazioni, che è la tecnica della bellezza oggettiva del gioco. Per l'esperto di scacchi, per colui che ha superato questa tappa intermedia della comprensione scacchistica, forse risulterà più piacevole la sottigliezza di una variante o la perfezione di uno studio, ma sicuramente per la massa dei dilettanti e dei principianti sarà sempre più emozionante l'Immortale di Anderssen che un finale di Berger.

Partendo da questo concetto, noi ci dedicheremo alla spiegazione del perché delle combinazioni, al fine di cercare di dimostrare che le difficoltà degli scacchi sono come un miraggio che scompare al primo serio apparire della volontà di vittoria.

Materiale contro Tempo

Si può senza dubbio affermare che in questo enunciato sta il vero segreto dell'arte di combinare.

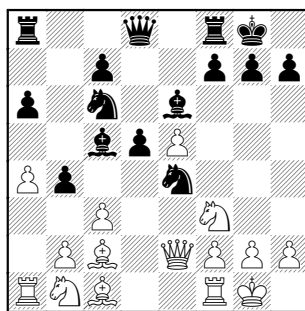
Negli scacchi i pezzi valgono per ciò che fanno e non per la loro semplice presenza sulla scacchiera. È una verità che tutti comprendono, ma che raramente un giocatore principiante mette in pratica.

Nella smania di catturare qualche pedone avversario, il principiante a volte ritarda lo sviluppo dei pezzi, col risultato di trovarsi apparentemente

in vantaggio (di materiale), ma in realtà in svantaggio (di posizione), dal momento che ha impiegato svariate mosse ("tempi") nel procurarsi una superiorità illusoria. Questo è il principio che dà vita, in apertura, ai gambetti (sacrificio di pedone per accelerare lo sviluppo e aprire linee alle proprie forze) e che nel centro di partita giustifica le combinazioni.

Vediamo ora, attraverso un semplice esempio del grande maestro austriaco Spielmann, fino a che punto è facile capire una combinazione e una partita, quando si conosca la verità irrefutabile che il vantaggio di tempo è superiore al vantaggio di materiale.

Nella partita giocata tra Georg Schories e Rudolf Spielmann nel torneo di Scheveningen del 1905, dopo la mossa 12^a del Bianco si è giunti alla seguente istruttiva posizione.



Il Bianco minaccia di guadagnare un pedone mediante 13. ♕xe4. Una possibile difesa sarebbe 12... ♕f5 e se poi 13. ♖bd2 seguirebbe 13... ♖xc3! mentre se 13. ♖g5 ♖xg5 14. ♕xf5 ♖e6 seguita da d5-d4, ma la ve-

rità è che questa variante permetterebbe al Bianco di ottenere una buona posizione di attacco.

Il ragionamento di Spielmann

A quale deduzione è giunto Spielmann? Stante che il ritardo di sviluppo dei pezzi bianchi sul lato di Donna e una possibile apertura della colonna 'f' valevano molto più di un pedone, decise di giocare:

12... f5! 13. exf6 ♖xf6 14. ♕xe4 dxe4 15. ♖xe4 ♕b3!

Magnifica manovra. Spielmann impedisce la ritirata in c2 alla Donna avversaria e prepara il guadagno di un tempo con ...♖ae8. Si noti che il Nero ha in azione tutti i suoi pezzi minori, che porterà economicamente in gioco la Torre e che il Cavallo bianco in f3 è immobilizzato poiché deve ostruire la minaccia combinata di Alfiere, Donna e Torre sul punto f2.

Il Bianco è in vantaggio di un pedone, ma praticamente si trova in netta inferiorità poiché le sue forze dell'ala di Donna sono inerti.

16. c4

Un errore. Chi è in svantaggio di sviluppo deve cercare di evitare di avanzare pedoni perché ciò spesso si rivela essere un'altra perdita di tempo. Senza dubbio era migliore 16. ♕e3. Con 16. c4 il piano del Bianco è ostruire la diagonale dell'Alfiere b3 e cercare di ottenere un punto forte per la Donna in d5.

16... ♖d6 17. ♖bd2