

Incontro 4

Allenamento tattico

L'obiettivo: *incapsulare nel chunk nuove informazioni*

il chunk:



un tipico chunk di attacco del Bianco.

Le linee di azione possono essere:

- 1) agire sulla diagonale che porta a g7
- 2) agire sulle colonne 'g' e 'h' prendendole
- 3) agire sul punto h7 o f7

Linea di azione 1

La linea di azione contro g7 è fattibile quando il Nero ha difficoltà a chiudere la diagonale a1-h8 mediante una ostruzione in f6, oppure ha il controllo delle case scure di tale diagonale. Inoltre è necessario sussista già un controllo bianco sulla casa g7.

Il gioco ruota intorno alla spinta h6-h7 e normalmente il Nero non apre la colonna, ma spinge il pedone g7:



Un caso frequente in cui il Nero non può spingere in f6 è quando il pedone f7 è inchiodato da un Alfiere sulla diagonale italiana. La spinta in f6 è poco desiderabile dal Nero anche quando si aprirebbe la colonna 'g' per un attacco di pezzi pesanti.

In g7 dovrebbe arrivare la Donna bianca, ma occorre curare che né l'Alfiere camposcuro né la Donna del Nero possano portarsi rapidamente in f8.

Esempi: 3, 6, 18

Linea di azione 2

Poiché l'idea è quella di aprire le colonne, il Bianco spinge normalmente il pedone g6. Avendo tre pedoni in linea, il Nero non può impedire che il Bianco si liberi del pedone 'g', tuttavia spesso si ha il tentativo di blocco mediante la successiva spinta h7-h6.

Il Bianco ricorre in genere a uno dei due modi di attacco: sacrifica in h6, oppure spinge anche il pedone h6, dopo aver bloccato il pedone g7 (spesso sacrificando un Cavallo in g6). Questo secondo modo è anche impiegato spesso quando l'avversario non cattura il pedone spinto in g6.

Altri sistemi prevedono invece l'azione dei pezzi per aprire le colonne.

Primo modo:



Esempi: 11 var., 12 var., 13 var., 17

Secondo modo:



Esempi: 1, 2, 8, 14, 15

Altri sistemi: 4, 12, 16, 20, 23

Linea di azione 3

Spesso l'azione su f7 ha luogo per l'indebolimento creato dalla spinta f7-f6 che apre la diagonale chiara, o comunque quando si cerca di difendersi dalla linea di azione 1.

Un'idea diversa è quella di portare un Cavallo in g6 per agire con la Donna sulla diagonale f5-h7.

Esempi contro f7: 5, 6, 7, 9, 10, 21, 22

Esempi contro h7: 11, 19, 20, 24

Fasi successive di studio

ripetizione

parola chiave

storia

annotazione

spiegazione