

# Nozioni generali sul mediogioco

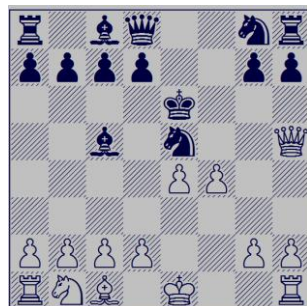
Si definisce come **mediogioco** quella fase della partita appena successiva alla fase dell'apertura, quando i pezzi di entrambi gli schieramenti hanno finito lo sviluppo, e precedente a quella del finale, quando sulla scacchiera sono rimasti pochi pezzi ed il Re diventa una figura attiva nel trattamento del gioco.

In altre parole la teoria del mediogioco si occupa approssimativamente della parte centrale di una partita, quando il Re di solito deve starsene ben al riparo per non cadere facile preda dei numerosi pezzi nemici ancora presenti sulla scacchiera.

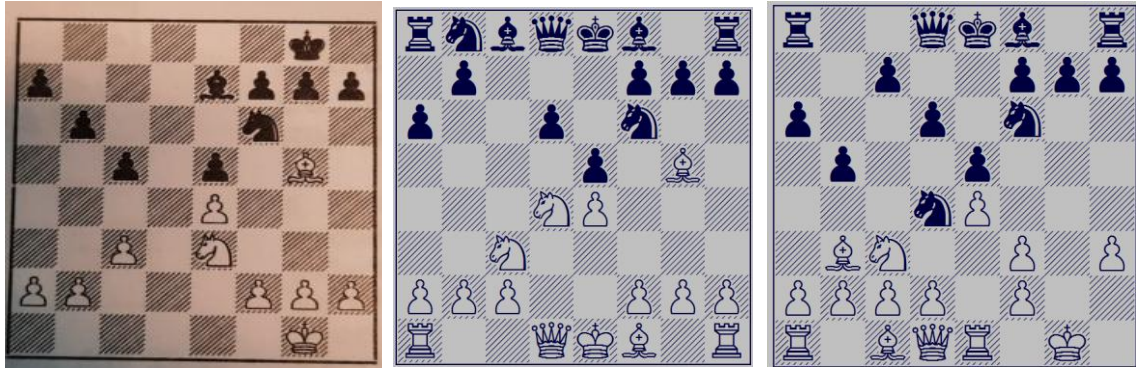
È nel mediogioco che più spesso emerge la differenza di forza fra i due contendenti, mentre è più difficile che succeda in apertura perché gli scacchisti che partecipano ai tornei hanno quasi sempre un minimo di preparazione sulla teoria delle aperture, quindi è più improbabile che commettano grossi errori in questa fase della partita. Naturalmente giocatori di pari forza tenderanno invece a decidere l'esito della loro partita nella battaglia del finale.

I fattori che il giocatore deve puntualmente verificare e valutare per dare un giudizio sulla posizione presente sulla scacchiera nel mediogioco sono principalmente i seguenti:

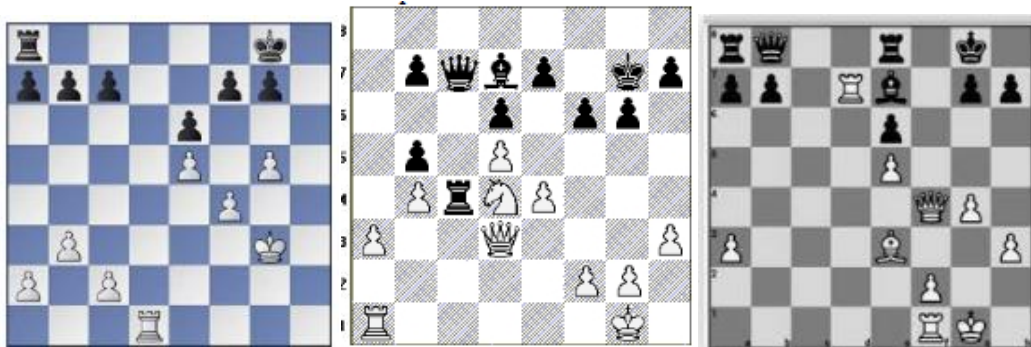
- **Sicurezza del Re** - La prima cosa da vedere è se il Re è al sicuro, per esempio con un solido arrocco. Un Re allo scoperto nel mediogioco diviene facilmente soggetto ad "attacchi di matto" (ovvero un attacco diretto dell'avversario al monarca per dargli scacco matto).



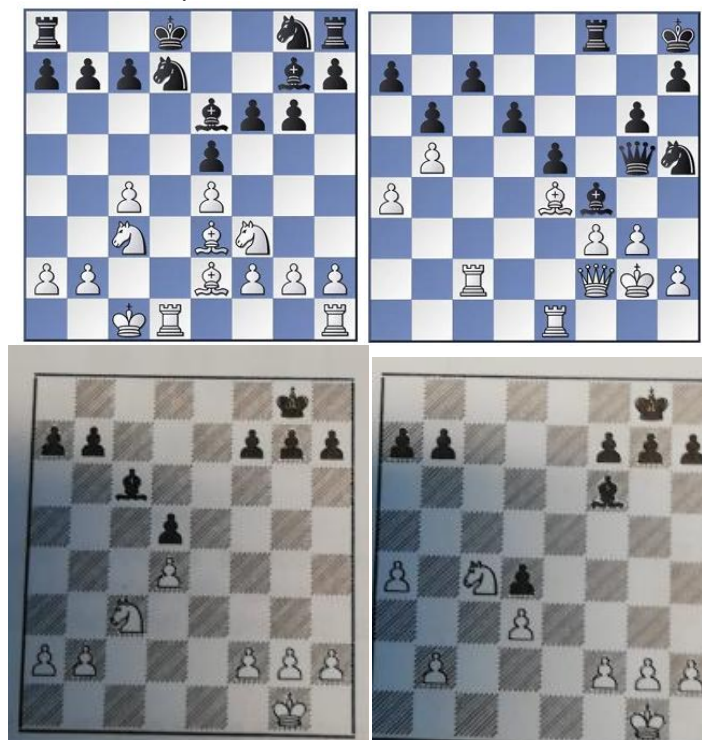
- **Case deboli e forti** - Una casa è debole se non è controllabile dai propri Pedoni, diventa invece forte se è debole per l'avversario. Sulle case forti possono essere piazzate le figure, specialmente i Cavalieri, che se risultano inamovibili allora diventano quasi sempre molto fastidiosi per l'avversario.



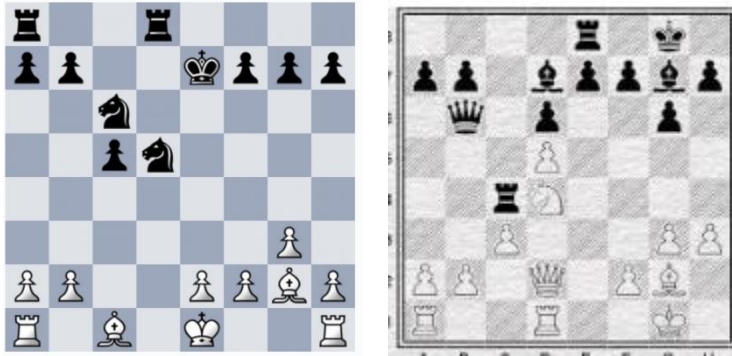
- **Colonne aperte** - Il controllo di una colonna aperta, cioè sulla quale non ci sono Pedoni, se effettuato con le Torri, all'accorrenza raddoppiate su tale linea della scacchiera, può dare un vantaggio decisivo.



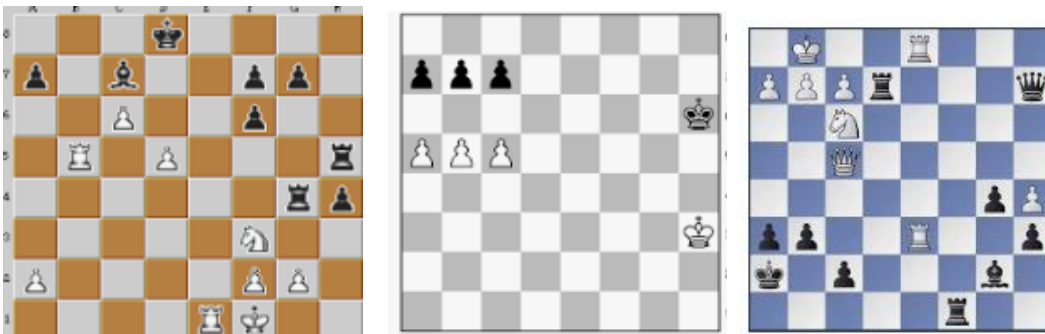
- **Alfiere cattivo** – Un alfiere è considerato cattivo quando i suoi pedoni (soprattutto quelli centrali) stanno su case del suo stesso colore



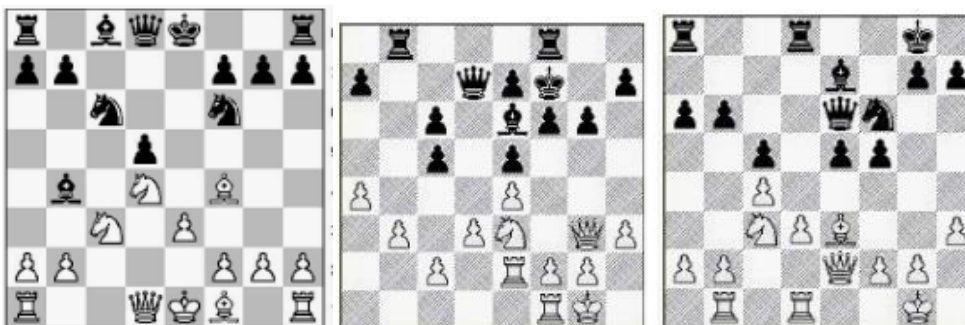
- **Coppia degli Alfieri** - Il possesso della coppia degli Alfieri, contrapposto al possesso avversario della coppia eterogenea Alfiere & Cavallo oppure di quella omogenea dei due Cavalli può essere un vantaggio nelle posizioni aperte con pochi Pedoni. Accade il contrario se sulla scacchiera ci sono molti Pedoni che ostacolano il movimento degli Alfieri ed agevolano quello dei Cavalli.



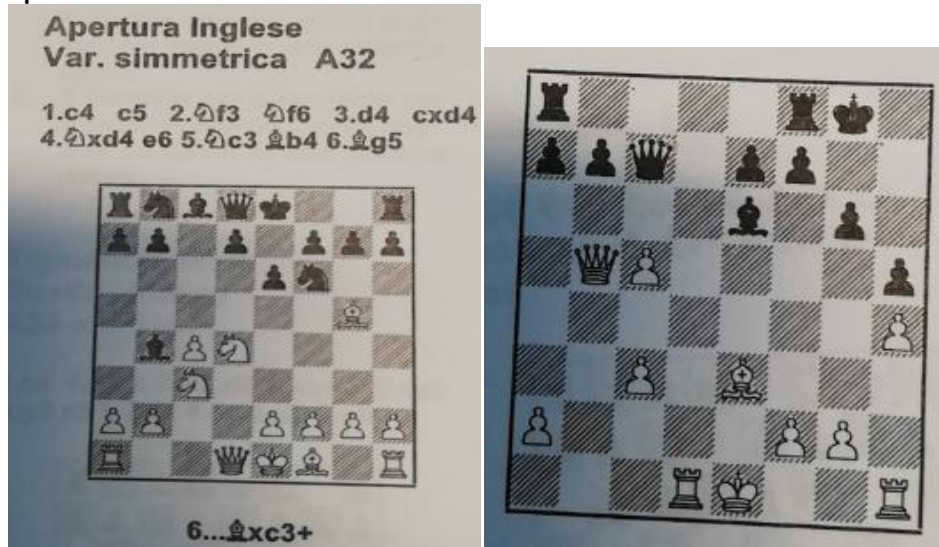
- **Pedoni passati** - Un Pedone è passato se non può più essere fermato da Pedoni avversari nella sua corsa verso la promozione. Se non può essere bloccato da altri pezzi avversari, diventa il più delle volte un fattore vincente.



- **Pedoni isolati** - Un Pedone è isolato se nelle colonne adiacenti non ci sono Pedoni dello stesso colore. Costituisce un elemento di debolezza dello schieramento perché non può essere difeso economicamente da un altro Pedone compagno.



- **Pedoni raddoppiati (o impendonati)** - Due Pedoni dello stesso colore si dicono raddoppiati o impendonati se si trovano sulla stessa colonna. In alcuni casi rappresentano una debolezza dello schieramento, ma in altri sono efficaci quasi come se fossero appaiati su colonne adiacenti, specialmente se si tratta di fermare Pedoni avversari in avanzamento.



## La coppia degli Alfieri

Il principale difetto dell'**Alfiere** è sicuramente il fatto che si muove su case di un solo colore. I due Alfieri (**coppia**) sono in grado però di coprire tutta la scacchiera e posseggono un'energia incredibile, spesso sottovalutata dai principianti. Il giocatore esperto parla invece di *vantaggio della coppia degli Alfieri* per indicare il possesso dei due Alfieri contro Alfiere o Cavallo o contro due Cavalli.

La strategia di chi possiede la coppia degli Alfieri è chiara:

- rendere stabile (smorzare cioè l'eventuale iniziativa dell'avversario) la posizione;
- una volta stabile, preparare i cambi dei pedoni per aprire ancora di più la posizione e valorizzare gli Alfieri;
- togliere i punti di appoggio avanzati ai Cavalli avversari;
- evitare il cambio di uno degli Alfieri
- sviluppare il gioco sulle case dove all'avversario manca un Alfiere.

Se la posizione resta chiusa ben difficilmente si può sfruttare il potenziale degli Alfieri. Come ha giustamente osservato Laketic, la coppia degli Alfieri resta un plus anche in posizione chiusa per il semplice fatto che la posizione prima o poi si potrà aprire (a meno che la struttura pedonale non sia rigida e fissa)!

L'ultimo punto è ben mostrato da questo esempio (Dorfman – Bronstein, Erevan 1975):



**B**

Il Bianco giocò 17.e3. Sentiamo Dorfman: *perché il Bianco si accontenta di spingere il pedone solo di un passo? Quando si possiede la coppia degli Alfieri, è logico sviluppare il gioco sulle case dove all'avversario manca l'Alfiere (in questo caso sulle case chiare).*

- agire attivamente anche con l'apertura di linee prima che l'avversario si consolidi
- se l'avversario si è consolidato, cercare di bloccare la posizione;
- cercare punti di appoggio per i Cavallo;
- cambiare l'Alfiere (o un Cavallo) per uno degli Alfieri avversari.

Le prime due regole di entrambi gli schieramenti vanno spiegate alla luce della formazione della coppia degli Alfieri. Ovviamente se essa avviene senza nessun compenso per l'avversario (come accade fra principianti), la parte con la coppia acquisisce un plus immediato che può o meno sfruttare a seconda della posizione. Di solito chi rinuncia alla coppia degli Alfieri acquisisce vantaggi compensatori di diversa natura, avendo quindi una certa iniziativa. Tale iniziativa può essere sfruttata anche aprendo paradossalmente la posizione prima che la parte con la coppia consolidi le debolezze e passi allo sfruttamento del plus dei due Alfieri.

In entrambi i casi, come spiegato sopra, si deve lottare molto attivamente contro la coppia degli Alfieri, magari anche aprendo la posizione, ma evitando che l'avversario si consolidi e riesca poi a sfruttare la coppia; i Cavalli devono trovare buoni avamposti che servano da compenso stabile.

La posizione che segue è tratta dalla Smyslov-Botvinnik (Mosca, 1948).



**B**

I pedoni del Nero sono penosi, isolati e/o doppiati, ma i due Alfieri assicurano un potenziale d'attacco incredibile, tanto più che il Cavallo in g1 non è certo il massimo; ormai il Nero si è stabilizzato ed è in vantaggio. La partita continuò con: 30.b3 Te1 31.bxc4 Axc4 32.Af1 (per parare la minaccia Ac5-g1) Txd1 33.Dxd1 Td8 34.Dc2 Ad5. La posizione del Bianco è senza speranza perché il cambio del Cavallo in g1 minaccia il guadagno di una Torre. 35 Dc3 Ad4 36.Dd3 De3 (ma era più forte 36...De1, anche se la mossa di Botvinnik semplifica il gioco, mantenendo un vantaggio enorme) 37.Dxe3 Axe3 38.Ag2 Axf3 39.Afx3 Td2 40.Ce2 Txa2 il Bianco abbandona.