



Aprile 2026

Ivano scacchi

Agonisti

Notizie dalla Sardegna

Ormai sono tre anni che manco dalla Sardegna. Si potrebbe pensare che nel mondo sonnacchioso degli scacchi in un periodo di tempo così breve non sia successo niente, ma le cose in realtà non sembrano essere andate in questo modo. Tanti "vecchi" hanno diradato la loro attività; qualcuno si è ritirato e nei posti vacanti lasciati si sono infiltrati tanti giocatori che non conoscevo.

Uno di questi è Andrea Pisu, ma non si tratta del solito adolescente, che segue i canali più popolari su Youtube e che ogni tanto apre un libro, alla ricerca di una novità, che possa stendere i suoi avversari. Andrea ha scoperto o forse riscoperto gli scacchi intorno ai cinquant'anni.

La cosa si riflette ovviamente sul suo gioco, tanto più che Andrea è uno sportivo, abituato a gare di corsa sfiancanti. Il gioco di Andrea non è caratterizzato da una tecnica sofisticata e la sua conoscenza delle aperture è rudimentale.

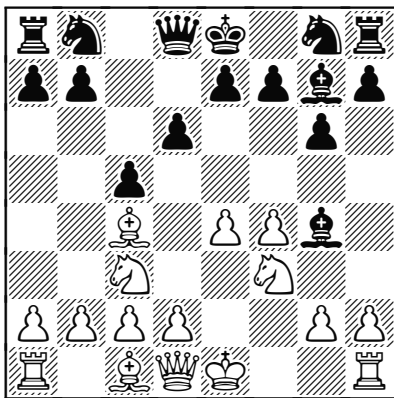
È nel mediogioco però che il nostro "eroe" dà il meglio di sé. E la parola eroe non è fuori luogo. Andrea è coraggioso, battagliero e non manca di una certa inventiva, come possiamo apprezzare nella partita che segue.

Depau - Pisu

Oristano, 2025

Siciliana (B23)

1 e4 c5
2 ♘c3 d6
3 ♙c4 g6
4 f4 ♙g7
5 ♘f3 ♙g4?

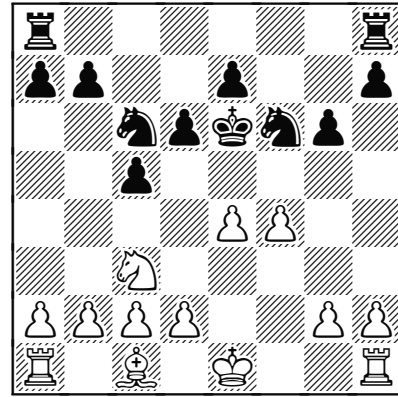


6 ♙xf7+! ♔xf7
7 ♘g5+ ♔e8
8 ♚xg4 ± ♘f6
9 ♚h3?

Il Bianco vuole portare il cavallo in e6 nell'intento di dare un doppio che, come vedremo, si dimostrerà meno efficace di quanto sperato. In e6 andava portata la donna.

9. ♚e6 ♚f8 10. ♘xh7! ±

9 ... ♘c6!
10 ♘e6 ♚c8
11 ♘xg7+ ♔f7
12 ♘e6 ♚xe6
13 ♚xe6+ ♔xe6 ±



Il Bianco ha un pedone in più, ma deve proseguire con una certa cautela, se vuole sciogliere la sua posizione.

Data la debolezza del pedone c2, il suo re dovrà andare in d1, restando impantanato al centro e rischiando d'intralcio lo sviluppo dei propri pezzi, nonché di diventare una figura tattica.

Questa operazione è tutt'altro che facile da elaborare e Alessandro (Depau) finirà col commettere una serie d'imprecisioni, che finiranno col costargli quel pedone che prima aveva guadagnato.

14 d3

Non è un errore, ma era preferibile portare la torre in f1, sorvegliando la casa f2 e potendo così portare il re in d1, senza preoccuparsi del salto del cavallo nero in g4.

14. ♚f1! ♘d4 15. ♔d1 ♚hf8 16. d3 ±

14 ... ♘d4

15 ♔d1

Era preferibile portare il re in d2. La posizione bianca non è bella da vedere, ma

sembra tenere. Alla lunga Alessandro dovrebbe sciogliersi, conservando il pedone di vantaggio.

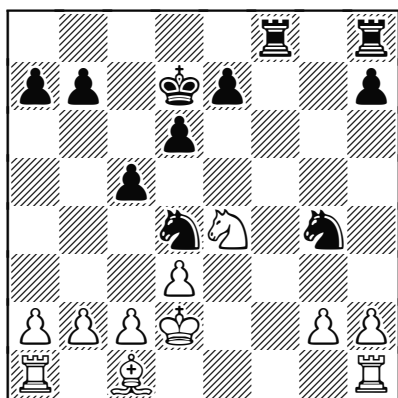
Il Bianco avrebbe dovuto giocare il re in d2 anche alla mossa che segue, ma, innervosito dalla pressione nemica, finirà col restituire il pedone di vantaggio.

15 ... ♖g4
16 f5+?
16.♔d2 ♜hf8 17.♘d5 ±
16 ... gxf5
17 exf5+ ♔d7!
18 ♘e4 ♘xf5 =
19 ♔e2?

Impedisce un doppio di cavallo in e3, ma subisce gli effetti di quello in d4, che lo obbligherà a mettere male i pezzi.

Sembra obbligata la spinta del pedone in g3. Se non riusciamo ad evitare gli effetti degli scacchi di cavallo nemici, cerchiamo di togliere loro eventuali obiettivi.

19 ... ♘d4+
20 ♔d2 ♜af8 =



Contrariamente a quello che si pensa, uno svantaggio di sviluppo è spesso più preoccupante in vista del finale che in pieno mediogioco. Nel mediogioco, se il re non è in pericolo, può capitare che i pochi pezzi usciti

siano in grado di creare una fortezza, che renda difficile l'ingresso dei pezzi nemici. In finale, dove i pezzi sono di meno, è spesso impossibile tappare tutti i buchi della posizione.

21 c3 ♘e6
22 h3 d5?

Era più semplice portare il cavallo in f2: il Nero scambia il difensore nemico col proprio pezzo sotto attacco.

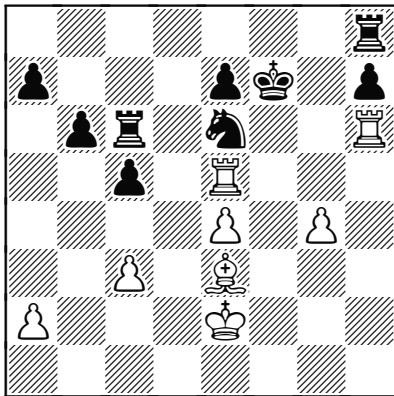
22...♘f2 23.♜e1! ♜hg8! =
23 hxg4 dxe4
24 dxe4 ♜f2+
25 ♔e3 ♜xg2
26 ♔f3 ♜c2
27 ♔e3?

Il Bianco fin qui si era difeso con ordine, ma vanifica i suoi sforzi con questa mossa che gli costa un pedone. Possibile che Alessandro non volesse rassegnarsi alla patta e che sperasse di trovare un qualche compenso mettendo sotto pressione il re nero?

27.♜d1+ ♔c7 28.♜d2 =
27 ... ♜xb2
28 ♜ad1+ ♔e8
29 ♜h6 ♜b6

La partita è molto complicata. Genius suggerisce qui la continuazione mostrata nella variante allegata. L'ida è quella di barattare il debole h7 per il pedone e4 nemico: il Nero si libera di una debolezza e si ritrova con un pedone in più e una struttura migliore.

29...♜f8+! 30.♔g3 ♜e2 31.♔c1 ♜xe4
32.♜xh7 ♜g8 33.h4 b6 =
30 ♜d5 ♜c6
31 ♜e5 ♔f7
32 ♔e2 b6

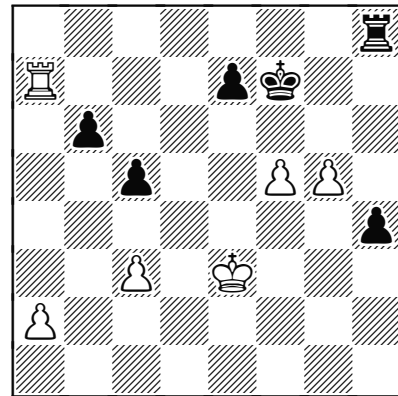


Un tratto logico: il Nero difende il pedone c5, per poter liberare la torre. Tuttavia, per un attimo la torre rimane sospesa e questo dovrebbe permettere al Bianco di forzare la patta.

33. ♖d3
 33. ♖eh5 ♖g7 34. ♖e5 =
 33 ... ♘d8
 34 ♖hh5 ♖e6
 35 ♙f4 ♘c6
 36 ♖d5 ♖f6
 37 ♖e3 ♖e6
 38 ♙e5 ♘xe5
 39 ♖hxe5+ ♖f7
 40 ♖d7 ♖e6
 41 ♖f5+

Io avrei cambiato un paio di torri. Il finale mi sembra equilibrato.

41 ... ♖f6
 42 ♖xa7 ♖xf5
 43 exf5 h5
 44 g5!? h4



45 ♖d7

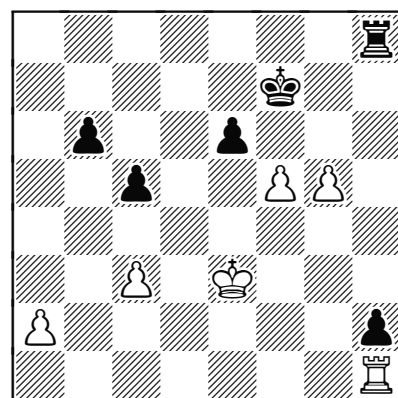
Era più coerente la spinta f6, seguendo il principio che le torri soffrono le coppie di pedoni passati.

45.f6 ♖g6!

45...h3? 46. ♖xe7+ ♖g6 47. ♖g7+ ♖f5
 48.f7 h2 49. ♖h7! ♖xh7 50.f8=♙+
 ♖g6 51. ♙g8+ ♖g7 52. ♙e6+! ♖xg5
 53. ♙e5+ +-

46. ♖xe7 ♖xg5 47.f7 ♖f8 48. ♖e5+ ♖g6
 49. ♖e4 =

45 ... h3
 46 ♖d1 h2
 47 ♖h1 e6!



48 ♔f4?

Anche qui era preferibile la spinta del pedone in f6, seguendo il solito principio: le torri soffrono le coppie di pedoni passati.

48.f6 ♖h5 49.♔e4 ♖xg5 50.♖xh2 ♔xf6
51.♖b2 ♖g3 ♢

48 ... exf5

49 ♔xf5 ♖h5

50 ♔g4 ♔g6

51 ♔f4 ♖h4+

52 ♔g3 ♔xg5

53 ♔f3 ♔f5

54 ♔e3 ♖h3+

55 ♔d2 ♔e4

56 a4 ♔f3

57 ♔c2 ♔g2

58 ♖d1 h1=♚

59 ♖xh1 ♔xh1

60 ♔b3 ♖h4

0 1