

Igor Khmelnitsky

ESAME DI SCACCHI

e guida all'allenamento

**CONOSCERE LE PROPRIE POTENZIALITA'
E SCOPRIRE DOVE MIGLIORARE**

LEDUETORRI

Indice

Avvertenza.....	5
Simboli scacchistici.....	6
Introduzione.....	7
Elaborazione.....	8
Affidabilità dei test.....	10
Come affrontare l'esame.....	12
Esame	
Test 1 - Domande 1 - 10	15
Test 2 - Domande 11 - 20.....	37
Test 3 - Domande 21 - 30.....	59
Test 4 - Domande 31 - 40.....	81
Test 5 - Domande 41 - 50.....	103
Test 6 - Domande 51 - 60.....	125
Test 7 - Domande 61 - 70.....	147
Test 8 - Domande 71 - 80.....	169
Test 9 - Domande 81 - 90.....	191
Test 10 - Domande 91 - 100.....	213
Tabelle	
Introduzione.....	235
Come usare le Tabelle	235
Tabelle.....	237
Consigli e raccomandazioni per l' allenamento	
Introduzione.....	245
Attacco: Individuate i vostri obiettivi e "sparate".....	246
Contrattacco: rovesciare la situazione!.....	248
Difesa: tecniche varie.	250
Apertura: cominciate la partita col piede giusto!.....	252
Mediogio: la complessità aumenta.....	255
Finale: massimo risultato col minimo materiale!	258
Tattica: eccitanti esplosioni sulla scacchiera.....	261
Strategia: avete un piano?	263
Calcolo: anticipare le mosse dell'avversario!.....	265
Posizioni Standard (finali)	268
Sacrificio: lo Scacco è l'unica minaccia che non potete ignorare!	272
Individuare le minacce: fate attenzione!.....	275
Analizzare le vostre partite.....	279
I 10 consigli per allenarsi di Khmelnitsky	280
Postfazione: qual è il prossimo passo?	281
Appendice 1: strumenti di allenamento scacchistico raccomandati.....	282
Appendice 2: indice dei giocatori e compositori.....	284
Ringraziamenti.....	285
L'autore.....	286

Avvertenza

Questo libro è organizzato per fornire informazioni sulla comprensione dei principi generali, sulla valutazione delle abilità scacchistiche, nonché sui vari metodi di allenamento. Ricordatevi che state affrontando un test, non il solito libro di combinazioni ed esercizi. Incontrerete posizioni di vario livello di difficoltà. Alcune di queste vi saranno probabilmente familiari, mentre altre potrebbero mettervi a dura prova. Più esperti siete, maggiore sarà il numero di idee o posizioni che riconoscerete.

E questo va benissimo, poiché è una verifica delle vostre conoscenze di base nonché della vostra abilità nel metterle in pratica.

Una combinazione di posizioni famose e nuove vi darà le migliori chances di identificare le aree sulle quali dovrete concentrarvi per il vostro studio.

Durante la soluzione, state in guardia e non basatevi su supposizioni. L'ordine delle domande (per es. Livello e tipo di difficoltà) è di proposito casuale.

Quindi vedrete una posizione facile (per es. tatticismi in 1 mossa), seguita da un esercizio molto difficile (per es. un calcolo di 8 mosse); una domanda di Apertura seguita da un finale di ♙. Questo dovrebbe rendere il test "casalingo" un po' più realistico, assimilandolo alle normali situazioni di partita a tavolino, in cui non sapete mai cosa aspettarvi. I risultati di un'analisi statistica sono altrettanto buoni quanto i dati utilizzati. In questo libro mi baso sui dati raccolti negli anni, proponendo lo stesso gruppo di esercizi a giocatori di tutti i livelli, da principianti a Grandi Maestri.

I dati che mostrano il livello di conoscenza dei partecipanti possono avere discrepanze dovute a fattori esterni. Tra questi, il tempo impiegato per ogni esercizio, il grado di se-

rietà con cui è stato affrontato il test, e le diverse scale di rating ELO, solo per citarne alcuni. Inoltre alcune persone, in un test casalingo, lontano dalle condizioni agonistiche, ottengono migliori o peggiori prestazioni rispetto al loro rating reale.

Infine, un punteggio ELO di 1790 (per esempio) può corrispondere ad una forza effettiva di gioco molto diversa, se si confronta un giocatore di circolo di provincia con un "professionista" che partecipa abitualmente al World Open cercando di vincere i \$10,000 in palio nella categoria Under 1800.

Per rendere questo libro il più completo ed accurato possibile, è stato fatto ogni sforzo. Tuttavia, potreste trovare errori, sia tipografici che di contenuto.

Ho fatto del mio meglio per controllare i diagrammi, le analisi, ed i nomi dei partecipanti e degli autori. Se doveste trovare qualche errore nel libro, apprezzerò molto qualunque segnalazione. Il prototipo di Chess Exam è stato distribuito come strumento software in formato MS Excel fin dal 1999. Anche se ho mantenuto identici quasi tutti i 100 esercizi, ho aggiornato quasi tutto il resto, incluse le annotazioni, i punteggi, le tavole statistiche e le verifiche. Molto materiale è stato aggiunto, specialmente nella sezione consigli e raccomandazioni per l'allenamento.

I suggerimenti riguardo ai libri e al software non sono state sponsorizzati da alcuna casa produttrice. Questo testo dovrebbe essere utilizzato solo come guida generale, e non come fonte completa di informazioni per l'allenamento scacchistico.

Le tavole statistiche ed i riferimenti al materiale di allenamento sono aggiornati alla data di stampa e potranno essere riviste in futuro. Per rimanere aggiornati con i nuovi sviluppi, registratevi al sito (in inglese) www.ChessExam.com

Introduzione

Perché questo libro?

Insegno negli Stati Uniti fin dal 1991. In tanti anni ho lavorato con oltre 100 giocatori di vario livello.

Ho tenuto molte sessioni private nel mio ufficio, a domicilio, o presso sedi di tornei, nonché consulenze telefoniche o via e-mail.

Come allenatore, due domande a cui devo rispondere spesso sono:

- Qual è il mio livello attuale, e quando potrò diventare Maestro ?
- Come posso migliorare il mio livello di gioco ed il mio punteggio ELO ?

Ogni volta, fornisco brevi risposte di questo tipo:

- Chiunque lo voglia veramente può migliorare a scacchi.
- Chiunque, anche un principiante, può diventare Maestro, se ha un buon piano di allenamento e lo segue diligentemente.
- Per sviluppare un piano, è necessaria una dettagliata valutazione iniziale.

In questo libro risponderò meglio a queste domande. Valuterò il vostro livello attuale e vi offrirò suggerimenti di allenamento collaudati nel tempo.

Negli Stati Uniti le lezioni private sono molto costose e poche persone possono permettersi frequenti sessioni con un allenatore professionista.

E quelli che finanziariamente possono permettersi lezioni private, di solito non hanno il tempo libero per studiare.

Quindi per mancanza di denaro o di tempo, la maggioranza si può permet-

tere solo un numero limitato di sessioni di allenamento.

Come allenatore, credo che il mio dovere sia di aiutarli al meglio delle mie capacità.

Considerate una sessione di allenamento tipica, che dura circa due ore e costa fra i \$100 e i \$200.

Io propongo un test di circa 6-10 posizioni di allenamento, illustro 2-4 partite e dedico circa 30 minuti a fornire suggerimenti e rispondere a domande. Queste "brevi" sessioni di 1 ora e mezza sono a malapena sufficienti per raccogliere ed elaborare il minimo indispensabile di dati necessari a formulare un buon piano di allenamento.

Se solamente avessi più tempo da dedicare allo studente, sarei in grado di fornire consigli molto migliori.

Inoltre, considerando che per molti la sessione è l'unica in 3 o 6 mesi, capirete che progettare il piano di allenamento ottimale diventa ancora più importante.

La morale è che per poter fornire raccomandazioni veramente utili, è necessario disporre di una quantità sufficiente di dati significativi.

Per schematizzare il processo, ho sviluppato questionari, esempi di piani di allenamento, elenchi di libri e software. Tuttavia, mi sembrava di poter far meglio.

Un giorno, mentre ero in sala d'attesa dal dottore per il mio checkup annuale, ebbi l'illuminazione: il Test è esattamente ciò che il dottore ha ordinato!

Se avessi a disposizione un ampio Esame che i miei allievi potessero affrontare per conto loro, allora anche una breve sessione potrebbe essere sufficiente per passare in rassegna le risposte e concentrarsi sulle tipologie,

Esame di scacchi

evidenziate dai risultati, per le quali gli allievi hanno più bisogno di aiuto.

Ciò è molto simile ai raggi-X ed al lavoro di laboratorio che un dottore potrebbe utilizzare per valutare le necessità di un paziente e per identificare possibili aree problematiche.

Studia i libri attualmente in stampa, ma non riuscii a trovare nulla che somigliasse a ciò che avevo immaginato, quindi mi rimoboccai le maniche e mi misi al lavoro.

Decisi di organizzare il mio libro come testo di studio individuale, tale che i lettori "fai-da-te" potessero trovare sia una chiara interpretazione dei risultati del test sia le corrispondenti raccomandazioni per l'allenamento.

Elaborazione

Nell'organizzare i test, ho delineato tre sfide principali e l'approccio che seguirei per affrontarle con successo:

1. Quali sono le aree da sottoporre a test e come posso verificarle nel modo più efficace?

A tal fine offro una valutazione complessiva e verifiche parziali relative alle seguenti categorie:

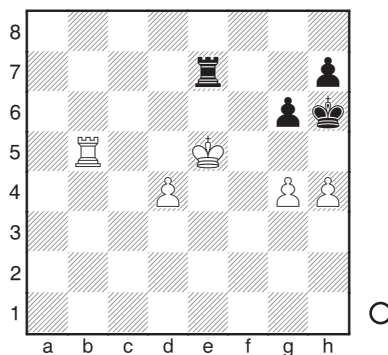
Fasi della partita: *Apertura; Medio-gioco; Finale.*

Dinamica: *Attacco; Difesa; Contrattacco; Strategia; Tattica.*

Situazioni: *Abilità di calcolo; Identificare le minacce; Capacità di sacrificare; Conoscenza dei Finali standard.*

L'esame comprende 100 posizioni, ciascuna con 2 domande. Ogni posizione è classificata nelle tipologie utilizzate per le verifiche parziali.

Per esempio, questa è una posizione tratta da una mia partita in un torneo giovanile:



Khmel'nitsky, I - Spivak, A
Kiev (1980)

Domanda 0

1. Valutate la posizione

- A. Il Bianco ha un vantaggio decisivo
- B. Il Bianco sta nettamente meglio
- C. Il Bianco sta un po' meglio
- D. All'incirca pari

2. Dove dovrebbe muovere il ♔ Bianco?

- A. 1. ♔d6
- B. 1. ♔f6
- C. 1. ♔f4
- D. Nessuna differenza significativa

Se la domanda 0 fosse inclusa nel test, fornirebbe punti alla vostra valutazione riguardo alle tipologie *Finale, Attacco, Tattica e Sacrificio.*

Una volta completato l'intero test, i punti che avete guadagnato per ogni esercizio verranno sommati separatamente in 12 schede riassuntive per tipologia e infine sommate complessivamente.

Ho verificato che 100 è il numero ottimale di esercizi che possono fornire una reale valutazione dettagliata senza essere troppo impegnativi per l'allievo.

2. Come rendere le domande e le valutazioni statistiche interessanti per tutti, dal Principiante al Maestro?

Il test comprende posizioni di varia difficoltà.

Alcune saranno facili, altre possono essere piuttosto impegnative.

Ci sono un paio di posizioni che faranno sudare anche un Grande Maestro.

Riassumere tutto nelle tabelle di conversione *punti test-punteggio ELO* è stato tutt'altro che semplice.

Mi sono familiari svariati metodi di analisi statistica e sono abituato a tradurli in semplici tabelle e grafici.

Nella mia versione originale, creata con MS Excel nel lontano 1999, che potete ancora trovare sul mio sito web www.IamCoach.com, ho costruito tabelle statisticamente significative basate sui dati raccolti dalla maggior parte dei miei allievi, da alcuni miei amici

(fra cui Maestri Internazionali e Grandi Maestri), e molti visitatori del sito web.

In questo libro fornisco queste tabelle di conversione in modo che possiate trovare i vostri punti di forza e le vostre debolezze, ottenere stime del punteggio ELO, e verificare le scelte che avete fatto rispetto a quelle di altri giocatori (classificati per fascia ELO) che si sono sottoposti al test.

Supponiamo che la vostra risposta per la *Domanda 0.1* sia stata A e anche per la *0.2* sia stata A.

Ora potete controllare la tabella a fine pagina per vedere come siete andati:

Avete guadagnato 5 punti per la parte 1, un risultato simile a quanto realizzato dalla maggioranza.

D'altro canto, nella parte 2, avete risposto molto al di sotto della media.

Infatti, perfino il 20% dei giocatori inclassificati ha fatto meglio di voi.

Distribuzione risposte per fascia ELO

Domanda	Risposta	Punti	<1000	<u>1000</u> <u>1400</u>	<u>1400</u> <u>1800</u>	<u>1800</u> <u>2200</u>	<u>2200</u> <u>2400</u>	>2400
1	A	5	60%	75%	75%	80%	100%	100%
	B	1	22%	20%	25%	20%		
	C		18%	5%				
	D	-1						
2	A		34%	30%	22%	15%	2%	
	B	5	20%	29%	45%	62%	82%	100%
	C		27%	31%	28%	20%	16%	
	D		19%	10%	5%	3%		

Esame di scacchi

3. Come eliminare o ridurre l'effetto del "tirare a indovinare" o delle risposte casuali ?

Infine, ogni gruppo di dati ha risultati estremi, e ho dovuto escogitare il modo migliore per trattarli. Non solo c'era la necessità di superare il 25% di probabilità di indovinare, ma anche lo scenario in cui la mossa ed il risultato atteso non sono "correlati".

Per esempio, quanto vi è familiare questa situazione? State lavorando ad un esercizio e pensate di aver trovato la mossa giusta. Poi vi precipitate a verificare la risposta e vedete che, anche se la mossa è corretta, non vi siete accorti di alcune buone repliche difensive, e dovete impiegare altro tempo per trovare il modo di controbatterle.

Molte volte il fatto di aver trovato la mossa giusta non significa necessariamente che siete stati in grado di valutarne correttamente l'esito.

È vero anche il contrario, a volte sarete in grado di capire bene la posizione, senza tuttavia trovare il modo corretto di procedere.

Alla fine credo di aver trovato il modo migliore per affrontare entrambe queste situazioni.

L'eventualità di "risposte giuste casuali" viene gestita assegnando punteggio pieno (5 punti) per ogni risposta giusta, mentre le risposte buone, ma che non sono le migliori, vengono premiate solo con 1-2 punti; le risposte medie ricevono 0 punti, e quelle chiaramente sbagliate ricevono un punteggio negativo (-1)-(-2). Inoltre, in parecchi casi, assegno meno dei 5 punti se la vostra risposta è incompleta.

Il problema di collegare la selezione delle mosse e la previsione dell'esito

della partita viene gestito proponendo due domande per ogni diagramma, una delle quali è tipicamente dedicata alla valutazione, mentre l'altra è relativa alle mosse.

Quindi per ottenere il massimo di 10 punti per diagramma, dovete trovare la mossa giusta e comprendere il risultato cui questa porterebbe.

Nell'esempio precedente mi aspetto che solo coloro che hanno visto l'intera combinazione vincente guadagneranno tutti e 10 i punti.

Per vincere il Bianco deve giocare **1.♔f6**. La partita continuò **1...♗e4** (lo stesso accade dopo qualunque ritirata di ♗) **2.♗h5+!! gxf5 3.g5#**.

Poiché le parti 1 e 2 del test sono strettamente collegate, è difficile che guadagniate 5 punti per l'una ma non per l'altra. Coloro che non hanno visto il matto, probabilmente avranno scelto B nella Parte 1 e qualcosa di diverso da B nella Parte 2.

Affidabilità dei test

Dopo aver affrontato questi problemi, cominciai, oltre 4 anni fa, a proporre test di valutazione in vari formati elettronici sul mio sito web www.IamCoach.com. Posso affermare con certezza che il test funziona: non solo stima accuratamente il vostro punteggio, ma riesce pure a delineare chiaramente le vostre aree di debolezza.

Per esempio, valutando le risposte di un giocatore di punteggio ELO 1750 (i miei studenti che realizzarono il test poterono richiedere una verifica dei loro risultati per pianificare il loro programma di allenamento personalizzato), ho ricavato un *Punteggio Complessivo* di 1824, *Tattico* di 1720, *Strategico* di 2040, *Calcolo* di 1550, *Sacrificio* di

1450, e *Finali Standard* di 1970.

La conclusione che si potrebbe trarre è che questo sia un giocatore solido che possiede abilità elementari nel campo della Tattica, ed ha bisogno di concentrarsi su esercizi Tattici più impegnativi, che comportino calcoli complessi.

Il volume II della serie *Manual of Chess Combinations* pubblicato dalla Russian Chess House gli venne assegnato come materiale di allenamento necessario.

Anche esercitarsi nella soluzione di Studi gli fu suggerito come un altro modo di migliorare in quel campo.

Il punteggio ELO che otterrete affrontando il test è una misura del vostro livello di "conoscenza".

A seconda di come riuscite a gestire la pressione delle partite di torneo, il vostro livello di gioco dal punto di vista "pratico" può essere superiore o inferiore fino a 100 punti.

Il vero valore del vostro punteggio varia a seconda del livello dei vostri avversari. Un giocatore di Prima Categoria la cui attività prevalente sono tornei "di circolo" avrà grosse difficoltà nel competere con un giocatore di pari punteggio ELO che è abituato a giocare nei tornei open o in altri eventi con grossi premi in palio.

Nel complesso, mi aspetto che il punteggio che avete guadagnato sia accurato, ma suggerisco comunque di analizzare i risultati con un po' di buon senso.

Dovreste concentrarvi sulle differenze di punteggio nei vari risultati ricapitolati per sottocategoria, per identificare le aree su cui vi conviene concentrarvi per migliorare.

Ho implementato due idee concettuali poco comuni, che credo saranno

utili ai lettori.

Prima di tutto, ho deciso di piazzare i punteggi ed i commenti nella pagina immediatamente seguente a quella dell'esercizio, così i vostri pensieri e ragionamenti saranno ancora freschi quando li confronterete con i miei commenti.

Inoltre, so che molte persone, me compreso, saranno molto impazienti di verificare il proprio score e rating. Questo spesso ci fa affrettare durante il test. Per aiutarvi, ho calcolato le tavole di conversione Punti -> Punteggio ELO ogni 10 esercizi.

Questo vi consente di avere stime preliminari ogni 10 diagrammi.

Quindi, prendetevi il tempo necessario per rispondere ad ogni domanda con cura!

Infine, quando competerete il test ed otterrete i risultati, sarete solo a poco più di metà del libro. Nella sezione Consigli e raccomandazioni per l'allenamento, propongo parecchi esempi tratti dalle mie partite nonché le mie raccomandazioni di allenamento per ciascuna delle 12 sottocategorie verificate.

Anche se questo testo non è stato scritto per essere un manuale esaustivo, gli studiosi "fai-da-te" troveranno molti suggerimenti utili per il loro studio.

Il mio libro e i software suggeriti sono specifici per ogni fascia di ELO, e dovrebbero rappresentare un ottimo punto di partenza per il vostro piano di allenamento.

La lista dei prodotti suggeriti non è stata sponsorizzata da alcun editore, ed è basata unicamente sulle mie preferenze personali e sul feedback da parte dei miei allievi.

Aspettatevi che questa lista cambi nel tempo, man mano che avrò occa-

Esame di scacchi

sione di passare in rassegna altri prodotti. Per esempio, mentre stavo editando la versione finale di questo libro, sono incappato nel Manuale dei finali, di Mark Dvoretsky che mi è piaciuto molto.

E' uno dei pochi libri di questo allenatore di fama mondiale non difficile da capire ed è acquistabile da Le due Torri www.chess.it.

Non solo la lista dei prodotti suggeriti è in costante evoluzione, ma ho anche intenzione di continuare ad aggiornare le distribuzioni statistiche dei risultati e le tabelle dei punteggi.

Quindi vi incoraggio vivamente a rimanere aggiornati registrandovi sul mio sito web (solo in lingua Inglese).

Man mano che sempre più persone affronteranno l'esame ed invieranno i loro risultati, la significatività dei risultati statistici continuerà ad aumentare.

Potete contribuire anche voi inviandomi le vostre risposte ed eventuali commenti generali via e-mail.

Visitate il mio sito web www.ChessExam.com per contattarmi.

Come affrontare l'esame

Non preoccupatevi troppo se non avete risolto un certo problema. Dovreste, comunque, dedicare tutti i vostri sforzi ad ogni esercizio.

Leggete attentamente le domande poiché in alcuni casi ci sarà più di una buona risposta. La differenza nei punti assegnati ad una risposta "buona" ed a quella migliore può essere significativa. Vi suggerisco di non impegnare più di 20 minuti per ogni diagramma.

Usate la scacchiera o lavorate direttamente sul diagramma del testo. Se

usate una scacchiera, non muovete i pezzi. Evitate di tirare ad indovinare poiché, alla lunga, è preferibile un ragionamento - anche se scorretto - ad una scelta senza alcun ragionamento dietro. In qualche caso, se vi è sfuggito qualche particolare critico, sarete premiati con meno punti rispetto al massimo di 5 punti, anche se avete scelto la miglior risposta.

La maggior parte degli esercizi ha una prima parte che richiede la vostra valutazione, tuttavia, in molti casi, dovrete chiedervi se non sia meglio cercare prima di capire quale sia la mossa migliore (della Parte 2).

Questo riflette fedelmente la situazione di una partita reale. Quando la posizione è statica, dovete valutare la situazione, formulare un piano e solo allora passare alla selezione delle mosse. Altrettanto spesso, l'ordine di questa procedura è rovesciato, se la posizione è dinamica.

Dovete cominciare a selezionare mosse che difendono (o attaccano), poi sceglierne una e calcolare le varianti, e solo a questo punto valutare i risultati per vedere se dovete giocare questa variante o cercarne un'altra.

In molte posizioni in cui non c'è una vittoria chiara per una delle due parti, la valutazione può essere molto soggettiva.

Per effettuare la selezione migliore, vi suggerisco di porvi le seguenti domande: "*Da quale parte vorrei trovarmi?*" Se la cosa non vi interessa, vi suggerisco di rispondere "*La posizione è circa pari*". Se avete una leggera preferenza, rispondete "*... sta un po' meglio*".

Se preferite decisamente una delle due parti, scegliete "*... sta meglio*" o "*... sta decisamente meglio*".

Una volta che vi siete fatti un'idea su una certa domanda, girate la pagina e verificate la risposta.

Prendetevi il tempo necessario per analizzare le risposte prima di passare al problema successivo. Buona parte delle posizioni che non sono così chiare dovrebbero essere archiviate per future analisi e sessioni di allenamento.

Registrate il vostro punteggio per la parte 1 e la parte 2, e sommateli per avere il totale del test.

Createvi una scheda per registrare i punti ottenuti per ogni esercizio. Potete scaricarne una gratis dal mio sito www.ChessExam.com.

Avere tutti i vostri punti in un solo documento potrà tornarvi utile, quando finirete il test e dovrete riempire le tabelle per avere i vostri punteggi.

Vi incoraggio vivamente a svolgere il test nel corso di parecchie sedute. Potete ottenere stime preliminari ogni 10 diagrammi.

Inoltre, ci sono un paio di domande trabocchetto in cui verifico le vostre abilità di logica generale, o, scherzi a parte, il vostro senso dell'umorismo.

Quando ultimerete il test, vedrete le istruzioni su come utilizzare le tabelle ed i risultati.

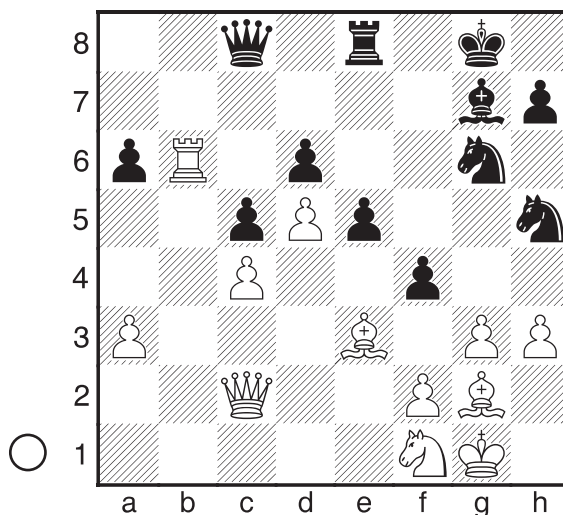
Infine, se siete impazienti di leggere i miei suggerimenti per l'allenamento, potete sempre saltare direttamente alla sezione Consigli e raccomandazioni per l'allenamento e completare l'esame successivamente.

Questo è quanto!

**Ed ora
che
l'ESAME
cominci!**

Domanda

2



Muove il Bianco

2.1

Valutate la posizione

A	Il Nero sta meglio
B	Circa pari
C	Il Bianco sta meglio
D	Il Bianco ha un vantaggio vincente

2.2

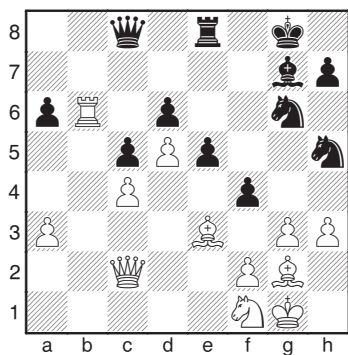
Qual è la mossa migliore?

A	1. ♖e3-d2
B	1. ♜b6xd6
C	1. g3xf4
D	1. ♖e3-c1

Misura le tue potenzialità

2

Baburin, A – Basas, J Andorra Open, 1998



Muove il Bianco

2.1	Punti	0	1000	1400	1800	2200	2400
		1000	1400	1800	2200	2400	2800

A		26%	31%	7%	2%	9%	
B				7%	7%		
C	5	64%	65%	82%	83%	91%	97%
D	1	10%	4%	4%	8%		3%

2.2	Punti	0	1000	1400	1800	2200	2400
		1000	1400	1800	2200	2400	2800

A	3	79%	50%	36%	8%	19%	
B	5	21%	24%	29%	67%	77%	100%
C	-1			6%			
D	3		26%	29%	25%	4%	

2-1 Il Bianco domina il lato di ♖, ma deve fare i conti con l’iniziativa del Nero sul lato di ♜. Nel complesso, la valutazione è che il Bianco sta meglio e vi spettano 5 punti per la scelta di [C]. È troppo ottimistico pensare che il Bianco abbia un vantaggio decisivo, ma vi spetta 1 punto per la risposta [D].

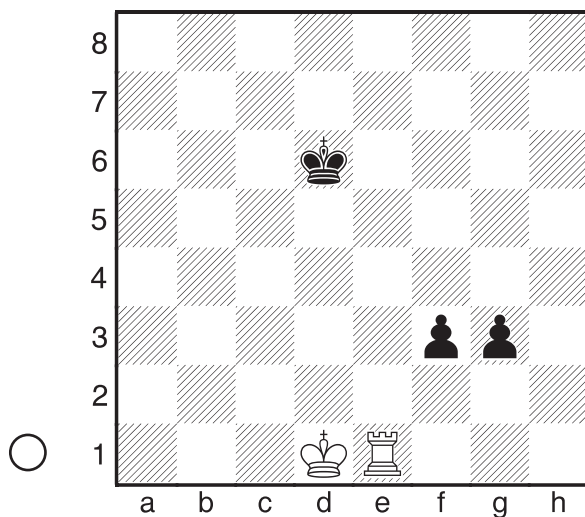
2-2 Sia **1.♔d2** (3 punti per [A] e [D]) che **1.♙c1** ([D]) sono accettabili, ma un po’ passive e dopo l’aggressiva **1...e4!?** o **1...fxg3 2.fxg3 e4!?** il Nero ha una certa iniziativa sul lato di ♜.

Siete penalizzati se avete scelto l’autodistruttiva **1.gxf4?** (-1 punto per [C]), poiché l’unico effetto è quello di aiutare il Nero ad aprire le linee d’attacco per la ♖e8 e l’♙g7 contro la posizione indebolita del ♔ bianco.

In partita fu giocato il coraggioso sacrificio posizionale **1.♞xd6!?** (5 punti per [B]). Il Bianco ottenne due ♖ per un pezzo, neutralizzando l’iniziativa nera ed assicurandosi un vantaggio di natura psicologica. Il Nero non riuscì a reagire allo shock iniziale, e finì presto per soccombere. Dopo **1...fxe3 2.♘xe3 ♙f8?** (la mossa perdente, migliore era **2...♘f6**, ma dopo **3.♞c6** e **4.♞xc5** il Bianco ha ottime chances) **3.♞xg6+!** (ed il resto è facile!) **hxg6 4.♞xg6+ ♘g7 5.♘g4 ♙e7 6.♘h6+** il Nero abbandonò.

Suggerisco che giochiate la posizione iniziale contro un amico (compagno di allenamento) o un computer per allenare la vostra tecnica nel gioco di attacco.

Domanda **10**



Muove il Bianco

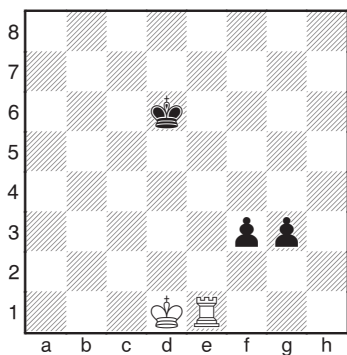
10.1	Quale risultato finale vi aspettate?
A	Il Bianco vince
B	Il Nero vince
C	Patta
D	Entrambi possono vincere

10.2	Cosa proponete dopo 1. ♔d1-d2 f3-f2?
A	2. ♖e1-d1
B	2. ♖e1-f1
C	2. ♖e1-h1
D	2. ♔d2-e2

Misura le tue potenzialità

10

Prokes, L Il Bianco muove e vince, 1946



Muove il Bianco

10.1	Punti	0 1000	1000 1400	1400 1800	1800 2200	2200 2400	2400 2800
A	5	12%	26%	39%	58%	84%	94%
B		25%		9%			
C	1	63%	74%	52%	42%	16%	6%
D	-1						

10.2	Punti	0 1000	1000 1400	1400 1800	1800 2200	2200 2400	2400 2800
A	5		50%	50%	67%	90%	94%
B	-1	25%				5%	
C	-1			7%			
D		75%	50%	43%	33%	5%	6%

10-1 Dal punto di vista strategico, i ♖♗ uniti sulla 3a traversa (6a per il bianco) sono spesso considerati più forti di una ♖.

Tuttavia, il ♔ bianco è molto vicino al cuore dell'azione ed è quindi in grado di aiutare la ♖.

Non solo il Bianco può evitare la sconfitta, ma ha addirittura a sua disposizione una risorsa vincente nascosta !

5 punti per [A]. Se avete pensato che il bianco potesse solo pattare ([C]), vi spetta 1 punto.

10-2 Dopo **1.♔d2**, il Bianco è pronto ad attaccare i ♖ con il ♔. Il nero gioca **1...f2** attaccando la ♖ e preparando 2...g2.

La diretta **2.♔e2** ([D]) si assicura la patta dopo **2...fxe1♖+ 3.♔xe1 ♔e5 4.♔f1!** (4.♔e2?? perde dopo 4...♔f4 5.♔f1 ♔f3 6.♔g1 g2) **♔f4 5.♔g2** ecc..

Muovere la ♖ in f1 o h1, o dovunque tranne d1, permetterebbe al nero di portare avanti la sua minaccia e dopo 2...g2, di andare a ♖, conseguendo una posizione vincente. Perdete 1 punto se avete scelto [B] o [C].

L'unica mossa è **2...♗d1!** (5 punti per [A]) preparando la ♖ per un "agguato" al nemico. Dopo **2...g2** (altrimenti 3.♔e3) **3.♔e2+!** lo scacco intermedio obbliga il nero a muovere il ♔. Segue **3.♔xf2!** ed il Bianco cattura i ♖ appena in tempo.

Tabelle

Introduzione

In questa sezione, saranno inseriti, ricapitolati ed analizzati i vostri risultati. Troverete la vostra valutazione in termini di:

- Indice della **Percentuale di Successo**
- Confronto del vostro **Percentile** con altri giocatori di altre fasce ELO
- Stima del **Punteggio ELO** - Complessiva e partizionata secondo le 12 tipologie
- Stima della **Categoria** di pertinenza - Complessiva e partizionata secondo le 12 tipologie

Ognuno dei 100 diagrammi è stato classificato in funzione di più di una tipologia. La prima cosa che dovete fare è registrare il numero di punti che avete totalizzato per ogni diagramma (per un massimo di 10) e successivamente sommarli: il tutto nella **Tabella 1** (pagg. 237-239).

Poi archiviate i vostri risultati nella **Tabella 5** (pag. 244) e calcolate il vostro Indice di Percentuale di Successo.

Dopodiché usando la **Tabella 2** (pagg. 240-242), potete stimare il vostro punteggio ELO.

Tabella 3 (pag. 243) mostra il 50esimo, 75esimo e 90esimo percentile calcolati per fasce ELO.

Tabella 4 (pag. 244) riporta la conversione da Punteggio ELO a Titoli.

Infine la **Tabella 5** (pag. 244) ricapitola tutto. Prendetevi del tempo per registrare i vostri punti e fare i calcoli. Controllate il vostro lavoro un paio di volte.

Per semplificare il processo di riempimento di queste tabelle, specialmente della **Tabella 1**, ho vari moduli e fogli elettronici disponibili. Potete procurarvi tutto ciò e molto altro materiale al mio sito web www.ChessExam.com

Come usare le tabelle

1. Registrate nella Tabella 1 (pagg. 237-239) il punteggio che avete conseguito negli esercizi da 1 a 100 nella colonna Punti. Quindi per ogni esercizio, copiate il vostro punteggio in ogni colonna che **non** abbia il simbolo °.

Esempio:

Ipotizziamo che abbiate totalizzato 7 punti per l'esercizio 1 e 10 punti per l'esercizio 2.

Dovreste scrivere 7 punti nella colonna Punti di fianco all'esercizio 1. Quindi ricopierete gli stessi 7 punti anche nelle colonne Finale, Posizioni standard e Attacco, tutte per l'esercizio 1. Tutte le altre celle per l'esercizio 1 non servono.

Quindi passerete all'esercizio 2, riportando 10 punti sia nelle colonne Punti, che in Mediogioco, Strategia, Contrattacco e Sacrificio.

2. Quando avrete finito di registrare i vostri punteggi per tutte e 100 le domande, calcolate i totali di ogni colonna, e riportate i risultati sotto l'esercizio 100. Vi suggerisco di ricontrollare i vostri Totali un paio di volte per garantire l'accuratezza delle stime.

3. Passate alla Tabella 5 (pag. 244) e registrate i punteggi Totali che avete ottenuto dalla Tabella 1 nella colonna **Vostro Punteggio**. Calcolate la vostra % di successo dividendo il Vostro Punteggio per il Punteggio Massimo.

Esempio:

Supponiamo che il vostro punteggio in

Tabelle

Tabella 1, colonna Tattica sia 235.

Inserite 235 nella Tabella 5, riga Tattica, colonna Vostro Punteggio. Poi calcolate il rapporto $235 / 350$ (Punteggio Massimo per la tipologia Tattica) = 0.67 o 67%. Registrate questo valore nella colonna % Successo, riga Tattica.

Arrotondate sempre la percentuale ottenuta al numero intero più vicino.

4. Passate alla Tabella 2 (pagg. 240-242) in cui convertirete i valori di % di Successo della Tabella 5 in punteggi ELO.

Se il vostro punteggio è compreso fra i valori riportati nella Tabella 2, effettuate la stima per approssimazione.

Riportate i vostri punti nella Tabella 5, colonna Punti Elo.

Esempio:

Supponiamo che la vostra % di Successo per la Tattica sia 67% (Tabella 5). Ora andate nella Tabella 2, individuate nella colonna Tattica il valore di % più vicino e trovate i punti corrispondenti, che in questo caso saranno di circa 2000 (fra 1977 per 66% e 2035 per 69%). Oppure per interpolazione, $2003 = [1977 + (2050 - 1977) * (67 - 66) / (69 - 66)]$.

5. Passate alla Tabella 3 (pag. 243) per verificare il sommario dei percentili.

Si tratta di un'analisi statistica speciale che vi aiuta a vedere ciò che il 50%, 75% 95% dei giocatori, ripartiti per fascia ELO, hanno realizzato, per singoli argomenti, e complessivamente.

Questo vi darà dei punti di riferimento per confrontarvi con i risultati degli altri in ogni tipologia della Tabella 5 e verificare a quale percentile appartenete.

Esempio:

Supponiamo anche questa volta che la

vostra % di Successo per la Tattica sia 67%. Ora, se vorrete confrontare il vostro punteggio con i risultati dei giocatori di fascia ELO 1800 - 2200, verifichereste che avete fatto decisamente meglio del 50% di loro, (50esimi percentili) ma che vi manca un 2% per superare il 75% di costoro (75esimi percentili). Analogamente, potete vedere che siete stati migliori del 95% (95esimi percentili) dei giocatori di categoria 1400 - 1800. Non vi avvicinate neppure ad essere migliori dei giocatori di fascia ELO 2200-2400, poiché ciò richiederebbe una percentuale di successo pari o superiore al 75%.

6. Utilizzando i punti calcolati in Tabella 2, e riportati nella Tabella 5, troverete la vostra categoria scacchistica per ogni tipologia riferita alla Tabella 4 (pag. 244). Questa tabella approssima lo schema di conversione adottato in Italia, e si avvicina molto al formato Internazionale FIDE. Scrivete le vostre categorie nella Tabella 5, colonna Categoria.

Esempio:

Supponiamo che il vostro Punteggio per la Tattica sia 235 e che abbiate calcolato il vostro Elo pari a 2003, allora (dalla Tabella 4) la vostra categoria di competenza per questa tipologia è Candidato Maestro. Inserirlo nella colonna Categoria, riga Tattica.

7. Al completamento della Tabella 5, date un'occhiata ai vostri risultati. Identificate il vostro livello complessivo, e poi verificate quali siano i vostri punti di forza e debolezza confrontando fra loro i punti per le 12 tipologie.

Siete ora pronti per procedere al prossimo capitolo (consigli e raccomandazioni per l'allenamento) in cui scoprirete come migliorare.

Tabella 1

	Punti	Finale	Medio-gioco	Aper-tura	Calcolo	Posiz. standard	Strategia	Tattica	Minacce	Attacco	Contrat-tacco	Difesa	Sacri-ficio
1			o	o	o		o	o	o		o	o	o
2		o		o	o	o		o	o	o		o	
3		o		o	o	o	o			o	o		o
4			o	o	o		o	o	o	o	o		o
5			o	o	o		o	o		o	o		o
6		o	o		o	o	o			o	o		o
7		o	o		o	o	o			o	o		o
8		o	o		o	o		o	o		o	o	o
9		o		o	o	o	o		o		o	o	
10			o	o	o	o	o			o		o	o
11		o		o		o	o	o	o	o		o	
12			o	o	o	o	o		o		o	o	
13			o	o	o	o	o			o	o		
14			o	o		o	o	o	o		o	o	o
15			o	o	o	o		o	o		o	o	o
16		o		o		o	o	o	o		o	o	
17		o		o	o	o	o		o		o	o	
18			o	o	o		o	o		o	o		o
19			o	o	o	o		o	o		o	o	o
20			o	o	o	o	o		o		o	o	
21		o		o		o	o	o		o		o	
22			o	o	o	o		o	o	o		o	
23		o		o	o	o		o		o	o		o
24		o		o	o	o	o			o	o		o
25		o		o		o	o	o		o		o	o
26			o	o	o	o	o			o	o		
27		o		o	o	o	o		o		o	o	
28		o		o	o	o		o		o	o		o
29		o		o	o	o	o		o		o	o	
30		o		o	o	o	o		o		o	o	
31			o	o	o	o		o	o		o	o	
32		o		o		o	o	o	o		o	o	
33		o		o	o	o	o				o	o	
34		o		o	o	o		o	o		o	o	
35			o	o	o	o		o	o	o		o	o

Tabelle

Tabella 4

Categoria	Fascia ELO
ESORDIENTE	800 - 1099
2ª CATEGORIA SOCIALE	1100 - 1199
1ª CATEGORIA SOCIALE	1200 - 1399
3ª CATEGORIA NAZIONALE	1400 - 1599
2ª CATEGORIA NAZIONALE	1600 - 1799
1ª CATEGORIA NAZIONALE	1800 - 1999
CANDIDATO MAESTRO	2000 - 2199
MAESTRO	2200 - 2299
MAESTRO FIDE	2300 - 2399
MAESTRO INTERNAZIONALE	2400 - 2489
GRANDE MAESTRO	2490 +

Tabella 5

	Punteggio massimo	Vostro Punteggio	% Successo	Punti ELO	Categoria
Complessivo	1000				
Attacco	420				
Contrattacco	190				
Difesa	390				
Apertura	60				
Mediogioco	440				
Finale	500				
Tattica	350				
Strategia	350				
Calcolo	170				
Posizioni standard	130				
Identificazione Minacce	500				
Sacrificio	480				

Consigli e raccomandazioni per l'allenamento

Introduzione

A questo punto dovrete aver completato il test, calcolato il vostro Elo, le abilità scacchistiche complessive e separate per le 12 tipologie.

Ricordate che si tratta solo di stime.

Inoltre, tenete a mente i seguenti punti fondamentali:

- Come nella maggior parte delle analisi statistiche, ci sono anomalie, per es. coloro che non hanno riportato accuratamente i loro punteggi o chi ha impiegato troppo o troppo poco tempo per ogni esercizio, chi ha usato aiuti esterni, ecc.
- Le condizioni del test non possono simulare perfettamente la situazione di torneo; se sottoposti alla pressione di una partita "vera", alcuni giocatori possono avere risultati molto migliori, mentre altri avranno prestazioni molto peggiori.
- Infine l'ELO ufficiale di un giocatore non è altro che un parametro relativo che riflette la forza di un giocatore rispetto ai suoi avversari nei tornei a cui ha partecipato. Quindi, qualcuno che partecipa quasi esclusivamente a tornei "di circolo" in provincia potrebbe avere una forza effettiva molto diversa da un giocatore che partecipa a competizioni regolari nei principali tornei nazionali con in palio premi in denaro, anche se non ci sono grandi differenze in termini di ELO ufficiale.

Detto questo, vorrei sottolineare che

la gran parte dei partecipanti all'Esame ha conseguito una stima di punti piuttosto vicina al loro punteggio ELO ufficiale. Ciononostante vi invito a concentrarvi sulla relatività dei diversi punteggi realizzati per le 12 diverse tipologie, come reale strumento di valutazione del vostro attuale livello di gioco e dei vostri punti di forza e debolezza, e come base per sviluppare un piano di studio adeguato.

Pur se l'obiettivo principale del libro è una valutazione completa, ho inserito anche parecchi suggerimenti per l'allenamento, consigli, idee e raccomandazioni bibliografiche.

I capitoli seguenti dovrebbero aiutarvi a migliorare le vostre abilità utilizzando un approccio metodico impiegando al meglio il vostro tempo dedicato allo studio scacchistico.

Oltre all'elenco dei libri che ho usato personalmente e consigliato ai miei allievi, con l'ausilio del mio editore italiano, ho descritto diversi approcci alternativi che possono aiutarvi a gestire meglio la vostra preparazione scacchistica.

Infine, in ogni libro che ho suggerito troverete molti esempi ottimamente commentati, che saranno di grande aiuto alla spiegazione dei punti critici.

La maggioranza di questi esempi sono veri e propri classici, ampiamente citati nella letteratura scacchistica.

Quindi, anziché ripeterli in questo libro, ho preferito includere un paio di esempi tratti dalle mie partite.

Non solo è difficile che le troviate altrove, ma in esse vi ho fornito una conoscenza diretta dei particolari, come la situazione di torneo, gli aspetti psicologici ed i miei processi mentali.

Consigli e raccomandazioni

Attacco: individuate i vostri obiettivi e "sparate"

*"Se siete in vantaggio, dovete attaccare, altrimenti finirete per perderlo!"
William Steinitz, 1° Campione del Mondo*

Quando avete una posizione migliore, dovete attaccare per trasformare il vantaggio temporaneo in definitivo.

Di solito, ci si riferisce all'Attacco come assalto diretto contro il ♔, ma spesso può essere indirizzato contro un pezzo avversario, piazzato male o molto bene, oppure contro un ♙ isolato o una forte catena di ♙, ecc...

L'Attacco non dovrebbe essere confuso con la minaccia. L'attacco tipicamente consiste nell'organizzare i pezzi ed è un'operazione più a lungo termine. Questo rende l'attacco diverso dalla minaccia, che è un evento a breve termine. L'attacco è un'operazione strategica, mentre la minaccia è tattica.

Le domande più difficili a cui rispondere in partita sono:

Quando attaccare?

Cosa attaccare?

Dove attaccare?

Anche se ogni posizione ha sfumature particolari, l'approccio di base per sviluppare un attacco è semplice da imparare. Si comincia sempre con un'attenta osservazione. Valutate la posizione e identificate i vostri vantaggi e quelli dell'avversario.

Se avete uno dei seguenti vantaggi, prendete in considerazione eventuali opzioni di attacco. Più ne avete, più un Attacco è giustificato.

Quando attaccare?

- Se avete pezzi meglio sviluppati - di solito non è il caso di preoccuparsi delle

minacce d'attacco avversarie.

- Se avete più spazio per manovrare - possibilità di dispiegare più rapidamente le proprie forze.

- Il ♔ avversario poco protetto

- La posizione avversaria ha case deboli, ♙ facilmente attaccabili, e pezzi mal piazzati.

Cosa attaccare?

Probabilmente vi sarete fatti un'idea durante il processo appena descritto delle motivazioni dietro ad un attacco.

I vostri obiettivi potenziali sono il ♔, i pezzi, i pedoni, o le case.

Li ho elencati in ordine di importanza. Se avete più di un obiettivo, valutate quale sia il più facile da raggiungere. Non è raro cominciare l'attacco contro un obiettivo e ad un certo punto cambiare bersaglio.

In effetti, un noto principio strategico stabilisce che identificare almeno due obiettivi distinti aumenta significativamente le chances di successo.

Dove attaccare?

Avete solo tre opzioni, ma la decisione non è mai facile: lato di ♔ o lato di ♚ o centro.

Studiate attentamente la posizione prima di prendere questa decisione.

Come principio "di massima" o per verificare la ragionevolezza della vostra scelta, valutate la vostra struttura di ♙.

Tipicamente:

- Attaccate al centro se il centro è aperto, altrimenti...

- Attaccate sul lato di ♔, se la vostra catena di ♙ "punta" verso il lato di ♚ oppure...

- Attaccate sul lato di ♔ se la vostra catena di ♙ "punta" verso il lato di ♔.