

Igor Khmelnitsky

ESAME DI SCACCHI TATTICO

e guida all'allenamento

**VALUTARE LE PROPRIE CAPACITÀ
E SCOPRIRE COME MIGLIORARLE**

LEDUETORRI

Indice

Introduzione	5
Avvertenza.....	9
Simboli Scacchistici.....	10
Ringraziamenti.....	11
Come sostenere l'esame.....	12
Esame	
Test 1 - Domande 1 - 12.....	13
Test 2 - Domande 13 - 24.....	39
Test 3 - Domande 25 - 36.....	65
Test 4 - Domande 37 - 48.....	91
Test 5 - Domande 49 - 60.....	117
Tabelle	
Introduzione.....	141
Come usare le Tabelle	141
Tabelle.....	144
Consigli e raccomandazioni per l' allenamento	
Introduzione.....	156
Motivi.....	157
Minacce.....	159
Temi.....	161
Obiettivi.....	171
Stadi della partita.....	173
Situazione.....	178
Risultato.....	181
Analizzare le vostre partite.....	183
I dieci consigli di Khmelnitsky per l'allenamento tattico.....	184
Postfazione: qual è il prossimo passo?	188
Appendice 1: Strumenti di allenamento scacchistico raccomandati....	189
Appendice 2: Indice dei giocatori e compositori.....	191
L'autore.....	194

Introduzione

Qualunque piano di allenamento efficiente comincia con un'accurata autovalutazione per determinare le aree su cui dovete lavorare.

Poi dovete applicare gli strumenti più adatti ed usare le tecniche più appropriate per migliorare tali aree. Questo processo somiglia alla visita presso l'ambulatorio di un dottore, ed in effetti concepì l'idea del mio libro originale "Esame di Scacchi - Conoscere le proprie Potenzialità e scoprire dove Migliorare" proprio durante la mia visita annuale presso il mio medico di famiglia!

L'Esame originale aiuta il lettore a stimare il proprio punteggio ELO globalmente e quello relativo a ciascuna delle seguenti 12 sottocategorie:

- **Stadio della Partita:** *Apertura o Mediogioco o Finale;*
- **Fattori Statici o Dinamici:** *Tattica o Strategia o Calcolo*
- **Situazione:** *Attacco o Difesa o Contrattacco*
- **Varie:** *Sacrifici, Identificazione delle Minacce e Posizioni Standard dei Finali.*

Successivamente approfondisco brevemente ogni sottocategoria, fornendo qualche consiglio per allenarsi a livello competitivo.

Ho ricevuto centinaia di lettere ed e-mail da lettori soddisfatti che hanno "sposato" il mio approccio ed erano in attesa del passo successivo. In particolare, avevano bisogno di aiuto per migliorare le loro aree di debolezza.

Questo libro è strutturato per aiutarvi a fare questo passo successivo, e si concentra sull'argomento della tattica.

La tattica

Esistono centinaia di libri scritti su questo argomento, e per una buona ragione: non importa quanto si possa giocare bene una partita, un solo tatticismo può capovolgere completamente la situazione.

Come si migliora l'abilità tattica?

Il modo migliore è migliorare la vostra comprensione delle idee tattiche e risolvere posizioni tattiche.

La mia raccomandazione tipica su come migliorare l'abilità tattica è concentrarsi sulla soluzione di esercizi tattici tratti da libri e software di allenamento. L'obiettivo dell'allenamento è migliorare le seguenti capacità:

- **1. Riconoscere schemi tipici**
- **2. Calcolare le varianti**
- **3. Valutare la posizione finale.**

Questo metodo funziona bene nel lungo periodo, ma potrebbe essere migliorato significativamente se sapessimo su quale sottocategoria di tatticismi dovrebbe concentrarsi. In altre parole, da dove si comincia e quando si finisce?

In questo libro vi aiuterò a valutare le vostre abilità tattiche e vi fornirò moltissimi consigli per l'allenamento. Per fare ciò utilizzerò l'approccio familiare ai lettori del mio primo libro.

Per questo esame, ho dapprima identificato 6 categorie principali, e poi le suddivise ulteriormente in sottocategorie multiple.

Poi ho selezionato 60 posizioni tattiche che ritenevo interessanti, di complessità variabile e distribuite fra le sottocategorie tattiche coerentemente con la loro probabilità di occorrenza.

Ogni posizione ha due domande, per ciascuna delle quali dovete scegliere una delle quattro possibili risposte.

Distribuzione risposte per fascia ELO								
Domanda #0	Risposta	Punti	<1000	1000 1400	1400 1800	1800 2200	2200 2400	>2400
1	A	-1	12%	4%				
	B	1	45%	37%	34%	20%	6%	
	C	5	37%	59%	66%	80%	94%	100%
	D		6%					
2	A	5	40%	58%	85%	94%	100%	100%
	B	1	21%	17%	7%	6%		
	C		18%	6%	3%			
	D		21%	19%	5%			

La risposta [B] vi fa guadagnare 1 punto per la domanda #0-1. La vostra è una buona idea: **1. ♖xh6+ ♘xh6 2. ♙c3** guadagnando la ♔. Tuttavia il Nero ha un bel colpo tattico, **2... ♖g1+**, che obbliga la ♔ ad abbandonare l'♙c3. Dopo **3. ♗xc3 ♗xc3**, il Nero vince. Il metodo corretto per eseguire la stessa idea era **1. ♙c3!** (5 punti per [C]). Il Bianco intende giocare ♖xh6# se la ♔ Nera lascia la diagonale a1-h8. Dopo **1... ♗xc3 2. ♖xh6+ ♘xh6 3. ♗xc3+**, il Bianco ha un cospicuo vantaggio di materiale. Guardando le statistiche noterete che la vostra scelta era la seconda miglior risposta, e che anche qualche Maestro l'ha selezionata, senza individuare il colpo tattico difensivo del Nero.

Per la domanda #0-2, avete risposto [A], ovvero la scelta migliore. Il Nero matta in 3 mosse dopo **1... ♗g1+! 2. ♙xg1 ♙d4+ 3. ♙h1(f1) ♖g1#**. Guardando le statistiche vediamo che anche la maggior parte dei solutori ha risposto correttamente a questa domanda.

Una volta completato l'intero test, i punti che avete guadagnato per ogni domanda verranno sommati complessivamente e separatamente per ognuna delle 29 (!) sotto-categorie, producendo 30 schede di valutazione per il vostro punteggio ELO. Ho trovato che 120 domande è il numero ottimale per garantire una significativa statistica senza essere troppo impegnativo per i solutori (60 diagrammi). Osservate che tutte le schede di valutazione menzionate offrono vantaggi per l'allenamento, di varia natura ed entità.

Le schede su **Motivi** e **Temi** sono estremamente importanti poiché, una volta che avete valutato i vostri risultati ed identificato le vostre aree di debolezza, potete trovare facilmente capitoli o sezioni specifiche da studiare nei libri e software di allenamento. Per esempio, combinazioni basate sull'*ultima traversa debole* (**motivo**) o sulla *deviazione* (**tema**) possono essere trovate in sezioni separate nel software *CT-Art*.

Dopo di queste, la categoria più utile è **Stadio della Partita**, in cui, ancora una volta basandovi sui vostri risultati, potete trovare raccomandazioni per riferirvi direttamente a libri come *Encyclopedia of Opening Errors* (Matsukevich) o *Endgame Tactics* (Van Perlo) per ottenere consigli utili.

Le categorie **Risultato, Obiettivi, e Situazione** sono più complesse.

La valutazione dei vostri risultati in queste categorie non vi rimanderà necessariamente a qualche libro, ma vi rivelerà qualcosa sui vostri processi mentali. Per esempio: *smettete di combattere troppo presto? o siete meticolosi nella ricerca dei possibili colpi tattici difensivi del vostro avversario che sembra con le spalle al muro?, ecc.*

Nell'esame troverete i seguenti tipi di domande:

- a) Trovate la mossa *migliore* - un modo comune di presentare un test;
- b) Trovate la mossa *peggiore* - un'abilità molto utile e spesso utilizzata nel processo di eliminazione;
- c) Valutate la posizione dopo la mossa - capacità di visualizzare il cambiamento;
- d) Valutate la posizione dopo una modifica secondaria - aiuta a determinare quanto attentamente state studiando le sfumature della posizione. Anche una modifica apparentemente innocua può avere un impatto decisivo.

Credo che possiate utilizzare questo libro in uno dei seguenti modi:

- a) Seguire l'ordine del libro: sostenete i test, esaminate il vostro punteggio, studiate la guida all'allenamento, procuratevi materiale di studio integrativo e studiatelo.
- b) Cominciate con la guida all'allenamento, poi eseguite tutti i test, esami-

nate il vostro punteggio, studiate la guida all'allenamento, procuratevi materiale di studio integrativo e studiatelo.

c) Sostenete i test in ordine sparso, trattando ogni posizione come se fosse una piccola lezione, poi proseguite con lo studio della guida all'allenamento.

Se siete un giocatore competitivo con punteggio ELO superiore a 1600, vi consiglio di scegliere a). Se il vostro punteggio ELO è inferiore a 1600, potete anche scegliere b) o c).

Qualunque sia la vostra scelta, per ottenere risultati validi non dovete muovere i pezzi, né ricevere aiuti, né assegnarvi punti non meritati. Non è necessario usare una scacchiera con questo libro. Vi invito a riflettere 5-20 minuti per ogni esercizio. Come **sfida extra**, quando possibili, cercate di non guardare le 4 scelte proposte prima di avere trovato la vostra soluzione all'esercizio.

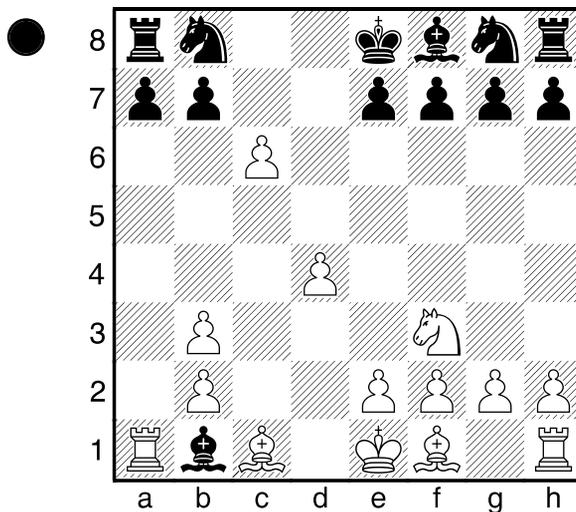
Le risposte sono riportate nella pagina immediatamente successiva al diagramma. Esamino ogni posizione nei suoi aspetti essenziali, e condivido con voi il mio processo mentale. Siete invitati ad esaminare ogni posizione approfonditamente, confrontando le vostre idee con le mie. Vi assicuro che padroneggiare i processi mentali ed imparare gli schemi standard migliorerà tantissimo la vostra visione tattica.

Infine, vi raccomando di non impiegare più di un ora per ogni sessione di test. Dopo ogni 12 domande, vi offro l'occasione per effettuare una valutazione preliminare per soddisfare la vostra curiosità e per permettervi di prendere una pausa dall'esame.

Igor Khmelnitsky
Philadelphia 2006

Domanda

1



Muove il Nero

1.1

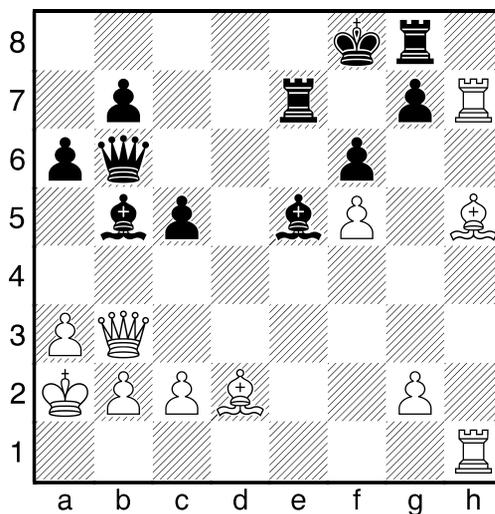
Dopo 1...♗b1-f5

A	Il Nero vince
B	Il Nero sta meglio
C	La posizione è circa pari
D	Il Bianco vince

1.2

Dopo 1...♗b1-e4

A	Il Nero vince
B	Il Nero sta meglio
C	La posizione è circa pari
D	Il Bianco vince

Domanda**31****31.1****Muove il Bianco. Qual è la mossa migliore?**

A	1.a3-a4
B	1.♘h5-e2
C	1.♘d2-h6
D	1.♙b3xg8+

31.2**Muove il Nero. Qual è la mossa peggiore?**

A	1...c5-c4
B	1...♘b5-c4
C	1...♖e7-d7
D	1...♙b6-d6

ha una funzione chiamata "Controllo Sviste" che vi indicherà tutti i tatticismi giocati o mancati. Se Fritz scopre qualche opportunità tattica sfuggita a voi (o al vostro avversario), prendete nota di queste situazioni. Preparate un database a parte per archiviare gli esempi tattici tratti dalle vostre partite, e rguardateli occasionalmente.

3. Per ogni situazione tattica esaminata ai punti 1 e 2, elencate i **motivi**, **obiettivi** e **temi** presenti. Utilizzate la mia **Scheda Riassuntiva** (pag. 143) per classificare i tatticismi delle vostre partite e calcolare la vostra percentuale di successo.

4. Infine, esaminate i vostri risultati, determinate le aree problematiche e riassumete in che modo intendete affrontarle.

Questo dovrebbe essere una combinazione di lavoro a casa (concentrato su queste aree) e maggiore diligenza durante le partite, cercando schemi tattici ed aumentando la precisione nel calcolo.

I 10 consigli di Khmelnitsky per l'allenamento tattico

Per migliorare l'abilità tattica è necessario lavorare ciascuna delle tre componenti chiave: riconoscimento delle opportunità tattiche, calcolo di brevi varianti e valutazione della posizione finale.

Questo allenamento dovrebbe consistere nel migliorare i processi mentali, imparare la teoria delle combinazioni ed allenarsi risolvendo esercizi.

Tutto quello che vi serve per imposta-

re un buon processo di allenamento è: un libro di esercizi, un libro di teoria, ed un software di allenamento (se vi piace lavorare al computer).

L'argomento Tattica è stato affrontato estensivamente nella letteratura scacchistica. In Appendice 1 ho elencato diversi libri e prodotti software che ho utilizzato nel mio allenamento personale e che mi sento di raccomandare.

Esistono molti altri prodotti che potete usare, l'importante è trovare quelli che vi piacciono, e seguirli con perseveranza.

Ecco i dieci consigli per il vostro allenamento tattico, elencati nell'ordine in cui dovrebbero essere implementati.

1. Partite dal correggere le vostre abitudini mentali durante la partita

a. ogni mossa del vostro avversario deve essere valutata sulla base delle minacce che genera e delle opportunità che vi offre.

- Le **Minacce** possono provenire direttamente dal pezzo appena mosso oppure da un altro pezzo, il cui raggio di azione offensiva è aumentato grazie all'ultima mossa (*scoperta*).

- Le **Opportunità** possono essere rivolte verso il pezzo appena mosso o contro un pezzo o casa rimasta vulnerabile a causa dell'ultima mossa.

b. Quando affrontate una minaccia, abituatevi a pensare qualcosa tipo "Posso sacrificare qualcosa?" e "Come posso fare a NON difendere ciò che mi sta attaccando?" È particolarmente importante realizzare ed implementare quest'ultimo punto. La fuga è solo una delle tante opzioni difensive, e vi sugge-

risco di metterla all'ultimo posto nella vostra lista di mosse candidate. Anche se spesso non è possibile, quando riuscite a trovare un altro modo ragionevole per replicare ad una minaccia (per es., *contrattacco*, o *inchiodatura*), ci sono buone chance di sorprendere l'avversario e disorientarlo.

c. Prima di eseguire ogni mossa, verificate di non offrire al vostro avversario alcuna opportunità descritta in precedenza in 1a.

d. Date credito all'avversario quando pianificate i vostri attacchi. Evitate di eseguire minacce e trappole elementari che, se riconosciute, possono essere facilmente parate.

Nel caso migliore aumenteranno lo stato di allerta del vostro avversario; in alcuni casi, potrebbero addirittura obbligare il vostro avversario a migliorare la sua posizione per parare la vostra minaccia.

Una buona ragione per eseguire una minaccia o una trappola, anche se è probabile che venga evitata, è quando questa mossa fa parte in ogni caso del vostro piano. In tal caso, il tatticismo non è un obiettivo ma piuttosto un valore aggiunto.

I punti 1.a-1.d sono principalmente questioni di autocontrollo e devono essere monitorate da voi o dal vostro allenatore. Esaminate le vostre partite ed analizzate il vostro processo mentale ogni volta che si presenta una combinazione. Assicuratevi di lavorare sodo su ogni posizione e di essere aperti a possibili sacrifici, ad ignorare le minacce dell'avversario e a ricercare minacce complesse.

Una volta giunti a questo punto, il passo successivo consiste nel verificare quali **motivi** vi mettono in difficoltà e quali **temi** trascurate nei vostri processi mentali. Praticarli migliorerà la vostra conoscenza di base.

2. Studiate le minacce elementari (scacco matto, guadagno di materiale, eccetera)

Utilizzate libri di esercizi di base come *1001 ways to Checkmate* di Reinfeld o *Manual of Chess Combinations-1a/1b* di Ivashenko (N.d.T. - fra i libri pubblicati in Italiano sono da menzionare *1001 Esercizi per Principianti* di Messa/Masetti, *Nuovo Metodo di Tecnica della Combinazione* di Averbach e *Manuale del Gioco Combinativo* di Nejshtadt) oppure software come *Combinazioni Scacchistiche Elementari* di Convekta Inc.

3. Studiate i motivi tattici elementari

Quali elementi della posizione permettono l'insorgere di una combinazione? Aggiungete alcuni dei seguenti prodotti alla vostra lista di materiale di studio: *How to Beat your Dad in Chess* di Chandler, *Chess Tactics* di Littlewood, *Combinative motifs* di Blokh, ed il software *Ct-Art 4.0 Chess Tactics Art* di Convekta Inc.

4. Studiate i temi tattici elementari

Mentre vi allenate, concentratevi sulle idee di base di ogni tema: l'assetto tipico di pezzi e ♖♗, i motivi che li innescano, i sacrifici che sono necessari e, non meno importante, le possibili risorse difensive da considerare. Il materiale di studio è quello elencato al punto 2.

Appendice 1

Strumenti di Allenamento Consigliati: Software, Libri, Periodici

Vi riporto la lista del materiale di allenamento raccomandato in questo libro. Spesso ho l'opportunità di recensire prodotti appena usciti, per aggiornamentocollate periodicamente il mio sito web <http://www.ChessExam.com>.

Software Scacchistico

Alcuni programmi elencati di seguito potrebbero essere disponibili in versioni più recenti. Tra parentesi potete trovare l'ultima versione che utilizzo. Visitate il mio sito web per aggiornamenti.

Famiglia ChessBase (di ChessBase - www.chessbase.com)

ChessBase (9) - Programma di archiviazione e gestione database scacchistico per giocatori esperti.

Fritz (10) - Software di gioco per giocatori esperti.

Fritz & Chester - software di insegnamento e gioco per bambini (livello principianti). Disponibile per PC e Mac (solo *Fritz & Chester*).

Chessmaster (di UBI Soft - www.ubi.com)

Chessmaster (10k) - Software di insegnamento e gioco per tutte le età e tutti i livelli. Disponibile per PC e Mac.

Famiglia ChessAssistant (di Convekta Inc - www.Convekta.com)

Programmi indipendenti solo per PC.

Advanced Chess School, Chess Endgame Training, Combinazioni Scacchistiche Elementari, Ct-Art 4.0 Chess Tactics Art, Strategy, Studies (2.0) e altri.

Libri di Scacchi

1001 Brilliant Ways to Checkmate di Reinfeld, F.

1001 Winning Chess Sacrifices and Combinations di Reinfeld, F.

303 Tricky Chess Tactics di Wilson, F, Albertson, B. (per bambini)

L'Arte dell'Attacco negli Scacchi, di Vukovic, V.

Blunders and How to Avoid Them di Dunnington, A.

Chess: 5334 Problems, Combinations and Games di Polgar, L.

Esame di Scacchi(vol.1) - Conoscere le proprie Potenzialità e scoprire dove Migliorare di Khmelnsky, I.

Chess Tactics di Littlewood, P.

Chess Tactics for Champions di Polgar, S.

Chess Tactics for Kids di Chandler, M.

Chess Tactics for the Tournament Player, di Albur, L e Palatnik, S.

The ChessCafe Puzzle Book di Muller, K

Chess Training Pocket Book: 300 Most Important Positions and Ideas di Albur, L.

Combination Challenge di Hays, L. e Hall, J.

Combinative Motifs di Blokh, M.

Endgame Tactics: A Comprehensive Guide to the Sunny Side of Chess Endgames di Van Perlo

Encyclopedia of Errors in Openings di Matsukevich, A.

Excelling at Combinational Play: Learn to Identify and Exploit Tactical Targets di Aagard, J.