

L'obiettivo principale della strategia dinamica è lo sviluppo della personalità del giocatore, per scoprire l'unicità di ciascuno e volgerla a proprio vantaggio.

Il dinamismo sociale e la personalità umana sono due delle risorse dei nostri giorni, e questo si riflette anche nel gioco degli scacchi.

I tatticismi e la dinamica stanno divenendo sempre più predominanti negli scacchi. Ciò favorisce i giovani giocatori e non è un mistero il crescente numero di bambini prodigio negli scacchi. Questo avviene grazie al fatto che essi non sono schiavi di un sistema rigido di regole e dogmi, e le loro personalità possono esprimersi in modo naturale.

**La strategia scacchistica deve perdere parte della propria grandiosità, del suo carattere sentenzioso, deve tornare sulla Terra e diventare concreta, e funzionare per noi mossa per mossa.**

Un mio buon amico è un esperto di computer e di intelligenza artificiale. E' un uomo molto intelligente, ma ha un modo curioso di giocare a scacchi: quando esplodono i tatticismi inizia lunghe e profonde manovre Steinitziane. Quando la posizione è tranquilla e solida per entrambi i colori, egli si lancia in attacchi violenti e di conseguenza perde tutti i suoi pezzi.

Egli è appassionato di scacchi, e capisce il gioco, ma il suo spirito "americano" di bastian contrario e

di sfida ad ogni autorità ostacola l'applicazione della sua conoscenza alle posizioni reali.

La valutazione negli scacchi basata sia sul pensiero analitico, sia su quello di sintesi deve essere riadattata dopo ogni mossa. La nozione di **strategia dinamica** ci guiderà passo passo nello stabilire quali sono i requisiti delle posizioni. Ecco una breve presentazione dei temi strategici classici e moderni affrontati in questo libro.

## Il piano generale

Questo è il modello classico di partita. Esso contiene:

- Sviluppo
- Creazione di debolezze, vale a dire gli obiettivi per l'attacco in campo nemico
- Attacco degli obiettivi per costringere le forze nemiche in difesa
- Utilizzo della mobilità superiore delle forze attaccanti per realizzare una concentrazione di forze in un particolare settore della scacchiera (ad esempio un attacco sul re)
- Ottenimento di un vantaggio decisivo, di materiale o posizionale
- La fase tecnica di trasformare questo vantaggio in una vittoria (analisi, studio di finali di partita, ecc)
- La tecnica di difesa, vale a dire come affrontare le posizioni in cui l'avversario ha il vantaggio.

## Il piano parziale

*Un piano è fatto di poche mosse, non di tutta la partita. Reuben Fine*

Non tutte le configurazioni derivanti dalla teoria delle aperture ci permettono di stabilire un piano a lungo termine.

Secondo la necessità, possiamo accontentarci di piani a breve termine, con obiettivi limitati.

Un piano di questo genere deve tener conto delle peculiarità della posizione e del piano dell'avversario, ha un aspetto dinamico.

Prendere il piano dell'avversario in considerazione non significa prevenire ostinatamente l'attuazione delle sue idee; fermiamoci alla sola valutazione e, nel modo più economico possibile, evitiamo il suo impatto negativo sulla nostra posizione o contro il nostro piano.

A volte nelle idee avversarie possiamo addirittura trovare aspetti positivi per la nostra posizione, effetti boomerang o semplicemente delle falle!

## La valutazione

**Il vero compito della strategia è quello di aiutare a dare un valore alle posizioni, capire il loro stato attuale e le loro possibilità future.**

La capacità di formulare valutazioni posizionali corrette è importante quanto l'abilità tattica.

La valutazione è, in una certa misura soggettiva (dipende da quale lato della scheda siede Tal!) e una strategia che persegue un 100% di oggettività è utopistico.

Un giocatore deve essere abbastanza flessibile da adattarsi alla strategia, la strategia deve essere abbastanza flessibile da adattarsi al giocatore e entrambe, a loro volta, devono essere abbastanza flessibili da adattarsi alla posizione.

## Raggiungere la parità

Il vecchio adagio recita che il Nero deve prima pareggiare e poi giocare per vincere.

Io mi chiedo “Di cosa stiamo parlando?” Non è pari la posizione iniziale? Giocare col Bianco a scacchi è davvero l'equivalente di chi a tennis ha il servizio?

Ciò nonostante se la prima di servizio è buona questo può essere un vantaggio, ma se invece è cattiva può essere svantaggioso. Oltretutto, negli scacchi non esiste la seconda palla di servizio!

Una volta che il Bianco ha spinto troppo, e si rende conto che il suo servizio non era così buono, deve ricomporsi e continuare a giocare senza *il vantaggio teorico della prima mossa*, non può fermare il gioco alla decima mossa e ricominciare da capo la partita.

Nelle aperture e nelle difese dinamiche, il vantaggio della prima mossa è abbastanza nascosto.

Negli scacchi noi usiamo il termine strategia come alternativo a tattica e lo accumuliamo al gioco posizionale. Devo mostrare sin da subito che l'uso di questi termini può creare della confusione.

**La strategia non è l'opposto della tattica; è la teoria della tattica.**

Essa prova a chiarire le linee generali della tattica come pure le sue direzioni. In altre parole essa **dà delle indicazioni per scoprire i piani e i piani, a loro volta, indirizzano le mosse nelle diverse posizioni.**

Né il gioco combinativo né la tattica sono l'opposto del gioco posizionale. Per gioco posizionale intendiamo quello di giocare le mosse richieste (più o meno) dalla posizione. Anche le mosse combinate (quando buone) sono richieste dalla posizione.

Alcuni teorici definiscono la tattica "combinazioni con sacrifici", Botvinnik definiva una combinazione "una variante forzata con sacrifici", provando a differenziarla dalle manovre. È come definire un'aggressione. Negli scacchi l'attributo 'forzato' è qualcosa di vago e soggettivo, perché quello che risulta forzato per Botvinnik non sembrerà poi così forzato a Tal o a John Bull.

Per quanto riguarda i sacrifici, essi potrebbero essere estesi ad infinitum, visto che ogni mossa in un certo senso sacrifica qualcosa.

Una donna, un pedone, una casa,

il controllo di una casa. Quando spingi un pedone, oltre a lasciare delle case sguarnite, perdi il diritto di poter tornare indietro. Quando arroccchi sul lato di Donna, perdi il diritto di arroccare sull'ala di re. Anche con la mossa di matto perdi qualcosa: la possibilità di continuare a giocare.

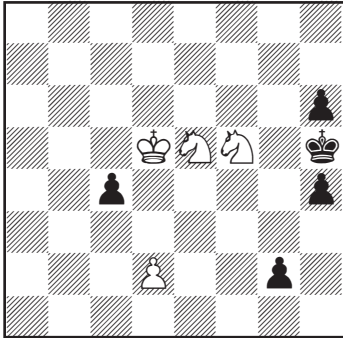
Abbiamo un linguaggio scacchistico opportunamente allusivo e fra di noi ci capiamo. Tenetevi alla larga dalle definizioni – tendono ad essere limitanti e restrittive: sovraccaricano la vostra memoria senza migliorare il gioco.

Gli scacchi vengono appresi attraverso concetti materialistici, non potrebbe essere altrimenti. I miei allievi più giovani si vantano di aver mangiato più pezzi di me, e io posso assicurarvi che questo difetto non è causato da un approccio pedagogico errato.

Ecco perché una mossa sembra strana o paradossale quando viene sacrificato del materiale, ma a un occhio allenato a volte una mossa di pedone può sembrare la più strana e inaspettata di tutte, anche se non sacrifica nulla. Infatti più è difficile da prevedere una combinazione, più la apprezziamo. La difficoltà può essere dovuta al materiale che viene sacrificato oppure ad altre ragioni. Ognuna di queste ragioni si rivela una frattura nel nostro pensiero. Le mosse che contraddicono il 'buon senso', cioè la strategia classica, sembrano combinate.

Date un'occhiata alla seguente posizione, giocata a Erehwon dalla signora White e dal signor Black. Riesce la signora White ad evitare la sconfitta?

### Quiz Posizione 17



La bellezza di questo studio risiede nel fatto che la prima mossa produce il massimo grado di possibile sorpresa e nell'idea di costruire una gabbia intorno al re nero. Come da regola, la soluzione appare goffa, persino ridicola, l'ultima mossa cui uno penserebbe.

Conosciuta la soluzione, l'idea si fa chiara: il Bianco evita gli scacchi intermedi e crea una posizione di zugzwang! Nella terminologia di Botvinnik questa non è una combinazione, visto che il Bianco non sacrifica nulla. Né l'etimologia né il buon senso possono accettare questa limitazione. E' una bella combinazione. Possiamo anche sostenere che permettere al Nero di andare a donna è un grande sacrificio.

Invito tutti gli autori di motori scacchistici a migliorare la valutazione della posizione finale.

Per ora possiamo essere orgogliosi della nostra "comprensione umana", visto che tutti i programmi danno una valutazione approssimativa di -4.

Dopo aver visto questo, il lettore potrà certamente accettare l'adagio di Tartakower:

*"Una combinazione è una vittoria dello spirito sulla materia."*

**Diventa ovvio che la strategia classica, nonostante sia una buona base su cui imparare gli scacchi, può impedirci di trovare mosse brillanti se viene applicata dogmaticamente.**

Gli scacchi ci consentono di esprimere pienamente la nostra personalità. Siamo tutti geni quando troviamo delle belle combinazioni. Certamente lo siamo visto che abbiamo dovuto fare degli sforzi per rompere i dogmi e trovarle.

Il grado in cui una mossa sorprende un giocatore dipende, in una certa misura, dalla sua cultura scacchistica, da quanti dogmi ha ingerito e da quanti ne ha digeriti.

In una data posizione, una tranquilla mossa di pedone può sembrare più sorprendente a un GM che non mettere la donna in presa.

Come fanno allora le mosse ad apparirci sorprendenti? Significa che sono tali in quanto non desumibili dalla posizione?

Al contrario, significa che le nostre regole di deduzione sono incomplete o sbagliate.

*lunga carriera scacchistica non aveva mai avuto a che fare coi fattori dinamici nascosti. Il suo unico intuito e la sua ricca esperienza in questo caso non gli inviarono alcun segnale d'allarme"*(partita commentata di Chess Base). Egli ripete quest'ultima idea (più o meno con le stesse parole) nel libro *I miei grandi predecessori* (Edizione russa, volume 2, partita 185).

Gli sviluppi successivi, la Rivoluzione Siciliana (anni '50 e '60), la Rivoluzione del Riccio (anni '70) e la crescente popolarità dell'Inglese, della Grünfeld e della Moderna Benoni nei nostri giorni, richiedono in modo chiaro che questa energia latente venga presa in considerazione. Essa è presente non solo nelle aperture ma nell'intera partita.

Sebbene le parole dinamismo ed energia maligna, nascosta e represso siano molto suggestive, mi piace usare l'espressione naturale **potenziale dinamico** o semplicemente **potenziale**.

Non lo considero come una creazione soggettiva, che dipende dalle mosse originali di qualcuno. E' un fatto oggettivo. Esiste in ogni posizione e per entrambi i colori. Esso merita una definizione scientifica. E' solo il suo grado che dipende dal gioco di ciascuno.

Mi piace anche distinguere il dinamismo dal potenziale (dinamico). Mentre il dinamismo di riferisce allo stato attuale di attività della posizione, **il potenziale implica la possibile attività futura**.

So che questo è più nebuloso di nozioni come il conteggio del materiale, la struttura pedonale, o le linee aperte, ma noi dobbiamo essere consapevoli, perchè il futuro della strategia scacchistica dipende da questo, e anche la gara tra uomo e computer dipende da questo.

### Potenziale ed equilibrio

Possiamo ora avere una migliore comprensione di equilibrio come di equilibrio dinamico.

Essa ci è messa a disposizione dal potenziale, non solo come superficiale attività dei pezzi, ma anche dalla loro attività latente, dalla loro capacità di reagire e respingere l'iniziativa avversaria.

Il potenziale di entrambi i colori è qualche volta talmente grande da essere paragonato a quello di due super potenze.

Nessuno dei due può avvicinarsi all'altro senza il rischio che tutto venga distrutto.

## Capitolo 5

### Strategia Dinamica in attacco e in difesa

Dalle partite che ho mostrato finora si potrebbe trarre la conclusione che la strategia dinamica funziona solo in posizioni buone o superiori, e che l'aumento di potenziale nei pezzi ha solo uno scopo: l'attacco.

Ogni giocatore ama mostrare le partite in cui ha attaccato e, come secondo le sue analisi, egli gioca in modo quasi impeccabile e in cui anche dopo solo la prima mossa l'avversario era destinato all'inevitabile sconfitta.

Perchè accumulare energia potenziale nei nostri pezzi, se non per perseguire un obiettivo nella posizione nemica al momento giusto?

Nella partita che segue, l'avversario giocò in quello che è il mio punto di forza (mediogioco senza donne con iniziativa) e venne annientato.

Nelle due successive, il Bianco commise degli errori gravi durante la transizione dall'apertura al mediogioco e, come risultato, ottenne posizioni deboli e forse addirittura perse. Entrambe le partite furono elogiate dai commentatori e considerate tipiche del mio stile. A volte anche alle mie mosse cattive furono assegnate dei punti esclamativi. Vorrei far luce su di esse, per dare un buon esempio di oggettività e

autocritica. Due virtù che sarebbero di beneficio a molti giocatori di scacchi delusi.

La difesa passiva è l'ultima cosa a cui pensare in una brutta posizione. Migliorare la dinamicità dei pezzi, anche al costo di ignorare i principi classici, è l'unico percorso corretto da seguire per una difesa che abbia successo.

L'obiettivo primario è l'equilibrio dinamico. Le debolezze, la struttura, persino il materiale, sono di secondaria importanza.

Sebbene una partita di scacchi sia principalmente una creazione soggettiva, una valutazione obiettiva della posizione è sempre necessaria per adottare un piano adeguato. Perché evitare una variante di patita quando si è costretti alla difesa e la vostra posizione è peggiore? Lasciate questa preoccupazione al vostro avversario.

Tuttavia, come segnalato da altri giocatori che hanno la loro obiettività, qualcuna delle mie partite sembra strana. Forse lo stesso vale per le partite degli altri giocatori quando sono io a commentarle. Questa è stata una delle ragioni di utilizzare proprio le mie partite per illustrare la strategia dinamica.

La zona dell'est europeo, anche dopo la fine della Germania Est, presentava una formidabile concentrazione di forza scacchistica. Ungheria, Cecoslovacchia, Polonia, Bulgaria e Romania. Durante gli anni '80 ai giocatori della Germania