

Indice

Introduzione	9
--------------	---

LIBRO PRIMO

Squilibri e mosse candidate

Cap. 1 Pensare come quando e perché?	13
Cap. 2 Le mosse candidate	18
Cap. 3 La scelta delle candidate	22
Cap. 4 Gli squilibri	24
a) Posizione del Re	25
- Le connessioni tra i vari elementi di squilibrio	
- Connessione con attività e collocazione dei pezzi	
- Connessione con struttura e spazio	
b) Attività e collocazione dei pezzi	35
- Connessione con struttura e spazio	
- Connessione con squilibri di materiale	
c) Struttura pedonale	44
- Connessione struttura / spazio	
d) Spazio	50
e) Squilibri di materiale	52
- Il sacrificio di qualità	52
- Donna contro altri pezzi	66
- Due alfieri contro due cavalli	72
Cap. 5 Trasformazione degli squilibri	76
Cap. 6 Peso relativo degli squilibri	85

LIBRO SECONDO

Piani caratteristici nelle strutture principali: i vari tipi di centro

Cap. 1 Il centro senza pedoni	93
Cap. 2 Il ♘ sulla quinta traversa	95
a) Struttura con il ♘ in 5a - e5 contro e6 (e7) colonna <i>d</i> aperta	95
b) Centro francese d4 - e5	99
b1) Re nero sull'ala di Re	
b2) Re nero sull'ala di Donna	
b3) Spinta in c5 irrealizzabile	
c) ♘ d arretrato - Attacco indiano	108
d) ♘ sulla quinta in d5 - Colonna <i>e</i> aperta	110
e) ♘ sulla quinta in d5 - Colonna <i>e</i> chiusa	112
Cap. 3 Strutture centrali simmetriche	114
a) Il centro e4-d3 / e5-d6	114
a1) Attacco sull'ala di Re con f4 o g4 e blocco del centro	
b) Struttura d4-e3 contro d5-e6	116
b1) Struttura d4-e3 contro d5-e6 - ala di Re	
b2) Struttura d4-e3 contro d5-e6 - ala di Donna	
b3) Struttura Stonewall	
Cap. 4 La struttura c3-d4-e4 contro d6-e5	124
a) Conquista del centro tramite f4	125
b) Attivare i pezzi e aprire il gioco	130
c) Reazione centrale con exd e d5	131
Cap. 5 Le strutture aperte: e4 contro d6	133
a) Struttura e4-d6 - attacco sull'ala di Re	134
b) Struttura e4-d6 - cambio dei pezzi	135
Cap. 6 Struttura d4 contro e6	137
a) Spinta di rottura in d5	138
b) Spinta in c5	140

Cap. 7 Struttura d4-e3 contro d5-c6. Variante di cambio	142
a) Piano per realizzare e4	143
b) Attacco di minoranza	145
Cap. 8 Il ♠ isolato in d4	147
Cap. 9 Le strutture a centro affiancato - Grünfeld	150
Cap. 10 Le strutture Siciliane	153
a) Struttura Scheveningen/Najdorf	153
b) Struttura Dragone	156
c) Struttura Maroczy	157

LIBRO TERZO

Esempi ed esercizi

Cap. 1 Ricerca delle mosse candidate tramite gli squilibri	161
Posizioni per esercitarsi nell'analisi degli squilibri	168
Cap. 2 Prima serie di esercizi guidati: genesi della mossa candidata tramite l'analisi degli squilibri punto per punto	168
Cap. 3 Seconda serie di esercizi guidati: genesi della mossa candidata tramite l'analisi unificata degli squilibri	183
Cap. 4 Terza serie di esercizi guidati: partite con più momenti critici	213
Cap. 5 Esercizi sulla scelta della mossa candidata	227
Suggerimenti	232
Soluzioni	236

Introduzione

Negli scacchi, dopo aver fatto il primo passo verso la conoscenza, sorge l'esigenza di comprendere come questa possa influenzare la scelta delle mosse: quando decidere di dedicare tempo ad una mossa e quando invece agire d'istinto; quando affrontare il problema strategicamente, e quando affidarsi a tattica e calcolo.

Molto spesso il giocatore di categoria nazionale si affida al proprio istinto, perché non ha una idea precisa di quando sia necessario "calcolare" (visualizzare mentalmente le posizioni che si possono creare con la scelta delle varianti) e quando invece pensare strategicamente, definendo le possibili mosse candidate da analizzare.

La mancanza di un ordine mentale da seguire nel corso della partita, si risolve in un'ansia generalizzata che porta a calcolare, riguardare e verificare più volte le varianti candidate, senza un metodo definito, pur sapendo che, all'atto pratico, determinare un vero e proprio albero delle varianti da percorrere mentalmente darebbe maggiori garanzie.

Quel che succede è che si identificano e calcolano le mosse che più ci attraggono a livello istintivo, tralasciando il resto.

Il risultato è che la qualità del nostro gioco è determinata prima di tutto dalla bontà del nostro istinto: se questo non ci "consiglia" le giuste mosse candidate, anche calcolando

correttamente le varianti le nostre scelte possono rivelarsi fallaci.

Spesso, non essendo soddisfatti né sicuri della scelta, anziché tornare alla radice del problema, proviamo a cercare nella variante colpi tattici che ci permettano di rendere vantaggiosa la linea che stiamo calcolando, col risultato di spendere troppo tempo per la mossa, senza avere identificato l'idea chiave, quando potrebbe bastare una verifica razionale della posizione per trovare altre mosse candidate.

Questo libro non si propone di darvi un metodo valido per tutte le posizioni, non vuole essere una ricetta su come analizzare in ogni momento della partita.

L'obiettivo che ci poniamo è in primo luogo cercare di aiutarvi ad individuare alcuni elementi degli squilibri che possono permettervi di identificare il momento nel quale è preferibile un'analisi strategica e razionale (la pianificazione), piuttosto che lanciarsi a capofitto nel calcolo, e farvi vedere alcuni errori mentali tipici che nella mia ormai trentennale carriera di allenatore mi sono trovato ad affrontare.

Per trattare questi argomenti farò riferimento principalmente al mio vissuto, in quanto la conoscenza diretta degli allievi o dei giocatori della mia squadra mi ha aiutato ad identificare alcuni errori standard del pensiero.

Coadiuvato dal GM Rusev, farò anche riferimento a partite famose, per mostrare come anche i campioni non siano immuni da errori di tipo sistematico, per dimostrare come anche quelli che a prima vista

Introduzione

possono sembrare errori di calcolo dipendano spesso da valutazioni strategiche sbagliate.

Ma da dove derivano i problemi? Ogni persona, giovane o anziana, principiante o esperta, è attratta dal gioco per un proprio motivo.

Pure noi allenatori siamo disposti ad "esaltarci" per scampoli di talento, pensando che dove c'è un punto forte ci sia terreno fertile per costruire lo stesso livello di capacità riguardante anche tutti gli altri talenti necessari nel gioco.

Però, spesso, si lavora attorno al punto forte e ci si specializza su questo, rendendo così difficile gestire ogni tipo di posizione. Un giocatore deve principalmente capire cosa vuole dal gioco degli scacchi.

Le filosofie sono due: c'è chi negli scacchi cerca il divertimento, quindi vorrebbe giocare solo un certo tipo di posizioni (generalmente quelle con un attacco sul Re) e chi invece desidera rendere al massimo e perseguire il miglioramento della comprensione di tutte le posizioni.

Occorre imparare ad individuare gli elementi cardine che differenziano la disposizione degli eserciti e, sapendo lavorare su di essi, trovare la massima efficacia dei pezzi.

Sono i famosi "squilibri", introdotti da Jeremy Silman, che possono aiutarci ad identificare i principi generali su cui lavorare.

Ognuno di questi elementi andrebbe analizzato minuziosamente e approfondito.

Essere in grado di capire quali sono gli squilibri e quali tra questi giochiamo più volentieri, ci può da-

re indicazioni sugli argomenti da approfondire nel nostro studio e sulla scelta delle aperture da giocare per cercare di indirizzarci verso quel tipo di elementi.

Vediamo ora questi squilibri, partendo dalla suddivisione di J.Silman, che propone di considerare questi sette possibili elementi di differenza:

- 1) Superiorità dei pezzi minori
- 2) Struttura pedonale
- 3) Spazio
- 4) Materiale
- 5) Controllo di una colonna, diagonale, o di una casa chiave
- 6) Vantaggio di sviluppo
- 7) Iniziativa

Per semplicità ho preferito raggruppare elementi che a mio giudizio sono strettamente correlati e ho ottenuto una suddivisione in cinque sottogruppi.

Dobbiamo sempre ricordarci che, come ogni classificazione, anche questa ha aspetti un po' "forzati", in quanto alcuni elementi potrebbero essere inseriti giustamente in almeno due di queste categorie.

Posso darvi un'idea riguardo alla categoria a cui assegnare ogni elemento, però la decisione finale su come e quando considerarli spetterà a voi. Qui espongo il mio modo di considerare gli elementi di diversità sulla scacchiera.

1) Posizione del Re

Questo è lo squilibrio principale, ed è tanto più importante quanto più i giocatori sono inesperti e come

Introduzione

tali tendono a dare troppa importanza (ma talvolta troppo poca!) a elementi statici come la struttura e il vantaggio di materiale, prendendosi così rischi eccessivi.

In definitiva è il fascino dello scacco matto, che ha avvicinato quasi tutti gli scacchisti al gioco, e sapere gestire queste situazioni ci può portare verso la scelta di alcune aperture rispetto ad altre.

Talvolta la posizione del Re può essere immediatamente sfruttata, altre volte ottenere un attacco sul Re può invece diventare un obiettivo da raggiungere utilizzando altri equilibri.

Per questo dobbiamo sempre tenere a mente che le caratteristiche di una posizione sono spesso correlate con più di uno squilibrio, e sarà importante essere elastici nel considerarle nella loro totalità.

2) Attività e collocazione dei pezzi

Talvolta, anche a livello di giocatori esperti, per cercare la massima efficacia di un pezzo, o la perfetta collocazione del medesimo, o per crearsi altri equilibri favorevoli, si commette l'errore di sottovalutare lo sviluppo.

Essere in grado di percepire se, grazie alla maggiore attività momentanea dei propri pezzi si può conseguire un attacco sul Re, o se per via del posizionamento cattivo o indifeso di un pezzo è possibile ottenere un guadagno di materiale, diventa molto importante.

Questo può essere considerato

l'equivalente dell'iniziativa, o del vantaggio di sviluppo.

Altro punto importante, generalmente da considerare in un momento della partita successivo, è la persistente maggiore qualità di uno o più pezzi leggeri di uno schieramento rispetto all'altro, situazione che dapprima si presenta come obiettivo da raggiungere, e poi si evolve come capacità tecnica di sfruttare questo elemento.

Per semplicità, considererò in questa categoria i duelli "cane e gatto" tra Alfiere e Cavallo, anche se potrebbero essere inseriti a giusta ragione nella quinta categoria "Squilibri di materiale"

3) Struttura pedonale

La disposizione dei pedoni determina case deboli e forti, debolezze sulle case bianche/nere, diagonali e colonne aperte o chiuse, e può essere importante per permettere lo sfruttamento del primo squilibrio.

In questa categoria inserirò i punti elencati da Silman come Struttura e Controllo di una colonna, diagonale o di una casa chiave, in quanto determinati dalla struttura pedonale stessa.

4) Spazio

Sempre determinato dalla struttura pedonale, lo Spazio potrebbe essere considerato come sua sottocategoria, in quanto derivato dalla disposizione dei pedoni, ma ha connotazioni così condizionanti sulla posizione che mi fanno preferire l'inserimento di una categoria a lui dedicata.

5) Squilibri di materiale

Tra questi elementi di squilibrio raggruppiamo il classico sacrificio di qualità con o senza compenso di pedoni, i duelli tra la coppia degli ♙♙ contro ♖ e ♘, o contro due ♘♘, e gli eventuali ♖♖ o ♖+♙ contro ♚ etc. In definitiva, quando c'è una differenza di materiale, è possibile identificare una strategia che ne massimizzi i pregi (o ne minimizzi i difetti).

Escludo da questa categoria Alfiere contro Cavallo, e due alfiere contro Alfiere e Cavallo perché, come scritto sopra, a mio giudizio sono elementi che è preferibile inserire nella differenza di attività dei pezzi. Oltre a questo si tratta di differenze più facilmente riconducibili all'attività, e meno significative dal punto di vista del materiale.

È comunque chiaro che questa è solo una scelta di "archiviazione" di tema. Volendo confrontare questa catalogazione con quella di Silman, aggiungo il discorso del vantaggio di sviluppo, concetto che per un giocatore esperto dovrebbe essere acquisito, con la superiorità momentanea di un pezzo leggero rispetto a un altro.

Unisco poi la parte relativa all'iniziativa e all'attacco da matto ad un elemento più generico come la posizione del Re.

L'idea è, in entrambi i casi, di riportarci ad elementi che sono riconoscibili a livello istintivo oltre che razionale, e che siamo generalmente portati ad analizzare contemporaneamente.

Infine, considero le case chiave,

colonne e diagonali all'interno della struttura pedonale.

È del tutto evidente che ognuno di questi punti riveste un'importanza notevole all'interno della partita, e che questi sono strettamente collegati; ad esempio, per verificare se la posizione del Re è attaccabile, è necessario controllare l'attività dei pezzi, la struttura pedonale e, a volte, lo spazio a disposizione in una certa ala della scacchiera.

Per cui il considerarli separatamente è solo una semplificazione da fare le prime volte, per abituarci ad un certo modo di ragionare.

L'obiettivo finale da raggiungere è che il nostro istinto, al momento giusto, ci porti automaticamente, senza bisogno di razionalizzare il pensiero, a cogliere gli equilibri giusti della posizione, e ad esplorarli.

Per arrivare a questo obiettivo sarà necessario prima razionalizzare questi elementi, facendo esercizi, studiando un grande numero di posizioni e giocando molte partite, a tempi non eccessivamente brevi, per dar modo alla nostra mente di assimilare lentamente questi principi.

In questi casi consiglio di utilizzare cadenze diverse dal lampo, che invece è utile per il colpo d'occhio e il calcolo tattico. Questa scelta è motivata dalla necessità di riflettere su ciò che si è imparato durante la partita, cosicché l'istinto lentamente venga modificato dalle nuove conoscenze acquisite.

Claudio Negrini

Libro primo

Squilibri e mosse candidate

Capitolo 1

Pensare come quando e perché

Con la riduzione delle cadenze, gli scacchi moderni sono sempre più legati al fattore tempo, mentre c'è un grande bombardamento di informazioni scacchistiche reperibili in rete, per cui la frase classica che veniva indirizzata ai ragazzi che si facevano prendere dall'istinto "Perché hai mosso così in fretta?", più passa il tempo e più è sostituita da "Ma a cosa stavi pensando, il tempo ti servirà dopo, non devi aver paura di sbagliare...".

Identificare i momenti in cui è necessario fermarsi, e fare un'importante riflessione al termine della partita, a freddo, e senza conoscere le caratteristiche del giocatore, può essere fuorviante per identificare gli eventuali problemi da risolvere (difficoltà di calcolo, di comprensione, ansia ecc...).

Credo che i vecchi metodi di controllare quanto tempo è stato utilizzato entro la 20^a, la 30^a e la 40^a mossa non siano più così facili da rispettare per un giocatore, con la velocizzazione delle cadenze e l'introduzione dell'orologio di Fischer.

Sta diventando sempre più importante la preparazione teorica, intesa non solo come apprendimento (a volte anche mnemonico) delle linee di apertura, ma anche come strumento per identificare tramite l'apertura schemi e piani di gioco che si prevede di dover attuare in seguito. In questo modo, al momento in cui finisce la preparazione, si hanno comunque dei riferimenti coi quali ci si può orientare per il prosieguo della partita.

È importante essere consapevoli del grado di profondità di conoscenza di un'apertura, anche per individuare l'esatto momento in cui termina la preparazione casalinga.

In quel momento è bene raccogliere le idee, ricordarsi le partite viste a casa su quel determinato schema, e cercare di capire se la mossa con la quale il vostro avversario esce dalla vostra preparazione è coerente con gli schemi conosciuti.

Per attuare questo processo evidentemente non è il calcolo delle varianti la prima operazione da fare, anche se il nostro istinto, per via della sensazione di insicurezza che ci prende non appena siamo fuori dal conosciuto, ci porta appunto a cercare delle certezze che riusciamo ad avere solo col calcolo.

Questo è un caso tipico nel quale

Libro primo Cap.1 Pensare come quando e perché

è necessario essere razionali e non disperdere prezioso tempo ed energie nell'analisi di un determinato numero di linee senza aver identificato con buona probabilità di successo le prime mosse da seguire; riuscire prima a riordinare le idee, pensando agli schemi di sviluppo successivi, può aiutare a pensare di meno nel resto della partita.

Questo momento va considerato come un investimento, in termini di tempo: ricordarsi di come generalmente va condotta la partita, magari ci costa due o tre minuti in più subito, ma in seguito ci renderà più chiari gli obiettivi da perseguire, e forse ci eviterà di analizzare mosse improbabili.

Nella prossima partita voglio farvi vedere come, spesso, si possono scegliere correttamente le linee da giocare, se si rispettano le linee guida dell'apertura, pur non essendo perfetti nel calcolo.

Partita 1

Tonel, Giulia (2004)

Capaliku, Aleksander (2104)

[C39] 15. HIT Open 2010 - A
Nova Gorica (2), 31.01.2010

**1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4
5.♘e5 h5**

Fino ad ora è stata seguita la teoria delle aperture da parte dei due giocatori. Ora il giocatore col Nero devia dalle linee principali, che prevedono d6 o ♘f6, per difendere il ♖

g4. La scelta, dal punto di vista logico, è ingiustificata; il Nero ha accettato il gambetto di Re, e ora deve pensare al proprio sviluppo.

La sequenza che segue fa sì che il Bianco guadagni un altro tempo dopo ♘c4, mentre il Nero dovrà, per difendere il ♖ h7, fare un'ulteriore mossa di “non sviluppo” e senza conquistare centro.

6.♘c4

Giustamente la prima mossa fuori teoria di Giulia è un attacco con sviluppo di pezzo.

6...♖h7 7.d4 ♗f6

Un'altra scelta materialistica da parte del Nero, che continua a ritardare lo sviluppo dei pezzi per difendere i pedoni dell'ala di Re.

È evidente che investendo così tanti tempi nel controllo dei pedoni g4 ed f4, ora il crollo degli stessi dovrebbe determinare una rapida sconfitta. In questo caso, dietro al ♖ f4, che è potenzialmente attaccato da Torre e Alfiere bianco, si trova la Donna e il punto cruciale f7.

Non era tardi per restituire materiale con 7...f3 8.gxf3 d6 e ora se 9. ♘d3 (oppure 9. ♘g6 fxc6 10. ♘xc6 ♖h8 11. ♘b3 ♘e7 12.0-0 g3; seppure la posizione rimanga difficile, il Nero ha chiuso le colonna f, e avrà tempo per terminare il proprio sviluppo e lottare per la partita.) 9... ♘c6 10.c3 ♘e7 11. ♘e3 ♘xh4+ 12. ♘d2 porta ad una posizione ricca di prospettive, ma assolutamente giocabile, se non vantaggiosa, per il

Libro primo Cap.1 Pensare come quando e perché

Nero. Probabilmente il Bianco deve cercare di trovare il vantaggio con 9.♙g5 o 9.♘xf7.

8.♘c3 c6 9.0-0 ♗h6 10.♞e2?!

Fin qua il gioco del Bianco è stato sì semplice, ma perfettamente logico. Invece, con ♞e2, sembra per un attimo dimenticare lo spirito di iniziativa che aveva fin qui condizionato le proprie mosse, arretrando per cercare di catturare il ♖f4.

Questo permetterebbe al Nero di difendersi con f3. Già ora, il Bianco avrebbe a disposizione una variante vincente, legata al "sacrificio" di ♗ e ♞ per ♖ e ♖. Le basi di questo sacrificio trovano giustificazione nella situazione dinamica della partita: il Nero ha come difensori ♖, ♞g8, ♗, ♖f7 e ♗h6. Eliminando due di questi difensori della posizione del Re, si riescono ad introdurre temi basati sulla debolezza del Re.

Calcoliamo quindi 10.♘xf7 ♖xf7 11.e5! che è probabilmente il guadagno di tempo sfuggito a Giulia.

Ora la casa d6 è alla portata del ♘c3, e questo comprimerebbe terribilmente i pezzi del Nero. 11...♗xh4 12.♗xf7+ ♖xf7 13.♗xf4 ♖g7.

Questa può essere ritenuta una posizione soddisfacente per la valutazione.

Il pezzo in meno è ampiamente compensato dalla pessima collocazione dei pezzi neri, e dovremmo essere in grado di fermare l'analisi in questa posizione assegnando un generico vantaggio al Bianco.

Questo dovrebbe rendere attuabile il sacrificio senza particolari rimpianti, soprattutto una volta che si è verificato che la spinta in g3 è facilmente controllabile da ♗d3 o ♞e4 o g3.

A dimostrazione del vantaggio facciamo vedere come il Bianco ottiene rapidamente una posizione vinta o di vantaggio decisivo in queste tre continuazioni.

(1) 14.♗d3 e il Nero ora per poter terminare lo sviluppo deve perdere un ulteriore ♖, quello d, con pieno compenso materiale (♖+♖ contro ♗+♞) e ottima posizione. 14...d5 15.exd6 ♞d7

(2) 14.♞e4 ♗xf4 15.♖xf4 d5 16.exd6 e anche qui non c'è discussione sul vantaggio del Bianco.

(3) 14.g3 ♗e7 15.♗xh6+ ♞xh6 16.♗d2 d5 17.♖f6 ♞f7 18.♖af1 ♗e6 19.♞e2 l'entrata in gioco del quarto pezzo bianco è decisiva, il Nero non ha così tanti difensori 19...♞d7 20.♞f4.

La difficoltà di scegliere il sacrificio in f7 non è tanto nel trovare le varianti che dovrebbero giustificarlo, quanto nel valutarle correttamente.

Generalmente, quando facciamo un sacrificio materiale, cerchiamo un modo di avere subito pieno compenso dallo stesso (quantitativo) punto di vista.

Con l'allenamento, dobbiamo diventare capaci di valutare correttamente posizioni senza l'immediata ripresa di materiale, ma con un

Libro primo Cap.1 Pensare come quando e perché

marginale di altro tipo talmente grande da poterlo giudicare comunque in modo positivo.

Se non riusciamo ad avere questa elasticità, il calcolo da fare può diventare molto complicato, poiché si può facilmente finire per cercare qualcosa che non si può ottenere nell'immediato.

10...d6 [10...f3 11.gxf3 ♖xh4] **11. ♙xf4?**

Avendo rifiutato in precedenza l'idea di ♙xf7, ora il Bianco prosegue per la propria strada, sacrificando così un pezzo. Era sicuramente preferibile, e vincente, 11. ♙xf7+ ♜xf7 12. ♘xf7 ♖xf7 13. ♙xf4; 11. ♘xf7 ♜xf7 12. ♙xf7+ ♖xf7 13. ♙xf4 ♖e6 14. ♖d2 con vantaggio decisivo del Bianco, basato sempre sui temi precedenti (ritardo di sviluppo e posizione del Re)

11...dxe5 12. ♙g3 ♙e3+ 13. ♔h1 ♖d8 14. ♖d3 ♙xd4+- 15. ♜ad1

Se 15. ♘xd4 ♖xd4 16. ♖b3 ♘h6 17. ♜f6 ♘d7 e il Nero vince

15...♘h6?!±

Ora il Nero con 15...♙b6 16. ♖b3 ♖e7 17. ♙xe5 ♘d7 18. ♙g3 ♘c5 finisce lo sviluppo conservando il pezzo in più.

16. ♖b3 ♖e7 17. ♘xd4 exd4 18. ♜xd4 b5?

Il Nero non s'è reso conto di averla fatta franca e prosegue col proprio gioco provocatorio. Giulia, giocatrice molto attenta ai principi e

ragazza con un senso di giustizia molto sviluppato, "sente" che le scelte del Nero debbano essere punite, ed esegue un ulteriore sacrificio, questa volta corretto, anche se il calcolo non può confortarla completamente in questa analisi

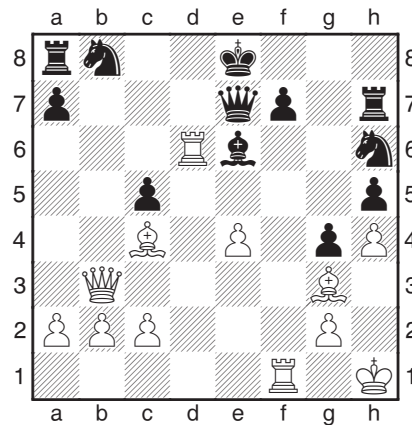
19. ♙xb5!= ♙e6

era decisamente meglio accettare il sacrificio, la posizione risultante sembra equilibrata. 19...cxb5 20. ♖xb5+ ♘d7 21. ♜d5 f6 22. ♖c6 ♔f7 23. ♖xa8 (23. ♙d6 ♖xe4 24. ♖xa8 ♖c4 25. ♜fd1) 23...♘b6 24. ♖c6 ♘xd5.

20. ♙c4± c5?

L'ultimo errore, ora il Bianco penetra in d6 con effetti devastanti.

21. ♜d6!+-



21...♙xc4 22. ♖xc4 ♘d7 23. ♜fd1 ♜d8 24. ♖a6 f6 25. ♜e6 ♖xe6 26. ♖xe6+ ♜e7 27. ♖d5 ♘f7 28. ♖xh5 ♜xe4 29. ♖f5 ♜e3 30. ♙c7 1-0

Ovviamente qui stiamo parlando di una partita molto complicata, però mi preme sottolineare che più

Libro primo Cap.1 Pensare come quando e perché

che errori di calcolo veri e propri, quelli di Giulia nella prima fase sono difficoltà nel valutare correttamente una posizione con evidenti squilibri di materiale e struttura.

La consapevolezza di seguire il piano corretto (l'attacco sul Re basato sul vantaggio di sviluppo) ha fornito comunque le occasioni giuste per trovare le mosse corrette, e l'unica mossa non completamente coerente col piano (10 ♖e2), è quella che ha mancato una grossa opportunità.

La scelta successiva di sacrificio, sia pur scorretta, è comunque in tema con quello che cerchiamo in questa apertura.

Infine 19. ♗b5 e 21. ♝d6 sono i colpi decisivi, favoriti dal fatto che questa posizione è sicuramente più facile da giocare dal Bianco, in quanto giocatore attaccante.

In definitiva, la consapevolezza di come dover giocare questo tipo di posizioni ha portato Giulia ad ottenere ottime chance di fare un risultato che, come rapporto di forza, sulla carta, era poco probabile.

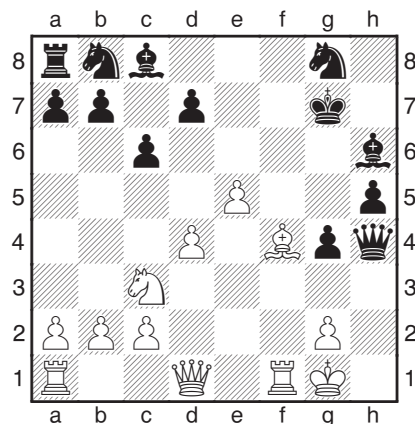
La sua capacità, ovviamente, ha fatto il resto, bisogna mettere nel conto che gli errori tattici sono frequenti in posizioni molto complicate come questa.

Per giocare questo tipo di posizioni è necessario maturare sensibilità nel valutare l'attività in funzione degli squilibri di materiale, oltre a calcolare molto bene.

Riprendiamo per un attimo la

partita precedente.

La partita si sarebbe chiusa molto prima se fosse stato semplice valutare la posizione dopo ♖xf7 ed e5



Il fatto che lo svantaggio di materiale sia abbondantemente compensato dall'attività è abbastanza chiaro.

La difficoltà di fidarsi di una posizione del genere, avendola visualizzata solo in mente, e non sulla scacchiera, è che si immaginano difficoltà sul Re per via della spinta nera in g3.

Ma se qui il giocatore riesce a vedere una mossa tipo g3, ♖e4 e ♗d3, che tutte pongono fine all'attacco portato dalla sola Donna nera, può tranquillamente entrare in questa variante.

L'accumulare del "giocato" su questo tipo di posizioni aiuta certamente nella corretta valutazione.

Per lavorare sulla comprensione della posizione, non solo quella che abbiamo a scacchiera, ma anche quella che arriviamo a visualizzare nelle nostre analisi, occorre quindi

Libro primo Cap.2 Le mosse candidate

una grossa familiarità con gli elementi di squilibrio e le interazioni tra loro.

Perché tra poco lavoreremo su queste categorie separatamente, non bisogna mai dimenticare che esse sono strettamente correlate: come nel corpo umano un'otite può dipendere da un'infezione all'orecchio, ma può anche derivare da un problema dentario, così negli scacchi un problema sul Re può dipendere dalla posizione esposta dello stesso, ma anche essere determinato da un problema spazio-strutturale per il quale diventa impossibile difendere la sua incolumità.

Capitolo 2

Le mosse candidate

Almeno una volta ogni giocatore che ama gli scacchi ha sentito parlare di "mosse candidate".

Si usa questo termine per indicare il novero delle possibili scelte giocabili in quel momento.

Negli scacchi ormai questo termine viene usato con disinvoltura, e spesso è considerato un concetto acquisito.

Trovo comunque utile darne una rapida spiegazione aiutandomi con un excursus storico.

Passata la prima fase di conoscenza teorica, riuscire a scegliere fra le molteplici mosse disponibili

in un una determinata posizione è davvero un compito difficile.

Nell'opera capostipite del pensiero moderno (Pensa come un grande maestro, 1971) Kotov ha centrato abbastanza correttamente il problema.

Kotov esordiva con un'interessante descrizione di come il giocatore medio si confonda davanti a una posizione complessa.

Ritenendosi capace di analizzare in profondità, egli segue il seguente ragionamento:

1. Analizza una mossa
2. Se non sufficiente, si passa a un'altra mossa
3. Dopo aver ripetuto più volte i primi due punti, si ritorna alle mosse già analizzate, più volte
4. Il tempo inizia a porre pressione sulla scelta, e alla fine gioca una mossa nuova, non ancora analizzata. Ovviamente questo comporta rischi enormi.

Tralasciamo per il momento il fatto che il metodo di analizzare che Kotov propone (basato sulla totale razionalità nel costruirsi ramo per ramo l'albero delle varianti, fino ad ottenere un risultato certo) sia improponibile per vari motivi: non siamo macchine, la maggior parte delle volte non siamo in grado di ottenere un risultato definitivo al termine della variante, e infine la quantità di tempo a disposizione per la partita non permette questo tipo di procedura.

Libro primo Cap.2 Le mosse candidate

Il procedimento indicato da Kotov è effettivamente comune a livello medio, ed è evidente come le nostre conoscenze, capacità e cultura vengano sfruttate malamente finendo così con l'ottenere un risultato mediocre.

L'analisi della mossa deve essere condotta senza che l'ansia prevalga e si deve arrivare ad un giudizio di valore, dopo aver ripercorso l'analisi massimo due volte (è molto importante imparare a fidarsi delle proprie analisi).

Se le mosse dell'insieme delle candidate sono tutte insoddisfacenti, è necessario analizzare una nuova mossa con altrettanta profondità delle precedenti.

Se la posizione è complessa, alla fine ogni candidata sarà nebulosa e si verificherà esattamente la situazione sopra indicata da Kotov.

Occorre accettare che, per arrivare comunque a un giudizio, è meglio non superare mai il livello di profondità consentito dalla propria forza di gioco, poiché è meglio analizzare correttamente con meno profondità che prendersi rischi aumentando il numero di mosse calcolate mentalmente.

Nella partita che segue, giocata da una delle mie allieve più promettenti, possiamo osservare esattamente il fenomeno appena descritto dal Kotov nel momento critico della partita.

Partita 2

**Colantuono, Virginia
Cafaro, Luca**

[C566] Roma, 10-2013

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♘f6 5.e5

Dal Gambetto Scozzese siamo rientrati nella variante 4.d4 della Due Cavalli, una continuazione abbastanza in disuso (rispetto a 4.♘g5 o 4.d3), e in effetti non si può dire che il Bianco ottenga un vantaggio concreto.

La spinta 5.e5 è più frequente rispetto alle linee che derivano da 5.0-0 ♘xe4 (o 5...♙c5!? 6.e5 d5 il famoso Attacco Max Lange) 6.♖e1 d5 7.♙xd5 ♖xd5 8.♘c3 ♖a5 9.♘xe4 ♙e6 10. ♘eg5 0-0-0 11.♘xe6 fxe6 12.♖xe6 con posizione equilibrata.

Trovo comunque interessante la scelta della variante, perché crea elementi di equilibrio chiari e scolastici, e quindi aiuta la formazione di giocatori in crescita.

Qui voglio aprire una parentesi che non riguarda direttamente questa partita: a mio giudizio non è sempre necessario per accrescere il proprio livello scacchistico giocare le aperture "migliori", è importante però che abbiano dei contenuti strategici ben definiti per il proprio momento di crescita.

Far giocare ad un ragazzo il sistema Colle ad esempio ne distruggerebbe la creatività, e lo abituerebbe a non ragionare, ma a giocare per

Libro primo Cap.2 Le mosse candidate

schemi preconfezionati.

La stessa linea può invece essere proposta con successo ad un giocatore già formato, se si vuole abituarlo ad avere un modo di procedere meno volto al calcolo mossa per mossa, e più al ragionamento per obiettivi.

Non esiste quindi lo schema migliore in assoluto, ma quello più adatto a noi.

5...d5 6.♟b5 ♞e4 7.♞xd4 ♟d7

Oppure 7...♟c5 8.♟e3 {risulta pericolosa 8.0-0 0-0 9.♞xc6 bxc6 10.♟xc6 ♟a6 11.♞xd5 ♟xf1 12.♟xa8 [12.♞xe4 ♟b5 13.♞c3 (13.♟xb5 ♞d1+ 14.♟f1 ♞xc1) 13...♟xc6 14.♞xc6 ♟d4] 12...♟c4 13.♞xc4 ♞d1+ 14.♞f1 ♟xf2+} 8...0-0 (8...♟d7 9.♟xc6 bxc6 10.0-0 rientrando) 9.♞xc6 bxc6 10.♟xc5 ♞xc5 11.♟xc6 ♟b8 12.♞xd5 ♞e7 13.0-0 ♟xb2 14.♞c3 ♟xc2 15.♞d4 e preferisco leggermente il Bianco per via della struttura più compatta, anche se a gioco corretto la posizione è certamente pari 15...♞e6 16.♞d3 ♟b2 17.♞d5 ♞c5 18.♟ac1 ♞d4.

8.♟xc6 bxc6 9.0-0 ♟c5 10.f3 ♞g5 11.f4 ♞e4 12.♟e3 0-0

12...♞b8 è una interessante alternativa. 13.b3 (13.♞c3 ♞xb2 14.♞xe4 dxe4 15.♞d2 ♟d8 16.♟fb1 ♞a3 17.♟b3 ♞a6 18.♞f2 ♟b6 19.a4 0-0 20.a5 ♟xd4 21.♟xd4 con sostanziale equilibrio) 13...0-0 14.♞d2 ♞c3 15.♞e1 ♟e8 16.♞e6 ♟xe3+ 17.♞xe3 ♟xe6 18.♞xc3 e mi sembra che entrambi i giocatori abbiano de-

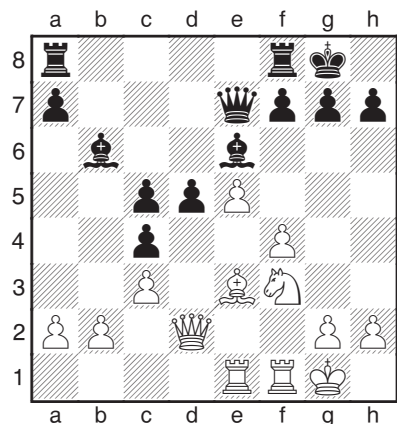
bolezze e punti di forza equivalenti.

13.♞d2 ♞xd2 14.♞xd2 ♟b6 15.c3

Forse è preferibile provare il trasferimento dell'Alfiere con 15.♟f2 c5 16.♞f3 d4 17.♞d3 ♞c8 18.c3 ♟f5 19.♞c4 ♟e6 20.♞e2 ♟g4 21.h3 ♟xf3 22.♞xf3 e il Bianco ha un leggero vantaggio.

15...♞e7 16.♟ae1 c5 17.♞b3 c4 18.♞d4 c5 19.♞f3 ♟e6

Prendiamo questa posizione come punto di partenza.



Le caratteristiche sono ben delineate. Il Nero ha un vantaggio al centro e a suo favore c'è anche l'elemento rappresentato dalla coppia degli ♟♟, il punto di forza del Bianco è rappresentato dal 4 contro 3 avanzato sull'ala di Re con la possibilità di attacco che ne consegue.

Ragionando su come possiamo sviluppare a nostro favore questo elemento (migliorare la collocazione dei pezzi per dirigersi sull'arrocco avversario), dobbiamo massimizzare l'attività dei nostri pezzi ri-

Capitolo 4

Gli squilibri

Così come per le mosse candidate, pure il concetto di "squilibrio" è ormai di dominio comune.

Mi propongo con questo libro di dipanare un po' la matassa che avvolge questi argomenti, senza avere l'arroganza e la convinzione che possa bastare questa lettura per risolvere tutti i problemi di valutazione.

Voglio portare una serie di esempi pratici in cui scelte basate o meno sulla valutazione della posizione tramite gli squilibri avrebbero potuto essere decisive ai fini dell'esito della partita.

Non cercherò di stilare un prontuario di regole al riguardo, in quanto ritengo che questo non sia praticabile, ma analizzerò molte posizioni in cui questi squilibri sono riconoscibili, per aiutare la vostra mente a dare valutazioni corrette della posizione.

Parlando dell'analisi delle cinque categorie di squilibri suddette, vedremo un'ampia serie di esempi, in quanto penso che l'apprendimento possa avvenire soprattutto tramite l'esperienza.

Spesso non ci sono regole fisse per gestire gli elementi, ma solo indicazioni, che purtroppo talvolta portano in direzioni opposte.

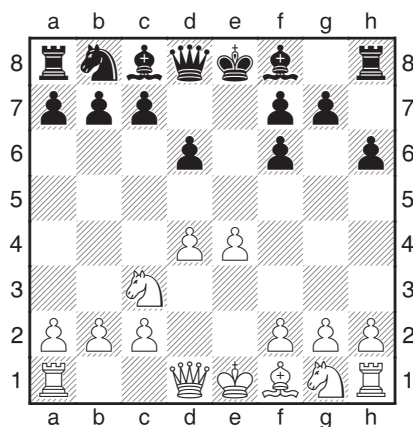
Sarà quindi la nostra sensibilità,

una volta affinata, a darci la giusta chiave di volta della posizione e ad identificare, se c'è, l'elemento prevalente tra due indicazioni apparentemente contrastanti. Per chiarire questo concetto prendiamo in esame questa posizione:

Partita 3

Indicazioni contrastanti Sviluppo contro due alfieri [A45]

1.d4 ♘f6 2.♗g5 h6 3.♗xf6 exf6
4.e4 d6 5.♘c3



Col Nero, come bisogna giocare questa posizione?

Si può procedere con lo sviluppo tranquillo dell'♗ in e7 o in g7, o cercare l'apertura del gioco con f5 che, se da un lato favorisce la coppia degli alfieri, dall'altro però può creare difficoltà per l'arretratezza di sviluppo.

5...f5?! 6.exf5 ♗xf5 7.♞f3 ♞c8
8.0-0 ♗e7 9.♞e1

Il Nero ha qualche difficoltà ad

Libro primo Cap.4 Gli squilibri

arrivare all'arrocco. In questo caso sembra prevalente il vantaggio di sviluppo, e l'apertura del gioco va ricercata in un secondo momento.

Ma per migliorare l'istinto è opportuno accumulare conoscenza di posizioni e di modelli strutturali, ed è appunto quello che ci apprestiamo a fare.

Questo discorso per ora può sembrare complesso, ma vi invito a proseguire nella lettura, perché tutto sarà più chiaro dopo aver visto gli esempi.

In una prima fase voglio considerare quelli che prima ho identificato come cinque elementi chiave da valutare quando cerchiamo di pianificare in una posizione.

Cercheremo diverse partite per ogni categoria in cui è principalmente uno di questi elementi a dover essere applicato, per cercare di semplificare il discorso e renderlo il più chiaro possibile.

In seguito vedremo le principali connessioni di questi elementi prese a due a due (considerando comunque struttura e spazio simili).

Alla fine cercheremo invece di partire direttamente dalla posizione, e sarà compito nostro identificare quali di queste categorie di squilibri andranno considerate in un determinato momento della partita per la ricerca delle mosse candidate, e cercheremo anche di identificare il punto in cui è opportuno fermarsi ed eseguire un'analisi strategica della posizione.

Poiché ritengo che il massimo apprendimento di questi concetti avvenga tramite la visione di partite commentate, esporrò, argomento per argomento, una o due partite in cui l'elemento trattato sarà prevalente.

Si tratterà chiaramente di una sintesi dei vari argomenti trattati, ma l'idea è quella di introdurre la tematica, per poi insegnare un metodo di pensiero; ovviamente spetterà poi al lettore l'approfondimento degli argomenti, sperando di riconoscerli quando si troverà a studiare altre partite commentate.

Partiamo dal primo squilibrio, forse quello più condizionante di tutti.

A) Posizione del Re

È sicuramente lo squilibrio più influente, e il più affascinante.

Se per quanto riguarda gli altri squilibri le situazioni tendono ad essere riconoscibili ed oggettive, il capire se un Re possa essere o meno in pericolo a volte è facile, o addirittura banale, ma a volte può essere estremamente complesso e legato alla nostra capacità di calcolo.

Le situazioni classiche, in cui la posizione del Re condiziona ogni altra azione, sono quelle ad arroccchi contrapposti, quando ovviamente ogni strategia può risultare condizionata dalle possibilità di creare un attacco da matto.

Capitolo 5

Trasformazione degli squilibri

In questa parte del libro, mi interessa far capire bene come una partita di scacchi non sia un'entità immutabile che può essere affrontata con una sola strategia durante tutta la sessione di gioco.

Dopo ogni cambio strutturale e ogni cambio di pezzo è necessario riorganizzare i nostri pensieri, per verificare quali nuove possibilità si sono create nella posizione.

Considereremo partite in cui ci sono esempi di:

- come si passa (o si dovrebbe passare) da un vantaggio dinamico di collocazione dei pezzi, ad uno statico, relativo a debolezze strutturali.
- come si può cercare di convertire materiale con dinamica o attività o viceversa.
- come si possano mutare i propri obiettivi strategici in base al cambiamento della struttura e dei pezzi presenti sulla scacchiera.

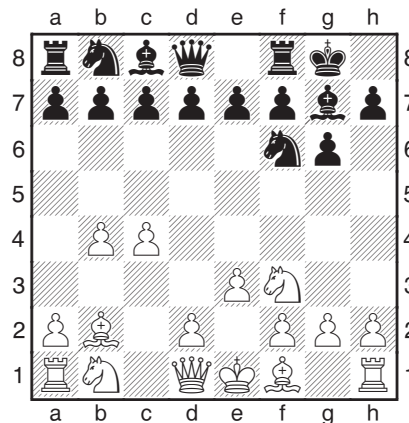
Le possibilità sono innumerevoli; per maggiore chiarezza espositiva indicherò **in corsivo** i differenti orientamenti strategici da seguire, evidenziando progressivamente le trasformazioni degli squilibri che dovranno determinare le nuove strade da seguire.

Partita 22

Loncar - Pomaro Alberto

[E60] 23.11.2009

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.b4 ♙g7 4.♙b2
0-0 5.e3



5...d6

Questo genere di struttura, con un'espansione immediata sull'ala di Donna, è tipica dell'Inglese; solitamente il Nero deve cercare una reazione ad Est per essere pericoloso contro il Re avversario.

Per ottenere questo obiettivo, occorre fare in modo che la struttura favorisca questa espansione, preparando la spinta in e5, che non può essere sostenuta da un Cavallo in c6 e da un altro pezzo, in quanto il Bianco avrebbe a disposizione b5 per cacciare il Cavallo (prima fase degli squilibri).

6.d4 e5 7.dxe5

7.♙e2 a5 8.b5 ♘bd7 9.0-0 ♖e8 10.♘c3 ♗e7 11.a4 e4 12.♘d2 ♘f8 13.♗b3 h5 potrebbe essere un possibile

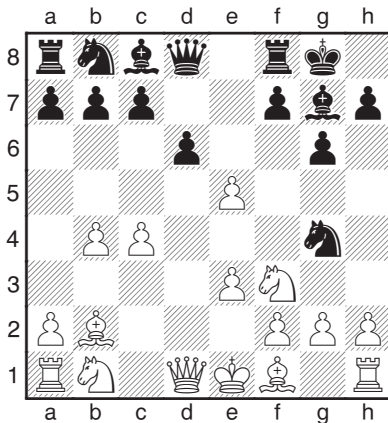
Libro primo Cap.5 Trasformazione degli squilibri

sviluppo della posizione nel caso il Bianco non catturi in e5, e in questo caso le strategie di attacco sull'ala di Re per il Nero, e sull'ala di Donna per il Bianco sono ben delineate.

7...♘g4

Ecco la possibilità tattica che ha permesso un'immediata spinta in e5. Il Nero ha aperto la diagonale dell'Alfiere nero, anche se questo potrebbe indebolire il suo Re, rendendo più difficile l'attacco sull'ala.

In ogni caso, quando il Nero riprenderà di ♖ in e5, si apriranno la colonna d e la diagonale e7-a3, e quindi per il Bianco non sarà così semplice espandersi sull'ala di Donna, per via del blocco sulle case nere, concesso dalla spinta in b5.



8.♘bd2?!

Non è la miglior mossa, in questo momento. La casa d5 è diventata un elemento importante, e quindi è necessario controllarla per lottare per il vantaggio. Era preferibile giocare un'idea che prevedesse le mosse ♖b3, ♙e2 e arrocco, e solo dopo

decidere se il Cavallo sarebbe stato meglio in c3 o in d2.

Oltre a questo, ♖b3 difendeva meglio la struttura pedonale sull'ala di Donna: 8.♖b3 ♘xe5 9.♘xe5 dxe5 10.♘c3 ♙e6 11.♙e2 (11.g3 ♘d7 12.♙g2 ♘b6 13.♘d5) 11...♘d7 12.♖d1 ♖e7 13.0-0 con una leggerissima preferenza per il Bianco, anche se la posizione è equilibrata.

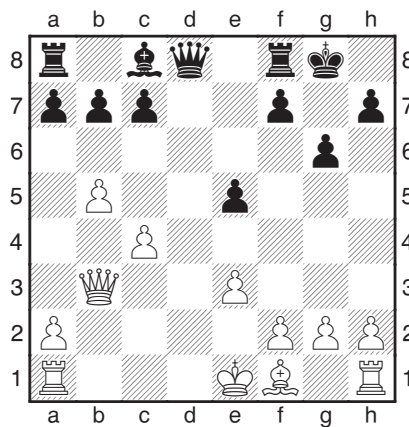
8...♘c6

Ora lo sviluppo del Cavallo in c6 è possibile, in quanto su b5 si è "liberata" la casa in e5.

9.♖b3 ♘gxe5 10.b5 ♘xf3+ 11.♘f3 ♘e5

Un'altra possibilità resa praticabile dall'apertura della grande diagonale nera è 11...♘a5 12.♖a3 ♙xb2 13.♖xb2 ♙e6 14.♖c1 a6 15.♙e2 axb5 16.cxb5 c5.

12.♘xe5 ♙xe5 13.♙xe5 dxe5



Ora il vantaggio di spazio sull'ala di Donna del Bianco è nullo dal punto di vista dell'efficacia: non ha creato debolezze nella struttura

Libro primo Cap.5 Trasformazione degli squilibri

pedonale nera, né sta creando limitazioni sull'unico pezzo leggero rimasto. Il Nero ha quindi eliminato il problema che poteva essere rappresentato dalla difficoltà dello sviluppo dei pezzi, soprattutto del ♖b8, e può pensare ad una seconda fase, in cui la debolezza delle case nere e l'Alfiere case bianche possono fare la differenza. Perde di senso il piano di espansione sull'ala di Re, in quanto il gioco si apre e non ci sono più i pezzi leggeri per dar seguito all'attacco (seconda fase: trasformazione degli squilibri presenti nella posizione, non più potenziale attacco sull'ala di Re, ma sfruttamento delle debolezze).

14. ♖e2 ♜e7 15. 0-0 a5

L'idea di 15...♜c5 è già presente nella posizione, ma Alberto probabilmente teme qualche semplificazione troppo veloce e preferisce fissare il ♖a4, prima di intraprendere un'azione. È una scelta a doppio taglio, in quanto ora il ♖a5 è debole e vincolerà la ♖a8 alla sua difesa. Per esempio 16.a4 (16.♖f3 ♖e6 17.♖ac1 ♖ab8 18.♖fd1 c6 19. ♜b2) 16...♖e6 17.♜a3 (17.♖fd1 ♖fd8) 17...♜xa3 18.♖xa3 ♖fd8 19. ♖f3

16. ♜c3

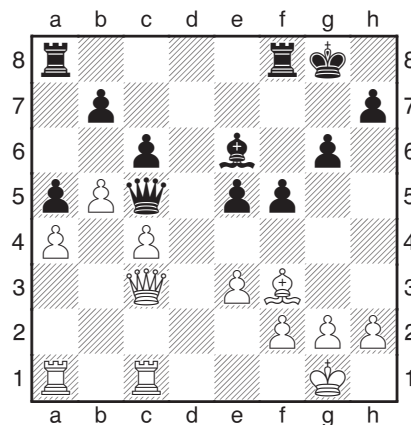
Se 16.♖ac1 ♜c5 [16...a4 17.♜c2 ♜c5 18.♜e4 c6 19.♖f3 (19.bxc6 bxc6 20.♖f3 ♖a6 21.♖fd1 ♖f5 22.♜h4 ♖b6 23.g4 ♖e6 24.♖d5) 19...♖f5 20.♜h4 cxb5 21.cxb5 ♜xb5 22.♖c7 ♖ab8] 17.♖f3.

16...♜c5 17.♖f3 c6

Ora l'Alfiere f3 è limitato, la Donna nera è in un'ottima casa, e anche attiva, a premere su c4. Dopo ♖e6 il Nero sarebbe certamente preferibile, anche se gli elementi su cui giocare son diventati così pochi, che per avere concrete possibilità di vittoria è necessario creare altre debolezze nello schieramento bianco.

18.a4 ♖e6 19.♖fc1 f5

Ora che la situazione sull'ala di Donna è tranquilla e favorevole (ma non in modo decisivo), il Nero si rende conto che per poter vincere questa partita è necessario introdurre sull'altra ala qualche ulteriore elemento (terza fase, creazione di ulteriori squilibri, in quanto quelli presenti non sono sufficienti per vincere).



20.bxc6?!

La leggera pressione del Nero induce il Bianco a fare qualcosa, ma non è la cosa giusta. L'apertura della colonna b favorisce il Nero che può giocare ♖b4. È preferibile subito 20.♖ab1, e la ♖a8, vincolata dal-

Libro primo Cap.5 Trasformazione degli squilibri

la debolezza in a5, non avrebbe potuto opporsi immediatamente sulla colonna b, consentendo al Bianco di giocare per raddoppiare le torri e solo dopo aprire la colonna.

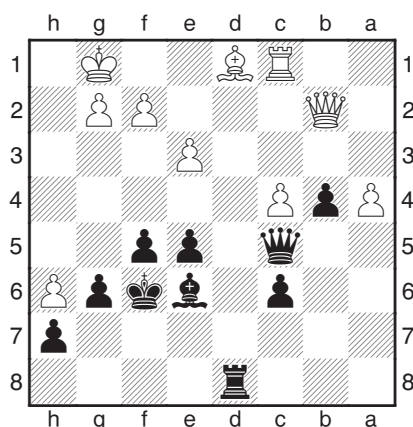
20...bxc6 21.♖ab1 ♖ab8 22.h4 ♖b4 23.♗xb4 axb4 24.♞b2

Indiscutibilmente il Nero è riuscito a creare gli elementi per giocare per vincere, ora il ♖a4 è debole.

Il Bianco quindi cerca con un'offensiva sull'ala di Re di sfruttare le eventuali debolezze sulle case nere dell'arrocco.

24...♖b8 25.♙d1 ♖d8 26.h5 ♔f7 27.h6

Fissando la casa in g7, il Bianco si è messo al riparo da eventuali spinte in e4, e potrebbe un giorno giocare per forzare questa spinta con f4 (che ora non è ancora pronto a realizzare).



27...♔f6!

Ecco una mossa che evidenzia la duttilità di Alberto.

Dopo h6 la situazione è nuova-

mente cambiata, il ♖h6 crea problemi all'arrocco nero, ma al tempo stesso è diventato debole.

Ma come attaccarlo? La Torre non può arrivarci, l'Alfiere ovviamente nemmeno, essendo su casa bianca, e la Donna sta benissimo in c5, con la collocazione attuale.

E quindi è il Re il pezzo destinato a sfruttare la debolezza h6 e ad approfittare della creazione del secondo fronte d'attacco, elemento utilizzabile anche se creato dall'avversario (quarta fase: concretizzare un vantaggio strutturale per arrivare ad un vantaggio materiale).

28.♙b3 ♔g5 29.♖a1 ♖a8

29...♔xh6 30.a5 ♖a8 31.a6 ♙c8 32.a7 avrebbe creato difficoltà di attività ai pezzi neri, fornendo compenso per il pedone.

30.♖d1 ♔xh6 31.♞d2

I tempi spesi per catturare in h6 hanno attivato i pezzi del Bianco che ora minaccia l'entrata in d6.

31...♙f7 32.e4+ f4 33.g3

Il ♖f4 è in crisi.

33...♞e7 34.gxf4 exf4 35.♞xf4+ ♞g5+

La scelta di Alberto è quella di restituire subito il pedone, cercando di giocare un finale che ha elementi di squilibrio molto interessanti per il Nero: la debolezza in a4, l'attività del Re.

Ancora una volta un "cambiamento" degli squilibri da sfruttare.

Capitolo 6

Peso relativo degli squilibri

Se la posizione prevede solo squilibri favorevoli sarà abbastanza semplice stabilire chi ha vantaggio, e la difficoltà sarà riuscire a concretizzare al meglio questi vantaggi.

Ma cosa succede quando ognuno dei due avversari può contare su elementi a proprio favore?

Dare la giusta valutazione di quanto può "pesare" uno squilibrio favorevole è il segreto del buon giocatore, che può dare così una valutazione migliore alle posizioni che analizza, e scegliere con più competenza le varianti da giocare.

A questo scopo è molto importante anche la scelta dell'apertura: sapere qual è la direzione che prendiamo con le prime mosse, su quali elementi possiamo contare per prendere vantaggio, e quali invece dobbiamo gestire per non andare in inferiorità è decisivo.

Lo studio delle partite con le aperture che vogliamo giocare è determinante non tanto se fatto mnemonicamente, ma se compiuto capendo lo spirito delle mosse che vengono giocate, per poter ben interpretarne il seguito.

Gli scacchi sono pieni di esempi di come con la stessa struttura e differenza di pezzi prevalga l'attacco

sul Re o lo sfruttamento di una debolezza, di come è preferibile il vantaggio di spazio o di materiale.

Avendo già proposto molti esempi con l'attacco sul Re, ho deciso di analizzare i rapporti tra struttura, spazio e materiale. Riporto qui un paio di partite che trovo molto interessanti: la prima ci fa vedere come, partendo da una posizione in cui l'importanza degli opposti squilibri è equivalente, si riesce a concretizzare un vantaggio di materiale su uno di struttura e spazio; nella seconda avviene l'opposto.

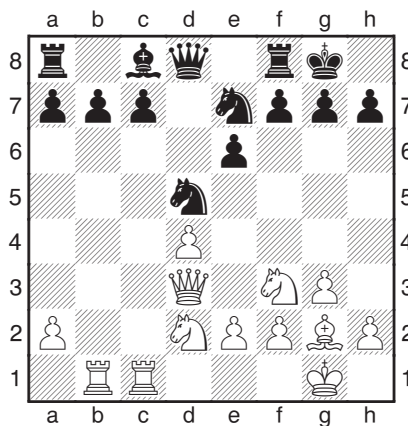
Partita 24

Ramondino, Renzo

De Filomeno, Simone

[E04] CIS 2012 - Serie Master (3), 28.04.2012

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 e6 4.g3 dxc4 5.♙g2 ♘c6 6.♖a4 ♙b4+ 7.♙d2 ♘d5 8.♗b5 ♙xd2+ 9.♘bxd2 c3 10.bxc3 ♘xc3 11.♗d3 ♘d5 12.0-0 0-0 13.♗fc1 ♘ce7 14.♗ab1



Libro secondo

Piani caratteristici nelle strutture principali: vari tipi di centro

Vista l'importanza che riveste la conoscenza delle varie strutture, ora cercherò di esaminare le varie tipologie a cui ci possiamo trovare di fronte.

Per essere esaustivi sarebbe necessario dedicare ad ognuno degli argomenti che tratterò una sezione a sé stante ben più ampia, pertanto mi propongo in questa parte del libro di dare solo alcune indicazioni generali per ognuna delle strutture trattate, dopodiché, per chi volesse approfondire, consiglio la lettura di testi dedicati o di fare riferimento ai DVD della collana "Videoscuola di scacchi - Elementi di strategia 2-3-4" che ho realizzato.

Ho suddiviso in questo modo le varie tipologie di struttura, per poterle esaminare nel dettaglio:

- Il centro senza pedoni
- Il ♘ sulla quinta
 - a) Struttura con il ♘ in 5a - e5 contro e6 (e7) col. *d* aperta
 - b) Centro francese d4 - e5
 - c) ♘ d arretrato - attacco indiano
 - d) ♘ sulla quinta in d5 - colonna *e* aperta
 - e) ♘ sulla quinta in d5 - colonna *e* chiusa
- Strutture centrali simmetriche
 - a) Il centro e4-d3 -/ e5-d6
 - b) Struttura d4-e3 contro d5-e6
- La struttura c3-d4-e4 vs d6-e5
 - a) Conquista del centro con f4
 - b) Ottenere attività e aprire il gioco
 - c) Reazione centrale con exd e d5
- Strutture aperte e4-d6
 - a) Attacco sull'ala di Re
 - b) Cambiare i pezzi
- Struttura d4 contro e6
 - a) Spinta di rottura in d5
 - b) Spinta in c5 del Nero
- Struttura d4-e3 contro d5-c6. Variante di cambio
 - a) Piano per realizzare e4
 - b) Attacco di minoranza
- Il ♘ isolato in d4
- Le strutture a centro affiancato - Grünfeld
- Le strutture siciliane
 - a) Scheveningen/Najdorf
 - b) Dragone
 - c) Maroczy

Capitolo 1

Il centro senza pedoni

Il centro di pedoni totalmente mancante è una situazione che si verifica poche volte.

Non essendoci elementi strategici chiari a cui fare riferimento, la situazione si avvia a risolversi con un cambio di pezzi pesanti sulle colonne aperte, con probabile equilibrio.

Situazioni di vantaggio possono essere determinate dalla differenza di collocazione dei pezzi leggeri, e dal possibile coinvolgimento della posizione del Re per via di un'eventuale maggiore attività.

A volte queste posizioni vengono decise da errori, in quanto, a centro completamente aperto, il calcolo ricopre un ruolo molto più importante rispetto ad altre tipologie di struttura, poiché i pezzi hanno più mosse possibili che vanno valutate.

Prendiamo ad esempio in esame questa partita.

Partita 26

Mastrovasilis, Dimitrios (2574)

Schmaltz, Roland (2528)

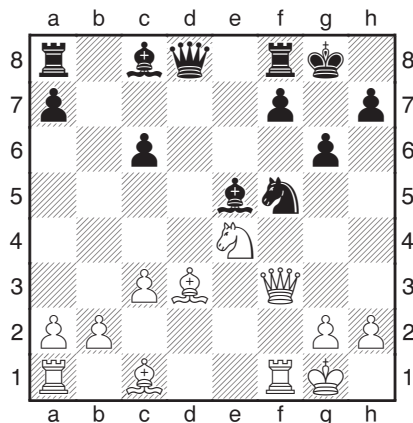
[B09]7 Acropolis Athens (3),
18.11.2004

1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 g6 4.f4
♙g7 5.♘f3 0-0 6.♙d3 ♘c6

Attualmente questa linea classica è meno giocata che in passato.

Oggi giorno è un po' più frequente la linea 6...♘a6 7.0-0 c5 8. d5 ♗b8.

7.0-0 e5 8.fxe5 dxe5 9.d5 ♘d4
10.♘xe5 ♘xe4 11.♘xe4 ♙xe5
12.c3 ♘f5 13.♗f3 c6 14.dxc6 bxc6



Siamo in presenza del tipo di struttura che vogliamo analizzare, cioè il centro senza pedoni.

In questi casi l'attività dei pezzi è l'elemento principale da valutare, senza però dimenticare le potenziali debolezze che, in caso di cambio dei pezzi, potrebbero condizionare il finale.

Parlando della posizione in oggetto, il Bianco ha un leggero vantaggio per la posizione del ♘e4 e per il ♘c6 debole.

Ma il Nero è assolutamente in grado di difendersi, sia perché il suo Re pare ben protetto, sia perché l'attività dei suoi alfieri sembra sufficiente.

Pare inferiore 14...♗b6+ 15. ♗f2 ♗xc6 16.♙f4 ♙g7 17.g4±, come nella partita Moiseev, V - Schoeneich, M /Berlin 1994/EXT 97 1-0.

Libro secondo Cap.1 Centro senza pedoni

15. ♖g5

Obbliga il Nero ad indebolire la diagonale a2-g8 con 15...f6 oppure con 15...♖b6+ 16.♔h1 f6 (16...♗xb2 17.♙f6 ♙xf6 18.♞xf6+ ♔g7 19.♞h5+±) 17.♙f4±.

16. ♙c4+ ♔g7?

Dopo questa mossa il Re nero è in pericolo. Queste posizioni sono molto complicate per via delle tante mosse candidate presenti.

Infatti la struttura pedonale che, coi vincoli centrali imposti dai pedoni, limita normalmente le opzioni di scelta, qui non è presente.

Inoltre le linee aperte aumentano la mobilità dei pezzi, per cui è veramente facile sbagliarsi nel valutare quando il Re sia in una posizione attiva o al contrario esposta.

Con la corretta 16...♔h8 17.♙f4 ♗b6+ 18.♔h1 ♙xf4 19.♗xf4 ♞e3 il Nero manteneva l'equilibrio.

17. ♙f4±

La posizione del Nero è ora difficile, perché è in ritardo di sviluppo e il Re è vulnerabile.

Purtroppo per lui non c'è più il tatticismo precedente: se 17...♗b6+ 18.♔h1 ♙xf4 19.♗xf4 ♞e3 20.♞xf6! ♞xf1 21. ♞h5+! gxh5 22.♗g5+ ♔h8 23.♗e5+

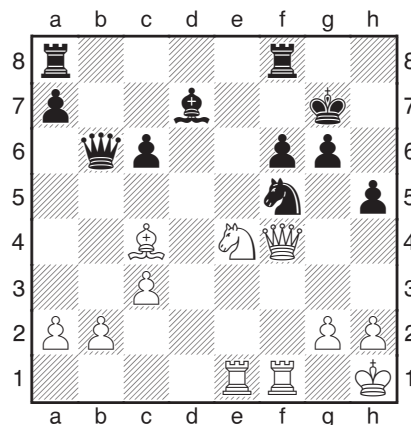
17... ♙xf4 18. ♗xf4 ♗b6+ 19. ♔h1 ♙d7

Come già detto precedentemente 19...♞e3 non funziona: 20.♞xf6! ♙f5 (abbiamo già visto cosa succede

su 20...♞xf1) 21.♗ae1! ♞xc4 22. ♗e7+ ♗f7 (22...♔xf6 23.♗h4+ g5 24.♗xh7 e matto in g7 o in f7) 23. ♞h5+± ad esempio 23...♔f8 24. ♗fe1 ♗xe7 25.♗h6+ ♔e8 26.♞f6+ ♔d8 27.♗f8+ ♔c7 28.♗xe7+ ♔d6 29. ♗e8+ ♔c7 30.♗e7+ ♙d7 31.♗xd7#

20. ♗ae1!

Minaccia g4 20...h5



21. ♞xf6!

Grazie al gioco attivo di tutti i pezzi, il Bianco riesce, sacrificandone uno, a portare allo scoperto il Re avversario, e con i suoi quattro pezzi rimanenti si troverà a combattere contro Torre, Cavallo e ♖g6, margine sufficiente per vincere.

21... ♔xf6

Anche le altre mosse perdono: 21...♗xf6 22.♗e7+ ♞xe7 (22...♔f8 23.♗e5 c5 24.♗xd7+-) 23.♗xf6+ ♔h6 24.♗xe7+- con un pedone in più e l'iniziativa il Bianco ha un vantaggio decisivo.

È interessante la variante 24... ♙f5 25.♗xf5 gxf5 26.♗f6+ ♔h7 27.

Libro secondo Cap.2 Pedone sulla quinta traversa

♙xf5+ ♖h6 28.♚f6+ ♖h7 29.♚f7+ ♖h6 30.♗d3+-

22.♚d6+ ♖g5

Se 22...♖g7 23.♚xd7+ ♖h6 24.♚d2+ ♖g7 25.♗xf5! ♗xf5 26.♗e7+ ♖f8 27.♚d6+-

23.♚d2+! ♖f6 24.♚xd7 1-0

del vantaggio di spazio, diventerà pericoloso se non si deve preoccupare del controgio del l'avversario.

La prossima partita, pur essendo giocata a cadenza rapida, illustra bene i temi sopraelencati.

Partita 27

Tyomkin, Dimitri (2516)

Benjamin, Joel (2591)

[B04] Oz.com qual blitz ICCINT (8), 05.03.2000

1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.♗f3 d6 4.♗c4 ♗f6 5.♚e2 0-0 6.0-0 c6 7.e5 dxe5 8.dxe5 ♗d5 9.h3 e6

Capitolo 2

Il pedone sulla quinta traversa

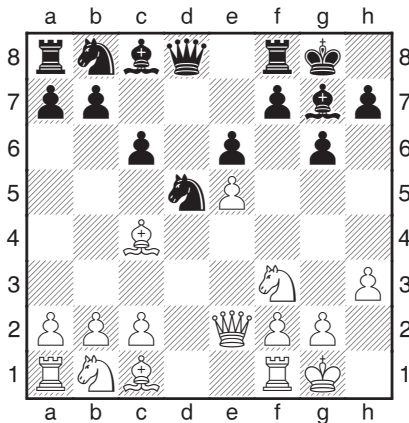
A) Struttura con il ♖ in 5a: e5 vs e6 (e7) colonna d aperta

Posizione non molto consueta, ma molto delicata, generalmente si può raggiungere con le aperture Moderna e Pirc.

Il Nero deve stare attento perché se, come avviene di consueto, il suo Re è arroccato corto e il suo Alfiere case bianche è rimasto in c8, la difesa dell'ala di Re è complicata.

I principali problemi si possono avere sia sulle case nere, che per le possibili spinte di rottura sull'arrocchetto derivate dall'avanzata dei pedoni f o h.

C'è comunque possibilità di controgio sia sulla colonna d che sull'ala di Donna, ma il Nero farà bene a sincerarsi della velocità e dell'efficacia delle sue possibilità, perché l'attacco del Bianco, per via



Caratteristico sviluppo della struttura presa in esame; un'alternativa può aversi con l'Alfiere in e7, e il ♖g ancora nella casella iniziale.

Chiaramente, con questa configurazione, l'eliminazione dell'Alfiere case nere del Nero è di primaria importanza per indebolire f6 e h6.

10.♗g5 ♚b6 11.♗b3 h6 12.♗h4?!

Libro terzo

Esempi ed esercizi

Capitolo 1

Ricerca delle mosse candidate tramite gli squilibri

Fino ad ora ci siamo concentrati su come cercare di sfruttare gli elementi di squilibrio e ci siamo fatti un'idea, sia pur molto generica, di quali piani adottare a seconda delle strutture pedonali che ci troviamo ad affrontare.

Ma come ci possiamo avvicinare concretamente al problema della ricerca delle mosse candidate?

Come già spiegato in precedenza, all'uscita dall'apertura, o in un determinato momento critico della partita, sarà necessaria un'analisi strategica, e non solo tattica, che ci permetta di pensare a quali mosse candidate siano da considerare in una determinata posizione.

Adirittura a volte può essere necessario valutare interi piani alternativi.

Chiaramente non ci possiamo permettere di fare questo sforzo in ogni momento della partita e ad ogni mossa, sia per una questione di energie, sia più concretamente, perché esauriremmo molto rapida-

mente il tempo di riflessione a nostra disposizione.

Dobbiamo quindi identificare i momenti in cui è consigliabile fare questo tipo di analisi.

Un primo momento in cui effettuare questa ricerca è all'uscita dall'apertura, quando termina la nostra conoscenza teorica. Altri momenti in cui è consigliabile farlo si hanno quando vi sono dei cambiamenti della struttura pedonale o dello spazio, perché ne conseguono cambiamenti nell'importanza relativa delle case della scacchiera.

Ad esempio, un pezzo che prima era ben collocato, può diventare passivo e, viceversa, un pezzo che era mal collocato, può diventare attivo grazie all'utilizzo di una casa precedentemente vietata.

Nelle partite che seguono esamineremo passaggio per passaggio i vari punti di squilibrio, in funzione di trovare le mosse candidate.

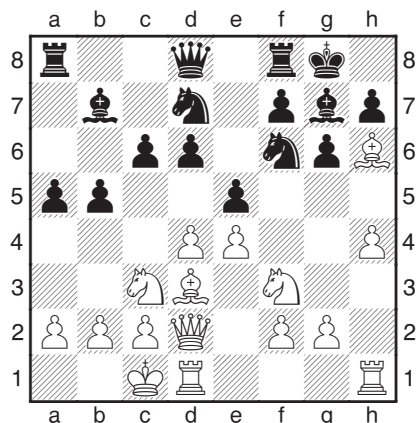
(1)

Lombardi, M -Virtuoso, D

[B08]

1.e4 d6 2.d4 g6 3.♘f3 ♗g7 4.♘c3 c6 5.♗e3 ♘f6 6.h3 0-0 7.♞d2 ♚bd7 8.0-0-0 b5 9.♗d3 a5 10.♗h6 ♗b7 11.h4 e5

Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 1 Ricerca delle mosse candidate tramite gli squilibri



Iniziamo la nostra analisi considerando uno alla volta i cinque elementi di squilibrio già elencati.

La posizione del Re

Questo elemento appare subito il più importante nella posizione: generalmente negli arroccati contrapposti è l'elemento principale da considerare.

La situazione attuale fa pensare che il punto di rottura in h5 sia l'elemento che può permettere la partecipazione delle Torri bianche all'attacco, quindi questa sarà sicuramente una mossa candidate.

Anche l'eliminazione del pezzo difensore ♗g7 può essere interessante, anche se, in caso di de5 , l'Alfiere nero rimarrebbe chiuso.

Ma la tipologia della posizione dà la preferenza a ragionamenti di attacco piuttosto che a scelte strategiche, quindi anche ♖xg7 appare una mossa candidate.

Il fatto che il Bianco sia così vicino al punto di rottura dell'arrocco

nero in h5, fa pensare che l'iniziativa sia nelle sue mani.

In base a questa considerazione, la possibilità di chiudere il centro e "isolare le due ali" (far giocare i pezzi attivi nell'ala di Re solo su questa parte della scacchiera) ci porta a pensare che anche dxe5 sia una mossa candidate.

Un criterio che generalmente è consigliabile rispettare, nel caso si possieda l'iniziativa, è quello di agire nell'ala di pertinenza, e ricorrere a mosse difensive solo se risolutive (ad esempio, la chiusura di una colonna in modo definitivo sul nostro arrocco può far preferire una mossa difensiva).

Attività e collocazione dei pezzi

Siamo di fronte ad una migliore disposizione dei pezzi bianchi, considerando la situazione in generale.

La ♖h1 è già attiva, gli alfieri ceneri si cambieranno.

Certamente il ♗c3 è da ricollocare, visto che rischia di essere fonte di perdite di tempi per via dell'attacco da parte dei pedoni sull'ala di Donna da parte del Nero e anche perché attualmente non ha alcuna funzione attiva.

Quindi l'idea di riposizionarlo con ♗e2 è una possibilità, anche se la mossa non è urgente e può essere fatta con comodo. Come già scritto in precedenza, in queste posizioni se si possiede l'iniziativa, è meglio sfruttarla.

Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 1 Ricerca delle mosse candidate tramite gli squilibri

Struttura pedonale

La presenza di tutti i pedoni sulla scacchiera fa sì che non ci sia una consistente differenza nelle strutture pedonali.

Da notare la possibilità da parte del Bianco di creare una posizione semichiusa, tramite la mossa dxe5, che darebbe luogo all'apertura della colonna *d*, e di conseguenza ad una certa separazione nell'azione sulle due ali (un pezzo che si trova sull'ala di Re ben difficilmente potrebbe rientrare in gioco sull'ala di Donna). Al contrario il Nero ha la possibilità tramite exd4 di aprire la lunga diagonale nera a1-h8, e le semicolonne *e* per il Nero e *d* per il Bianco, dando luogo ad un gioco abbastanza aperto.

Spazio

C'è una leggera prevalenza da parte del Bianco al centro e sull'ala di Re; mentre il Nero, che ha lanciato il proprio attacco sull'ala di Donna tramite i pedoni, ha ovviamente un vantaggio di spazio su quest'ala.

Squilibri di materiale

A questo riguardo la situazione è equilibrata; entrambi i giocatori hanno ancora tutti i pezzi in campo e sicuramente non sarà questo elemento che orienterà le nostre future scelte strategiche.

Terminata la nostra analisi, le mosse che abbiamo individuato come candidate e che ci apprestiamo

ad analizzare, sono quindi:

- a) 12 dxe5
- b) 12 ♟xg7
- c) 12 h5
- d) 12 ♞e2

Come esercizio, potreste analizzare queste mosse e scrivere le varianti calcolate prima di proseguire nella lettura, per confrontarle con le conclusioni sotto riportate.

Vi propongo ora le mie analisi, con le considerazioni che mi porterebbero alla scelta della mossa:

a) 12.dxe5 ♞xe5 se 12...dxe5 13.♟xg7 ♜xg7 14.h5 ♞xh5 15.g4 ♞f4 16.♞xe5 rientrando nella linea principale. 13.♞xe5 (a dire il vero il Bianco può mantenere possibilità di attacco con h5 prima di ♞xe5) 13...dxe5 14.♟xg7 ♜xg7 15.h5 ♞xh5 16.g4 ♞f4 Il Nero ha chiuso il gioco, e si accinge a intraprendere il proprio attacco sull'ala di Donna

b) 12.♟xg7 ♜xg7 13.h5 ♞xh5. Se 13...♞h8 14.h6±± e la posizione disarmonica della ♞h8 e del Re assicurano al Bianco un vantaggio duraturo. Ogni apertura del gioco lo favorisce, per via appunto della ♞h8 fuori gioco e del Re esposto. Se 13...exd4 14. ♞xd4 b4 15.hxg6 bxc3 16.♞f5+± e matto in poche mosse. 14.g4 ♞f4 se 14...exd4 15.♞xd4 ♞hf6 16.♞h6+ ♜h8 17.g5 ♞h5 18. ♞f5 ♞g8 19. ♞xd6+± 15.dxe5 dxe5 16.♞xe5 g5 17.♞xd7 ♞xd7 18.f3 ♞xd3+ 19.cxd3 e l'attacco del Bianco è in corso, mentre quello del Nero è praticamente inesistente.

Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 1 Ricerca delle mosse candidate tramite gli squilibri

c) 12.h5 ♔xh6 13.♖xh6 ♘g4 14. ♗d2 exd4 15.♘d4 ♗f6= con possibilità per entrambi; il Nero ha la Donna attiva sia in attacco che in difesa, e quindi l'iniziativa, prima favorevole al Bianco, almeno a prima vista, sembra un po' svanita.

d) 12.♞e2 questa mossa, oltre a non essere immediatamente incisiva, non è corretta per un motivo prettamente tattico: 12...♔xh6! 13. ♗xh6 ♘g4 14. ♗d2 ♘xf2 con vantaggio del Nero.

Quindi la scelta corretta è ♔xg7, ma è accettabile anche dxe5 se pensiamo di giocare 13.h5 e non di riprendere in e5. Le altre scelte, sia pure logiche, risultano inadeguate.

Nel caso di h5 il "colpo" tattico ♔xh6 è abbastanza tipico in queste situazioni di fianchetto, e va assolutamente considerato.

In caso di dxe5 la volontà di mantenere aperto il gioco dopo 12.dxe ci suggerisce ♘xe5, ma la possibilità per il Nero di portare il ♞ in f4 dopo ♘h5, se c'è un ♖ in e5 ad appoggiarlo, deve metterci in guardia.

La partita è proseguita con la mossa di contenimento 12.♞e2 che, come visto, va considerata inferiore sia dal punto di vista logico sia per limiti tattici (12...♔xh6!).

Non commento a fondo il seguito in quanto, ai fini dell'esercizio proposto, ci interessa la posizione iniziale e non l'esito della partita.

12.♞e2 12...exd4?

Se 12...♔xh6 13.♖xh6 ♘g4 14.

♗d2 ♘xf2 con vantaggio del Nero.

13.♘exd4 ♞e5 14.h5 ♘d3+ 15. cxd3 ♔xh6 16.♖xh6 ♘g4 17.♗d2 ♗f6 18.♞h4 ♞e5 19.♞dh1 c5 20. ♘xb5 c4 21.♘xe5 ♗xe5 22.♘c3?!

Sarebbe stato un errore 22.d4? ♗xb5 23.hxg6 fxg6 24.♞xh7 c3 con posizione poco chiara, ma era meglio 22.hxg6 hxg6 23.♞h7 cxd3 24.♗h6 vincendo.

22...cxd3 23.hxg6 fxg6 24.♞xh7 ♔xe4 25.♗h6 ♗f4+ 26.♗xf4 ♞xf4 27.♘xe4 1-0.

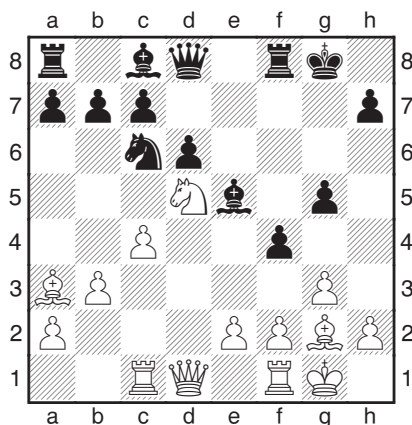
(2)

Carlsen, Magnus

Indrebo, Kyrre

[A87] EU-C up 17th Panormo (5), 27.09.2001

1.d4 f5 2.g3 ♞f6 3.♔g2 g6 4.♞f3 ♔g7 5.0-0 0-0 6.c4 d6 7.b3 e5 8.dxe5 ♘g4 9.♔a3 ♘c6 10.♘c3 ♘gxe5 11.♘xe5 ♔xe5 12.♞c1 f4 13.♞d5 g5



Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 1 Ricerca delle mosse candidate tramite gli squilibri

La posizione del Re

Entrambi i Re sono sull'ala di Re e il Nero sta contravvenendo ad un principio strategico, quello di attaccare con i pedoni sull'ala nel caso il centro sia aperto.

In queste posizioni però bisogna stare attenti, perché se non si reagisce prontamente e ci si fa prendere dalla paura, giocare mosse di contenimento può dare all'avversario il tempo di posizionare i pezzi in modo ideale per proseguire l'attacco.

Attività e collocazione dei pezzi

Il Bianco ha già completato lo sviluppo, e ha anche la ♖c1 ben posizionata per l'iniziativa da sviluppare in seguito.

Il Nero manca dell'♗c8 che, anche se è ugualmente attivo nell'ala di sua pertinenza (l'ala di Re), è comunque un ostacolo per la ♖a8.

Questo elemento ci spiega come l'apertura delle colonne sull'ala di Donna e al centro sia estremamente favorevole al Bianco che è più pronto a sfruttarle. È inoltre un principio generale il reagire all'attacco su di un'ala con l'apertura del centro.

L'♗e5 sembra il pezzo chiave della posizione nera, la diagonale a1-h8 è protetta da questo pezzo, altrimenti sarebbe possibile per il Bianco sfruttare la debolezza della posizione del Re avversario, e sostiene l'iniziativa nera.

Se l'♗a3 fosse in grado di riposizionarsi meglio rispetto all'omologo Alfiere delle case nere, la posizione del Bianco risulterebbe ottima, in quanto gli altri pezzi (♖c1 ♗d5) sono molto attivi e la Donna, in questa posizione molto aperta, è facilmente ricollocabile in caselle più interessanti di quella attuale.

Nella situazione attuale il Nero necessita invece di quattro tempi (♖f8 in h6 e Donna in h5) per rendere realmente efficace il suo attacco, in quanto il Bianco ha difficoltà difensive solo sulla colonna h.

Da questa disamina risulta evidente che bisogna migliorare la condizione dell'♗a3 e della ♖d1 e occorre aprire il gioco.

Prendendo in esame i primi due criteri, vengono in considerazione, quindi, le mosse 14.e3 e 14.c5, volte ad aprire le colonne centrali.

Nella situazione attuale, le prospettive di attacco sono chiaramente in mano al Bianco, che ha i pezzi più pronti a conquistare il proprio obiettivo (caselle centrali, apertura delle colonne) rispetto al Nero, ancora indietro nel suo attacco.

La struttura pedonale

È evidentemente orientata verso il centro per il Bianco: avamposto in d5, potenziale debolezza in d6 dopo c5; e verso l'ala di Re del Nero.

Il gioco quindi è già abbastanza indirizzato. Il Nero ha più debolezze, dal ♗g5 al ♗d6 (debolezza potenziale) alla posizione del Re mol-

Posizioni per esercitarsi nell'analisi degli squilibri

Capitolo 2

Prima serie di esercizi guidati: genesi della mossa candidata tramite analisi degli squilibri

Ora vi proporrò alcuni esempi in cui prenderemo in esame i cinque criteri di squilibrio, li analizzeremo uno per uno e cercheremo di trovare le mosse candidate in base alle considerazioni che andremo a fare.

In una seconda fase, passerò ad una serie di esercizi in cui considereremo contemporaneamente tutti questi elementi, come se fossero un tutt'uno.

L'obiettivo finale del nostro libro è infatti questo: dapprima, per prendere conoscenza degli elementi, dobbiamo considerarli come punti presi a sé stante ed imparare a valutarli, in un secondo momento avremo invece la capacità di non far più queste distinzioni.

Come quando per rispondere ad una frase in una lingua straniera, ad esempio in inglese, in una prima fase, non conoscendo bene i termini, ci concentriamo sul significato delle parole prese singolarmente e

le traduciamo.

Una volta noto il significato, pensiamo ad una risposta in italiano, mentalmente traduciamo dall'italiano all'inglese e infine siamo in grado di dare la risposta.

Questo avverrà in un primo momento, quando la conoscenza della materia non è approfondita; quando saremo diventati esperti nella conoscenza della lingua, potremo rispondere pensando direttamente in inglese, e non avremo necessità di tradurre la frase che ci viene detta dall'inglese all'italiano per poi ritradurre la risposta in inglese.

I primi esercizi che vedremo saranno molto simili nell'esposizione alle partite appena proposte.

Questa parte può essere trattata in due modi: può essere considerata come un test per provare la nostra capacità di gestire gli elementi di squilibrio, proponendovi di arrivare alle mosse candidate, oppure possiamo considerarla come una lettura didattica.

Nel primo caso vi consiglio di prendere il primo diagramma che trovate nella partita, metterlo sulla scacchiera, e dedicando almeno 15 minuti ad esso, trovare gli squilibri presenti per arrivare a una selezione dei tratti che considerate giocabili per poi confrontarvi con quanto esposto in seguito.

46.♠xd8+ ♘xd8 47.♙f2 ♘c6 48.
 ♞e6 ♗b7 49.♞xg6 ♘b4 50.a3 ♘c2
 51.h4 ♘xa3 52.h5 c3 53.♙e2 b4
 54.h6 c2 55.♙d2 b3 56.♞g4 a5 57.
 ♙c1 ♘b5 58.h7 ♘c3 59.♞c4 1-0

Come avrete notato, in queste partite spesso gli elementi si intrecciano ed è difficile scinderli, le mosse candidate nascono quindi non tramite valutazioni fatte su di un solo squilibrio, ma considerando gli elementi assieme.

Oltre a questo potrebbe succedere che, esaminando gli squilibri presi singolarmente, non si riescano a capire le reali esigenze della posizione.

È quindi necessario, dopo aver preso familiarità con questi elementi, che il nostro modo di pensare diventi più omogeneo e non rimanga diviso per compartimenti stagni.

Capitolo 3

Seconda serie di esercizi guidati: genesi della mossa candidata tramite l'analisi unificata degli squilibri

In questa fase daremo per acquisite le valutazioni fatte in precedenza, talvolta analizzando partite intere, altre volte soffermandoci su momenti specifici, e chiedendoci come proseguire in base agli squilibri.

Ciò che cambierà nell'approccio sistematico, è che non esamineremo più i cinque squilibri finora trattati nell'ordine proposto e separatamente l'uno dall'altro, ma cercheremo di fare considerazioni generali sulla posizione, prendendo gli elementi che notiamo in un unico blocco, e cercando di capirne le conseguenze sulla scelta delle candidate da fare in seguito.

Questo è il processo mentale che ci dobbiamo proporre di raggiungere al termine del nostro processo di crescita, in quanto prendere in esame gli elementi separatamente non sempre ci fornisce la possibilità di trovare lo squilibrio da sfruttare, mentre considerare in toto la posizione ci dà la prospettiva giusta nella quale porci per trovare tutti gli spunti possibili.

Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 3 Esercizi guidati Seconda serie

Come nel capitolo precedente, anche questo paragrafo può essere considerato in due modi diversi: come test, o come lettura didattica.

Questo modo di pensare, molto più omogeneo, somiglia maggiormente ai procedimenti mentali del giocatore di scacchi, che raramente gestisce gli elementi di squilibrio separatamente, ma ha dentro di sé la capacità di considerare in maniera istintiva gli squilibri, in quanto li ha già assimilati da tempo, e proprio questo è il traguardo che ci dobbiamo porre per analizzare correttamente una posizione, senza perdite di tempo e inutili sprechi di energia.

Prendiamo ad esempio questa partita:

(8)

Cheparinov, Ivan (2678)

Sutovsky, Emil (2668)

[D90] Torneo Karpov Poikovsky, 2013

Utilizzate la scacchiera e seguite questa partita con calma (a mente penso sia un'impresa impossibile), altrimenti non vi gustereste come meriterebbero le tante piccole gemme qui presenti.

Credo che questa partita sia una delle più paradossali che io mai abbia visto, pur conservando essa una discreta qualità nelle varianti giocate dai due giocatori.

1.♠f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 d5 4.cxd5 ♗xd5 5.♞b3 ♗b6 6.d4 ♙g7 7.e4

Una mossa interessante, che sacrifica il ♗d4 per conquistare la coppia degli alfiere, e indebolire di conseguenza le case nere sull'ala di Re.

7...♙g4

Dopo 7...♙xd4 8.♗xd4 ♞xd4 9.♙e3 ♞f6 10.♙b5+ c6 11.♙e2 ♙e6 12.♞b4 il Bianco ha una buona pressione su tutta la scacchiera, e specialmente sulle case nere in vista di ♙d4 in cambio del pedone sacrificato.

8.♙b5+ c6 9.♗g5 0-0 10.♙e2 ♙xe2 11.♗xe2 ♗a6

Ancora 11...♙xd4 è inadeguata, stavolta per via delle possibilità di pressione sull'arrocco nero.

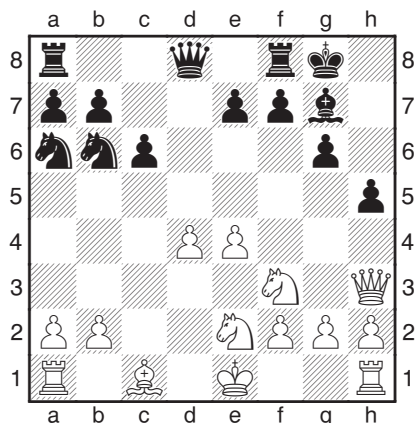
12.♞h3 h5 13.g4 c5 14.♗xd4 ♞xd4 (l'unico modo di parare l'attacco del Bianco, infatti su 14...cxd4 segue 15.gxh5 ♞d7 16.♞h4) 15.gxh5 ♞h8 16.hxg6 ♞xh3 17.gxf7+ ♗xf7 18.♗xh3±

Il pedone sulla colonna *h* non è adeguatamente compensato dall'attività e dalla struttura, anzi, la posizione scoperta del Re del Nero rischia di essere un elemento negativo.

12.♞h3 h6 13.♗f3 h5

Qui ci soffermiamo ad analizzare gli squilibri, visto che ora si rende necessario scegliere un piano, che sia consequenziale alla posizione dei pezzi.

Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 3 Esercizi guidati Seconda serie



Se proviamo a guardare gli elementi di questa posizione ci troviamo di fronte ad una situazione in cui il Nero ha uno svantaggio di spazio con pezzi che non sono ancora ben posizionati, ma la minaccia di c5 fa sì che l'Alfiere g7 sia un pezzo molto forte e minaccioso per lo schieramento bianco.

Venendo al Bianco, la Donna isolata in h3 può avere un significato solo se il Bianco riesce a renderla attiva, ma senza la spinta in g4 questo non può avvenire.

Pertanto, se l'elemento sicurezza del Re non viene risolto, ben difficilmente il Bianco riuscirà a prendere vantaggio, anzi potrà correre dei rischi.

Ricapitolando, le mosse candidate saranno quindi:

- 1) 14.0-0
- 2) 14.♖g1

Calcolando un seguito tranquillo come 14.0-0 c5 15.♗d1 cxd4 16.♘exd4 e5 17.♙g5 ♖e8 vediamo che

il Nero è leggermente preferibile per la posizione poco centralizzata della Donna bianca.

14.♖g1!?

Una mossa un po' provocatoria, certamente non priva di difetti, che però si basa sugli squilibri: l'idea di rinunciare all'arrocco per cercare di attaccare i pedoni spinti dal Nero è molto interessante. Alla luce di queste considerazioni, pur consapevole dei rischi a cui andava incontro, il Bianco decide di giocare per creare problemi al Re avversario.

Quello che mi preme sottolineare è che, considerando singolarmente come squilibrio la sola posizione del Re, ben difficilmente ci sarebbe venuta in mente 14.♖g1 come mossa candidata e avremmo concluso che il Re nero potesse essere a rischio.

Una volta fatte anche le altre considerazioni generali, soprattutto quelle relative alla collocazione dei pezzi, l'idea di g4 contenuta nella mossa ♖g1 può emergere, segno che per arrivare a selezionare la giusta mossa candidata c'è prima bisogno di una visione d'insieme della posizione e solo in seguito avremo tutti i corretti parametri per arrivare alla scelta.

14...♗d7 15.e5

Se 15.g4 sembra interessante 15...hxg4 16.♗xg4 ♘f6 17.♗h4 ma il Nero ha la risorsa 17...♖c8! che rallenta a sufficienza l'attacco bianco (se 17...♖b6 18.e5 ♘h5 19.♗g3+-).

Capitolo 4

Terza serie di esercizi guidati: partite con più momenti critici

In questo ultimo gruppo di partite commentate vogliamo porci nella situazione più simile possibile a quella di una partita di torneo: vediamo più di un punto dove è necessario riflettere e procedere alla pianificazione, e quindi eseguire la ricerca delle mosse candidate.

Infatti all'interno di una partita più di una volta ci troveremo di fronte a un punto critico, per quel che riguarda le decisioni su come scegliere il futuro sviluppo dei pezzi e le prospettive che vogliamo dare alla nostra partita.

Perciò, in questi casi, più volte all'interno della stessa partita vi proponremo la possibilità di cercare il tratto (o il piano) corretto.

Come al solito, potete decidere se trattarle come normali partite commentate, che pongono particolare attenzione al piano da scegliere in un certo momento, o usarle come test per verificare la vostra capacità di individuare il piano migliore in una determinata situazione.

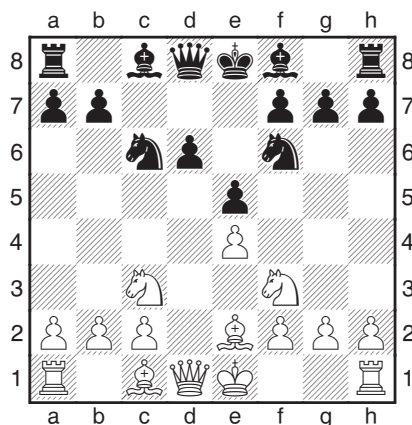
(23)

Unzicker, Wolfgang

Taimanov, Mark

[B58] Interzonal Saltsjobaden 1952

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘f3



Questa è ancora una posizione teorica, per cui, a chi ha già studiato questa linea, la risposta può risultare facile.

Per chi invece non la conosce, appare evidente che il punto focale della posizione è la casa d5.

Come gestirlo non è altrettanto semplice.

Si potrebbe giocare lo sviluppo standard con ♗e7, arrocco, e solo dopo scegliere se l'Alfiere sarà da posizionare in e6 o in un'altra casella; un'altra scelta è 7...♗e6, per iniziare a mettere sotto osservazione la casa d5, e c'è una terza alternativa, non così evidente ma non per questo meno interessante, rappresentata dall'impedire al Bianco di controllare la casa d5 in maniera indiretta con ♗g5, e cioè h7-h6.

- 1) 7...♗e6
- 2) 7...♗e7
- 3) 7...h6

Libro terzo: esempi ed esercizi Cap. 4 Esercizi guidati Terza serie

Guardiamo i possibili sviluppi:

7...♙e7 8.♙g5 0-0 9.♙xf6 ♙xf6± ×d5 10.♗d5 ♙e6; come analisi potremmo fermarci qui. Anche se il Nero ha la coppia degli alfieri, essendo riservata solo al Bianco la possibilità di aprire il gioco, non è facile valorizzare questo squilibrio, anzi sembra che la coppia degli alfieri sia destinata alla passività.

Per maggiore chiarezza, vediamo qualche possibile sviluppo: 11.c3 ♗e7 12.♗xf6+ gxf6 13.0-0 ♖b6 14.♖c2 ♗h8 15.♞fd1 ♞g8 16.♗h4 d5 cercando di attivare il proprio centro di pedoni 17.♙f3 d4 18.cxd4 exd4 19.♖d2 con qualche debolezza di troppo nello schieramento nero.

Se 11...♞c8 (anziché 11...♗e7), 12.0-0 a6 13.♖d2 ♙xd5 la minaccia ♞ad1 iniziava ad essere pressante 14.♖xd5 ♖c7 15.♞ad1 ♞fd8 16.a4 ♗e7 17.♖b3±

7...♙e6 8.♗g5 ♙e7 9.♗xe6 fxe6 10.0-0 0-0 11.♙c4 ♖d7 12.a3 e il Bianco può cercare di sfruttare la coppia degli alfieri, anche se la posizione è ancora tutta da giocare, visto che ci sono buone possibilità dinamiche sulla casa in d4, magari riposizionando l'Alfiere in b6, o di portar pressione su e4 con ♙a5.

Questa è una linea poco esplorata, perché lascia la coppia degli alfieri, ma tutto sommato giocabile.

7...h6!

Questa mossa ha il pregio di mantenere tre potenziali controlli sulla casa d5, e quindi si riserva a

fine sviluppo di arrivare alla spinta in d5, senza compromettere la struttura con eventuali gxf6.

Non sono necessarie particolari varianti di calcolo, in quanto non ci sono situazioni di contatto tra i pezzi o tra i pedoni, e il fatto che non sia una mossa di sviluppo non è importante poiché il gioco non si apre, almeno non a breve.

8.0-0 ♙e7 9.♞e1

Non 9.♙e3 0-0 10.♖d2 ♙e6 11.♞ad1 ♖d7 12.♖e1 ♞fd8±

9...0-0 10.h3

Il Bianco non ha modi migliori per terminare lo sviluppo che posizionare l'Alfiere in e3, e quindi previene eventuali incursioni di Cavallo in g4.

10...a6

Non mi piace 10...♙e6 11.♙f1 ♞c8 12.♗d5 ♙xd5 13.exd5 ♗b4 14.c4±

11.♙f1

Finalmente il Bianco è pronto ad entrare in d5 col Cavallo.

Non va 11.a4 ♙e6 12.♙f1 ♞c8 13.♗d5? ♙xd5 14.exd5 ♗b4 15.c4 a5!± e il Nero ha un'ottima collocazione dei pezzi, con i due cavalli che hanno a disposizione le case nere come è successo nella Veits-Taimanov del Chigorin Memorial 1951.

11...b5

La scelta di spingere in b5 per portare l'♙ in b7 è ragionevole, mentre metterlo in e6 significherebbe

Capitolo 5

Esercizi sulla scelta della mossa candidata

In quest'ultima sezione, vi presento una serie di esercizi in cui dovette scegliere la mossa candidata.

Le indicazioni sono volutamente scarse, per mettervi il più possibile nelle stesse condizioni di partita.

Dapprima vi troverete di fronte al diagramma da considerare, e in questa prima fase dovrete cercare una serie di mosse candidate.

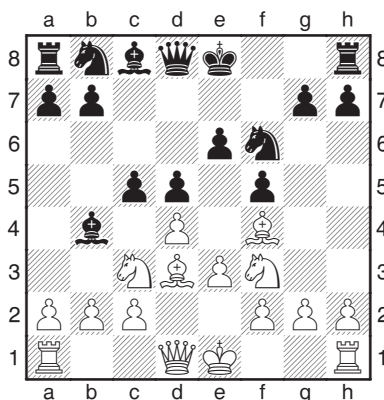
Nel caso siate in difficoltà nella scelta, vi proporrò nella parte dei suggerimenti tre mosse candidate per ogni diagramma, che non saranno necessariamente le mosse migliori, ma che a mio giudizio risponderanno alle esigenze di pianificazione presentate nel diagramma stesso.

Infine, nella parte delle soluzioni spiegherò le motivazioni per cui preferisco una scelta invece di un'altra. Sottolineo il fatto che non sempre sono presenti una risposta corretta e due sbagliate, ma talvolta le differenze tra le tre mosse candidate risulteranno minime, e forse, in alcune situazioni, soggettive.

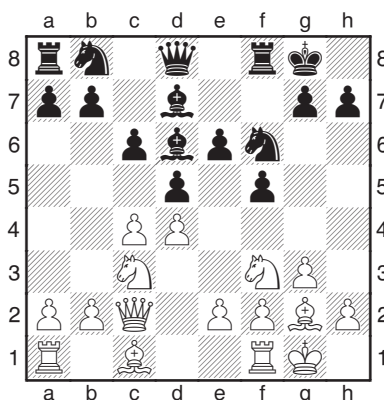
Ma questa è una scelta voluta, proprio per cercare di testare le vostre abilità in situazioni simili il più possibile ad una partita dal vivo.

Buon divertimento.

1) Dziuba - Vanek Mossa n. 7 del Bianco



2) Drozdovskij - Wang Yue Mossa n. 9 del Bianco



3) Drozdovskij - Wang Yue Mossa n. 11 del Bianco

