

# 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

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

## 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.

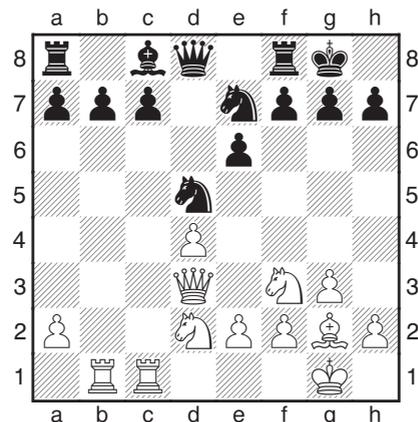
Avendo già proposto molti esempi con l'attacco sul Re, ho deciso di analizzare i rapporti tra struttura, spazio e materiale. Riporto qui un paio di partite che trovo molto interessanti: la prima ci fa vedere come, partendo da una posizione in cui l'importanza degli opposti squilibri è equivalente, si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



In questa posizione ci sono squilibri a favore di entrambi i colori, ma come si può riuscire a valutare quale squilibrio è più influente?

Qui il Bianco ha un chiaro vantaggio di sviluppo e un potenziale vantaggio di possesso del centro in cambio di un pedone.

Prima di tutto dobbiamo considerare il fatto che giocare con l'iniziativa, a meno di rare occasioni, tende ad essere più facile rispetto al giocare "di rimessa".

Ma la valutazione del peso di ogni squilibrio rimane un elemento che è molto legato alla nostra esperienza e alla conoscenza che abbiamo di certe strutture.

Guardare lo storico di partite con una struttura che vogliamo adottare (consultare i database su come sono andate) ci potrebbe aiutare nella scelta dei piani tipici, e anche farci capire quanto è più o meno facile giocare questo tipo di posizioni.

La mia esperienza dice che, o un giocatore ha particolari doti (nervi saldi, conoscenza accurata di linee con rapporti sbilanciati tra gli elementi), o la mobilità tende ad essere più importante del vantaggio di materiale.

Simone De Filomeno è però un giocatore atipico, a cui piace poter gestire posizioni in cui ottiene pedoni in cambio di altri elementi.

Vediamo come è andata questa partita.

14...a5

Cercare di ostruire l'azione delle torri sulla colonna *b* e su quella *c* è una priorità.

Per questo il Nero cerca di dare la casa in *b4* al Cavallo, visto che in *d5* non aveva una collocazione sicura in vista di *e4*.

15.e4

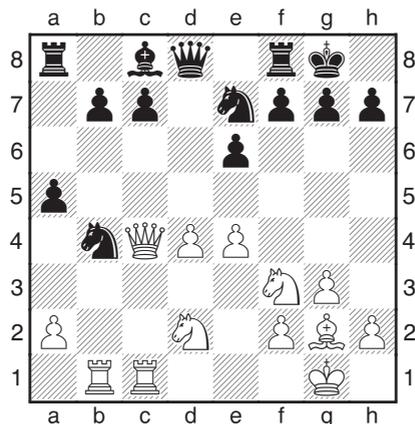
Un'alternativa valida era quella controllare la casa in *b4* appena creata con *a3*.

Il Nero in realtà stava cercando una casella "di fortuna" per il ♘*d5*, che potesse permettergli di gestire la pressione delle torri e l'arretratezza di sviluppo, e l'ha identificata in *a6*.

Il Bianco con questa linea cerca di obbligarlo ad andare in *c6*.

Se 15.a3 b6 16.♔c2 crea la minaccia su *c7*. In ogni caso mi sembra che il Nero possa reggere l'impatto con 16...♖a7 17.e4 ♘f6 18.♙f1 ♙d7 19.♙d3 h6 20.♘e5 con sostanziale parità.

15...♘b4 16.♔c4



*estratto*  
*dalle sezioni*  
**LIBRO**  
**SECONDO**  
*e TERZO*

Ora ben difficilmente il Nero lascia al Bianco il tempo per consolidare questa struttura e agisce immediatamente per minarla.

In questa struttura, l'idea fondamentale del Bianco è obbligare l'avversario alla presa in d4.

In questo modo cerca di ottenere i seguenti obiettivi:

- utilizzare appieno i vantaggi del possesso del centro.
- realizzare la spinta f4 (quando il Cavallo non è stato posto in f3) per prendere l'iniziativa sull'ala di Re.
- cercare di aprire il gioco per sfruttare l'attività dei pezzi conseguente al maggiore possesso del centro.
- in alternativa a questo piano, realizzare la spinta in d5 per bloccare il centro e poi indirizzare il proprio attacco nella zona di scacchiera più opportuna.

Il Nero, contro questa struttura, si dovrà invece adattare alle scelte del Bianco giocando di rimessa.

Ad esempio, se viene giocata la spinta in d5, il Nero dovrà realizzare f5, se il Bianco opta per la spinta in f4, dovrà catturare in d4 e in seguito effettuare la spinta in d5.

Poiché abbiamo già descritto al paragrafo 2 (il pedone sulla quinta traversa) le possibilità che si originano se il Bianco gioca d5, considereremo due partite con f4, una con il blocco del centro in d5, e una con il cambio exd4 e conseguente reazione nera in d5.

## A) Conquista del centro con f2-f4

### Partita 39

**Jansa, Andrej** (2033)

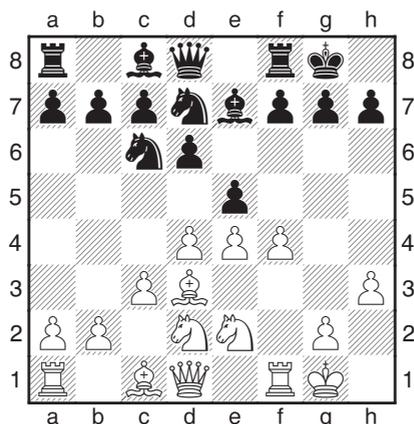
**Rabic, Drago** (2120)

[B07] SLO-ch Bled (3), 08.11.2003

Ho voluto inserire questa partita, nonostante la qualità del gioco da un certo punto in poi non sia stata all'altezza delle aspettative, ma proprio per questo essa è particolarmente istruttiva sia per quanto riguarda il tipo di errori commessi in apertura, sia per il mancato sfruttamento degli stessi.

Quando si giocano partite d'attacco occorre prestare attenzione a tutte le possibilità tattiche che si possono presentare e pensare sempre in modo attivo.

1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♙d3 e5 4.c3 ♜c6 5.♞e2 ♚e7 6.0-0 0-0 7.♞d2 ♜g4 8.h3 ♞f6 9.f4 ♞d7



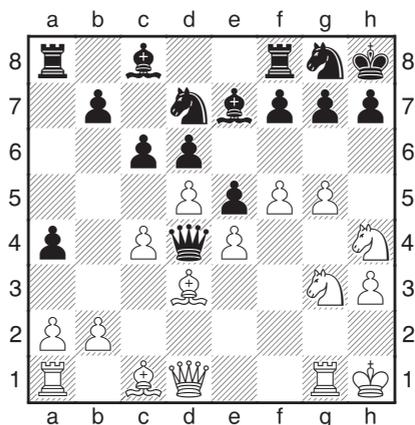
### 10.f5?

Era di gran lunga preferibile intensificare la pressione sul ♖e5 con 10.♘f3.

Se 10...exd4 11.cxd4 ♘b4 12.♙b1 c5 13.♙e3 e il Bianco sta bene.

In questo modo si sarebbe impedito al Nero il ricollocamento dei cavalli e mantenerli in questa posizione avrebbe reso passivo, oltre a loro, anche l'♙c8.

10...♙f6 11.d5 ♘e7 12.♘f3 c6 13. c4 ♗b6+ 14.♙h1 ♙h8 15.g4 ♘g8 16.♙g1 a5 17.♘g3 a4 18.g5 ♙e7 19.♘h4 ♗d4?



In queste posizioni occorre sempre prestare grande attenzione alle sfumature tattiche.

Era preferibile 19...a3 20.b3 cxd5 21.cxd5 ♗d4 22. ♙b1 ♘c5 che, garantendo il cambio delle Donne, avrebbe dato al Nero un buon controgio.

### 20.♗e2?

Il Bianco si lascia sfuggire l'immediata vittoria che si poteva con-

seguire grazie alla possibilità di attacco sull'ala con occupazione della casa f5.

20.f6! gxf6 (20...♙d8 21.fxg7+ ♙xg7 22.♘hf5+) 21.♘gf5 ♗b6 22.g6 ffg6 23.♘xg6+ hxg6 24.♙xg6 e il Bianco vince.

### 20...♘c5 21.♙c2 cxd5 22.cxd5 b6

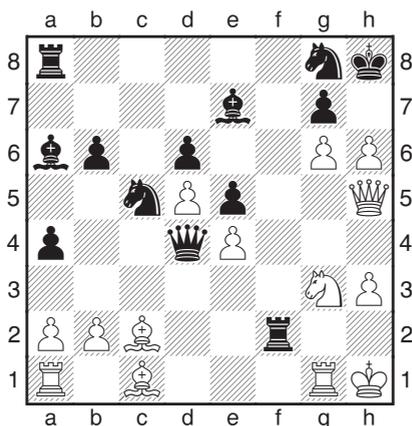
La spinta in f6 è ancora vincente.

Questa mossa è sfuggita più volte ai giocatori.

Il Bianco ha agito correttamente in fase di impostazione della partita, poi ha tralasciato completamente di calcolare le possibilità tattiche della posizione riguardanti l'attacco sul Re.

Non si può pensare di vincere una partita solo riposizionando all'infinito i pezzi, occorre anche convertire il vantaggio strategico in opportunità di guadagno di materiale o di scacco matto, tramite il calcolo concreto delle varianti.

23.♗h5 ♙a6 24.♘g6+ ffg6 25. ffg6 h6 26.gxh6 ♙f2



## Capitolo 5

### Esercizi sulla scelta della mossa candidata

In quest'ultima sezione, vi presento una serie di esercizi in cui dovrete 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.

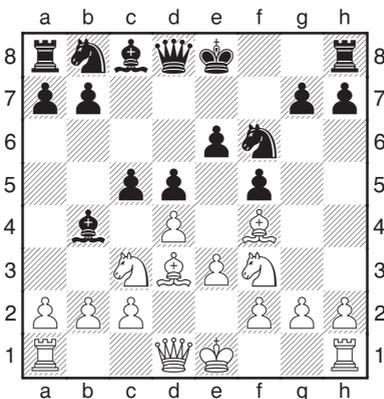
Infine, nella parte delle soluzioni spiegherò le motivazioni per cui preferisco una scelta invece di un'altra. Sottolineo il fatto che non sempre sono presenti una risposta corretta e due sbagliate, ma talvolta le differenze tra le tre mosse candidate risulteranno minime, e forse, in alcune situazioni,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

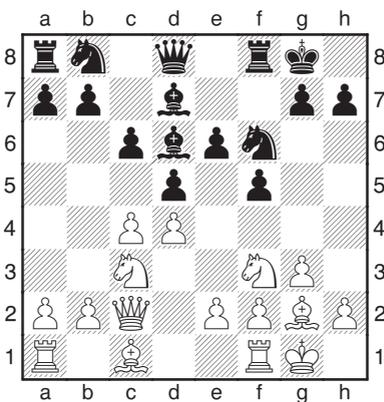
#### 1) Dziuba - Vanek

Mossa n. 7 del Bianco



#### 2) Drozdovskij - Wang Yue

Mossa n. 9 del Bianco



#### 3) Drozdovskij - Wang Yue

Mossa n. 11 del Bianco

