

Indice

Introduzione	7
Capitolo 1	
Dal classico al moderno	11
1.1 L'utilizzo dei motori	11
1.2 Lo studio dei classici	23
1.3 La prevenzione	40
Capitolo 2	
I processi di scelta	53
2.1 Selezionare le mosse candidate	57
2.1.1 Errori comuni	60
2.1.1.1 Cambio ad ogni costo	60
2.1.1.2 Ricerca delle mosse offensive	64
2.1.1.3 Non considerare, o considerare troppo, il lungo periodo	70
2.1.1.4 Calcolo sempre e comunque	74
2.1.1.5 Approfondire una sola candidata o privilegiare la prima mossa intuita	78
2.1.1.6 Non considerare dettagli presenti in una posizione che si pensa di conoscere	80
2.2 Calcolare/visualizzare correttamente la posizione	82
2.2.1 Errori comuni	83
2.2.1.1 Non ridefinire il valore dei pezzi dopo che si è modificata la struttura	84
2.2.1.2 Non calcolare le conseguenze di un cambio strutturalmente buono	86
2.2.1.3 Terminare l'analisi con una ricattura	87
2.3 Valutare la posizione finale	92
2.3.1 Errori comuni	92
2.3.1.1 Valutazione basata sul materiale	92
2.3.1.2 Valutazione basata su concetti statici	94
2.3.1.3 Sottovalutare la posizione esposta del Re	97
Capitolo 3	
L'errore nella pratica agonistica. Cause e conseguenze	101
3.1 Motivazioni geometriche d'errore	101

3.1.1	L'immagine residua e lo sdoppiamento dei pezzi	102
3.1.2	Mosse che agiscono orizzontalmente o diagonalmente (cambio dell'ala)	104
3.1.3	Mossa multipla di un pezzo	106
3.1.4	Sfruttamento dell'inchiodatura lungo la stessa direttrice d'azione del pezzo inchiodato	108
3.1.5	La mossa anomala o inaspettata	112
3.2	Motivazioni tecniche	115
3.2.1	La preparazione teorica nelle aperture	116
3.2.2	Torre vs pezzo leggero	120
3.2.2.1	Sacrificio di qualità	120
3.2.2.2	Torre vs Cavallo	122
3.2.2.3	Torre vs Alfiere	125
3.2.3	Duelli tra pezzi leggeri	127
3.2.3.1	Coppia degli Alfieri contro Alfiere e Cavallo	127
3.2.3.2	Cavallo contro Alfiere, vantaggio del Cavallo	129
3.2.3.3	Alfiere contro Cavallo, vantaggio dell'Alfiere	132
3.2.4	La maggioranza di pezzi su di un'ala	133
3.2.5	Sopravalutare le conseguenze positive rispetto a quelle negative, o viceversa	136
3.2.6	Il tatticismo che compare dal nulla	140
3.3	Motivazioni psicologiche	141
3.3.1	Fretta e tensione	141
3.3.2	La ricerca di un determinato risultato	145
3.3.2.1	Non accontentarsi del pareggio	146
3.3.2.2	Accontentarsi del pareggio	150
3.3.2.3	Considerare forzata una continuazione	152
3.3.3	Il solitario	155
3.3.4	Sottovalutare un tema offensivo	160
Capitolo 4		
	Procedure di pensiero	167
4.1	Il sistema PASSS	168
4.2	Valutazioni tattiche e sistema SIAP	172
4.2.1	Eccezioni al sistema SIAP	177
4.2.1.1	Attacco diretto sull'arrocco	177
4.2.1.2	Tatticismi nel finale	178
4.2.2	Applicazioni del sistema SIAP	180
4.2.3	Soluzioni	183
APPENDICE		
	Pattern	191
	Descrizione e soluzione	201
	Bibliografia	207

4

Procedure di pensiero

Come sintesi dei principi generali esposti, vi propongo una procedura per organizzare il pensiero, che differenzia due sistemi diversi adatti rispettivamente alle seguenti tipologie generali di posizione:

- a. da un lato le posizioni “normali” in cui si deve pianificare, in cui generalmente dovrebbero prevalere gli elementi strategici;
- b. posizioni in cui percepiamo potenzialità tattiche.

Questi due sistemi prendono il nome in base agli acronimi: P.A.S.S.S. e S.I.A.P.

Il primo sistema (PASSS) è stato formulato ed illustrato nel mio libro “Teoria degli squilibri e strutture pedonali” pertanto in questa sede mi limiterò ad illustrarne l’applicazione in un esempio che ho ritenuto particolarmente adatto.

In questo libro descrivo per la prima volta il secondo sistema (SIAP) che ci guida alla ricerca di soluzioni tattiche e pertanto può essere applicato solo in momenti particolari della partita, o in presenza di particolari *pattern* nella posizione.

Non essendoci in partita un cartello indicatore che ci segnali quando applicare il sistema giusto, il lettore dovrà capire se adottare l’uno o l’altro sulla base della propria conoscenza ed esperienza.

L’obiettivo finale è quello di applicare questi sistemi in modo intuitivo, senza doversi soffermare a pensare ai vari procedimenti da eseguire; ad esempio, quando siamo in presenza di pezzi indifesi, o di un Re scoperto, in automatico il vostro pensiero dovrà passare “in modalità tattica” e quindi verificare la possibilità di trarre vantaggio dagli elementi riconosciuti.

4.1 Il sistema PASSS

In “Teoria degli squilibri e strutture pedonali” ho analizzato in profondità la genesi del piano strategico, illustrando quali elementi considerare per formulare un piano strategico, e rimando il lettore alla sua lettura per eventuali approfondimenti.

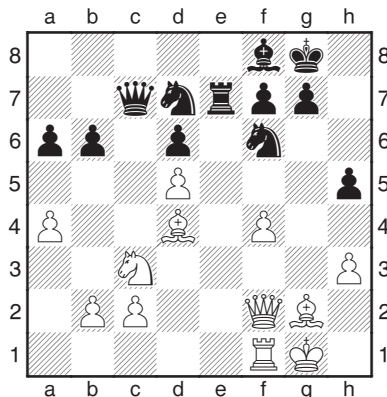
I punti di squilibrio fondamentali possono essere sintetizzati in questi cinque elementi:

1. **posizione del Re**
2. **attività e collocazione dei pezzi**
3. **struttura pedonale**
4. **spazio**
5. **squilibri di materiale**

Nell'esempio che segue ognuno di questi elementi per un motivo o per l'altro può essere chiamato in causa nel diagramma di partenza.

(67) **Vallejo Pons, F. - Martinez Lozano, M.A.**
ESP-ch U20 Spain (5), 1998

Posizione dopo 24...♔c7



Il Bianco deve formulare un piano. Per poter procedere, bisogna conoscere quali sono gli elementi e come usarli. Col sistema PASSS:

1. **Posizione del Re:** identificare se sia possibile sfruttare la posizione esposta del Re, e in che modo;

2. **Attività e collocazione dei pezzi:** confrontare la collocazione attuale, e quella potenziale dei pezzi presenti sulla scacchiera, per individuare se abbiamo pezzi superiori ad altri, e quindi capire se è opportuno cambiare un certo pezzo leggero per un altro, e per verificare la possibilità di migliorare l'attività di un nostro pezzo leggero, o peggiorare quella di uno avversario

3. **Struttura pedonale:** individuare le debolezze (funzione della struttura) presenti nella posizione che determinano ricollocamento dei pezzi per poterle attaccare. La pianificazione quasi sempre si basa sulle debolezze della posizione

4. **Spazio,** elemento determinato dalla struttura pedonale, ma che in prima analisi va

considerato come elemento a sé stante: lo spazio può suggerirci alcune scelte strategiche (creazione di maggioranze relative di pezzi in caso di attacco su di un'ala, cambiare / non cambiare i pezzi in inferiorità / superiorità di spazio)

- 5. Squilibri di materiale:** elemento più raro ma importante, che entra in gioco quando è possibile cambiare un elemento permanente come pedoni, qualità, pezzi, o ottenere una differente distribuzione degli stessi (due torri contro Donna, coppia degli alfiere contro coppia dei cavalli o Alfiere e Cavallo).

Questo introduce nuovi elementi strategici che sbilanciano la posizione sotto diversi punti di vista.

Nella posizione del diagramma probabilmente è la struttura l'elemento che ha la priorità nell'indicarci come procedere; tuttavia, se ripercorriamo punto per punto i vari elementi, scopriamo che il vantaggio di spazio (dovuto alla presenza del Pd5) ci concede una libertà di manovra che possiamo usare per attivare i pezzi in funzione di un attacco contro il Re avversario.

Pertanto, nonostante la struttura sia l'elemento portante di questa posizione, tutti i punti sopra indicati concorrono per aiutare la genesi del piano.

Considerando la posizione del Re, viene in mente di sfruttare la colonna g per attivare la ♖f1 e porre sotto osservazione il punto g7; analogamente, esaminando la struttura pedonale attuale, è spontaneo pensare che l'Ag2 sarebbe più attivo in f3. Dopo queste considerazioni è naturale avviare il piano con

25. ♖h1!

È vero che ci sono tante debolezze sull'ala di Donna, ma queste sono rilevanti solo se possono essere attaccate produttivamente e non difese con facilità: in questo caso a6, b6 e c6 sono sì debolezze, ma al momento poco significative (il pedone a6 può essere difeso migliorando l'attività del Cavallo con ♘c5, e lo stesso può dirsi del Pb6).

Il miglioramento dell'attività del ♘c3 è sicuramente da controllare e a prima vista, il suo trasferimento in c6 sembrerebbe molto promettente.

Ma il prezzo da pagare è alto: la manovra impiega infatti parecchi tempi, ed anche qualora il Cavallo occupasse c6, il ritorno potrebbe non essere adeguato (da c6 il Cavallo controllerebbe prevalentemente case vuote: a7-b8-d8-a5-b4).

Comunque un'analisi concreta di questo piano sembra opportuna. Partendo da 25. ♘a2 per puntare alla casa in c6 immediatamente, vediamo come si creano problemi