

IL GIOCO POSIZIONALE

La definizione di gioco posizionale è molto complessa, tanto che in molti manuali di scacchi è data indirettamente, senza precisione, spesso riportandosi ad altri concetti (come la capacità di valutare una posizione).

Per gioco posizionale s'intende la ricerca del piano basata su una corretta valutazione della posizione.

La posizione viene valutata attraverso tre fattori fondamentali: il *materiale*, la *collocazione dei pezzi* e il *tempo*.

Mentre il concetto di materiale viene appreso insieme con le regole degli scacchi e ogni principiante dovrebbe essere in grado di comprendere chi è in vantaggio di materiale, il tempo e la collocazione dei pezzi sono fattori che richiedono una grande esperienza per essere gestiti al meglio.

Il tempo

Secondo molti giocatori, nel gioco posizionale il tempo non sarebbe così importante come accade nelle posizioni tattiche. In realtà, se non si possiede un certo *senso del ritmo* (Kosikov), il gioco posizionale diventa uno sterile gioco di strategia scacchistica: è fondamentale capire quando si deve manovrare tranquillamente e quando è il momento di tramutare la propria superiorità posizionale in vantaggio decisivo (switch, ved. oltre).

La collocazione dei nostri pezzi

Per comprendere come collocare bene i propri pezzi è necessario capire che la relazione fra gioco posizionale e strategia consiste nel fatto che quest'ultima fornisce i *criteri di valutazione della posizione*, ma il giocatore posizionale, applicandoli a una determinata posizione, li *pesa*. In altri termini, capisce quali caratteristiche della posizione sono importanti e quali sono invece trascurabili.

Infatti il valore di un pezzo dipende principalmente

- dal suo valore intrinseco
- dalla sua capacità di cooperare con gli altri
- dalla sua collocazione
- dalla sua stabilità
- dal suo spazio a disposizione.

Se il primo punto è chiaro, gli altri vanno spiegati.

La cooperazione – La *cooperazione* rinforza reciprocamente i valori dei pezzi coinvolti; pensiamo all'**attacco sul Re** e al fatto che, più che il valore dei pezzi in attacco, è importante il loro numero. Vediamo la seguente posizione (Rivas Pastor-Akopian, Leon 1995):



B

Il Nero è in vantaggio perché le sue Torri cooperano meglio di quelle avversarie (tristemente in difesa sulla prima traversa) e i due Alfieri affiancati lavorano meglio di Cavallo e Alfieri bianchi. Questo vantaggio non si può certo dire vincente, ma è lampante (Akopian vinse dopo 20 mosse). Ovviamente un principiante che a questo punto prendesse il posto di Akopian potrebbe perdere il vantaggio in una sola mossa, per esempio dopo 1.Tfe1 Axe5?. In altri termini, la cooperazione è un vantaggio fortemente dinamico (non definitivo).

Le armi tipiche della cooperazione sono la *manovra* e il *raggruppamento*. Sono armi che dipendono dalla posizione per cui una manovra sbagliata può portare un pezzo fuori gioco, così come un raggruppamento in un settore poco importante della scacchiera può avere effetti disastrosi.

La collocazione – La *collocazione* di un pezzo è piuttosto un concetto che deve essere visto al negativo.

Un pezzo mal collocato fa soffrire tutta la posizione.

Kosikov suggerisce di prestare la massima attenzione al *proprio pezzo peggio collocato*: migliorandone la collocazione, migliorerà sensibilmente tutta la nostra posizione.

Anche quando è in attacco un giocatore posizionale tenderà a *far partecipare tutti i pezzi alla festa*, mobilitando anche quelli non ancora attivi; ovviamente la procedura è corretta se quelli già attivi non erano sufficienti a far saltare le difese dell'avversario, altrimenti si tratta di un'inutile perdita di tempo. Nella Anand-Speelman (Ginevra 1996) il Bianco ebbe la possibilità di vincere in diversi modi:



B

ma scelse la continuazione più forte, portando in attacco il pezzo che ancora non vi partecipava: 24.Te1! Dg6 25.De5 Rf8 26.b5! Tac8 27.bxc6 bxc6 28.h4 (il Bianco non vede la forte 28.Ae4!) Te8 29.Rh2 (troppo posizionale, preferibile la più diretta 29.Dd6+) f6? 30.Dd6+ Rf7 31.Txe6! Txe6 32.Dd7+ Te7 33.Dxc8 (1-0).

Come si può capire quando un pezzo è mal collocato? A parte l'ovvio caso di quando è fuori gioco, i casi più semplici sono quando non dispone di case su cui spostarsi o quando può essere intrappolato. Vediamo questa posizione (Karpov-Kasparov, Linares 1993):



N

Secondo la strategia, la Donna va accentrata e la posizione della Donna bianca sembrerebbe ottimale. Ma dopo 18...c5! la Donna non ha case e deve ritirarsi in g1, con chiaro vantaggio del Nero [se 19.Dd3 Aa6! 20.Df3 (se 20.Dd7 Dh4+ è vincente; fra l'altro, in partita Kasparov non si accorse che 18...Dh4+ vinceva subito, ved. più avanti il paragrafo *Lo switch*) Cde5! 21.fxe5 Cxe5 22.De3 Cd3+ 23.Txd3 Axd3 e il Bianco è sotto assedio].

Per risolvere la posizione di un pezzo che non gioca può essere utile la metafora del Natale, di solito usata tatticamente: pensiamo a dove vorremmo che fosse il pezzo e vediamo se possiamo fargli il regalo di farlo andare

in quella casa! Questa metafora giustifica spesso il [sacrificio posizionale di pedone](#). Nella celebre Fischer-Petrosjan (Torneo dei Candidati 1962) il Bianco non ha buone case per il Cavallo:



B

Ecco che gioca 16.c5! per trasferire il Cavallo in c4. Non si tratta di un vero e proprio sacrificio di pedone perché dopo 16...dxc5 la Donna riprende in b4 (17. Db4 cb4? 18. Tc7 Td7 19. Tb7 Tb7 20. e5 Cd5 21. Cd5 ed5 22. Ad5: il Nero resterebbe con un pedone in meno) e il Nero deve accontentarsi di rimanere con una struttura pedonale inferiore.

Un esempio molto importante di collocazione dei pezzi è quello che riguarda i pedoni: un ottimo giocatore posizionale tende a costituire *formazioni pedonali vantaggiose*. Ovviamente occorre conoscere quali sono e su questo punto viene in soccorso la strategia nonché la conoscenza dei finali.

La stabilità – La *stabilità* di un pezzo è fondamentale per assicurare un vantaggio duraturo. Un Cavallo che occupa un buon avamposto, ma può essere facilmente scacciato, non è un grande vantaggio; così due Cavalli che si difendono a vicenda non sono stabili perché basta attaccarne uno per rendere debole anche l'altro.

Lo spazio – Lo *spazio* è un concetto che è stato rivalutato grandemente dal gioco dei computer. Molto più raramente degli umani, un computer esegue lunghe manovre in cui i pezzi retrocedono e perdono spazio. Sembra che una strategia vincente sia: Cavalli avanti, Donne accentrate, miglioramento sulle linee di Torri e Alfieri ecc. Anche la leva o l'avanzata di un pedone libero sono esempi di come il desiderio di espansione del pedone cerca spazio. Più spazio ha il pezzo e più è forte. Del resto anche Shereshevsky (*Studying Classics*) suggeriva di restringere le opzioni dell'avversario mantenendo la Donna in posizione avanzata. Ovviamente *cum grano salis*.

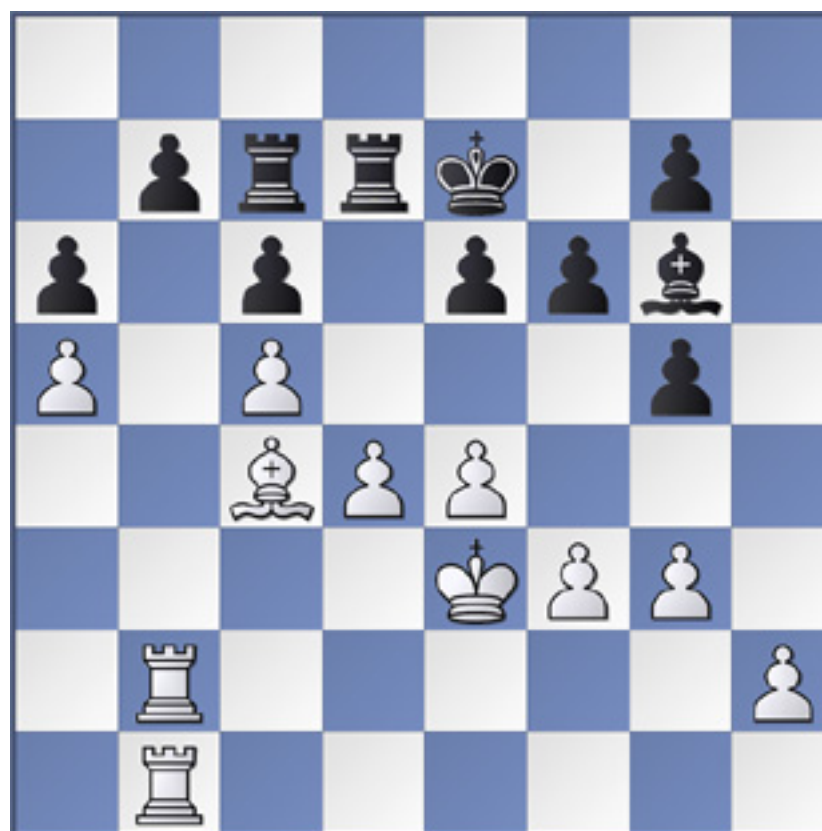
La collocazione dei pezzi avversari

La partita si gioca in due e non dobbiamo pensare solo ai nostri pezzi, ma anche a come l'avversario ha collocato e/o collegherà i suoi. Non a caso, secondo Aagaard il gioco posizionale può consistere *nella scelta di mosse naturali* (qui è un po' riduttivo) e *nella limitazione del gioco avversario*.

Sulla collocazione futura viene in soccorso il concetto di **profilassi**.

2. Si attacca la debolezza, non necessariamente per scardinarla, quanto spesso per scoordinare le forze nemiche.
3. Si crea un'altra debolezza in un altro settore della scacchiera.
4. Si attacca la seconda debolezza, provocando il collasso della posizione nemica.

Vediamo un esempio (Shirov-Kinsman, Parigi 1990):



B

Il Nero ha una posizione inferiore, è in difesa e ha poco spazio; il suo pedone b7 è sotto attacco, ma si comprende che non è facile farlo cadere perché la difesa equivale all'attacco. L'equivalenza cessa se si nota che i pezzi neri sono legati a b7, mentre quelli bianchi non solo sono in attacco, ma possono essere spostati velocemente su un'altra debolezza. Quale?

L'unico punto del Nero che non ha difese è g7; per cui appare logico attaccarlo aprendo la colonna g: 30.h4! gxh4 31.gxh4 Af7. Il Nero si prepara alla difesa di g7. 32.e5!

Shirov comprende che, attaccando g7, b7 ritornerebbe sicuro e quindi per il principio delle due debolezze identifica in e6 un ulteriore punto vulnerabile. Come spesso accade quando si è pressati il Nero fa la scelta più automatica: 32...f5! (secondo alcuni commentatori era migliore 32...fxe5 33.dxe5 Rf8, ma è arduo sostenerlo dopo 34.Tg2 o 34.Tg1) 33.Tg2 g6 34.Tbg1 Tc8 35.Txg6! (ecco che spunta la debolezza in e6 dopo: 35...Axc6 36. Txg6) f4+ 36.Rd3 Tcd8 37.Tf6 Txd4+ 38.Rc3 Td1 39.Tg7 Tc1+ 40.Rb3 Tb1+ 41.Rc2 e il Nero abbandona.

Lo switch

Non si può vincere una partita giocando solo posizionalmente: prima o poi occorrerà riscuotere, cioè trasformare il vantaggio posizionale in un vantaggio definitivo (e vincente). Per farlo, è necessario ricorrere a mezzi tattici opportunamente impiegati: è ovvio che se il *colpo del KO* (o presunto tale) è sferrato troppo presto o troppo tardi, l'avversario potrà difendersi o addirittura approfittare di una nostra imprecisione per passare a sua volta in vantaggio.

Il momento dello switch da gioco posizionale a tatticismo è sicuramente difficile perché psicologicamente significa agitare le acque, mettendo potenzialmente in discussione il sicuro vantaggio posizionale.

Ritorniamo alla Karpov-Kasparov; la posizione deriva da un Est Indiana e siamo alla 18-esima mossa del Nero:



N

In partita Kasparov giocò la posizionale 18... c5 (vincendo dopo una decina di mosse anche per un'altra mossa dubbia di Karpov), mentre vinceva subito 18... Dh4+. Le varianti non sono affatto "immediate" (il lettore potrà verificare da sé le difese che non descriviamo e che in genere sono perdenti in una o due mosse): 19.g3 Txe2+! Il Nero sacrifica la qualità per mattare il Re bianco o per recuperare con gli interessi il materiale:

a) 20.Axe2 Dxc3+ 21.Rd2 Dxf4+ 22.Rc2 Ce3+ 23.Rb2 c5 24.Dd6 Cxd1+ 25.Txd1 Dxe4 e il Nero ha tre pedoni in più.

b) 20.Rex2 Dxc3 21.hg4 (la più forte, ma il Nero deve considerare anche 21.Td3 Aa6 22.hxg4 Cc5! rientrando in 21.hxg4 e 21.Cd2 Aa6+ 22.Cc4 c5! 23.Dg1 Dxb3 24.Dxc4 Axc4+ 25.Rf2 Cf6 26.Df3 Dc2+ 27.Rg1 Axf1 28.Txf1 Dxe4 e il Nero vince il finale grazie ai due pedoni liberi sull'ala di Donna) Cc5! 22.Td3 Aa6 23.Th3 Dxc4+ 24.Re1 Cxd3+ 25.Txd3 Axd3 26.Dxd3 Dxf4 con finale vincente.

Probabilmente Kasparov non se l'è sentita di calcolare tutte le varianti, basate su temi tattici (il sovraccarico della Donna che deve badare alle case e3 e d3, l'infilata con Aa6, la deviazione con l'ingresso del Cavallo in c5 ecc.) che cambiano al cambiare della variante. Questa partita mostra che, se da un lato un eccellente gioco posizionale può portare velocemente a posizioni vincenti, senza un'ottima capacità tattica si rischia di far sfumare tutto.

I limiti del gioco posizionale

Gli scacchi dinamici hanno mostrato che molte mosse "posizionali" in realtà sono dinamiche perché alterano in modo irreversibile la posizione. Se per esempio si considera la precedente Kasparov-Karpov sia 18...c5 sia 18.Dh4+ sono mosse dinamiche ed è scorretto considerare la prima posizionale solo perché non porta immediatamente alla vittoria.

In realtà si dovrebbe parlare, più che di gioco posizionale, di gioco statico quando nella posizione non c'è nulla di dinamico e il giocatore manovra per migliorare la sua posizione.

Senza la comprensione che il dualismo negli scacchi è quello fra statica e dinamica, si evidenzia il grosso limite del

gioco posizionale classico: la mancanza di regole che avvertano il giocatore che è *il tempo dello switch*. Il gioco posizionale di per sé non assicura la vittoria, al più un netto vantaggio che però deve essere monetizzato con espedienti tattici. Abbiamo visto nella Anand-Speelman e nella Karpov-Kasparov come anche i campioni a volte siano troppo poco propensi a rinunciare a uno stabile vantaggio posizionale per chiudere subito la partita, magari con una certa dose di rischio dovuto a una posizione che è diventata troppo complicata. Anche il gioco profilattico è spesso troppo incline a proseguire senza una reale necessità, con il risultato di lasciarsi scappare un avversario che era alla nostra mercé qualche mossa prima. Concludendo, si può affermare che, per rendere al meglio, il gioco posizionale deve essere sostituito da una comprensione di quando la statica prevale sul dinamismo della posizione.