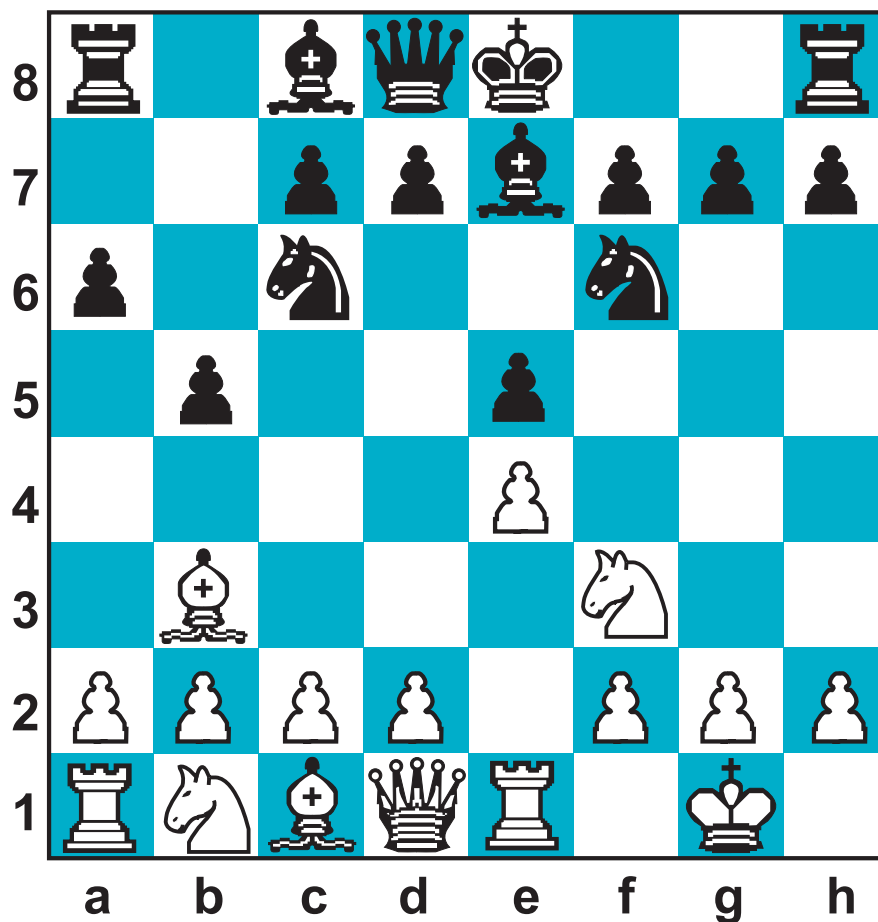


COME AVVIARE LA RICERCA DI UN'APERTURA

Renato Clementi



INDICE

INTRODUZIONE	3
L'ANALISI STATISTICA	4
1. Introduzione	4
2. La creazione di un database	4
3. Le varianti principali	5
4. La teoria (Watson)	6
5. Esploriamo 7...d6	7
6. Esploriamo 7...0-0	10
7. Repertorio di lavoro	11
L'ANALISI SCACCHISTICA	13
8. Le fasi 'A' e 'B' per la linea 7...0-0	13
9. Le fasi 'C' e 'D' per la linea 7...0-0	18
10. La fase 'E' per la linea 7...0-0	27
11. Le varianti con 7...d6	32
L'APPROFONDIMENTO	38
12. Il problema	38
13. Il Fritz al lavoro	39
14. Qualche consiglio finale	42

INTRODUZIONE

Molti scacchisti possono legittimamente chiedersi: “Perché avviare una ricerca personale di un sistema d’apertura, quando esistono libri di ogni genere e di ogni lingua su qualunque apertura si desideri adottare?”

La risposta più ovvia è “I libri di aperture escono sul mercato circa due anni dopo dal momento in cui l’autore comincia a scriverli”. Ciò significa che, rispetto alla ricerca personale, si resta sempre indietro di parecchio tempo e che l’aggiornamento lascia a desiderare.

Anche se questa ragione è vera, non credo però sia il motivo principale per cui un giocatore non professionista debba intraprendere un lavoro faticoso e spesso frustrante. Penso piuttosto che l’impegno di connesso a una ricerca abbia un valore in sé, indipendentemente dai risultati più o meno brillanti che si raggiungono.

Il cercare, l’esaminare ciò che è stato prodotto dai maestri nelle competizioni di alto livello, il riflettere, il cercare di capire perché hanno scelto una certa mossa piuttosto che un’altra, l’averne un quadro statistico generale di riferimento... tutto ciò conduce lo scacchista a una comprensione sempre più profonda del gioco, ben più pregnante delle spiegazioni di un libro, se non altro per l’impegno attivo e personale che vi è stato profuso.

Lo scritto che avete tra le mani intende darvi alcune indicazioni tecniche e alcuni consigli sul modo di avviare la ricerca relativa a un’apertura. Si tratta del modo in cui io lavoro di solito, e pertanto, come ogni cosa gestita in proprio, non è esente da imperfezioni e da possibili miglioramenti. In ogni caso si tratta di un’attività pratica sperimentata molte volte, anche se parte da alcuni presupposti teorici fondamentali.

Il primo presupposto, abbastanza ovvio ma non sempre a tutti, è che nessuna apertura può garantire la vittoria e neppure che ne uscirete sempre in vantaggio. Se una partita è condotta al meglio da entrambi i colori, con tutta probabilità finirà patta.

Pertanto non rammarichiamoci se nel corso della nostra ricerca incontriamo linee che non riescono a darci nulla più di una posizione pari.

Certo preferiremo quelle varianti che hanno più probabilità di offrirci un vantaggio, ma spesso si tratta solo di probabilità. Esistono, infatti, varianti che se condotte bene dall’avversario conducono a posizioni equilibrate, ma può anche essere che il percorso che

questi deve compiere per giungere a tale risultato sia tortuoso e pieno di insidie. Il nostro avversario può arrivare a una posizione soddisfacente, ma per giungerci abbia dovuto effettuare scelte difficili e incerte negli esiti. In questi casi il fatto che la variante ci conduca solo a una sorta di parità, non ci deve sconvolgere.

Nello studio che segue, incontrerete due momenti distinti e fondamentali: *l’analisi statistica* e *l’analisi scacchistica*.

Entrambe le analisi sono necessarie: la prima ci informa su ciò che è successo nei tornei quando è stata adottata una certa variante, la seconda ci fornisce le ragioni o meno di quei risultati.

Se l’analisi scacchistica, quella a cui siamo più abituati, ci spiega perché una certa mossa viene giocata, quali le intenzioni e quali i problemi, l’analisi statistica ci mette al corrente sulla giocabilità più o meno facile e lineare della variante.

Se una linea pienamente giustificata sotto il profilo scacchistico è fortemente sbilanciata nei risultati per cui si ha un numero di sconfitte ben superiori a quanto potremmo aspettarci, vuol dire che quella linea pur corretta è però difficile da giocare senza commettere errori. In sostanza la statistica ci informa di quella caratteristica, estranea alla pura teoria della verità scacchistica, ma ben presente e dagli effetti evidenti nel gioco reale, che è la *giocabilità*.

Non dimenticate mai questo nella vostra ricerca, altrimenti finireste in varianti apparentemente ottime, ma che non siete in grado di giocare correttamente (questo succede soprattutto quando si adottano varianti che hanno dato grande prova di sé solo nei giochi per corrispondenza o tra computer).

Mi rendo conto che questo mio lavoro non è lineare come avrei forse desiderato: vi sono spesso ripensamenti e linee che a un certo punto s’interrompono e la ricerca devia altrove. Tuttavia non ho voluto “ripulire” il mio testo, preferendo offrire una sorta di cronaca della ricerca, che appunto è fatta di revisioni e anche di piste sbagliate.

Il lavoro va seguito con molta pazienza e assimilato a piccole dosi, così come ha richiesto pazienza e tempo per essere sviluppato.

Buon studio a tutti.

Renato Clementi

L'ANALISI STATISTICA

1 INTRODUZIONE

Per le nostre esemplificazioni immaginiamo di voler effettuare uno studio sulla Partita Spagnola (limitatamente a una sola variante principale), utilizzando come unico strumento il Fritz.

La versione che adottiamo è la 11, ma le spiegazioni sono valide anche per le versioni precedenti e per la 12, poiché faremo uso solo di funzioni di base.

Il Fritz 11 possiede un database e un albero delle aperture. Purtroppo, a differenza del Chessbase, con il Fritz non è possibile creare alberi di aperture personalizzate e pertanto ci dovremo avvalere dell'albero generale.

Il database di partenza che utilizzeremo sarà quello che viene allegato al Fritz 11.

2 LA CREAZIONE DI UN DATABASE

Poiché il Fritz non consente la creazione di alberi di aperture, ti puoi chiedere a quale scopo creare un database personale.

La prima risposta che si può dare è che se un giorno dovessi acquistare un Chessbase, ti sarà molto comodo avere una raccolta il più possibile completa di partite giocate con l'apertura che stai studiando. Al di là di questo, conviene sempre avere un database personale e specifico che puoi integrare e aggiornare con ciò che trovi in internet (ad esempio puoi trovare un database molto ricco collegandoti a <http://www.chesslive.de/>).

Infine in un database specifico la ricerca delle partite è molto più rapida che non nel database generale.

Passiamo dunque a creare il nostro database.

2.1 Carica il Fritz e premendo il tasto F12 ti porti nella finestra in cui caricare il database generale. Se il database generale non fosse già aperto (inizialmente lo è di default) premi Ctrl+O, oppure clicca sulla seconda icona in alto a destra. Si apre la finestra di navigazione.

Di solito il database generale si trova lungo il percorso:

Documenti/Chessbase/Bases/Database.cbh

Il database di default del Fritz 11 contiene circa un milione e duecentomila partite, da queste estraiamo quelle che interessano la Partita Spagnola, il cui codice ECO va da C60 a C99

(vedremo tra breve l'utilità di questo dato).

2.2 Creiamo dunque un filtro che ci isoli tutte le partite con la nostra apertura. Per far questo battiamo la combinazione Ctrl+F (oppure usiamo l'apposita icona in alto a destra) e si aprirà la finestra Filtra partite. Nella casella ECO, dove c'è scritto A00, mettiamo C60 e dove c'è E99/99 mettiamo C99/99 (questo ci permette di selezionare le partite che hanno il codice della Spagnola).

2.3 Correggiamo anche il numero di mosse scrivendo 10 al posto di 1, e 200 al posto di 22. In questo modo prenderemo tutte le partite, salvo quelle che hanno meno di 10 mosse poiché quasi sempre si tratta di patte concordate o di errori grossolani.

2.4 Diamo OK e vedrete che la finestra del database mostrerà solo le partite desiderate. (Dal database generale dovrebbero essere state estratte circa 56.000 partite.

2.5 Copiamo tutte le partite trovate. Prima le selezioniamo tutte con Ctrl+A, poi le copiamo con Ctrl+C (oppure andiamo al menù Modifica e selezioniamo Copia).

2.6 Adesso creiamo un database vuoto in cui metteremo le partite selezionate. Battete Ctrl+X e vedrete aprirsi la finestra Nuovo database. Di solito la posizione di default è in Documenti/Chessbase/Bases/Work, ma voi potete metterlo nella cartella che preferite (l'importante è ritrovarla poi!). Scrivete il nome Spagnola là dove c'è scritto Nuovo Database e date OK. Dovreste vedere la finestra vuota.

2.7 Andate ora al menù Modifica e selezionate Incolla, oppure usate la combinazione Ctrl+V. In un quarto d'ora circa (dipende dalla velocità del vostro PC) le partite verranno copiate dal Database generale in questo specifico.

Una nota: se vi dovesse capitare di veder ballare lo schermo non preoccupatevi: il vostro Fritz lavora regolarmente; potete rendervene conto osservando come cambiano i numeri in basso a sinistra, dove c'è scritto Annotazioni. Quando i numeri arrivano verso il

1.260.000 circa le partite saranno state copiate per intero e dovrete vederle nel vostro database.

Con questo abbiamo terminato la fase 2: la creazione di un database specifico.

3 LE VARIANTI PRINCIPALI

Una prima idea delle varianti principali la otterremo dall'albero delle aperture presente nel Fritz 11.

3.1 Portatevi alla finestra della scacchiera e al menù *Partita* selezionate prima Nuova partita e poi, sempre nello stesso menù, Analisi infinita (oppure cliccate l'icona a forma di microscopio in alto a destra).

3.2 Nella finestra dovrete vedere a destra il riquadro con l'albero delle aperture; se così non fosse batte il tasto F11.

Purtroppo l'albero ha solo 170000 partite, e non il milione del database generale. Ciò riduce il nostro campo di indagine, ma è sufficiente a farci un'idea del lavoro che ci aspetta.

3.3 Cominciamo a eseguire le prime mosse della partita spagnola: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5. (Vi consiglio di utilizzare i tasti freccia per far scorrere le mosse: cliccate in un punto vuoto del riquadro dell'albero e con i tasti delle frecce verticali vi spostate su e giù, con il tasto freccia destra selezionate le mosse che ci interessano).

Dopo aver selezionato l'ultima mossa, **3.Ab5**, vedrete le risposte del Nero (tralasciando quelle con N uguale a 0):

presenta la variante principale, mentre la seconda, l'uscita di Cavallo, è una variante secondaria. Notate anche che le mosse successive hanno tutte un punto di domanda. Ciò significa che il Nero ha statisticamente ottenuto scarsi risultati con quelle risposte. La conferma l'abbiamo nel riquadro delle statistiche con le barre colorate che sta in basso. La prima rappresenta le vittorie del Bianco, quella centrale le patte e la terza le vittorie del Nero.

(Se non le vedete, cliccate con il tasto destro in uno spazio dell'albero, selezionate: *Proprietà* e mettete il segno di spunta a *Statistiche*.)

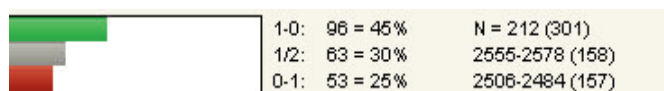
Per la mossa **3...a6** vediamo questa statistica:



Tralasciamo i numeri più a destra e osserviamo che il Nero è riuscito a pareggiare il 49% delle volte (si vede anche dalla lunghezza della barra centrale). Sicuramente un buon risultato.

Le sue vittorie sono state il 19%, un numero non molto elevato, ma anche le sconfitte non sono state poi moltissime, il 33% è accettabile.

Se ora scendiamo fino a selezionare la mossa **3...f5** vediamo che il quadro statistico peggiora per il Nero:



	N	%	Av	Perf
Fritz11.ctg	12687	43.0	2596	2548
3...a7-a6	10515	43.0	2599	2551
3...Cg8-f6	1426	44.4	2604	2561
3...f7-f5?	212	39.9	2506	2484
3...Af8-c5?	159	39.9	2578	2506
3...g7-g6?	140	43.6	2559	2518
3...Cc6-d4?	108	36.1	2525	2449
3...d7-d6?	63	36.5	2565	2506
3...Cg8-e7?	60	38.3	2532	2476
3...Af8-b4?	3	33.3	2471	2440
3...Af8-e7?	1	0.0	-	-
3...g7-g5?	1	50.0	2581	2531

Come si può notare la risposta **3...a6** è stata giocata 10515 volte. Invece la seconda **3...Cf6** solo 1426 volte. Chiaramente la spinta di pedone rap-

Proseguendo nelle mosse notiamo però che mosse poco giocate (come 3...g3) non sarebbero poi tanto male. Perché dunque sono state giocate poco dal Nero?

Talvolta è solo una questione di scarsa attenzione dei teorici, molto più spesso dipende dal fatto che giocando quella mossa l'avversario poi potrebbe dirottare l'apertura verso sistemi di gioco provenienti da aperture diverse. Molto spesso vi sono ragioni di stili di gioco che male si accordano con la mossa: un giocatore che risponde a 1.e4 con e5 probabilmente non ama giocare una partita posizionale, come si avrebbe dopo il fianchetto di Re.

Capita anche che la mossa, pur giocabile, contraddica certi principi generali: ad esempio il fianchetto di Re implica lo sviluppo dell'Alfiere in g7,

ma allora perché è stata aperta la diagonale f8-a3? Quando l'Alfiere sarà in g7, la diagonale f8-a3 risulterà indebolita (anche se non è automatico che il Bianco riesca a sfruttare questo fattore).

Una nota importante: il fatto che una mossa riceva una statistica peggiore di un'altra non implica che essa sia davvero peggiore, ma indica soltanto che i giocatori che l'hanno eseguita hanno incontrato maggiori difficoltà a condurre un gioco soddisfacente. Ciò può dipendere dalla complicazione delle varianti, oppure dal fatto che esiste una mossa successiva necessaria per non finire in svantaggio, ma difficile da trovare...

3.4 Proseguiamo a vedere nell'albero delle varianti come deve continuare il Bianco.

Dopo esservi portati sulla mossa **3...a6** mediante il tasto freccia-su, cliccate sul tasto freccia-destra per passare alle mosse del Bianco.

Anche qui la scelta non è difficile: chiaramente la variante principale è **4.Aa4**, che presenta un numero di partite decisamente superiore ad altre mosse. Un'occhiata ai risultati statistici, perché ci conferma che la variante principale è anche la più favorevole; osservate infatti come vanno le barre colorate nelle varie mosse.

3.5 Portiamoci sulla mossa **4.Aa4** e poi freccia destra per passare alle mosse del Nero. Anche qui la mossa principale del Nero è evidente: **4...Cf6**. Il controllo delle statistiche suggerisce che questa sia anche la mossa migliore. Andiamo avanti.

Il Bianco qui ha come mossa principale **5.0-0**.

3.6 Ora il Nero presenta la linea principale **5...Ae7**, tuttavia sono da considerare anche le varianti **5...Cxe4** e **5...b5**, che seppure meno giocate appaiono ugualmente buone. Tali varianti secondarie dovranno essere considerate subito dopo aver esaurito l'esame della variante principale. Ecco dunque che possiamo annotare su un foglio qualcosa del tipo:

```
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7
-----5... Cxe4
-----5... b5
```

3.7 Proseguendo da **5...Ae7** troviamo senz'altro per il Bianco **6.Te1**.

Continuiamo con questa mossa e vediamo le risposte del Nero.

Segue **6...b5** e **7.Ab3**, mosse del tutto ovvie.

Possiamo senz'altro proseguire lungo questa linea.

3.8 Ecco ora che la settima mossa del Nero presenta due linee più o meno della stessa importanza: **7...d6** oppure **7...0-0**. Dobbiamo considerare questa una diramazione decisiva, che incanala la variante principale in due direzioni diverse.

Quando s'incontra una diramazione così importante, l'albero del Fritz non basta più e dobbiamo vedere se nel database specifico che abbiamo approntato non si trovino indicazioni più attendibili.

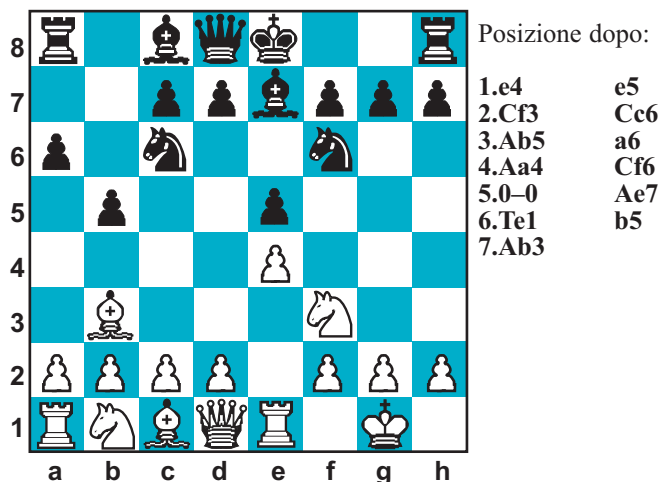
Prima però di andare a lavorare con questo database, è meglio cercare informazioni in internet o nei manuali di aperture, per vedere se questa diramazione alla settima mossa abbia un senso preciso o sia una semplice inversione di mosse (**7...0-0 8.c3 d6** e **7...d6 8.c3 0-0** sono la stessa cosa).

Nel capitoletto qui sotto riporto lo scritto di Watson, che a mio avviso è illuminante.

4 LA TEORIA (WATSON)

Il testo di Watson:

posizione 1



“7...d6

Una decisione importantissima, che a volte viene fraintesa.

Come sempre, è anche questione di ordine di mosse: se adesso il Nero gioca **7...0-0** potrà rispondere a **8.c3** con il famoso Attacco Marshall (**8...d5**) [Nota: L'attacco Marshall è un attacco molto pericoloso, che ha dato parecchie vittorie al Nero.].

Per evitarlo, il Bianco gioca spesso l'anti-Marshall **8.a4** (resa celebre da Kasparov) oppure, con l'identi-

co scopo, **8.h3** (in questo caso per poter catturare il pedone senza rischi dopo **8...d5 9.exd5 Cxd5 10.Cxe5**). Tuttavia, dopo **7...d6**, la spinta **8.a4** non è più molto efficace perché e5 è difeso e il Nero può svilupparsi senza intralci con **8...Ad7**, **8...b4**, **8...Ab7**, o persino **8...Ca5**.

Su **8.h3** il Nero può giocare **8...0-0** (oppure **8...Ab7** o anche **8...Ca5!**) dopodiché **9.c3** ci riporta nella linea principale.

Ricapitolando: dopo **7...0-0** il Bianco può giocare l'anti-Marshall **8.a4** oppure permettere al Nero di giocare l'Attacco Marshall con **8.c3 d5**.

Scegliendo invece **7...d6**, il Nero rinuncia all'Attacco Marshall ma rende innocua la spinta in a4 dell'anti-Marshall.

8.c3 0-0 9.h3

[Nota: Watson mette qui la variante normale con **9.h3**, tuttavia subito dopo delinea anche un'altra linea che varrà la pena di esplorare: **9.d4**]

L'immediata **9.d4** torna in voga di tanto in tanto, ma se volete conoscerne i segreti dovrete scoprirli da soli. Poiché **9.h3** serve a impedire l'inchiodatura sul cavallo f3, dopo **9.d4** il Nero approfitta subito dell'opportunità di lottare per d4 con **9...Ag4**.

Ora il Bianco può giocare **10.d5**, nel qual caso il Nero cercherà di smontare la catena di pedoni spingendo in c6 al momento migliore: ad esempio, **10...Ca5 11.Ac2 Dc8!**?

(**11...c6 12.dxc6 Dc7** è una variante più vecchia e forse non altrettanto buona; in ogni caso, il Nero vuole riprendere in c6 di Alfiere o di Donna per tenere almeno parzialmente sotto controllo la casa d5)

12.h3 Ad7! 13.Cbd2 c6 e si profila una battaglia complessa.

L'alternativa per il Bianco è **10.Ae3**, che può portare quasi ovunque; ad esempio, **10...exd4 11.cxd4 d5** (oppure **11...Ca5** e **c5**) **12.e5 Ce4**, ma il Nero deve evitare **10.. Cxe4? 11.Ad5 Dd7 12.Axe4 d5 13.Ac2! e4 14.h3 Ah5 15.Ce5!**. Il Bianco si prepara a spingere in d4 alla prossima. Questa posizione è il punto di partenza di innumerevoli battaglie epiche, anche a livello di Campionati mondiali (Kasparov-Karpov, Fischer-Spasskij e Smyslov-Botvinnik). Se esaminate le partite degli odierni GM di vertice, scoprirete che continuano a darsi battaglia da questa stessa posizione aggiungendo idee nuove.”

Dopo le parole di Watson riprendiamo il discorso.

Dal momento che la spinta in d6 al settimo tratto persegue idee diverse dall'arrocco, noi dobbiamo verificare alcune cose ricorrendo al database specifico. In particolare, dando per scontato che vogliamo evitare l'attacco Marshall, dobbiamo esaminare dove

ci porta la linea con **9.d4** e che statistica ha prodotto. Aggiorniamo pertanto le linee del nostro studio:

Dopo 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 segue

4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.a4 (o altro)

-----7... d6 8.c3 0-0 9.d4 (o altro)

-----5... Cxe4

-----5... b5

Prima di passare al database specifico, consultiamo ancora una volta l'albero delle varianti del Fritz.

4.1 Seguiamo la prima variante fino all'ottava mossa del Bianco, l'albero ci mostra come mossa principale **8.c3**, le altre che seguono sono **8.h3** e **8.a4**. Confrontando le statistiche si vede che la variante **8.c3** ha prodotto più patte delle altre. Interessante è il confronto tra **8.h3** e **8.a4**. La differenza principale sta nel rapporto tra partite vinte e partite perse. La variante con **8.h3** ha prodotto meno sconfitte ma anche meno vittorie. Siamo tuttavia a differenze piuttosto esigue e sicuramente bisognerà esaminare il database specifico per trarre delle conclusioni.

4.2 Seguiamo la seconda linea, quella con **7...d6**, fino all'ottava mossa del Nero **8...0-0**.

Qui non sembrano esserci problemi, la mossa più giocata è **9.h3**, tuttavia anche **9.d4** è intrigante, sebbene pare segua un'ottica diversa dalla spinta in h3. Rispetto a **9.h3**, infatti, la mossa **9.d4** diminuisce le patte e offre ai due colori più possibilità di vittoria. In altre parole, la spinta in d4 genera un gioco più dinamico, che vale la pena di esplorare. Ma vi sono anche altre ragioni che attirano l'attenzione su questa mossa.

Il fatto che **9.d4** sia una variante sufficientemente buona (e giocata da maestri di alto livello) e che non sia molto teorizzata la rendono sicuramente appetibile.

Passiamo all'esame del database specifico.

5 ESPLORIAMO 7...d6

Purtroppo il Fritz 11 non è così flessibile come il Chessbase e certe operazioni, eseguibili con grande facilità in questo programma, sono molto più laboriose nel Fritz. In sostanza noi abbiamo bisogno di isolare le partite con **7...d6 8.c3 0-0 9.d4** (cosa semplice, come vedremo) e dobbiamo contarle per ottenere una statistica generale (questo è più impegnativo).

5.1 Per prima cosa proviamo a vedere come prosegue il Nero dopo **9.d4**. L'albero ci mostra che la

mossa più giocata (e anche la più logica) è **9...Ag4**. Proseguiamo nell'albero per vedere se le mosse successive sono obbligate. Troviamo che alla decima mossa il Bianco può giocare sia **10.Ae3**, sia **10.d5**. Il nostro albero presenta una statistica migliore per **10.Ae3**, mentre Watson sembra proporre come alternativa preferenziale **10.d5**. Chi ha ragione?

5.2 Dobbiamo per forza riferirci al nostro database specifico per creare le statistiche di entrambe le linee. Cominciamo a selezionare nell'albero la linea con **10.Ae3**.

Ora apriamo il database (con F12) e portiamoci al database Spagnola. Potete cercarlo aprendo la finestra di navigazione (Ctrl+O), oppure più semplicemente usate il box in alto a destra: cliccando sulla freccetta dovreste vedere i percorsi dei database recenti, tra cui anche quello che conduce a Spagnola.

Selezionando il percorso si aprirà il nostro database specifico.

5.3 Per trovare la linea che conduce a **10.Ae3** dovreste filtrare le partite. Usa Ctrl+F per aprire il filtro e poi clicca sull'etichetta Posizione. Nella finestra che si apre (c'è una scacchiera) clicca ora sul bottone Copia posiz. Se tutto è a posto si dovreste vedere la scacchiera replicare la stessa posizione che avevate impostato nell'albero delle aperture. L'immagine dovrebbe essere questa:

Clicchiamo su OK e vedremo tutte le partite con questa posizione. Ne saranno uscite un sacco, troppe per contarle. Dobbiamo ripetere l'operazione rendendo più selettivo il filtro.

5.4 Usiamo di nuovo Ctrl+F per riaprire il filtro e questa volta clicchiamo sull'etichetta Dati Partita e mettiamo un segno di spunta là dove c'è Risultato 1-0. In questo modo selezioniamo solo le partite vinte dal Bianco. Diamo OK. Il numero di partite è ancora alto, e conviene creare database provvisori per memorizzare le partite. Il procedimento è identico alle istruzioni fornite nel secondo capitolo "2 LA CREAZIONE DI UN DATABASE", e in particolare da 2.5 a 2.7. In breve:

Dopo aver filtrato tutte le partite batti Ctrl+A per selezionare tutte le partite filtrate.

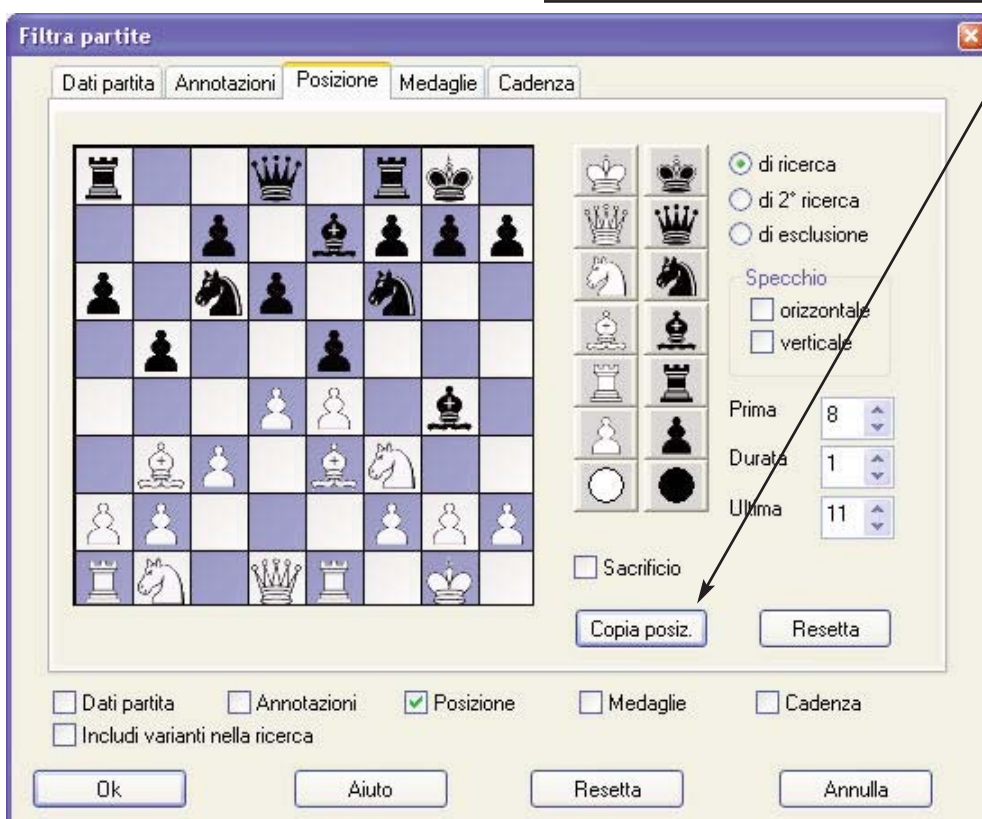
Batti Ctrl+C (oppure menu Modifica->Copia) per copiarle in memoria.

Batti Ctrl+X per creare un nuovo database che chiamerai "prov_1".

Batti Ctrl+V (oppure menu Modifica->Incolla) per copiare le partite nel nuovo database.

Adesso potrai leggere il numero delle partite andando in fondo alla lista.

Un piccolo trucco: se vuoi sapere quante partite sono nella lista e non vuoi creare troppi database provvisori, ti basterà creare un solo provvisorio e fare tutto come se volessi incollare le partite; quando fai così un messaggio ti informa di quan-



Il tasto *Copia posiz.* riproduce nel filtro la scacchiera che era visibile subito prima di chiamare il filtro stesso.

Nel caso che venisse riprodotta una posizione diversa da quella voluta chiudete sia il filtro e minimizzate tutte le finestre aperte (usate il trattino standard in alto a destra), poi procedete come segue:

- attivate la finestra che contiene la partita o l'albero (cliccate sull'etichetta in basso, nella barra degli strumenti);

- attivate il database da filtrare (etichetta in basso sulla barra degli strumenti);

- aprite il filtro e usate il tasto *Copia posiz.* Dovrebbe comparire la posizione giusta (se così non fosse controllate se l'avete impostata giusta nell'albero);

- Click su OK

te partite stai per incollare; tu annota il numero e poi dai "Annulla".

Applicando il procedimento ho trovato 275 partite vinte dal Bianco.

5.5 Filtriamo ancora le partite, mettendo però il segno di spunta al risultato di patta. (Ricorda di levarlo dalla casella 1-0). Quindi contiamo le patte simulando un incolla nel database prov_1. Io ho ottenuto un totale di 299 partite patte

5.6 Ripetiamo il procedimento segnando questa volta le vittorie del Nero.

Le partite vinte dal Nero sono state 157.

5.7 È il momento di calcolare le statistiche. Il numero totale delle partite con **9.d4 Ag4 10.Ae3** è stato $275+299+157 = 731$.

I valori approssimati dei risultati sono i seguenti.

La percentuale di partite vinte dal Bianco è pertanto $275/731*100 = 38\%$

Quelle patte è $299/731*100 = 41\%$

Le vittorie del Nero sono $157/731*100 = 21\%$

Se non vi piacciono i numeri, poiché il Fritz non lo fa potete sempre disegnare voi le barre colorate su un foglio a quadretti utilizzando un quadretto ogni 5 punti percentuali.

Ecco come appaiono gli stessi dati in un diagramma:



Vediamo che grossomodo i dati del nostro albero sono riconfermati anche con un numero più elevato di partite.

Nel mio database ottenuto con il Chessbase, che conta ben 2516 partite, le percentuali riducono il numero delle patte, a favore di un aumento sia delle partite vinte dal Bianco (41%) sia di quelle vinte dal Nero (24%), confermando il carattere dinamico della variante.

5.8 Come funzionano le cose se invece di **10.Ae3** giocassimo **10.d5**?

Ripetiamo i passi da 5.2 selezionando però nell'albero delle aperture la mossa **10.d5**.

Io ho ottenuto questi risultati:

Partite totali (ricavate dal database Spagnola) = **670**

Vittorie del Bianco = **36%**

Patte = **38%**

Vittorie del Nero = **26%**

Il diagramma:



Come si vede la variante con **10.d5** è simile alla precedente, però è anche più rischiosa (notate come cambia la barra rossa)..

Anche su 2300 partite le statistiche ridimensionano il dato:

Vittorie del Bianco = **39%**

Patte = **35%**

Vittorie del Nero = **26%**

Questi ultimi valori mostrano che questa variante rappresenta un'alternativa a **10.Ae3**, ma, almeno dal solo punto di vista statistico, appare meno rischiosa la variante dell'Alfiere..

Proviamo a mettere a confronto **9.h3** con **9.d4** su un numero elevato di partite.

Questi i risultati illustrati con due diagrammi:

Diagramma con **9.h3**:



Diagramma con **9.d4**:



Al confronto con **9.d4**, la variante principale non dà niente di meglio, inoltre, scegliendo **9.d4** e poi **10.Ae3**, evitiamo di dover studiare sistemi pericolosi e molto teorizzati come la difesa Chigorin antica e moderna, la difesa Keres, la difesa Beyer, ecc.

Nota: Quando si seguono metodi statistici di indagine, maggiore è il numero di partite di cui disponiamo e più utili e attendibili sono i dati.

Ovviamente la ricerca, anche con i mezzi ridotti del Fritz può approfondirsi. Ad esempio si possono ricercare e confrontare statistiche degli ultimi 10 anni con i precedenti, statistiche di partite tra giocatori di alto livello o di livello medio, di partite lunghe o di partite brevi...

Tutto dipende dal tempo che avete e dalla vostra propensione per tali ricerche.

Devo però scrivere un'avvertenza: state attenti che la ricerca statistica, per quanto utile a orientare lo studio, a un certo punto deve essere integrata dalla ricerca delle idee più prettamente scacchistiche. Darò degli esempi in seguito, per ora proseguiamo a esaminare la variante in cui il Nero gioca 7...0-0.

6 ESPLORIAMO 7...0-0

L'altra linea importante è **7...0-0**, il cui significato è stato spiegato molto bene da Watson. Sappiamo che dopo **8.c3**, il Nero può impostare l'attacco Marshall con **8...d5**, in cui egli sacrifica un pedone per ottenere un gioco attivo contro il Re bianco. Ma è davvero pericoloso questo attacco?

Se guardiamo l'albero delle aperture del Fritz 11 non si vedono grandi problemi. Il Bianco vince il 26% delle volte, il Nero 19% e le patte sono il 55%. Rispetto alla mossa **8.a4**, che impedisce il Marshall, si vede che più che dare vittorie al Nero, l'attacco fornisce molte patte.

La stessa cosa capita a **8.h3**, una variante abbastanza nuova, ma che non pare riesca a migliorare le statistiche per il Bianco.

Prima di esprimere un giudizio, che darebbe ragione alla mossa **8.a4**, conviene esaminare un numero maggiore di partite.

6.1 Recuperiamo il database specifico e impostiamo la posizione sull'albero delle varianti, quindi filtriamo le partite e fingiamo di copiarle in un altro database (così da conoscere il numero totale). Esaminiamo nel database Spagnola prima **8.c3 d5**, e poi **8.h3** e infine **8.a4**.

Impostiamo dunque la prima variante nell'albero le mosse:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.c3 d5.

Filtriamo le partite richiamando questa posizione, una volta segnando le vittorie del Bianco, una volta le patte e una volta quelle del Nero.

6.2 Ripetiamo la stessa cosa con **8.a4** e poi con **8.h3** Io ho ottenuto i seguenti valori che mostro con i grafici:

Con **8.c3 d5** (attacco Marshal):



Con **8.h3**



Con **8.a4**



Penso che qui sia ancor più evidente come per il Bianco la migliore statistica sia prodotta dalla terza variante.

6.3 Adesso che abbiamo un orientamento su come proseguire, dobbiamo esaminare il punto in cui incontriamo diramazioni importanti.

Dopo **8.a4** una diramazione l'abbiamo già all'ottava mossa del Nero: **8...Ab7**, oppure **8...b4**.

Seguiamo l'albero lungo **8...Ab7** e troviamo mosse quasi uniche: **9.d3 d6** (oppure **9...Te8**) e a questo punto il Bianco ha tre scelte, che dovremo giudicare **10.Cc3**, **10.Cbd2**, (che sembrerebbe già la mossa migliore), **10.c3**.

Anche seguendo **8...b4** il gioco continua allo stesso modo con **9.d3 d6**, e le diramazioni della decima mossa del Bianco sono anche qui tre: **10.a5**, **10.Cbd2** e **10.h3**.

L'albero del Fritz mostra una sostanziale equivalenza tra queste due mosse, caratterizzate da un numero abbastanza alto di patte.

Proviamo a fare una ricerca sul nostro database Spagnola e disegniamone i grafici

Con **8.a4 Ab7 9.d3 d6 10.Cc3**:



Con **8.a4 Ab7 9.d3 d6 10.Cbd2**:



Con **8.a4 Ab7 9.d3 d6 10.c3**:



La seconda variante appare sempre la migliore. Vediamo le varianti con la spinta in b4:

Con **8.a4 b4 9.d3 d6 10.a5**:



Con **8.a4 b4 9.d3 d6 10.Cbd2**:



Con **8.a4 b4 9.d3 d6 10.h3**:



Qui si vede che la variante con **1.Cbd2** sembra la peggiore, mentre la migliore appare la terza, **10.h3**.

Ricordo ancora una volta (repetita iuvant) che le statistiche non espongono una verità, ma solo un orientamento iniziale. In questo caso, poi, il numero totale delle partite giocate in ogni variante è abbastanza basso, quasi al limite dell'attendibilità.

Prima però di avviare una riflessione più "scacchistica", conviene fermarsi per abbozzare un repertorio, che ci servirà come base di lavoro.

7 REPERTORIO DI LAVORO

Il repertorio di lavoro deve mostrare le linee da assoggettare all'analisi. A differenza del CB, il Fritz non possiede comandi per la creazione di repertori, perciò dobbiamo farceli manualmente, cosa per altro

non troppo difficile a nostro livello.

Se scrivete la vostra ricerca con Microsoft Word (come sto facendo io), allora potete creare una tabella in cui ogni casella contenga la mossa del Bianco e la risposta del Nero.

7.1 Cominciate a separare le mosse comuni a tutte le varianti, così che le scriveremo in una riga sola all'inizio del repertorio. Nel nostro caso le mosse sono:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0

(In questo lavoro esemplificativo ho trascurato la variante 3...Cf6 per non appesantire troppo il discorso, ma è evidente che uno studio completo non può trascurare tale variante).

7.2 Ora creo una tabella con un numero di colonne pari al numero totale delle mosse della variante più lunga, meno le mosse comuni. La nostra variante più lunga ha 10 mosse a cui sottraggo le 4 mosse complete e comuni (da 1.e4 a 4...Cf6, invece non calcolo 5.0-0 perché la mossa non è completa, mancando il tratto del Nero). Le colonne della tabella saranno pertanto 6, più un'altra per ospitare i numeri delle varianti.

Per le righe conviene invece cominciare da due righe soltanto (una per i numeri delle mosse e una per la prima variante) e poi aggiungere via via righe ogni volta che incontriamo una variante.

Le prime righe della nostra tabella saranno:

	5	6	7	8	9	10
1	... Ae7	Te1 b5	Ab3 Ab7	a4 0-0	d3 d6	Cbd2

7.3 Continuiamo il lavoro aggiungendo le varianti, una per riga, come si vede qui sotto:
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 e poi...

	5	6	7	8	9	10
1	... Ae7	Te1 b5	Ab3 0-0	a4 Ab7	d3 d6	Cbd2
2 b4	d3 d6	h3
3 d6	c3 0-0	d4 Ag4	Ae3
4	... Cxe4					
5	... b5					

Qualche delucidazione per chi non ha familiarità con i repertori scritti in questo modo, gli altri possono saltare le righe seguenti.

In una casella completa la mossa sovrastante è bianca e quella sotto è nera (ovvio), ma la presenza dei puntini segnala che la mossa è identica a quella della variante precedente.

Prendiamo ad esempio le mosse bianche delle caselle nella colonna 5, vediamo che esse sono sostituite dai puntini. Ciò avviene perché la mossa bianca è in tutti i casi **5.0-0** (il termine della variante comune).

Se osserviamo la seconda variante (riga 2) notiamo che i puntini proseguono per mosse bianche e nere fino alla mossa 8, dove si trova la mossa nera **8...b4**. Ciò significa che le tutte le mosse sono identiche a quelle della riga 1 fino a che s'incontra la deviazione **8...b4**. Una cosa analoga avviene alla riga 3, dove le mosse sono tutte uguali alla riga 1, salvo deviare a **7...d6**.

Vi sono poi spazi completamente vuoti (es. riga 4 – mossa 6, oppure alla mossa nera della riga 1 – mossa 10). Questi punti vuoti indicano semplicemente che da lì dovrà continuare la nostra indagine.

Il repertorio che ho prodotto (chi ha difficoltà a gestire le tabelle in word può sempre scrivere a mano!) è del tutto provvisorio e si arricchirà via via. Prima di esaminare varianti secondarie, dovremo però dedicare la nostra attenzione alle varianti principali costituite dalle righe 1, 2 e 3, partendo dalla mossa 10.

Senza abbandonare del tutto le indicazioni statistiche, ci rivolgeremo molto più alle partite giocate, secondo uno schema di lavoro così riassumibile:

- A) Analisi della posizione per individuare i possibili temi strategici;
- B) individuazione delle eventuali linee di caduta (sono le linee che rendono la variante cattiva o dubbia);
- C) un esame delle partite che riteniamo più utili (di

solito quelle giocate da un maestro di alto livello contro un avversario inferiore, così che le idee risultino più evidenti; molto meglio poi se troviamo partite ben commentate);

- D) individuazione delle idee di gioco;
- E) ricerca delle partite modello, quelle giocate da maestri di alto livello e il più possibile corrette e significative (anche queste meglio se sono già commentate).

UNA NOTA DI CHIARIMENTO.

La differenza tra le partite della **fase C** e della **fase E** sta nella diversa intenzione per cui sono selezionate. Nella **fase C** dobbiamo individuare le idee e di solito queste risultano più chiare quando l'avversario ha un livello inferiore e non è molto bravo a contrastarle. Il maestro può così seguire il suo piano senza troppe deviazioni.

Nella **fase E** le idee già le abbiamo e dobbiamo solo trovare partite che ce le rappresentino in modo corretto. Ecco allora che è meglio che gli avversari siano entrambi di livello alto.

Un altro discorso poi va fatto riguardo ai giocatori. Molto meglio scegliere un maestro di livello un po' inferiore a quello di un altro, ma che abbia giocato molte partite con la variante che ci interessa. Se la variante, infatti, fa parte del suo repertorio, è probabile che l'abbia analizzata e che la sappia giocare in modo più approfondito.

Da non trascurare poi le simpatie personali. Se un maestro ha uno stile di gioco che ci piace di più e che è in maggior sintonia con il nostro, allora è consigliabile, a parità di condizioni, seguire il suo esempio.

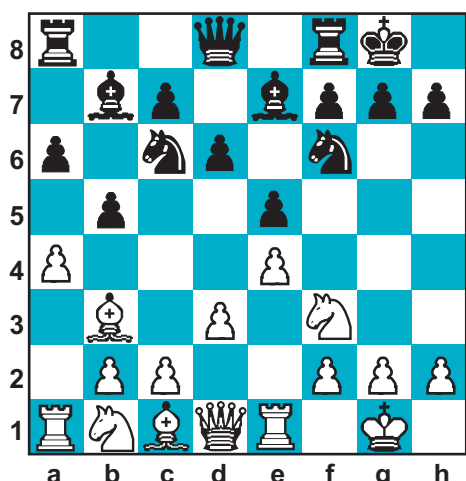
In definitiva: ci stiamo per inoltrare in un terreno in cui non c'è più niente di automatico. Io posso dare qualche consiglio e qualche esempio tecnico, ma la qualità del lavoro dipenderà soprattutto dalla vostra personale competenza e sensibilità.

L'ANALISI SCACCHISTICA

8 LE FASI 'A' E 'B' per la linea 7...0-0

Facciamo un piccolo passo indietro ed esaminiamo la posizione alla nona mossa del Nero della variante N.1:

posizione 2



Posizione dopo:

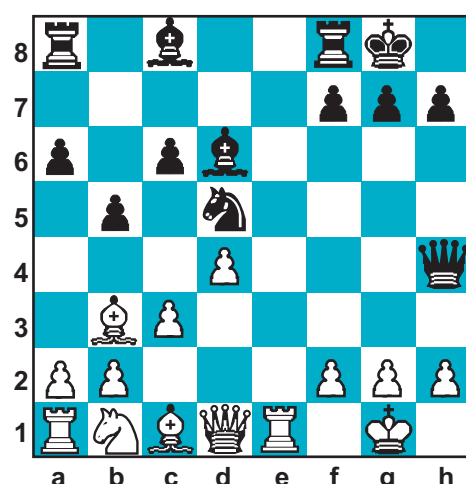
1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ab5	a6
4.Aa4	Cf6
5.0-0	Ae7
6.Te1	b5
7.Ab3	0-0
8.a4	Ab7
9.d3	d6

La prima cosa che dobbiamo chiederci è per quale motivo la spinta in a4 vanifica l'attacco Marshall. Proviamo dunque a vedere come si sviluppa questo attacco quando il Bianco gioca **8.c3** anziché **8.a4**.

Seguendo l'albero delle varianti troviamo:

8.c3 d5 9.exd5 Cxd5 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5 c6 12.d4 Ae6 13.Te1 Dh4 e il Nero ha un potente gioco contro il Re bianco.

posizione 3



Posizione dopo:

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ab5	a6
4.Aa4	Cf6
5.0-0	Ae7
6.Te1	b5
7.Ab3	0-0
8.c3	d5
9.exd5	Cxd5
10.Cxe5	Cxe5
11.Txe5	c6
12.d4	Ae6
13.Te1	Dh4

Il gioco continuerà con **14.g3 Dh3 15.Ae3 Ag4** ecc. Ma che cosa succede se il Bianco gioca **8.a4**?

Potrà ancora il Nero impiantare efficacemente l'attacco Marshall?

Proviamo a immaginare che il Nero voglia a tutti i costi seguire tale attacco Marshall; avremo:

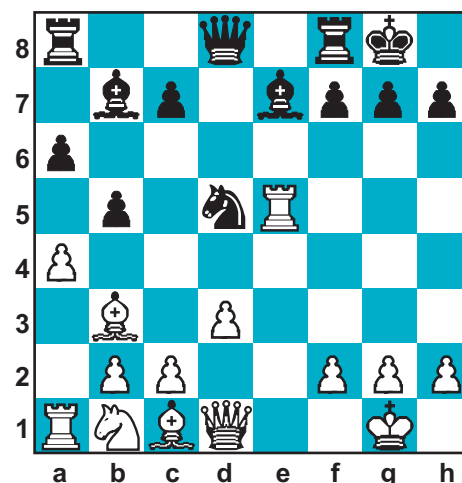
8.a4 Ab7

(bisogna difendere la Ta8, altrimenti b5 cade e basta)

9.d3 d5 (l'attacco Marshall)

10.exd5 Cxd5 11.Cxe5 Cxe5 12.Txe5 raggiungendo la posizione seguente:

posizione 4



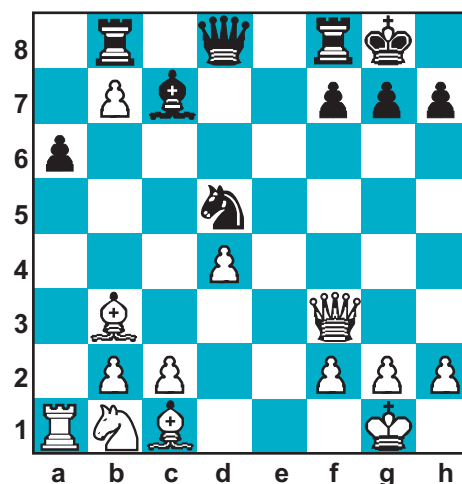
Posizione dopo:

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ab5	a6
4.Aa4	Cf6
5.0-0	Ae7
6.Te1	b5
7.Ab3	0-0
8.a4	Ab7
9.d3	d5
10.exd5	Cxd5
11.Cxe5	Cxe5
12.Txe5	

Ma adesso la normale **12...c6** non funziona, sia perché copre l'Ab7, sia per ragioni tattiche, ad esempio:

12... c6 13.axb5 Ad6 14.bxc6 Axe5 15.cxb7 Tb8 16.d4 Ac7 17.Df3 e il Bianco è in chiaro vantaggio.

posizione 5



Posizione dopo:

12.Txe5	c6
13.axb5	Ad6
14.bxc6	Axe5
15.cxb7	Tb8
16.d4	Ac7
17.Df3	

Il Bianco ha 3 pedoni in più, sta per guadagnare un altro pedone e difende il potente avamposto in b7: la qualità in meno è ampiamente compensata.

Inoltre va notato che se il Nero non gioca **12...c6**, non potrà mettere l'Alfiere in d6 a causa della pressione sul Cd5, così sarà costretto a sistemarlo in f6 e tutta l'azione della Donna e dell'Alfiere sul punto h2 non potrà aver luogo.

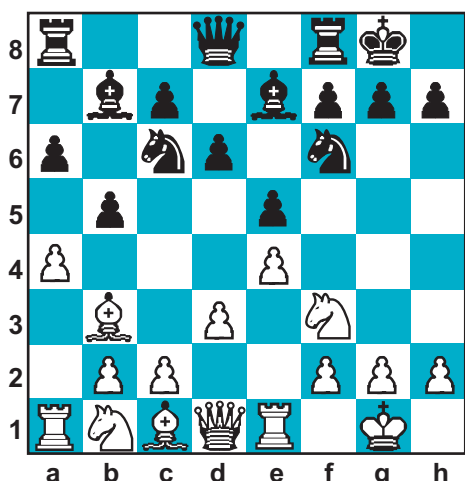
In definitiva, non potendo il Nero attuare l'attacco

Marshall, deve rinunciare alla spinta in d5 e accontentarsi di liberare l'Ac8 con la meno pretenziosa **9...d6**.

Dopo questa mossa, certamente più passiva di 9.d5, il Bianco non può ancora entrare direttamente nel mediogioco, perché ha ancora da risolvere qualche problema di sviluppo.

Torniamo alla posizione 2.

posizione 2



Posizione dopo:

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ab5	a6
4.Aa4	Cf6
5.0-0	Ae7
6.Te1	b5
7.Ab3	0-0
8.a4	Ab7
9.d3	d6

Dalla questa posizione il Bianco può giocare **10.Cc3**, ma è chiaro che dopo la spinta in b4 del Nero (magari preceduta da Ca5) il Cavallo o va in d5 dove avverrà una serie di cambi che toglieranno ogni mordente al gioco, oppure va in e2-g3, ottenendo la stessa posizione di Cbd2-f1-g3.

Cc3 o Cbd2 non sono però equivalenti, perché nel primo caso ci si priva della possibilità di portare il Cavallo in e3..

Il Bianco dispone anche di **10.c3**. Per capire questa mossa basta seguire l'albero per un paio di mosse. Notiamo che spesso il Nero attacca il forte Ab3 mediante Ca5. Se il Bianco non gioca **10.c3**, dopo Ca5 deve ritirarlo in a2, ma allora il pedone a4 resta senza difesa. Ecco dunque che la mossa di pedone serve a salvare l'Alfiere portandolo in c2.

Tutto ciò è ragionevole, ma non risolve i problemi del Bianco relativi allo sviluppo.

E allora? In realtà s'è visto che si può tranquillamente ritirare l'Alfiere in a2, perché la cattura del pedone a4 non dà alcun vantaggio al Nero. Pertanto la mossa più utile pare essere **10.Cbd2**, anche se resta da studiarne le funzioni e lo sviluppo successivo.

Ora era mia intenzione continuare senz'altro a cercare le idee connesse a **10.Cbd2** quando, nello scaricare esempi da internet e arricchire così il database, mi sono imbattuto in qualcosa che ha attirato la mia attenzione.

In un primo momento avevo pensato di lasciar

perdere e proseguire con la trattazione prevista, senza deviazioni di sorta, ma poi ho riflettuto sul fatto che anche i miei lettori avrebbero potuto prima o poi incontrare situazioni come quelle che vado a spiegare. Così lasciamo momentaneamente da parte il seguito **10.Cbd2** e vediamo che cosa ho scoperto.

Se osservate nell'albero che espone il Fritz 11 dopo che il Nero ha giocato **7...0-0**, potete vedere anche la risposta **8.d4**, proprio la stessa che Watson segnala solo come possibile seguito a **7...d6**.

La mossa **8.d4**, come risposta a **7...0-0**, mi era del tutto sfuggita, sia perché Watson dopo l'arrocco nero non la cita affatto, sia perché l'albero del Fritz contempla questa variante solo come quarta, riconoscendogli per altro una statistica non esaltante (su 162 partite indica: 29% per il Bianco, 54% di patte e 17% per il Nero). Quando però sono andato a cercare altre partite, ecco le statistiche che ho trovato.

Con **7...0-0 8.d4**:



Già potete notare la differenza nel numero di partite: là sono 162 e qui 2228.

Ma poi v'è la differenza di risultati che rivaluta completamente la variante. Se confrontiamo con la statistica di **8.a4**, riportata a pagina 8, vediamo che i due giochi paiono equivalenti, con un po' più di vittorie per parte con la spinta del pedone 'd'.

Per correttezza, però, occorre aumentare il numero di partite anche di a4. Vado a cercare e trovo:

Con **8.a4**



Ed ecco che la variante con **8.a4**, ampliata di partite, risulta appena migliore di **8.d4**.

Pur tuttavia sarebbe bello avere la stessa mossa sia contro **7...d6**, sia contro **7...0-0**, soprattutto se le due varianti dovessero confluire in una sola. Risulta pertanto difficile stabilire quale mossa preferire solo sulla base dei risultati statistici di partenza. Per deciderci dobbiamo osservare tre cose:

- Vedere se nelle statistiche esiste una linea a disposizione del Nero che priva il Bianco di ogni vantaggio;
- valutare l'andamento delle statistiche dopo alcune mosse.
- osservare quale delle due espone un piano di gioco più lineare.

Passiamo dunque a confrontare le due linee.

Cerchiamo le linee con le mosse migliori per l'una e l'altra variante. Chiaramente se il gioco prosegue con **7...0-0 8.d4 d6**

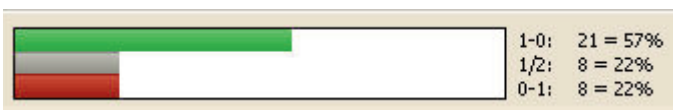
9.c3 Ag4 10.Ae3 ecc., siamo rientrati nella linea 3 del repertorio di pag. 9, che esamineremo in seguito.

Dobbiamo invece esplorare le risposte **8...exd4** e **8...Cxd4**.

Incredibilmente il Fritz nel suo albero non mostra alcuna linea giocata secondo la cattura **8...exd4**, vado a consultare il nostro database specifico.

Qui le partite sono solo 37, ma alquanto eloquenti, ecco la statistica:

Con **8...exd4**



Non c'è dubbio che la ripresa di pedone sia condannata dalla statistica, ma in questa fase a noi non basta, dobbiamo capire meglio perché questa linea non è buona per il Nero.

Per la verità non facciamo molta fatica a vedere le difficoltà del secondo giocatore (possiamo consultare un po' di partite e facendoci aiutare dall'analisi del Fritz). Ecco una linea convincente:

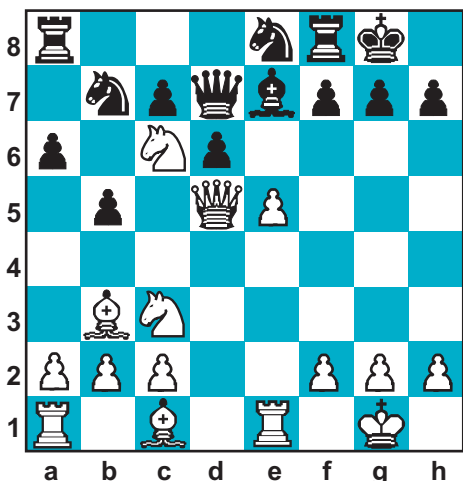
8...exd4 9.e5 Ce8 e ora sono ottime sia **9.Ad5** sia **9.c3**, sacrificando un pedone per l'incremento dello sviluppo. Quest'ultima linea mi pare la più forte e ha portato il Bianco a ottenere il 65% delle vittorie.

Per esemplificazione dovremo cercare altre partite nella raccolta della Chessbase.

(link: <http://www.chesslive.de/>)

Ecco un esempio di gioco tratto dalla partita Riemersma - Theulings, Enschede 1990, 1-0 che dopo **8...exd4 9.e5 Ce8 9.c3** proseguì con

posizione 6



Posizione dopo:

8... exd4
 9.e5 Ce8
 10.c3 dxc3
 11.Cxc3 d6
 12.Ad5 Ab7
 13.Cd4 Ca5
 14.Axb7 Cxb7
 15.Cc6 Dd7
 16.Dd5

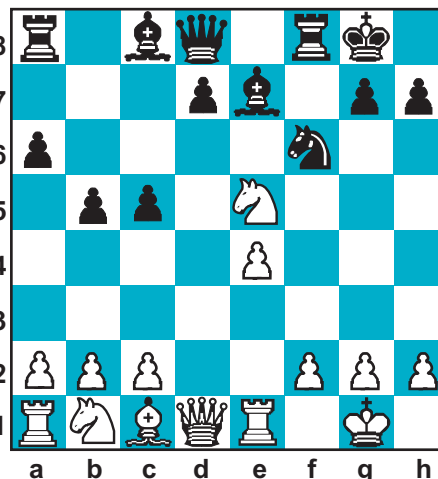
Il Nero è completamente paralizzato e non può evitare la perdita di un pezzo.

Continuiamo con la variante che appare migliore: **8...Cxd4**.

Bastano poche mosse per vedere che il Bianco non può ottenere alcun vantaggio se non gioca tatticamente:

8...Cxd4 9.Axf7+ Txf7 10.Cxe5 Tf8 11.Dxd4 c5 12.Dd1, arrivando a questa posizione non proprio esaltante:

posizione 7



Il Bianco ha un pedone in più, ma è poco sviluppato e l'iniziativa ce l'ha il Nero.

Nelle statistiche sembra che il Bianco vada molto bene, ma anche al primo sguardo si vede che il numero delle partite è troppo esiguo (nel database specifico io ne ho solo 6) troppo poche perché la statistica abbia un senso. Se estendo la ricerca, vedo che il Nero raggiunge il pareggio molto facilmente con **12...Dc7 Cf3 13.Ab7**. Su dieci partite giocate ci sono state 3 vittorie del Bianco, 3 del Nero e 4 patte.

Vediamo dunque che la variante cade nella **fase B** e, a meno che esaminando **8.a4** non si trovi niente di meglio, questa variante va abbandonata. Peccato.

Del resto c'era da aspettarselo. La variante è più vecchia di **8.a4** e con tutta probabilità è stata da questa soppiantata (Kamsky ha cercato di rivigorarla giocando **12.Dc3** anziché **12.Dc1** in una partita del 2009 contro Ananad, ma non ha potuto trarre niente di meglio di un pari).

Torniamo dunque a **8.a4 Ab7 9.d3 d6 10.Cbd2**. L'idea di questa mossa è quella di sviluppare il Cavallo lungo il percorso b1-d2-f1-e3, per mettere un forte controllo sulle case indebolite d5 ed f5, oppure finisce in g3 dove difende e4, minaccia il salto in f5 e potrebbe anche avviare un attacco al Re.

Il lato negativo di questa idea è che richiede tre mosse per essere realizzata, e il Nero intanto che può fare? Certamente non starà a guardare.

Bisogna esplorare le varie linee per vedere se la variante resiste alla **fase B**.

Nell'albero del Fritz le risposte del Nero più usua-

li presentano un vantaggio abbastanza rassicurante per il Bianco, ma che dire della mossa **10...Dd7**? L'albero del Fritz vi pone un punto di domanda, ma trova solo 5 partite segnate da 5 patte.

Provo a cercare nel database specifico. Ne trovo 14 e, ahimè, la situazione peggiora: 3 vittorie del Bianco, 6 patte e 5 vittorie del Nero!

E se cerco nel sito della chessbase? Beh, qui vengo rassicurato, ecco la statistica su 47 partite:

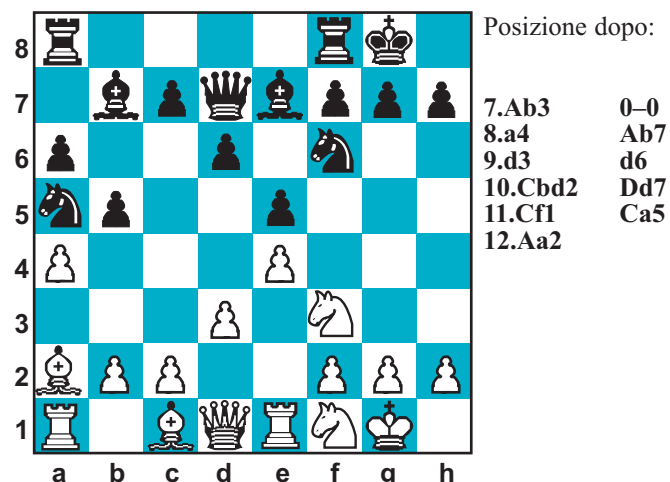
Con **10...Dd7**



Le patte sono un po' alte e il Nero ha una discreta percentuale di riuscita, ma il quadro non è più così drammatico come era apparso prima.

La situazione migliora ancora dopo la mossa preventivata **11.Cf1**, che riduce il numero delle patte a favore delle vittorie del Bianco, ma è soddisfazione breve: subito dopo la risposta del Nero **11...Ca5** mostra 2 vittorie del Bianco, 3 patte e 3 vittorie del Nero! Siamo ancora precipitati!

posizione 8



Anche l'alternativa **11.Tf8** porta a 2 vittorie, 2 patte e 2 sconfitte. Tutto da rifare dunque? Oppure dobbiamo tornare a **8.d4**?

No, non possiamo abbandonare la linea troppo presto. A differenza di quanto è successo con la variante **7...0-0 8.d4**, vista poco fa, qui la posizione del Bianco non è così deludente.

Spingiamo più a fondo lo sguardo.

Anzitutto, chi ha giocato quelle partite? Quale il livello dei giocatori?

Bene, tutte le partite con **11...Ca5** hanno visto giocatori sotto i 2000 punti Elo, tranne una, finita patta tra Krajnc (2433) e Olofsson(2530). Vale la pena di guardare questa partita perché certamente la patta

poteva andare bene al Bianco che aveva 100 punti elo meno del suo avversario.

In effetti il Bianco conserva l'iniziativa e, benché il Nero giochi correttamente, solo tre mosse dopo il Fritz riconosce al Bianco un vantaggio equiparabile a quasi un pedone.

Le mosse sono state **12... b4 13.Ce3 c5 14.Cf5 Ac8 15.Ag5±** e ora il Nero giocò **15...b3** a cui il Bianco rispose con la debole **16.Axb3**, riducendo così il suo vantaggio. Avrebbe fatto meglio a giocare **16.Dd2 bxa2 17.Cxe7+ Dxe7 18.Dxa5**, restando in posizione superiore.

Bene, per il momento la variante ha resistito alla fase B, ora però dobbiamo dare un'occhiata anche alle altre mosse che seguono **10.Cbd2**.

La più giocata, **10...Ca5** non pare preoccupare; il Bianco conserva un ottimo vantaggio in tutte le linee a seguire e i dati statistici confermano questo giudizio anche su un numero sufficiente di partite.

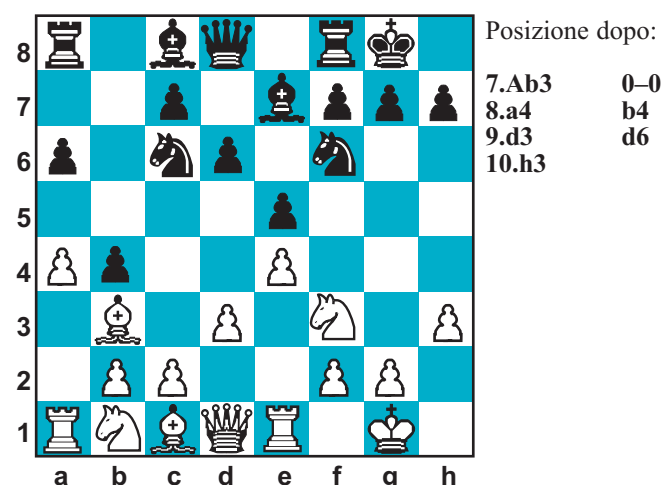
La seconda mossa per frequenza è **10...Cd7**, e anche questa non preoccupa: sembrerebbe buono sia il seguito **11.c3 Cc5 12.axb5 axb5 13.Txa8 Axa8 14.Ac2**, sia **11.axb5 axb5 12.Txa8 Axa8 13.Cf1**.

L'ultima mossa significativa è **10...Te8**, ma è una mossa lenta che da tutto agio al Bianco di sviluppare la sua iniziativa, es. **11.Cf1 h6 12.Ad2 Af8 13.c4 bxc4 14.Axc4**.

Possiamo concludere che la variante con **7...0-0 8.a4 Ab7 9.d3 d6 10.Cbd2** supera la fase A e diviene possibile esaminarne le partite alla ricerca delle idee.

Prima però dobbiamo sottoporre alla fase A anche la variante **7...0-0 8.a4 b4.9.d3 d6 10.h3** (la linea 2 del nostro repertorio di pag.10).

posizione 9



Se guardiamo il database Spagnola, vediamo che le partite e le varianti sono poche:

10...Ca5 con 17 partite, e **10...Ae6** con 4 partite.

È pertanto necessario andare in internet e cercare altri esempi. Riesco a ottenere questo risultato:

10...Ca5 con 58 partite,

10...Ae6 con 11 partite.

Per le partite con **10...Ae6** nessun problema, il Bianco esce bene in tutte le varianti successive. Invece ho una brutta sorpresa con **10...Ca5**. Il numero di vittorie del Bianco è uguale al numero di vittorie del Nero (36% per entrambi)!

Vuoi vedere che la fase **A** non salva la diramazione **8.a4 b4**?

Anche questa volta tuttavia ho la rassicurazione.

La variante critica è **10...Ca5 11.Aa2 c5**, ma dopo **12.Cbd2 Tb8 13.Cc4 Cxc4 14.Axc4 a5** l'iniziativa resta nelle mani del Bianco e la posizione è tutt'altro che cattiva, so dimostra la partita Marholev,Dimitar (2449) - Milchev,Nikolay (2377) giocata a Plovdiv nel 2009.

Mi piacerebbe poter dire che la fase **A**, quella fase che ricerca eventuali cadute della variante nelle mosse successive, sia finita, ma non è così.

Intanto che cercavo partite per ampliare il database, ho scoperto che la linea **8.a4 Tb8** (che sottrae la Torre all'attacco lungo la colonna 'a') è stata giocata almeno 300 volte. Troppe perché la linea possa essere trascurata.

Per fortuna non c'è da preoccuparsi, tutte le varianti sono estremamente sfavorevoli al Nero. Ad esempio la linea più giocata:

8.a4 Tb8 9.axb5 axb5 10.c3 d6 11.d4

porta il Bianco a ottenere il 68% delle vittorie! E le altre varianti sono anche meglio...

Ora possiamo davvero andare a vedere le partite, prima però diamo ancora un'occhiata a come s'è modificato il nostro repertorio.

Osserviamo che sono possibili inversioni di mosse, come ...Ca5 seguito da Aa2, che può collocarsi già alla nona mossa o posporlo alla 12 o più avanti ancora. È bene cercare di rendere simili le linee in ciò che hanno di comune; si veda la linea 2 che è stata resa simile alla 1 modificando l'ordine delle mosse.

	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	... Ae7	Te1 b5	Ab3 0-0	a4 Ab7	d3 d6	Cbd2 Ca5	Aa2 c5	Cf1 b4	Cg3	
2 b4	Cf1 Dd7	Cg3 c5	Cf5
3 Cd7	c3 Cc5	axb5 axb5	Txa8 Axa8	Ac2
4 Te8	Cf1 h6	Ad2 Af8	c4 bxc4	Axc4
5 b4	d3 d6	h3 Ca5	Aa2 c5	Cbd2 Tb8	Cc4 Cxc4	Axc4
6 Ae6	Cbd2 Ca5	Axe6 fxe6	c3	
7 Tb8	axb5 axb5	c3 d6	d4			

Con l'elaborazione di questa tabella abbiamo concluso le fasi **A** e **B**, quelle che ci offrono l'orientamento per le fasi successive.

Ora, almeno per le linee dalla 1 alla 6, abbiamo un numero sufficiente di mosse da utilizzare per l'indagine. Per la linea 7 non ci diamo troppo pensiero perché è chiaramente una linea dubbia per il Nero, il quale concede all'avversario il dominio della colonna 'a'. Pertanto, a meno che non emergano sorprese nel momento in cui andremo a cercare una partita

esemplificativa, per questa linea possiamo saltare le fasi **C** e **D** e passare direttamente alla **E**.

Il repertorio chiaramente non mostra tutte le mosse che sono state giocate nelle varie partite, ma solo le principali, quelle di cui cercheremo partite esemplificative da commentare. Le varianti secondarie, a meno che improvvisamente non si rivelino particolarmente critiche, basterà che siano trattate come note all'interno delle partite commentate.

9 LE FASI 'C' E 'D' per la linea 7...0-0

Il lavoro adesso è relativamente facile: dobbiamo seguire nell'albero delle varianti del Fritz la linea che ci interessa fino all'ultima mossa, poi andare nel nostro database e filtrare le partite con quella posizione.

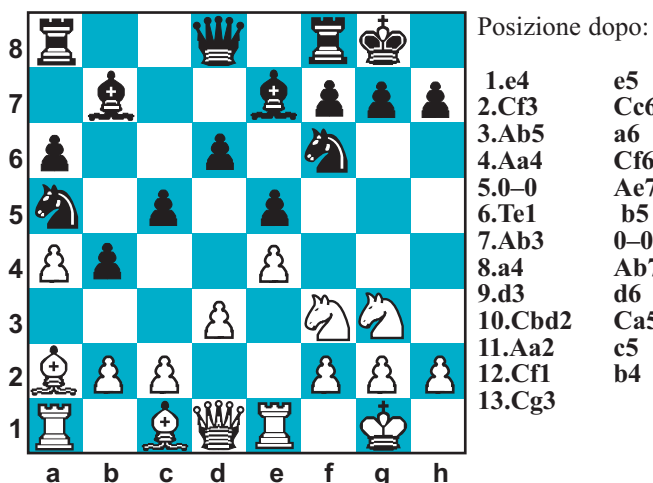
Invece di seguire l'albero delle varianti è anche possibile immettere le mosse a partire da una scacchiera iniziale (nelle icone in alto a destra puoi cliccare sulla cartellina della nuova partita e poi sull'icona del microscopio - *analisi infinita*).

Questa è soprattutto una fase esplorativa in cui si esaminano molte partite un po' "a volo di uccello", senza indagare troppo la tattica delle singole mosse. In questo momento noi siamo alla ricerca delle idee e non delle varianti. Soprattutto, osservando le mosse giocate, dobbiamo interrogarci sulle ragioni che spingono il giocatore a eseguire una certa mossa e poi guardare che succede in questa e in altre partite; dobbiamo anche osservare che cosa capita se la mossa non viene giocata e che danni possono derivare, o al contrario quali idee alternative emergono.

Insomma, è un po' come andare a pescare pesci. Le singole mosse sono per noi esce gettate nel mare della posizione per vedere quali idee riusciamo a catturare.

Cominciamo a guardare la linea 1:

posizione 9



Le statistiche ci hanno mostrato che **13.Cg3** è una buona mossa. È pur vero che quel Cavallo non aveva molte scelte, tuttavia era anche possibile pensare di metterlo in e3 (magari dopo aver liberato l'Ac1 con Ag5).

Ma che funzione potrebbe avere il Cavallo in g3?

Per farci un'idea andiamo a esaminare qualche partita in cui il Bianco non abbia collocato il Cavallo in quella casa e osserviamo che cosa sia successo (per questo esame sarebbero preferibili partite in cui

il Bianco sia di livello nettamente inferiore all'avversario e abbia perso, perché le idee risaltano meglio).

Oltre che a cercare nel database le partite da guardare, selezionando i giocatori sulla base dell'elo, potete ricorrere anche alle *partite di fusione* nel modo che segue.

Impostate l'albero alla mossa che viene prima di **13.Cg3**, filtrate le partite e poi selezionatele tutte mediante Ctrl+A, infine cliccate con il tasto destro in un punto qualunque della pagina e scegliete *Carica/fondi le partite selezionate*.

Verrà caricata una partita contenente tutte le partite selezionate in forma di varianti. Se seguite le mosse usando i tasti freccia, ogni volta che ci sono diverse opzioni uscirà una piccola finestra con le mosse disponibili.

Questo sistema è utile perché si vede come si sviluppino le varie linee senza dover caricare le partite una alla volta, se però vi pare che la fusione abbia un aspetto troppo complesso, riducetene l'ampiezza usando filtri più specifici per selezionare le partite.

Il Fritz non ha un modo comodo per isolare tutte le partite che non seguono una certa variante, pertanto conviene fondere tutte le partite, comprese quelle che non vogliamo e poi cancellare la variante non desiderata. Ecco un esempio:

9.1 Cerco nel nostro database Spagnola tutte le partite con la posizione subito precedente la mossa **13.Cg3**: ottengo 31 partite.

9.2 Con la combinazione Ctrl+A le seleziono tutte.

9.3 Clicco con il tasto destro del mouse sull'elenco e seleziono *Carica/fondi le partite selezionate*: si apre la finestra scacchiera con una partita principale e le altre inserite come varianti.

9.4 Usando il tasto freccia dx proseguo finché incontro la variante **13.Cg3**.

9.5 Se questa è una variante secondaria, semplicemente clicco sulla mossa **13.Cg3** con il mouse destro e seleziono *cancella variante*.

9.6 Se la mossa **13.Cg3** fa parte della linea principale, clicco con il tasto destro su una mossa alternativa (ad es. su 13.Ad2) e seleziono *Promuovi variante*: ora **13.Cg3** è diventata una variante secondaria e posso eliminarla come al punto precedente.

Non è facile vedere le cose e molto dipende dalla

vostra competenza scacchistica per notare taluni particolari. Tuttavia è certo che guardando e riguardando qualche scoperta la farete, anche se probabilmente noterete cose diverse da ciò che notano altri. Per questa ragione è buona cosa, se possibile, sviluppare questa fase dello studio con altri scacchisti.

Io ho trovato nel mio database Spagnola 27 partite che non hanno **13.Cg3**, tuttavia devo stare attento anche alle inversioni di mosse e quindi evitare di esaminare le varianti in cui Cg3 sia stata effettuata dopo.

Alla prima occhiata ho visto che nella partita Geller-Xie Jun il Bianco ha giocato **13.Ce3** e si è trovato a dover subire l'attacco lungo la colonna 'b', mentre non è riuscito a spezzare lo stonewall nero (pedone c5, d6, e5). Questo stonewall viene abitualmente sgretolato mediante uno o entrambi i sistemi: la spinta d3-d4 e la spinta f2-f4. Il Bianco non è riuscito a fare nessuna delle cose.

Per la verità aveva cominciato a preparare la prima spinta con **14.c3**, ma poi, avendo il Cavallo in e3 che interferiva sulla colonna, non ha potuto spingere in d4 a causa della debolezza del pedone e4. Ecco perché è rientrato con Cf3-d2 (questa mossa non aveva certo lo scopo di impedire che il Nero giocasse ...b3, in quanto questa mossa sarebbe stata favorevole al Bianco perché avrebbe chiuso il gioco sul lato di Donna, privando il Nero di ogni controgioco in quel settore).

Bisogna verificare l'ipotesi appena effettuata guardando altre partite. Per il momento abbiamo già un paio di idee precise:

1. il Nero attacca lungo la colonna 'b';
2. se il Bianco vuol spingere in d4 deve tenere difeso il pedone e4.

Cerco nel database e... sono fortunato! C'è un'altra partita ancora con Xie Jun al Nero, dove il Bianco, Ivkov, gioca anch'egli **13.Ce3**.

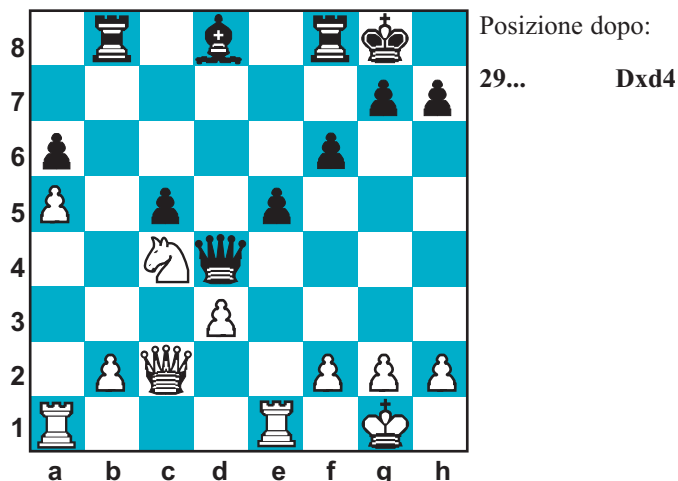
Anche qui si ripete lo schema: il Nero attacca sulla colonna 'b' (almeno inizialmente, perché poi giungerà ad attaccare addirittura al centro), mentre il Bianco rinuncia a qualsiasi operazione di sfondamento e si limita ad aspettare che si apra qualche spazio per i suoi pezzi.

Ci sono altre partite con **13.Ce3**? Certamente, ma non dobbiamo guardare a caso gli altri esempi, bensì deve esserci di guida l'idea che il Nero vorrà premere sulla colonna 'b' e a tal scopo metterà la Torre in b8 e sposterà il suo Alfiere in c8 (l'ordine delle mosse è intercambiabile). Saranno dunque queste le

partite da guardare, mentre tralascieremo quelle che mostrano **13...g6** e **13.Ac6**.

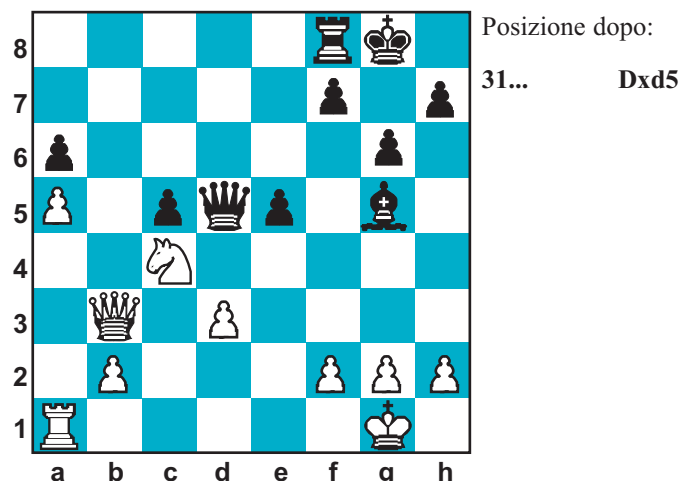
Un'occhiata alle altre partite riconferma il quadro. Guardate ad esempio la posizione che si verifica nella Poluljahov-Malaniuk:

posizione 11



Confronta ora questa posizione con quella della partita precedente, la Ivkov-Xie Jun:

posizione 12



Certamente non vi sarà sfuggita la somiglianza delle debolezze nel campo del Bianco: i pedoni b2 e d3 arretrati su colonna aperta. (Il fatto che una partita sia stata vinta e l'altra pattata non muta il discorso strategico, sicuramente a favore del Nero).

Oltre a **13...Tb8** o **13...Ac8** c'è anche una variante diversa che è coerente con il piano di attacco sulla colonna 'b' e che corrisponde alla mossa: **13...b3**.

Tale spinta sarebbe dannosa se non ci fosse il pedone in c2 e l'Alfiere in a2, ma qui appare sensata perché se il Bianco prende con il pedone 'c' allora non potrà più attuare il suo piano di spinte centrali (c3 e d4), mentre la debolezza sulla colonna 'b' resta accentuata e inoltre il Nero dispone della casa d4 raggiungibile da un suo Cavallo.

Se invece il Bianco cattura il pedone con l'Alfiere, il Nero lo cambia e la situazione è ancora peggiore della precedente.

È vero che questa spinta in b3 alla mossa 13 è del tutto prematura (e infatti nella partita Aswin-Ven il Bianco, uno scacchista di elo non particolarmente elevato, riuscì a spingere in b4 e a chiudere il lato di Donna), tale spinta tuttavia espone un'idea che va tenuta presente perché potrebbe funzionare in seguito nelle varianti con **13.Cg3**.

Bene, possiamo ritenere che la mossa **13.Cg3** sia abbastanza motivata oltre che da ragioni statistiche anche da ragioni scacchistiche. Pertanto è giunto il momento di andare a vedere quello che succede dopo tale mossa.

Anzitutto guardiamo se alle diverse risposte del Nero corrispondono idee interessanti, oltre a quella dell'attacco sulla colonna 'b'.

Filtriamo le partite con **13.Cg3** (io ne ho trovate 65) e fondiamole per vedere quali sono le risposte del Nero alla tredicesima mossa. Ho trovato 5 mosse:

13...Tb8
13... Ac8
13... b3
13... Tc8
13... g6

Ritroviamo le stesse idee di prima, salvo le ultime due mosse. Diamo un'occhiata a quanti hanno giocato Tc8 e g6, nonché il livello dei giocatori.

Vediamo subito che possiamo scartare queste mosse (giocate solo una volta nel mio database).

La strategia iniziale del Nero l'abbiamo abbastanza delineata, ma dobbiamo vedere come funziona la strategia del Bianco dopo aver giocato **13.Cg3**.

Fondiamo le partite con questa mossa, ma solo quelle che sono state vinte dal Bianco, così da evidenziarne le linee vincenti.

Ormai sappiamo che ...Tb8 e ...Ac8 sono mosse accoppiate (non avrebbe senso mettere la Torre in b8 e lasciare l'Alfiere in b7, o, al contrario, spostare l'Alfiere e poi non giocare Tb8). Così dobbiamo cercare la coppia di risposte più frequenti ed efficaci. Proseguiamo dunque nella partita di fusione oltre le due mosse:

Dopo **13...Ac8** trovo quattro mosse del Bianco, equivalenti per risultato e per numero di partite:

14.h3
14.Cd2
14.Ad2

14.c3

Se ci chiediamo la ragione di queste mosse notiamo che due di esse sono preventive (**14.h3** per impedire Ag4, e **14.Cd2** per impedire la spinta in b3 e/o per cambiare il Ca5), mentre due (**14.c3** giocata in un momento in cui il Nero non può ancora spingere in b3, e **14.Ad2**) preparano le spinte di rottura c3 e d4.

Però, a ben guardare, anche **14.Cd2** potrebbe essere connesso con la strategia di rottura centrale in quanto impedisce che alla spinta in c3 del Bianco il Nero possa rispondere con b4-b3. L'aspetto negativo di questa mossa consiste nella chiusura dell'Ac1, così che ci costringerà a un certo punto a portare il Cavallo in c4 per il cambio, mah...

In definitiva tre mosse preparano c2-c3 e una impedisce l'inchiodatura del Cf3.

Come regolarci?

L'albero delle varianti del Fritz è troppo esiguo per ottenere informazioni statistiche, tuttavia possiamo guardare ancora una volta un po' di partite per vedere come vanno le cose e giudicare alcuni elementi importanti:

- a) se l'inchiodatura del Cf3 è proprio dannosa;
- b) se ...b2.b3, nel caso il Bianco spinga in c3, sia pericolosa;
- c) se il cambio del Ca5 sia proprio favorevole.

Vediamo che ne viene dalle partite.

Per il punto 'a' proviamo a filtrare le partite (vinte e perse) con il seguito **13.Cg3 Ac8 14.Ad2 Ag4**.

Ovviamente non sono molte le quattordicesime mosse del Bianco che permettono l'inchiodatura, poiché le più comuni sono **14.Cd2** e **14.h3**. Potrebbe esserci **14.c3**, ma questa è una mossa che crea subito tensione sul lato di Donna. La più logica, per consentire l'inchiodatura è pertanto **14.Ad2**.

Vado a cercare in internet e nel mio database e ho una sorpresa: non c'è nessuna partita giocata con **14...Ag4!**

Cercate pure anche voi in internet: mi sa che non c'è neppure uno straccio di partita.

Quando vi capita qualcosa del genere, attivate il motore del Fritz e fate analizzare la variante per almeno dieci minuti. Dobbiamo capire perché il Nero non gioca la spontanea **14...Ag4**.

Impostiamo una partita con questa mossa e facciamo lavorare il Fritz con l'analisi continua, io l'ho fatto e... seconda sorpresa: il Fritz non la considera sbagliata e non riconosce al Bianco che un vantaggio

minimo (+ 0.30 circa). Provo ad arretrare la posizione di una mossa e noto che adesso il Fritz non considera **14...Ag4** in nessuna delle 8 mosse preferite.

È piuttosto evidente che questa mossa non è un errore, ma ce ne sono molte almeno un poco migliori di questa. Cerchiamo di spiegarcene le ragioni (è qui che l'esperienza e la competenza sono importanti).

Il fatto è che dopo **14...Ag4** il Bianco può giocare la semplice **15.h3** e che deve fare adesso il Nero?

Se cambia l'Alfiere sul Cf3 perde il suo Alfiere buono e con lui la possibilità di contrastare il dominio delle case chiare da parte dell'avversario.

Se lo ritira, ha semplicemente perso un tempo.

Ma, stando così le cose, se al Nero l'inchiodatura non conviene troppo, allora la mossa **15.h3** in risposta a **14...Ac8** non è forse una perdita di tempo?

Questa conclusione non regge perché è in contraddizione con un fatto che potete verificare: Dopo **13.Cg3 Ac8** la mossa più frequente e che ha dato i migliori risultati è stata proprio **14.h3!**

Forse che **14.h3** abbia qualche altra ragione nascosta?

Beh, lasciamo sospesa la questione e vediamo che cosa ci espongono le partite. Talvolta non conviene sviscerare subito un dubbio, perché spesso nel proseguo delle indagini si trovano elementi che forniscono le spiegazioni desiderate.

Passiamo al secondo quesito: se ...b4-b3 in risposta a c3 sia pericolosa.

Ma quando può avvenire questa spinta? Solo dopo che il Nero ha messo un altro controllo sulla casa b3 e ciò può avvenire con una Torre in b8 e/o con un Alfiere in e6. Ed ecco che siamo tornati ancora alle solite due mosse: Tb8 e Ac8, che (adesso l'abbiamo capito) non mira a g4, ma ha come destinazione la casa e6. Immaginiamo questo seguito:

13.Cg3 Ac8 14.Ad2 Tb8 15.c3 b3

Nel database della Spagnola ho trovato due partite, una vinta dal Bianco e una dal Nero (si tratta di maestri e grandi maestri). In internet ho poi trovato altre due partite, una vinta dal Nero e una finita patta. Non è un buon risultato per il Bianco, ma quando le partite sono così poche le statistiche non dicono nulla, tuttavia la ritirata dell'Alfiere in b1 non promette granché di buono. Personalmente la trovo orrenda, anche se il Fritz si limita a riconoscere al Nero la parità.

Tuttavia la preoccupazione principale non riguarda la spinta in b3 quando il pedone bianco è stato spinto in c3, ma quando sta ancora in c2, così che non si può evitare il cambio dei pedoni. Anche que-

sto sarebbe un disastro strategico, per ciò che abbiamo già detto (cfr. pag.19).

Ecco un seguito che esemplifica il problema:

13.Cg3 Tb8 14.Cf5 b3 (il sacrificio di pedone è del tutto momentaneo) **15.cxb3 Ac8** il Nero giocherà in seguito Ae6 e Cc6 e recupererà il pedone vincendo la battaglia strategica.

Alla domanda se concedere al Nero la spinta in b3 può essere pericoloso, bisogna rispondere senz'altro affermativamente.

Ma come si può impedire tale spinta?

Se torniamo all'albero delle varianti del Fritz vediamo che esistono due modi:

14.Cd2, che mette un controllo sulla casa b3, ma che chiude l'Ac1;

14.Ad2, per giocare AxCa5 se il Nero osa spingere in b3.

Personalmente, mi piace di più quest'ultima mossa che, in ogni caso, potrebbe sostenere anche l'eventuale spinta in c3 (ricordo che l'obiettivo strategico è c3 e poi d4). D'altra parte, se ricerco in internet e aumento il numero delle partite, la variante con **14.Ad2** ottiene per il Bianco risultati migliori che non **14.Cd2**.

Vale la pena di guardare un po' di partite per vedere come vanno le cose.

Seguo la line maggioritaria: **13.Cg3 Tb8 14.Ad2 Ac8 15.h3 Ae6**, una linea molto logica, ma ecco riapparire di nuovo quel **15.h3** che ancora non ci siamo spiegati. Se proseguiamo a esplorare la linea con qualche partita è probabile che comprendiamo tutto!

16.Axe6 fxe6 17.Ae3 Cd7 18. c3 ed ecco che la spinta strategica in d4 è pronta.

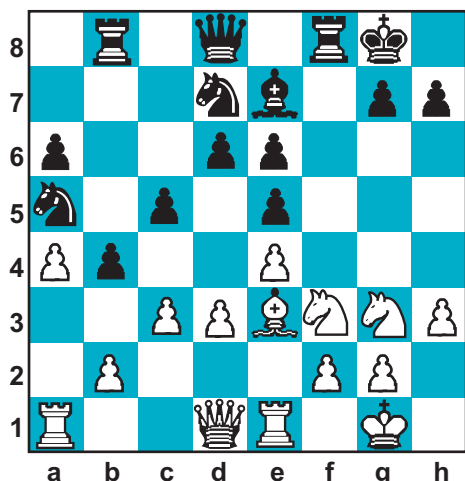
Ci sono almeno quattro osservazioni da fare:

- 1) per il Nero **15...Ae6** è una mossa necessaria a contrastare il dominio dell'avversario sulle case chiare centrali e la pressione sul punto f7;
- 2) quanto a **17.c3** possiamo notare che adesso, non essendoci più l'Alfiere in a2 la spinta in b3 sarebbe innocua.
- 3) una volta che la spinta in b3 è resa innocua, l'Alfiere bianco sta meglio in e3 per sostenere la spinta in d4;
- 4) l'Alfiere non potrebbe andare utilmente in e3 se il Nero disponesse di Cg4, ma la mossa h3 l'ha impedito! Ecco che finalmente abbiamo compreso l'utilità di questa mossa misteriosa: salvaguardare l'Alfiere quando sarà collocato in e3.

Ci sono solo tre partite che mostrano con chiarezza questo piano di gioco, due vinte dal Bianco e una finita pari, ma in ogni caso l'elo dei giocatori era molto elevato (siamo a livello di maestri internazionali e di grandi maestri). Nella fase successiva di analisi cercheremo la partita più esemplificativa.

Teniamo da parte lo schema cui siamo arrivati per l'analisi successiva:

posizione 13



Posizione dopo:

13.Cg3 Tb8
14.Ad2 Ac8
15.h3 Ae6
16.Axe6 fxe6
17.Ae3 Cd7
18.c3

Dopo 15.h3 esiste una mossa alternativa a 15...Ae6, che abbiamo appena considerato, ed è 15...Ce8. Qual è l'idea di questa mossa?

La prima ipotesi è che il Nero voglia spingere in f5 (una mossa strategicamente corretta ma al momento resa impossibile a dall'inchiodatura).

Proviamo a guardare qualche partita vinta dal Nero (nel nostro database non ce ne sono molte, ma in internet se ne trovano 18).

Troviamo molte idee interessanti per il Nero:

- 1) Sposta il Re e spinge in f5;
- 2) Porta il Cavallo in c7 per metterlo poi in e6 e quindi:
 - a) spinge in f5;
 - b) nel caso porta il Cavallo in d4, magari sostenuto dall'altro in c6;
 - c) porta al momento opportuno il Cavallo in c5 e mettere sotto pressione la casa d3.
- 3) Porta il Cavallo in c7 per poter ricattare con un pezzo dopo il cambio degli Alfieri in e6
- 4) Porta il Cavallo in c7 per proteggere la casa d5 e provare a eseguire la spinta d6-d5;
- 5) Porta il Cavallo in c7 per proteggere il pedone a6 dall'attacco De2 (dopo la spinta d3-d4).

E il Bianco come contrasta queste idee?

Isoliamo le partite vinte dal Bianco e fondiamole.

Esaminando le partite noto che solo due mosse appaiono convincenti: 16.c3 e 16.Cf5, le altre partite sono state perse dal Nero per piani di gioco poco adeguati. In altre parole non sono state vinte tanto per l'attività del Bianco quanto per gli errori del Nero.

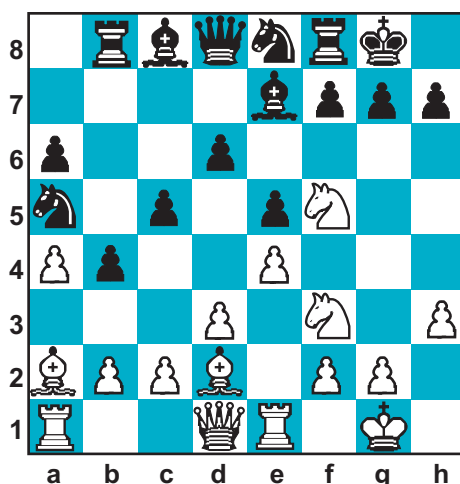
Ma la mossa 16.c3 permette l'antipatica 16...b3 che non è stata mai giocata, ma che certo non piace molto.

Resta 16.Cf5, una mossa per fortuna abbastanza convincente. Le partite mostrano chiaramente che se il Nero prende il Cavallo con l'Alfiere non pare sia più in grado di tenere a bada la spinta in d4 (vedi la partita Tshshkovsky - Steingrimsson del 1996).

Se gioca un'altra mossa il Cavallo prende l'Alfiere in e7 e poi, grazie all'attacco alla Donna nera, guadagna una tempo per giocare Ag5-h4-g3, da cui premere sui pedoni neri (es. Osbun-Owen/corr 1986).

Ecco lo schema di questa seconda variante:

posizione 14



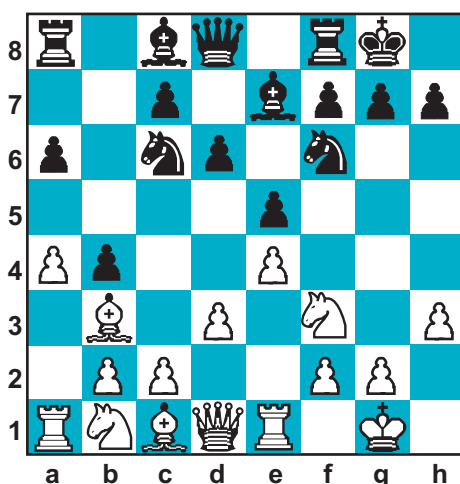
Posizione dopo:

13.Cg3 Tb8
14.Ad2 Ac8
15.h3 Ce8
16.Cf5

Adesso è il momento di passare a guardare l'altra variante, quella in cui il Nero all'ottava mossa spinge subito in b4 invece di porre l'Alfiere in b7.

Recuperiamo il diagramma 9:

posizione 9



Posizione dopo:

7.Ab3 0-0
8.a4 b4
9.d3 d6
10.h3

Quando comincio a isolare le partite che riportano questo schema, mi accorgo con costernazione che il Nero può risparmiare la mossa Tc8 e guadagnare il tempo necessario a vanificare il piano del Bianco.

Di questo non mi ero accorto nella fase dell'indagine statistica (bisogna sempre stare all'erta), anche perché il numero di partite è ridottissimo.

Ecco la sequenza: **10.h3 Ca5 11.Aa2 c5 12.Cbd2 Ae6 13.Axe6 fxe6 14.Cf1 Cc6** e il Nero, controllando fortemente la casa d4, ha completamente pareggiato. Neppure **14.Cc4 Cxc4 15.Ag5 Ce8** offre nulla

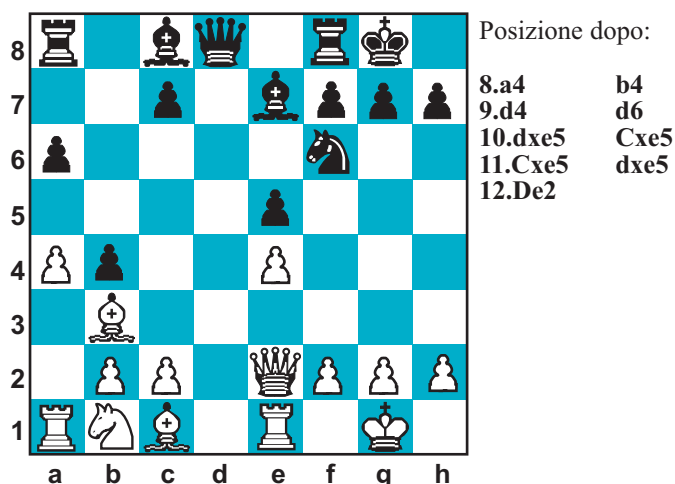
Questa doveva essere la linea migliore e guarda come è finita! Frustrazione. Però mi viene in mente che c'è qualcosa che avevo scordato di esaminare. La spinta in d4, l'avevo esclusa con la variante dell'Alfiere in b7, ma come funziona qui?

Devo esaminare bene la cosa, sostituendo a **9.d3** la mossa **9.d4**.

Ecco una serie di mosse ragionevoli: **8.a4 b4 9.d4 d6 10.dxe5 Cxe5 11.Cxe5 dxe5 12.De2**.

Che cosa c'è di male in questa posizione?

posizione 15



Secondo me nulla, prima però di esplorare le possibilità della spinta in d4 vale la pena di raccogliere un po' di partite e cercarne le statistiche (ripercorriamo velocemente le varie fasi).

Ecco le statistiche che ho costruito nei due punti salienti della variante:

Con **9.d4**



Fine variante con **12.De2**



La statistica c'informa che la variante è abbastanza buona per il Bianco e che vale la pena di continuare a lavorarci sopra.

(Da notare che, con un numero alto di partite, ci sono varianti che alla nona mossa sembrano dare un risultato migliore di **9.d4**, come **9.a5** o **9.c3**, ma poi queste varianti si scontrano in seguito con linee del Nero che ne vanificano il vantaggio).

Le mosse a seguire **9.d4** sono abbastanza ovvie, poiché il pedone e5 adesso è debole e il Nero deve difenderlo. Una variante da considerare sarà però la ricattura alla decima mossa con il pedone anziché con il Cavallo (che è la variante più giocata).

Con **10...dxd5** la statistica è molto meno generosa e il numero di patte altissimo:

Con **10...dxd5**



Tuttavia basta andare avanti di una mossa per vedere che la linea del cambio delle Donne con **11.Dxd8** è la linea che è stata più giocata, nonostante che non abbia dato buoni risultati al Bianco.

Al contrario dopo **10...dxd5 11.Cbd2** abbiamo:

Con **11.Cbd2**



Senza dubbio un segnale più consolante, nonostante la scarsità di partite.

Riassumendo: dopo che il Nero, su **7...0-0 8.a4**, continua con **8...Ab7**, il Bianco prosegue con **9.d3 d6 10.Cbd2**, con l'idea di portare il Cavallo in g3. Il suo piano sarà quello di giungere alle spinte h3, c3, d4, mentre dovrà prestare attenzione all'attacco del Nero sulla colonna 'b' mediante mosse come ...Ac8 e ...Tb8.

Abbiamo anche visto che il Nero può omettere Tb8 a favore di Ce8, che apre il varco a varie possibilità pericolose. Il Bianco deve cambiare piano e reagire subito con Cf5.

Se invece il Nero, dopo **7...0-0 8.a4**, continua con **8...b4**, il Bianco non deve aspettare che l'avversario giochi Tb8, una mossa che potrebbe non giungere mai, ma deve approfittare dell'assenza di un Alfiere in b7 che controlla le case chiare per attaccare subito con **9.d4 d6 10.dxe5**.

Abbiamo le varianti, ma resta ancora da chiarire quali siano i piani di gioco connessi a questa spinta.

Esaminando “a volo d’uccello” un po’ di partite, sia con **10...Cxe5** sia con **10...dxe5**, si nota che il Bianco ha un problema di sviluppo dell’ala di Donna. Ciò comporta che il Nero per un certo tempo godrà di qualche iniziativa e che il Bianco dovrà preoccuparsi di contenerla e contemporaneamente di sviluppare i suoi pezzi.

Come fare questo lo dovremo scoprire quando cercheremo le partite esemplificative, per ora possiamo solo scoprire come il Nero potrebbe sviluppare la sua iniziativa.

C’è una differenza nella posizione dopo che c’è stato il cambio dei Cavalli (**10...Cxe5**) da quella in cui i Cavalli sono ancora in gioco.

Per capire uno dei problemi più urgenti tornate a guardare la posizione 15. Tocca al Nero muovere e già dopo **12...Ab7** il Bianco deve preoccuparsi del pedone e4. Come difendere il pedone e4?

Alcuni l’hanno difeso con **13.f3** e altri con **13.Cbd2**. Il primo sistema è più naturale, ma bisogna fare i conti con le mosse ...Ac5+ (altra mossa che fa guadagnare un tempo nel posizionare i pezzi contro il Re bianco) e Ch5 seguita da f5. L’attacco è forte, ma il Bianco è in grado di difendersi e anche passare al contrattacco.

La difesa con **13.Cbd2** è più solida perché non scopre il Re, tuttavia l’Ac1 resta intrappolato e il gioco appare alquanto artificiale, tanto che dopo **13...Ac5** il Bianco sacrifica il pedone pur di rimuovere il Cavallo.

A questo punto non serve andare a esaminare la posizione in cui non c’è subito il cambio dei Cavalli, dal momento che abbiamo già qui qualche gatta da pelare. Né **13.f3** né **13.Cbd2** sono pienamente soddisfacenti, ma esaminando queste linee di gioco scopriamo che in fondo i problemi nascono dall’aver la Donna in e2. Forse è qui che dobbiamo intervenire.

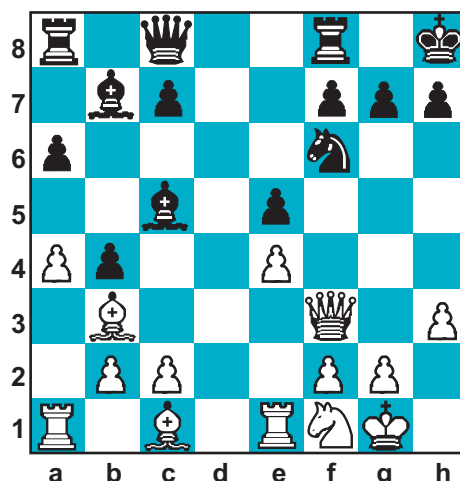
Ma **12.De2** serviva a evitare il cambio delle Donne che appiattisce il gioco, non ci sono alternative?

Certamente. L’albero delle varianti mostra anche la mossa **12.Df3**, che inizialmente avevo scartato perché non ne vedevo una chiara funzione (almeno in e2 la Donna aveva più mobilità e teneva d’occhio la diagonale che tirava su a6). Ora però capisco perché **12.Df3** è una variante decisamente più moderna di **12.De2**.

Ma che dice l’esame delle partite? Beh, le patte sono molte, ma il Bianco non solo non rischia praticamente nulla, ma addirittura può farsi pericoloso.

Ad esempio, se il Nero continua con il piano standard (Ab7 e Ac5), il Bianco si sviluppa addirittura con Cf1 e poi Cg3, ottenendo un gioco del tutto sciolto.

posizione 16



Posizione dopo:

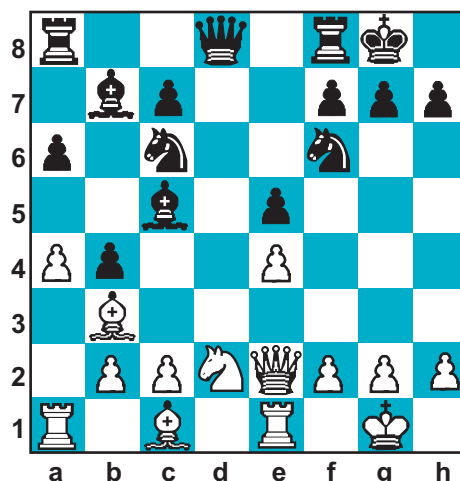
8.a4	b4
9.d4	d6
10.dxe5	Cxe5
11.Cxe5	dxe5
12.Df3	Ab7
13.Cd2	Ac5
14.Cf1	Dc8
15.h3	Rh8

Tutto bene?. Sostanzialmente sì, però alcune cose bisogna saperle. Adesso il Bianco può giocare sia **16.Cg3** o **16.Ah6**. Entrambe le mosse vanno bene, ma se scegliete **16.Cg3** dovete aspettarvi un tatticismo che dovete conoscere. Può seguire: **16... Cxe4 17.Cxe4 f5 18.Cxc5 Axf3 19.gxf3** e avete tre pezzi per la Donna e un pedone. La variante si può giocare (nel 2004 Barrios Troncoso vinse contro Vesely e nel 2006 Ivanchuk vinse contro Aronian), ma se non vi piace allora scegliete **16.Ah6**.

Che dire invece della seconda variante? Quella in cui il Nero evita il cambio dei Cavalli?

Beh, qui è più semplice: se l’Alfiere nero va in b7 non ha la diagonale sgombra e non attacca subito il pedone e4, pertanto il Bianco può giocare tranquillamente Cbd2 e De2 senza temere l’attacco:

posizione 17



Posizione dopo:

10.dxe5	dxe5
11.Cbd2	Ac5
12.De2	Ab7

Il Bianco ha adesso molte mosse a disposizione: **13.Cc4, 13.c3, 13.Ac4, 13.h3...** ecc., segno di buona salute della posizione. È possibile anche **13.Cf1**, anche se bisogna rassegnarsi alla perdita dell’Alfiere dopo **13...Ca5**.

Resta da dare un’occhiata alle varianti minori a partire dalla linea con **8...Ab7**. Dopo l’esame delle

linee principali 1 e 2, queste altre non dovrebbero darci molti problemi, poiché abbiamo ormai acquisito idee che ci aiuteranno nei nostri giudizi.

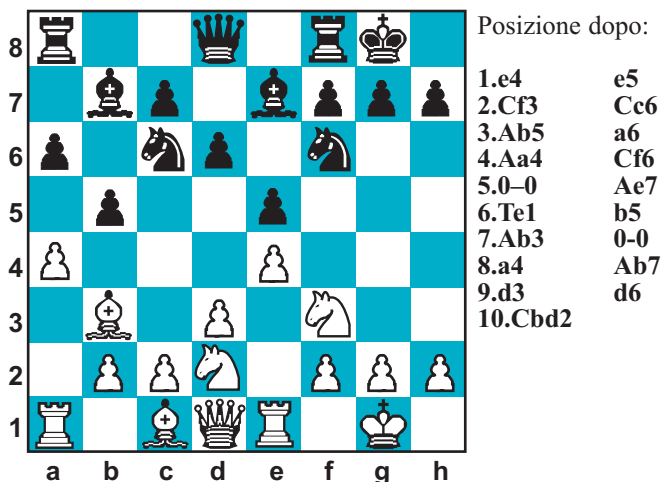
Le varianti minori sono **10...Dd7** (che verrà leggermente modificata), **10...Cd7**, **10...Te8**.

La prima cosa che mi viene da osservare quando il Nero non spinge in b4 sono le condizioni per il cambio in b5 (e quasi certamente il cambio delle Torri).

Quando è utile al Bianco questo cambio? Perché esso è stato giocato nella linea con **10...Cd7** e non nelle altre?

Per chiarezza vediamo un diagramma alla decima mossa del Bianco.

posizione 18



Cerco e fondo un po' di partite proseguendo dal diagramma con la linea **10...Cd7**.

L'ipotesi che mi viene subito è questa: se il Nero tende a impostare il suo controgio sul lato di Donna e sulla colonna 'b' in particolare, allora l'assenza di una Torre a ovest dovrebbe rendergli più difficoltoso tale contrattacco. Il cambio delle Torri sarebbe dunque utile al Bianco, ma chiaramente questa utilità viene meno se il Nero è in grado di riprendere con l'altra Torre, come succede nella variante con **10...Dd7**.

Che cosa dire però della variante **10...Te8**?

Osservo una cosa che credo importante. Quando il Bianco cambia la Torre in a8 e la ricattura è affidata alla Donna, si forma una batteria di rottura D+A che batte contro il pedone e4. Ovviamente se il Nero ha il Cavallo in f6 e/o una Torre in e8, difficilmente il Bianco può realizzare il piano strategico della spinta in d4. Ciò è proprio quello che si verifica nelle linee **10...Dd7** e **10...Te8**. In queste condizioni il cambio in b5 per giungere al cambio delle Torri sarebbe dannoso. Al contrario la mossa **10...Cd7** sottrae un attaccante di e4 e mancando la pressione su questo pedone il cambio in b5 è utile.

Guardando la linea con **10...Cd7** notiamo però un'altro particolare: il Bianco non cambia subito, ma gioca prima **11.c3**. Questo ritardo nel cambio ha un significato, oppure è solo casuale?

Io penso che abbia un significato.

Se il Bianco, dopo **10...Cd7**, giocasse subito **11.axb5 axb5 12.Txa8 Dxa8 13.c3**, il Nero potrebbe creare imbarazzo con **13...b4** e poi Da3, costringendo il Bianco a difendersi (ovviamente è da escludersi cxb4 in quanto la progettata spinta in d4 ben difficilmente potrebbe poi avvenire).

Il Bianco pertanto gioca c3, quando ancora i cambi non ci sono stati, e attende che il Cavallo nero vada in c5. Con il Cavallo in questa casa potrà rispondere a **14...b4** con **15.d4**.

Non occorre addentrarsi molto in questa linea, perché il piano strategico di c3 e d4 è abbastanza standard. Una scorsa alle partite, ci mostra però che il Nero può opporsi a questo piano mettendo l'Alfiere in f6, ma così facendo tutto il suo gioco diviene confuso e difficilmente riesce a reagire al piano di riserva del Bianco: l'occupazione della casa d5.

Vediamo invece la linea **10...Dd7**. Qui possiamo tranquillamente modificare l'ordine delle mosse e avvicinarlo a quello delle varianti principali. Pertanto segneremo: **10...Ca5 11.Aa2 b4 12.Cf1 Dd7**.

Per questa variante ho trovato solo due partite giocate per corrispondenza e in entrambe il Nero si è trovato del tutto senza controgio. Del resto il Fritz stesso assegna già alla quattordicesima mossa del Bianco un vantaggio superiore a mezzo pedone. Non è una variante che preoccupi.

Nella linea con **10...Te8** invece mi stupisce la mossa **11...h6**, giocata con grande frequenza (la metà delle partite). Qual è la sua funzione?

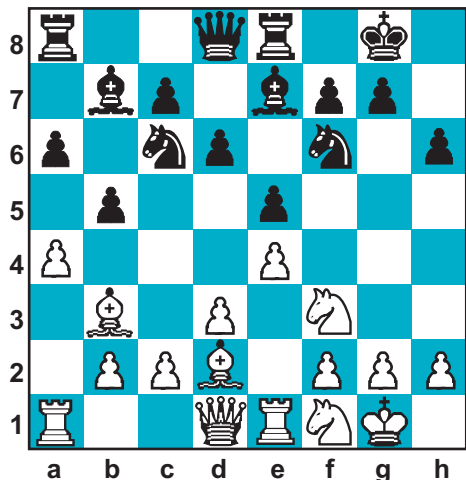
L'esame delle partite me la chiarisce subito. La mossa di Torre, **10...Te8**, ha lo scopo di poter ritirare l'Alfiere camposcuro in f8, così che esso non sia soggetto all'attacco del Bianco con Cf5 e che possa difendere anche l'arrocco; inoltre la Torre potrà agire sulla colonna centrale nel caso il Bianco avvii operazioni in quel settore.

Il problema di un piano simile, tuttavia, incontrerebbe dei problemi se il Bianco giocasse Ag5, attaccando il Cavallo non più difeso dall'Alfiere (lo difende la Donna, ma non è piacevole tenerla vincolata a quel compito di basso livello). Così il Nero si premunisce con h6, al costo di una mossa.

Che cosa fa il Bianco?

Diamo un'occhiata alle varie mosse che ha provato il Bianco dopo 11.Cf1 h6: **12.c3**, **12.Ad2**, **12.Ce3**, con risultati abbastanza simili. Il Fritz dà la preferenza a quest'ultima mossa, ma la più giocata è stata la prima. A me piace invece la seconda e cerco di spiegare i motivi.

posizione 19



Posizione dopo:

- | | |
|---------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Ce6 |
| 3.Ab5 | a6 |
| 4.Aa4 | Cf6 |
| 5.0-0 | Ae7 |
| 6.Te1 | b5 |
| 7.Ab3 | 0-0 |
| 8.a4 | Ab7 |
| 9.d3 | d6 |
| 10.Cbd2 | Te8 |
| 11.Cf1 | h6 |
| 12.Ad2 | |

Varie ragioni m'inducono a preferire la linea con **12.Ad2**:

- anzitutto è una variante che ha dato buoni risultati statistici (migliori delle altre varianti, basti pensare che su 13 partite si sono avute 10 vittorie del Bianco, tre patte e nessuna vittoria del Nero)),
- poi è stata giocata da grandi maestri e campioni del livello di Kasparov,
- infine mi sembra molto logica. in quanto impedisce la tematica Ca5 e prepara c3-d4.

Il fatto che il Nero non possa giocare facilmente Ca5, nel caso spinga in b4 si troverebbe ad abbandonare qualsiasi controllo sulla casa c4. Ecco che in tal caso la mossa Ce3, che mira a c4, diventa forte.

Penso che ora abbiamo tutto quello che ci serve per passare alla scelta e al commento delle partite esemplificative, una fase delicata e molto personale.

Prima però diamo un'occhiata a come si aggiorna il nostro repertorio.

Il repertorio per la prima variante principale (7...0-0) comincia a diramarsi dopo le mosse:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.a4.

	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	... Ab7	d3 d6	Cbd2* Ca5	Aa2 c5	Cf1 b4	Cg3 Tb8**	Ad2 Ac8	h3 Ae6	Axe6 fxe6	Ae3
2 Ce8	Cf5	
3 b4	Cf1 Dd7	Cg3 c5	Cf5			
4 Cd7	c3 Cc5	axb5 axb5	Txa8 Axa8	Ac2			
5 Te8	Cf1 h6	Ad2					
6	... b4	d4 d6	dxe5 Cxe5	Cxe5 dxe5	Df3 Ab7	Cd2 Ac5	Cf1 Dc8	h3 Rh8	Cg3	
7	dxe5 dxe5	Cbd2 Ac5	De2 Ab7					
8	... Tb8	axb5 axb5	c3 d6	d4						

* Si può giocare anche **10.Cc3** perché dopo la spinta del Nero in b4 si finisce a rientrare nelle altre varianti.

** Le mosse nere 13 e 14 della linea 1 sono intercambiabili; il Nero può giocare prima Tb8 e poi Ac8 o viceversa, e il Bianco dovrà rispondere antepoendo Ad2 o h3 a seconda della scelta dell'avversario.

10 LA FASE 'E' per la linea 7...0-0

In questa fase si tratta di cercare una partita per ogni linea che sia il più possibile rappresentativa. Il lavoro è strettamente personale e qui non si possono dare suggerimenti utili per tutti se non quello generico di selezionare partite che vi appaiono più chiare e per le quali avete qualche commento da fare.

Se avete condotto bene le fasi precedenti, vi accorgete che partite commentate con sole varianti vi sono relativamente utili, poiché è molto più importante capire ciò che succede nel corso della partita che

non vedere il seguito di questa o quella mossa (per far questo vi sarà di grande aiuto l'analisi del Fritz).

Le partite che ho selezionato e relativi commenti li troverete nel database allegato a questo scritto, qui posso solo raccontare come mi sono mosse nella ricerca ed esporre qualche osservazione sugli elementi più importanti.

Comincio a filtrare tutte le partite vinte dal Bianco seguendo la linea 1. Ho cercato partite in internet e le ho aggiunte al mio database Spagnola. Ecco le partite che ho trovato:

Giocatori	Torneo	
11463 Kavalek, Lubomir 2600 - Balashov, Yuri S 2600	Buenos Aires	C88 1980
11522 Kupreichik, Viktor D 2535 - Psakhis, Lev 2535	URS-ch48 Vilnius	C88 1980
11524 Kupreichik, Viktor D 2535 - Tseshkovsky, Vitaly 2595	URS-ch48 Vilnius	C88 1980
56614 Osburn, Erik D. (USA) - Grzenda	USA M-class corr	C88 1985
56615 Oskulski, Jacek (POL) - Szweczyk, Gerard	Czestochowa-ch corr	C88 1997
56616 Martyshin, Sergey - Garcia, Edgar	OLIMP-1 Gr.2 (7)	C88 1999
56617 Foy, Jeffrey - Thurrott, Alan	SL.2003.0.00005	C88 2003
56618 Ljubicic, Leonardo 2445 - Romizin, Nikolai Sergeevich 2374	W-ch30 sf05 email	C88 2006

La prima cosa che attrae la mia attenzione è la presenza di due partite giocate per corrispondenza. Di solito queste partite sono molto analizzate e costituiscono un ottimo riferimento. Il problema è che questi giocatori si avvalgono sempre di motori scacchistici e c'è il rischio che seguano linee poco naturali e gestibili a tavolino. Vedremo.

Concentriamoci sui giocatori di maggior Elo. Particolarmente interessante appare Kupreichik, un GM Bielorusso che all'epoca aveva 31 anni, nel pieno dunque della sua carriera.

Questo Maestro presenta due partite vinte contro altri due GM. Esamineremo senz'altro le sue partite, ma dovremo controllare anche quella di Kavalek (i suoi 2600 lo meritano, inoltre la partita è commentata) e quella di Ljubicic, il quale, pur avendo un elo inferiore (ma pur sempre di 2445) ha il merito di aver giocato la partita per eMail e in tempi più attuali.

Passo senz'altro a guardare le partite, fondendole come abbiamo già fatto più volte, quindi impostiamo il Fritz su Analisi continua (icona del microscopio) e vediamo che succede mossa dopo mossa.

La fusione andrà rivista più volte, effettuando una serie di scelte, la prima delle quali è di selezionare le varianti di apertura del Bianco (quelle che diramazioni che partono da una mossa bianca). Osserviamo se ce ne sono scorrendo con il tasto freccia dx.

Non ce ne sono e perciò proseguo a guardare le partite e vedere come si comporta il Fritz alle varie diramazioni.

La prima diramazione è subito alla mossa 17 del Nero. Qui troviamo che sono state giocate quattro mosse diverse:

- 1) 17...Cd7
- 2) 17...Cc6
- 3) 17...Dd7
- 4) 17...De8

Una di queste mosse dovrà divenire mossa principale e le altre solo varianti. Per decidere dobbiamo curare alcune cose per trovare la migliore:

- a) il valore attribuito dal Fritz
- b) il livello del giocatore bianco e nero
- c) la data della partita
- d) l'andamento della partita
- e) la mossa che ci piace di più.

I primi due punti sono evidenti, chiarisco gli altri tre.

La data è utile soprattutto se il giocatore è lo stesso: se uno ha giocato una certa mossa e l'anno dopo ne gioca un'altra, dobbiamo pensare che con tutta probabilità le sue analisi della prima partita l'hanno indotto a ritenere di dover cambiare mossa.

Lo stesso discorso vale se il giocatore della partita precedente è un giocatore famoso in un torneo famoso (ad es. se una certa variante è stata giocata nel match per il campionato del mondo tra Karpov e Kasparov, nelle partite dei Maestri c'è da star certi che se la mossa viene cambiata è perché s'è trovato qualcosa di meglio).

L'andamento della partita mostra se il gioco che ne scaturisce è un gioco piano e lineare, oppure molto confuso. Spesso questo capita nelle partite per corrispondenza, perciò prestate attenzione. Chiaramente a parità di condizioni, sceglieremo la partita con il gioco per noi più comprensibile.

Ci sono mosse importanti che danno un indirizzo all'intera partita, così potrebbe essere che certe mosse portino a sistemi di gioco che non vi piacciono o che non siete abituati a trattare. Ad esempio possono non piacervi le partite violente con gli arroccchi eterogenei, oppure quelle con l'Alfiere in fianchetto... Insomma, anche qui se altri fattori non intervengono, scegliete come principale la variante che porta a un gioco per voi preferito. Applichiamo questi principi:

a) i valori del Fritz (profondità 18):

- 1) 17...Cd7 = 0.03
- 2) 17...Cc6 = 0.04
- 3) 17...Dd7 = 0
- 4) 17...De8 = 0.01

Come si vede le mosse vengono ritenute equivalenti. Il Fritz al momento non ci aiuta.

b) il livello del giocatore

- 1) 17...Cd7 = corr / elo 2535 - 2535
- 2) 17...Cc6 = elo 2535 - 2535
- 3) 17...Dd7 = corr
- 4) 17...De8 = email 2445 / elo 2600 - 2600

Le linee più interessanti per il momento sono la 1 e la 4. Ma proseguiamo con le date.

c) la data della partita

- 1) 17...Cd7 = corr / 1980
- 2) 17...Cc6 = 1980
- 3) 17...Dd7 = 1997
- 4) 17...De8 = 2006 / 1980

La partita più recente è del 2006, però è interessante che la mossa sia stata giocata anche nel 1980

d) l'andamento della partita

Qui dobbiamo guardare le partite nel loro sviluppo e il giudizio non potrà che essere soggettivo.

1) 17...Cd7 = in entrambe le partite con questa mossa il Bianco è riuscito a effettuare le spinte tematiche c3 e d4. Nella partita a tavolino il Nero ha cambiato i pedoni in c3 e poi ha contropinto in d5. Il Bianco s'è portato rapidamente in vantaggio (il Fritz riconosce il vantaggio ancor prima che il Nero sacrifichi in f3).

Nella partita per corrispondenza il Nero ha ritirato il Cavallo in c6 e la partita si è svolta su un piano

di parità. Tuttavia la struttura dei pedoni neri non era ottimale.

2) 17...Cc6 = Il conduttore dei pezzi bianchi, Kupreichik, è lo stesso della variante precedente. Anche qui la strategia si è basata sulle due spinte. Il Nero ha ritirato il Cc6 e ha spinto in d5 (pare la strategia migliore, a questo punto), ottenendo un giudizio di parità dal Fritz. Bisogna però rilevare che i pezzi neri erano un po' più scoordinati di quelli dell'avversario, così che il suo tentativo di penetrazione è rapidamente fallito.

3) 17...Dd7 = Questa mossa è stata giocata solo per corrispondenza. Dobbiamo valutare la maggiore o minore linearità del gioco. La mia impressione è che la partita sia tutt'altro che lineare, con spostamenti di gioco in tutte le zone della scacchiera. Interessante però la spinta 19...c4 in attesa di 20.d4.

4) 17...De8 = L'idea di questa mossa risulta chiara dalle partite: il Nero vuole giocare Ch5 per cambiare il Cg3, così da indebolire il pedone e4 e ottenere qualche possibilità di attacco lungo la colonna 'f'. La mossa Ch5 può avvenire subito dopo il cambio in c3 (vedi Balashov contro Kavalec), oppure dopo aver prima ritirato l'Alfiere in d8, come ha fatto Ljubicic. Osserviamo l'andamento di entrambe le partite, tenendo conto che una partita, quella di Ljubicic si è svolta per eMail e pertanto bisogna giudicare della giocabilità a tavolino.

La partita di Kavalec espone un piano semplice: spinge in c3 e d4 per costringere il Nero a isolare il suo pedone 'c' e poi attaccarlo. Al contrario la partita di Ljubicic è molto meno chiara (come c'era da aspettarsi).

e) la mossa che ci piace di più

Poiché la mossa è del Nero, dovremo cercare una mossa che noi stessi, se avessimo il Nero, saremmo indotti a giocare. Si tratta di un fatto del tutto personale e qui non posso dire nulla che valga per gli altri. Probabilmente da Nero io giocherei 17...Cc6, giusto perché non mi piacciono i Cavalli laterali.

È arrivato il momento di stabilire quale partita delle sei scegliere come partita principale. Certamente non perdiamo il beneficio delle altre, che diventeranno varianti secondarie, ma si sa, la partita principale è quella che infine si ricorda meglio.

Sono incerto tra la linea con 17...Cc6 e quella con 17...De8 di Kavalec.

Potrei anche risolvere salomonicamente la questione e commentare le due partite separatamente, così da renderle entrambe principali.

Per il momento comincio a considerare quella di Kavalek, che ha anche il vantaggio di essere già commentata, poi si vedrà.

(In effetti in seguito ho visto che il commento della partita di Kavalek è abbastanza nutrito, per cui ho deciso di dividere le due diramazioni della variante in due partite distinte)

Per avere la partita di Kavalek come principale avete due modi:

1) fondete le partite come viene (selezionatele a una a una con Ctrl+ click sx), senza ordine, e poi cliccate sulla notazione con il tasto destro a una mossa avanzata di Kavalek, quindi selezionate *Promuovi variante*. Ripetete questo finché la linea diventa variante principale.

2) nella lista delle partite selezionatele a una a una come prima lasciando però la partita di Kavalek per ultima. Nella fusione la partita dovrebbe essere automaticamente la principale.

Finalmente possiamo passare al commento della partita, inserendo le nostre riflessioni e aiutandoci con il Fritz (però, mi raccomando, non lasciate che il Fritz analizzi l'intera partita e vi metta i suoi commenti, non vi servirebbe a nulla!)

Un altro consiglio. Nelle varianti secondarie non state a riportare le partite per intero. Fermatevi quando vi sembra che l'apertura sia finita e la situazione di mediogioco sia abbastanza chiara.

Quando poi avete terminato di commentare una partita, cercate nel database e in internet partite perse dal Bianco, così che potete vedere se è il caso di inserire nelle note alla partita anche avvertimenti sulle mosse sbagliate.

Il procedimento qui illustrato lo applico anche alle altre linee di gioco. Diamo un'occhiata agli esiti.

La prima partita che analizzo è la Kavalek - Balashov, una partita davvero esemplare della variante con **17...De8**, che illustra bene la strategia centrale del Bianco. Il primo giocatore riesce a mantenere un vantaggio piccolo, ma destinato a crescere lentamente.

La seconda partita, la Kupreichik - Psakis, sviluppa **17...Cc6** e altre varianti. In alcune di esse è difficile che il Bianco riesca a ottenere qualche vantaggio dall'apertura, ma ciò le posizioni che si verificano sono abbastanza giocabili senza eccessivi problemi.

Una brutta sorpresa me la riserva invece la seconda linea. La mia idea era quella di sviluppare la Tseshkovsky - Steingrimsson. Purtroppo mi accorgo che il tatticismo messo in atto da Tseshkovsky non è corretto e che in realtà l'intera variante è dubbia. Purtroppo la mossa più intuitiva (20...exd4), quella che userebbe un giocatore normale, è anche la migliore. Il Nero può sviluppare un seguito semplice semplice (cosa che non ha fatto Steingrimsson) e trovarsi in vantaggio. Il guaio è che devo rivedere la variante **15...Ce8 16.Cf5**, che fino a ora mi era parsa buona.

Lo so che queste revisioni rendono lo scritto meno lineare, ma qui non ho da esporre i risultati di una ricerca, bensì spiegare come essa si sviluppa. Quando proverete a effettuare le vostre ricerche, siate pronti a mutare frequentemente il giudizio sulla base di ciò che scoprite via via.

Purtroppo non trovo alcun esempio di partita utile a orientarmi. Sono state giocate queste mosse, oltre a **16.Cf5**:

- a) 16.Cf1
- b) 16.Ch2
- c) 16.c3
- d) 16.De2
- e) 16.Ac4

Escludo la mossa 'a', anche se è stata giocata da un maestro di primo piano come Wolff. Se il Nero, infatti, a **16.Cf1** replica con **16...Cf6**, se non voglio pattare per ripetizioni di mosse, sono costretto a giocare altro. E allora tanto vale cercare subito l'alternativa.

La mossa 'd', **16.De2**, non mi dispiace. Essa impedisce che il Nero possa spingere in c4, ma poi?

Invece **16.Ch2** non piace al Fritz: le tre partite giocate hanno dato due sconfitte del Bianco e una patta.

La mossa **16.c3** è ritenuta migliore dal Fritz, ma essa permette la spinta in b3, che costringe l'Alfiere bianco a lasciare la grande diagonale. D'altra parte il Nero perde ogni possibilità di controgiooco sul lato di Donna in quanto la spinta in c4 sarebbe solo dannosa (il Bianco non cambia, ma spinge in d4).

Resta infine **16.Ac4**, che segue l'idea di indurre l'avversario a cambiare il Cavallo sull'Alfiere, ottenendo così l'apertura della colonna 'd' per l'azione contro il pedone arretrato d6. Tuttavia il Nero potrebbe anche non cambiare l'Alfiere e preferire **16...Cc7** per poter spingere in d5. In questo caso il piano del Bianco resterebbe vanificato. Penso che la variante sia giocabile, ma non mi piace molto.

Le mosse che mi sentirei di giocare di più sono dunque **16.De2** e **16.c3**. Nonostante il problema della cacciata dell'Alfiere, preferisco alla fine la seconda alternativa, che almeno mi pare dia qualche possibilità di gioco centrale. Inoltre non ho esempi di qualche utilità con la mossa **16.De2** (una sola partita con giocatori intorno a 2100 di elo).

Invece con **16.c3** ho due partite: una per corrispondenza (persa però dal Bianco), la Oskulski - Bucciardini, e una giocata nel 1999 da due MI, Teichmann - Milvydas, anche se, incredibilmente, in nessuna delle due il Nero ha spinto in b3 (pazienza, mi aiuterò con il Fritz).

Terrò comunque come principale la prima partita, inserendo nel commento la variante in cui il Nero chiude con b4-b3.

Per la linea 3 scelgo una partita finita pari, la Krajnc - Olofsson, ma in cui il Bianco uscì dall'apertura con un vantaggio consistente. La variante con **10...Dd7** mi mostra tre partite, con tre mosse diverse al 14mo tratto del Nero. Pertanto fondo le partite prima di passare al commento.

L'analisi mostra un paio di idee interessanti:

1) quando la Donna non è più in d8 a difendere il Ca5, alla spinta in b3 si può rispondere efficacemente con Dd2;

2) da considerare l'aggiramento della Torre con Cf3-h4 e Te3-g3.

Passo alla linea 4, **10...Cd7**.

Qui abbiamo molte partite e di giocatori di alto livello. In questi casi si deve cominciare a sfoltire ricercando le varianti che partono da mosse del Bianco, eliminando quelle che ci convincono meno (anche qui il Fritz può aiutare a scegliere.).

Ad esempio, nella linea con **14...d5**, il Bianco può rispondere con **15.d4** oppure con **15.exd5**. Il Fritz indica come migliore questa seconda variante e in effetti risulta più convincente anche dopo poche mosse. Elimino pertanto la partita con **15.d4**.

Le diramazioni principali le attua il Nero alla quattordicesima mossa:

- a) 14...Ce6
- b) 14...Af6
- c) 14...d5
- d) 14...c4

Scorro rapidamente le varie linee sempre ricercando sottovarianti decise dal Bianco.

Ne trovo subito una nella linea 'a' con **15.Cf1** oppure **15.b4**. Non impiego molto a scegliere, dal momento che si tratta di una spinta ben poco tematica, usata in

una sola partita per corrispondenza del 1996 e finita patta. Anche il Fritz deprezza questa mossa, ma in una partita per corrispondenza ciò è poco indicativo.

Proseguo dunque con **15.Cf1**.

Alla diciottesima mossa mi si ripropone il dilemma: **18.b4** o **18.Dg4**? Anche qui la scelta è facile, dal momento che la spinta in b4 l'ha eseguita solo Erik Pinter, con un Elo di 2364, molto inferiore a chi giocò la mossa di Donna. Continuo con **18.Dg4**, che mi piace molto di più perché mi sembra più chiara nelle intenzioni.

Tuttavia vado avanti ancora di una mossa e ritrovo da dover scegliere: **19.g3** o **19.b4**! È una persecuzione!

Anche qui elimino **19.b4**, anche se adesso comincio a sospettare che questa mossa non sia poi così poco standard come credevo.

Bene, è inutile che ora riporti tutte le scelte mosse per mossa, il lavoro di sfrondamento mi pare chiaro. Tuttavia una cosa devo aggiungerla perché molto significativa.

Nel commento alla partita Kasparov - Short il commentatore Ftacnik indica come dubbia la mossa **14...Af6**! Bene, a questa mossa Kasparov risponde con **15.b4** e Ftacnik la premia con un punto esclamativo. Non ci sarebbe dopotutto niente di strano, se non fosse che il Fritz considera **14...Af6** come la mossa migliore e relega la risposta **15.b4** al sesto posto!

Quando capitano cose di questo genere non potreste far altro che trasformarvi in investigatori e affidarvi alle vostre analisi.

Ebbene, la mossa migliore che indica il Fritz è **5.Cf1** In effetti questa mossa viene giocata da Handke in una partita del 2002; certamente il GM tedesco conosceva la partita di Kasparov e ciò ci induce a ritenere che il Fritz abbia ragione, tuttavia ecco il seguito: **15.Cf1 Ce6 16.Ce3 g6 17. b4**. Significativo, no?

A questo punto credo che la mossa b4 sia una buona mossa, giocata prima o dopo, ma mi chiedo anche quali siano le condizioni affinché sia davvero una buona mossa.

Non è facile rispondere, e la risposta potrebbe scaturire durante le fasi di commento, quando le partite vengono analizzate in maggior profondità.

Per ora teniamo buona la scelta di Kasparov, anche perché la partita di Handke a un certo punto diventa pressoché identica. Potremo così avvalerci anche dei commenti di Ftacnik.

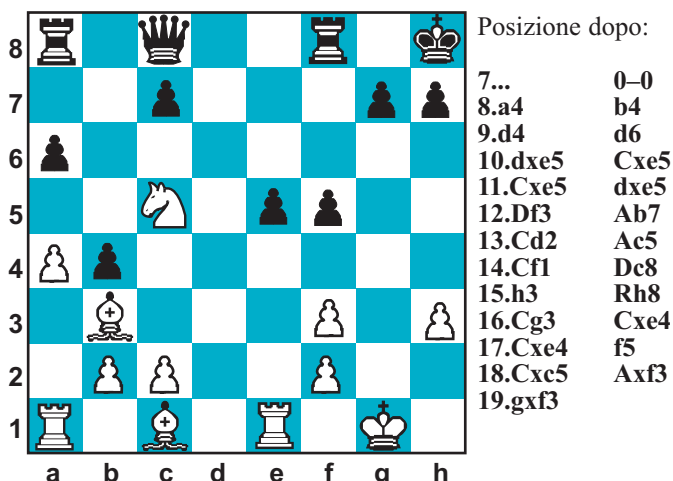
L'ultima variante di questo primo gruppo è la linea 5: **10...Te8**. Qui la scelta della partita è pressoché obbligata, non avendo molte alternative. La scelta cade ancora su una partita di Kasparov (contro Tkachiev), grazie alla linearità strategica che espone.

Passiamo adesso a cercare le partite relative alle linee 6 e 7. Vi consiglio di rileggere quanto scritto a pag 23 e seguenti.

La prima partita da cercare è quella in cui il Nero ricattura in e5 con il Cavallo. La linea scelta per la ricerca della partita esemplificativa è quella con **16.Cg3**, la linea in cui il Bianco sacrifica la Donna. Si può evitare questo seguito con **16.Ah6**, ma se il Bianco cerca di vincere mettendo in difficoltà l'avversario, il sacrificio della Donna è la strada migliore. Infatti non è detto che il Nero conosca la sequenza tattica che conduce a questo sacrificio, ma allora il suo gioco non è molto buono, in secondo luogo c'è un aspetto psicologico importante: se il giocatore non conosce questa linea, facilmente è indotto a credere che il guadagno della Donna avversaria sia per lui un vantaggio vincente (mentre non è così per nulla), infine la posizione che ne scaturisce è effettivamente buona per il Bianco.

Vediamo il diagramma dopo che sono state giocate le mosse di questa linea fino al sacrificio:

posizione 20



Il materiale è circa pari: tre pezzi minori per Donna e pedone, ma la differenza a favore del Bianco è data dal fatto che i pezzi sono più numerosi e la coppia degli Alfieri è potente. Il Fritz riconosce al Nero un leggero vantaggio, ma ciò dipende più che altro dal puro computo del materiale.

Nella posizione il pedone e5 è in presa e il Nero deve difenderlo in modo indiretto: **19...f4 20.Rh2 Df5**.

A questo punto si trovano solo due partite, una per corrispondenza tra maestri di alto livello, finita pari e una più recente di Ivanchuk contro Aronian, finita con la vittoria del Bianco.

Seleziono quest'ultima per il commento.

Ancor meno sono le partite giocate con la variante 10...dxe5. Ne ho trovate solo due: una giocata per corrispondenza di Goulloux (2046) che proseguì con

13.Cc4 e una di Folk (2300 ca.), che continuò con **13.c3**. Anche se Folk giocò spesso la linea con **8.a4 b4 9.d4** con buon risultato, non è facile decidere quale seguito adottare, dal momento che il Fritz ritiene le due mosse equivalenti.

Forse guardando altre partite, in cui il Nero alla undicesima o alla dodicesima mossa giocò in modo diverso da quanto previsto nel nostro repertorio, può essere che troviamo qualche spunto.

Arretro con l'albero alla mossa **11 Cbd2** e fondo le partite filtrate.

Purtroppo non vedo niente di buono. C'è una partita di Matulovic contro Kovacs, ma è una partita vecchia e il Bianco, seppure poi vinse la partita, nel mediogioco andò in svantaggio.

La linea migliore per il Bianco e per il Nero sembrano proprio essere quella del nostro repertorio.

Per fortuna seguendo le partite per qualche mossa, vedo che il Fritz si schiera senz'altro a favore della partita per corrispondenza (quasi sempre è così), ma in effetti la posizione che scaturisce dopo 13.Cc4 mi sembra migliore di altre mosse. Se non altro il Bianco non perde l'iniziativa.

Userò per il commento la partita Goulloux - De los Eyes e inserirò strada facendo le altre mosse come varianti.

L'ultima linea di cui cercare almeno una partita esemplificativa è la **8...Tb8**. Si tratta di una linea molto vecchia e giustamente caduta in disuso (una partita la giocò addirittura Rubinstein nel 1908!), per cui è difficile trovare partite recenti.

Esiste una sola partita giocata nel 2010, ma essa espone una linea mai giocata prima.

Ritengo pertanto di utilizzare la partita Kobalia (2590) - Dervishi (2491) che espone la variante più giocata e in cui il Bianco ha costantemente incrementato il vantaggio fino alla vittoria. Altre linee le inserirò come commenti.

Con il commento a questa partita concludo la parte del lavoro dedicata alla variante principale in cui il Nero gioca 7...0-0.

Chiaramente non si tratta di un lavoro definitivo, perché saranno poi le partite giocate da voi stessi che permetteranno l'approfondimento e la messa a punto delle varianti stesse.

Nelle pagine che seguiranno, applicherò le idee qui esposte per affrontare la seconda linea della variante principale della Spagnola chiusa, quella in cui il Nero gioca **7...d6**.

11 LE VARIANTI CON 7...d6

Riunisco in un unico capitoletto le fasi **A-B-C-D-E** relative alle varianti in cui il Nero non arrocca al settimo tratto, ma gioca d6, manifestando l'intenzione di non entrare nell'attacco Marshall e neppure nelle varianti con la spinta in a4 del Bianco.

Qui non è utile ripetere passo passo tutte le fasi esposte nella variante dell'arrocco, in quanto ritengo che il procedimento sia stato sufficientemente esemplificato. Mi limito pertanto a riportare alcune annotazioni, lasciando al lettore il compito di provare a effettuare una ricerca per poi confrontare i suoi risultati con i miei.

Dallo studio di Watson e anche dall'albero delle varianti del Fritz 11 abbiamo visto che dopo **7...d6** il Bianco può utilmente continuare con **8.c3 0-0 9.d4**.

Il Nero può giocare diverse mosse, ma decisamente la preferenza è sempre andata a **9...Ag4**, una mossa logica, che tuttavia ci fa sorgere una domanda: perché la discesa dell'Alfiere è così diffusa, mentre abbiamo visto che è praticamente ignorata nelle varianti con **7...0-0**? La ragione è semplice: il pedone d4 è in tensione e l'inchiodatura minaccia di guadagnarlo (oppure il Bianco accetta la distruzione dell'arrocco).

posizione 21

8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	a	b	c	d	e	f	g	h		

Posizione dopo:

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ab5	a6
4.Aa4	Cf6
5.0-0	Ae7
6.Te1	b5
7.Ab3	d6
8.c3	0-0
9.d4	Ag4

Nel diagramma la minaccia è **10...Axf3** a cui il Bianco deve rispondere con **11.gxf3** per non perdere un pedone dopo i cambi in d4.

In questa linea, che possiamo considerare principale (in effetti è la linea più giocata della Spagnola chiusa), il Bianco prosegue con **12.Ae3**.

Questo è il punto a cui eravamo giunti con il nostro repertorio di pag.11 (linea 3), ma chiaramente ora dobbiamo approfondire il discorso.

Anzitutto abbiamo da vedere che cosa succede se il Nero dovesse ostinarsi a evitare l'arrocco. Ciò avviene di solito quando all'ottava mossa gioca **8...Ca5**. Possiamo invece non considerare **8...Ag4**, perché non c'è alcun pedone d4 in tensione e il seguito più logico è l'arrocco (il cambio in f3 è poco conveniente); in definitiva si rientra nella variante standard.

Dopo **8...Ca5** il Bianco risponde con **9.Ac2** e ora segue **9...c5**, dando un seguito logico alla mossa Ca5, giocata proprio per poter spingere il pedone 'c' e mettere così un altro controllo sulla casa d4.

L'albero delle varianti del Fritz ci mostra che la spinta in **10.d4** può essere ugualmente effettuata con vantaggio e il Nero a questo punto potrà rispondere in diversi modi (**10...Dc7**, la variante più tipica, oppure **10...dxc4**, **10...Cc6** o **10...0-0**) ma sempre con posizione poco soddisfacente.

Ecco pertanto che abbiamo un'altra linea da mettere nel nostro repertorio: **8.c3 Ca5 9.Ac2 c5 10.d4 Dc7**.

posizione 22

8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	a	b	c	d	e	f	g	h		

Posizione dopo:

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ab5	a6
4.Aa4	Cf6
5.0-0	Ae7
6.Te1	b5
7.Ab3	d6
8.c3	Ca5
9.Ac2	c5
10.d4	Dc7

La strategia d'apertura del Nero è stata chiara: distogliere l'Alfiere dalla diagonale italiana e giungere con un pedone in c5, ma qual è invece la strategia del Bianco?

Questi, escluso il cambio in c5 o in e5, che non darebbe nulla, ha a disposizione quattro mosse all'undicesimo tratto:

- 1) 11.h3
- 2) 11.Cbd2
- 3) 11.a4
- 4) 11.d5

La scelta non è immediata, in quanto ogni mossa ha la sua proprietà. La prima e la seconda sono le più giocate, la terza ha grandi trascorsi storici (Capablanca, Alekhine, Keres, Tarrash) e anche una buona performance statistica, ma non ha mai goduto di ampia popolarità. La quarta è una variante decisamente moderna, ma scarseggiano esempi di alto

livello (su 69 partite solo sei hanno il conduttore del Bianco con un Elo superiore a 2400).

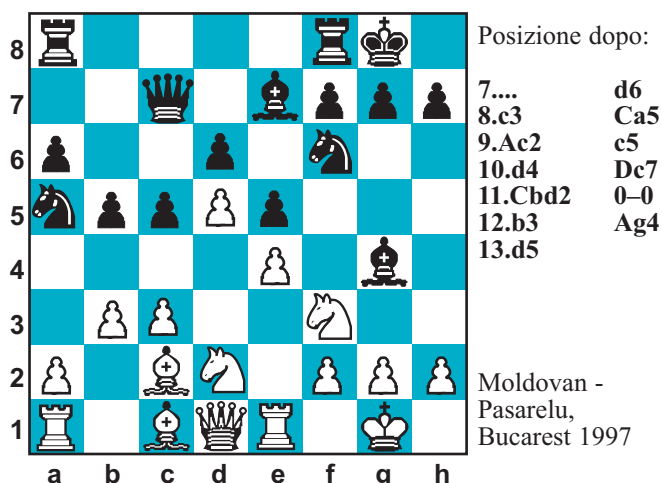
Alla fine, dopo aver esaminato partite vinte e partite perse, io ho dato (provvisoriamente) la preferenza alla seconda variante che unisce un buon risultato statistico a un elevato livello dei giocatori che l'hanno adottata, ma soprattutto mi sembra più lineare nel suo seguito. Inizialmente mi pareva interessante **11.a4**, ma poi ho visto che se il Bianco non sta attento, può cadere facilmente in trappole (provate a guardare le partite con **11...Tb8**, perse da Capablanca).

Ho escluso **11.d5** perché ancora troppo poco sperimentata e poi non mi piace chiudere il centro così presto nelle aperture di Re. La prima linea, **11.h3**, impedisce subito l'inchiodatura del Cavallo, ma ha un difetto: in molte varianti il Bianco non deve giocare **Cbd2-f1** ma **Cd2-b3**, che porta a un gioco per noi alquanto diverso dal resto dello studio.

(Questa è un'altra cosa che dovete sempre tenere a mente: cercare di ottenere la maggiore omogeneità possibile tra le varianti. Ciò riguarda non solo le singole mosse, per cui quando possibile cerchiamo varianti che comportino da parte nostra l'utilizzo di mosse identiche, ma riguarda anche gli impianti più generali del gioco e persino gli stili. Ecco allora che dovremmo evitare una variante che comporta le spinte di pedoni sul lato di Donna e un'altra che avvia un attacco di pezzi sul lato di Re, ma evitiamo anche varianti molto posizionali e altre al contrario molto tattiche e aggressive.)

Scelta dunque la sequenza di mosse con **11.Cbd2**, dovremo seguire il Nero nelle sue risposte. La più frequente è **11...0-0**, alla quale non possiamo rispondere con **12.h3**, altrimenti rientriamo nella prima linea, ma non possiamo neppure continuare con **12.Cf1** perché il Nero risponde con **12...cxd4 13.cxd4 Ag4** e il Bianco ha problemi. Le uniche risposte che restano sono perciò **12.d5** e **12.b3**, mosse spesso intercambiabili. Ecco una posizione tipica:

posizione 23

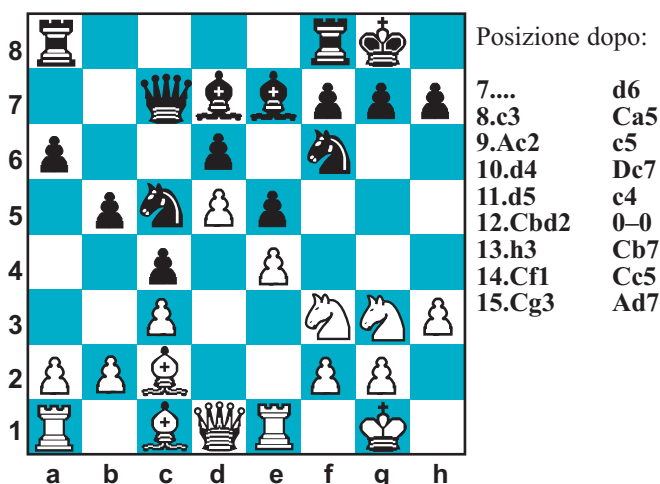


La strategia del Bianco, salvo particolari forzature del Nero sul lato di Donna, si basa sulla spinta dei pedoni a est oppure la mobilitazione dei pezzi per l'attacco al Re. Spesso l'Ac1 viene sviluppato in b2, ma non è una regola fissa.

La scelta della partita esemplificativa crea qualche problema per via della spinta in b3. Essa serve a impedire che il Nero continui con ...c4 e Ca5-b7-c5. Il punto è: possiamo lasciare che il Nero sviluppi questo piano, oppure è meglio impedirlo giocando appunto b3? Alcuni maestri, di quelli che hanno vinto con il Bianco, si sono comportati in un modo e altri diversamente. Così decido di andare a vedere le partite patte o perse, per farmi un'idea più precisa.

La prima cosa che ho scoperto è stata questa: se si consente al Nero di creare la catena dei pedoni a6-b5-c4 e mettere il Cavallo in c5, il Bianco ha una partita difficile. Come esempio basti dare un'occhiata alle statistiche che vengono dalla seguente posizione:

posizione 24



Ed ecco che cosa ci dice la statistica relativa alla posizione illustrata dal precedente diagramma:

Statistica dopo **15...Ad7**



Piuttosto eloquente, no? D'accordo che le partite totali sono solo 34, tuttavia è significativo che il Nero ne abbia vinto la metà!

Io credo pertanto che la mossa b3 sia abbastanza importante per il Bianco. Del resto guardate questa statistica in cui il Bianco ha giocato b3:

Il Bianco è alla 14^{ma} mossa e sta per giocare Cbd2



Decisamente una bella differenza!

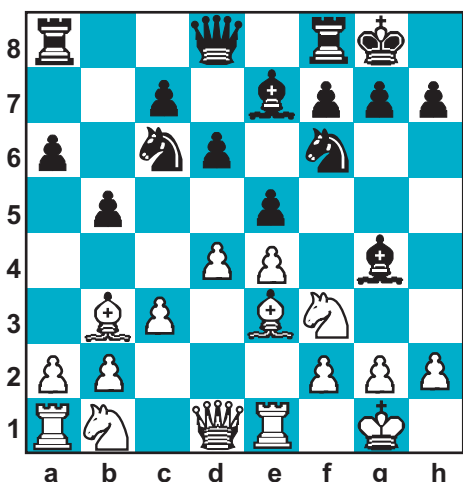
Allora dobbiamo deciderci per la spinta in b3, ma quando effettuarla?

La spinta in c4 il Nero non può effettuarla prima di avere la Donna in c7, altrimenti perde il pedone e5, ma neppure gli conviene prima che il Bianco abbia giocato d5 e resa libera la casa c5. Ciò significa che il Bianco deve impedire ...c4 subito, prima di spingere in d5, pertanto la mossa b2-b3 dobbiamo effettuarla già alla 12^{ma} mossa, proprio come nella Moldovan - Pasarelu.

Ora scegliere la partita esemplificativa non è difficile perché disponiamo della Kamsky - Eljanov, entrambi giocatori con Elo superiore a 2700.

Possiamo passare alla linea più giocata, quella che vede 7...d6 e 8...0-0. Dalla tabella di pag. 11 abbiamo individuato come migliore il seguito che ci porta a questa posizione:

posizione 25



Posizione dopo:

- | | |
|--------|-----|
| 1.e4 | e5 |
| 2.Cf3 | Cc6 |
| 3.Ab5 | a6 |
| 4.Aa4 | Cf6 |
| 5.0-0 | Ae7 |
| 6.Te1 | b5 |
| 7.Ab3 | d6 |
| 8.c3 | 0-0 |
| 9.d4 | Ag4 |
| 10.Ae3 | |

Dopo 10.Ae3 il Nero ha molte mosse a disposizione, ma le principali, in ordine di frequenza, sono:

- 1) 10...exd4
- 2) 10...Ca5
- 3) 10...d5.

Si tratta di tre linee molto diverse tra loro per lo sviluppo che comportano e certamente per ciascuna linea servirà più di una partita esemplificativa.

Cominciamo da 10...exd4 con l'ovvia risposta 11.cxd4.

Dopo questo cambio il Nero vuole spingere in d5, ma può scegliere se effettuare la spinta subito, o dopo aver cacciato l'Alfiere bianco in c2. Quest'ultima è la scelta decisamente più popolare, tuttavia anche la prima è stata giocata con molta frequenza.

Mi sono chiesto la ragione per la quale il Nero possa preferire tenere l'Alfiere sulla pericolosa diagonale italiana, anziché costringerlo a ritirarsi in c2.

La risposta è stata abbastanza facile: il Nero gioca subito 11...d5 quando vuole portare il Cf6 in e4, mentre gioca 11...Ca5 quando vuol continuare con ...c5 o ...Cc4.

Bene: ecco le varianti come si stanno sviluppando:

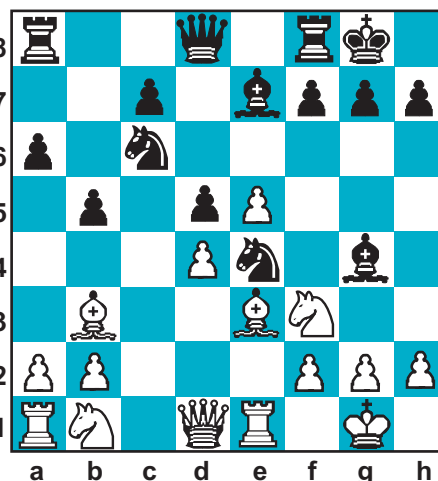
- ```

10.Ae3 exd4 11.cxd4 d5 12.e5 Ce4
-----11.....Ca5 12.Ac2 c5
-----12....Cc4

```

Diamo un'occhiata alle idee; ecco lo schema di 12...Ce4:

posizione 26



Posizione dopo:

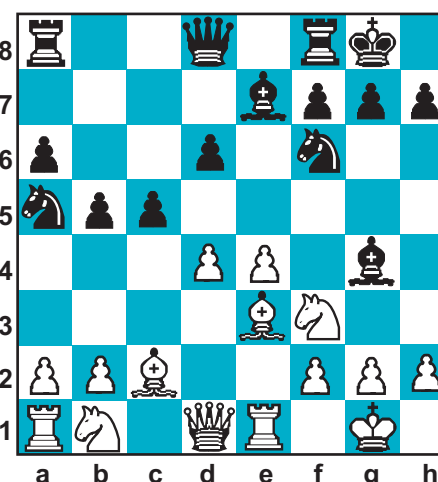
- |         |      |
|---------|------|
| 10.Ae3  | exd4 |
| 11.cxd4 | d5   |
| 12.e5   | Ce4  |

Lo scopo del Cavallo in e4 è chiaramente quello di ostacolare lo sviluppo del Cb1. Infatti, se esso va in d2 il Bianco perde un pedone dopo 13.Cd2.Cxd2, 14.Axd2, oppure rovina l'arrocco dopo 14.Dxd2 Axf3. Se invece il Bianco gioca 13.Cc3 il Nero continua con Cxc3 e il Bianco finirà con un pedone arretrato sulla colonna 'c', chiudendola e impedendo che possa essere utilizzata per l'attacco.

Quest'ultima è la soluzione meno costosa per il Bianco e pertanto cercheremo una partita che mostri la continuazione 13.Cc3 Cxc3 14.bxc3.

Vediamo la linea che porta a 12...c5:

posizione 27



Posizione dopo:

- |         |      |
|---------|------|
| 10.Ae3  | exd4 |
| 11.cxd4 | Ca5  |
| 12.Ac2  | c5   |

La risposta migliore per il Bianco sembra essere **13.h3** e, in caso di **13...Ah5**, segue **14.g4**; seguita poi da **Cbd2** e da **Ch4**, con chances di attacco al Re.

Invece in caso di **13...Axf3** la ricattura permette alla Donna bianca di portarsi in posizione di attacco molto pericolosa per il Nero.

Resta infine la linea che conduce a **12...Cc4**.

Questa mossa costringe l'Alfiere a ritirarsi in c1, tuttavia non v'è alcuna perdita di tempo perché il Bianco lo recupererà con la spinta b3, che costringe il Cavallo a ritirarsi e lascia lo spazio per una futura ricollocazione dell'Alfiere in b2.

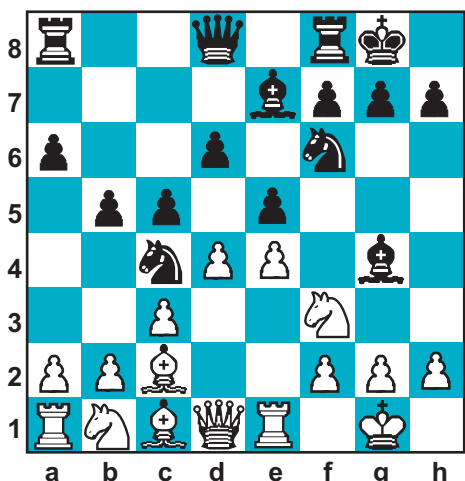
Ritornando alla decima mossa, l'altra variante a disposizione del Nero è **10...Ca5**.

Questa mossa ha due scopi:

- a) costringere l'Ae3 a ritirarsi in c1 dopo ...Cc4;
- b) liberare lo spazio per la spinta in c5.

Ovviamente dopo che l'Alfiere si è ritirato in c1, se segue il cambio dei pedoni centrali, si rientra nella variante precedente, ma più spesso il Nero ha preferito continuare con **11...Cc4** o con **11...c5**; esaminiamo entrambe le scelte:

### posizione 28



Posizione dopo:

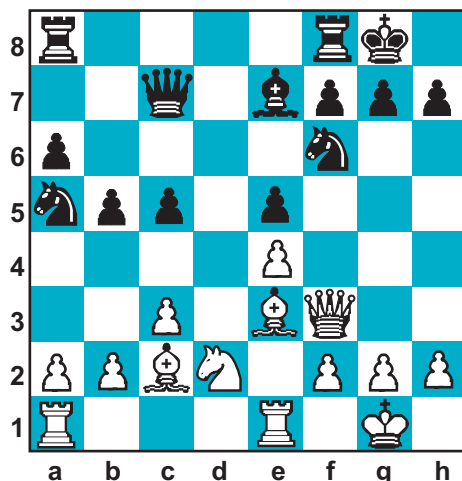
- |        |     |
|--------|-----|
| 10.Ae3 | Ca5 |
| 11.Ac2 | Cc4 |
| 12.Ac1 | c5  |

Il Nero ha costretto il Bianco a ritirare i suoi Alfiere in posizione arretrata, inoltre si è fatto molto aggressivo con i pedoni del lato di Donna, eppure inaspettatamente è il Bianco che sta meglio. Non a caso in questa posizione ha vinto quasi il 60% delle partite. Ma da dove deriva la sua superiorità (che il Fritz stenta però a vedere)?

Il fatto è che dopo la spinta **13.b3** anche il Nero deve arretrare e il Bianco può sfruttare le tensioni al centro a suo vantaggio; può seguire: **13...Cb6** **14.dxe5 Axf3** (obbligata per non perdere il pedone e5) **15.Dxf3 dxe5** **16.Cd2** poi **Cf1-g3** con attacco.

Quando il Nero spinge in c5 senza muovere il Cavallo da a5, il Bianco può giocare esattamente come nella variante precedente, l'unica differenza consiste nell'aver l'Alfiere in e3, invece che in c1, e questo, se da una parte non permette la ricollocazione in b2, dall'altra offre però più libertà di movimento alla Ta1. Vediamo il diagramma:

### posizione 29



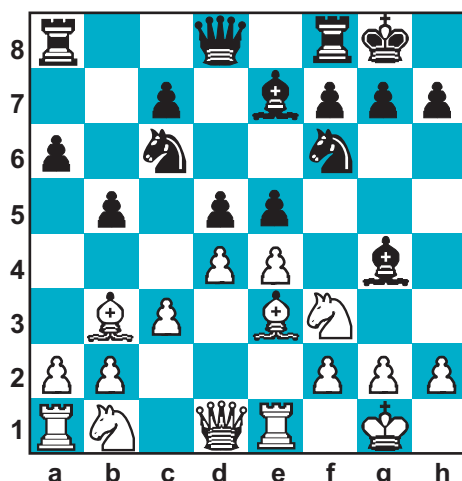
Posizione dopo:

- |         |      |
|---------|------|
| 10.Ae3  | Ca5  |
| 11.Ac2  | c5   |
| 12.dxe5 | Axf3 |
| 13.Dxf3 | dxe5 |
| 14.Cd2  | Dc7  |

Adesso il Bianco ha varie mosse buone, ma le migliori sembrano essere **15.Cf1** e **15.Dg3**, quest'ultima giocata da Capablanca (la partita terminò però pari). Dovremo decidere quale ritenere principale per trovare una partita esemplificativa corrispondente.

Dalla posizione 25 il Nero può preferire la spinta in d5, senza effettuare il cambio preventivo in d4. Chiaramente il Bianco adesso deve effettuare il cambio, ma dove prendere? In d5 o in e5?

### posizione 30



Posizione dopo:

- |        |    |
|--------|----|
| 10.Ae3 | d5 |
|--------|----|

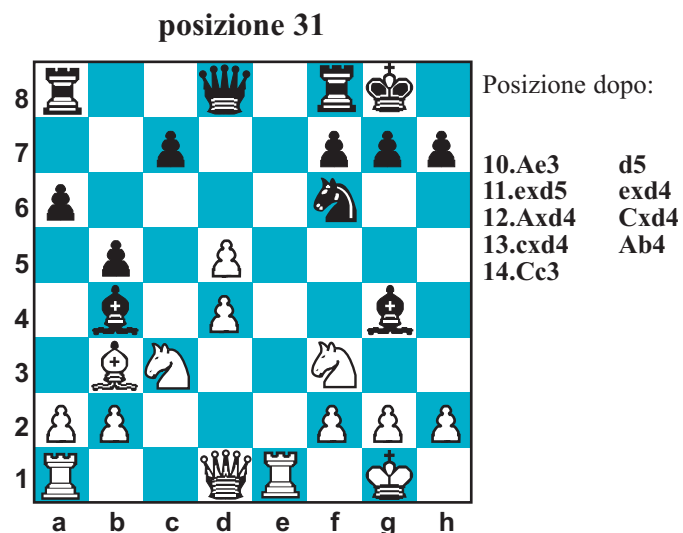
La questione è facile da risolvere: se il Bianco gioca **11.dxe5** il Nero risponde con **11...Cxe5** e il Bianco dovrà subire l'attacco del Nero sul proprio arrocco indebolito dopo l'inevitabile cambio in f3.

Sebbene ci siano stati grandi maestri che hanno accettato il rischio, non mi sento di consigliarlo.

Proseguiamo dunque con **11.exd5**, che oltre a essere la variante più giocata è anche la più logica in quanto apre la colonna per la Torre.

La serie di mosse che segue questo cambio è pressoché forzata, in quanto le alternative (pochissimo giocate) sono peggiori per entrambi i colori.

Il diagramma mostra la serie di mosse e la posizione cui si arriva.

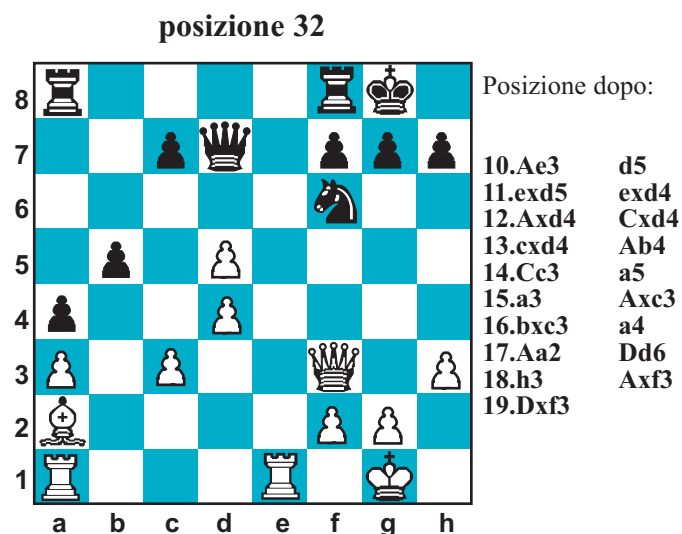


Il Nero ora ha continuato secondo due linee:

a) la prima è la spontanea e anche la più giocata **14...Axc3 15.bxc3 Cxd5**, che permette il recupero immediato del pedone e lascia il Bianco con un pedone isolato, ma che concede l'iniziativa all'avversario. In ogni caso la statistica è molto favorevole al Bianco che, dopo Dd3 e Ac2 dispone di minacce al Re, secondo un piano preciso da conoscere bene.

b) la seconda, che si basa sulla spinta **14...a5**, è la meno giocata ma anche la più utile al Nero. L'idea è

ovviamente quella di portare il pedone in a4 e distogliere l'Alfiere dal controllo del pedone d5. Se il Bianco continua come nella variante precedente, va a stare peggio (**15.Dd3 a4 16.Ac2 Axf3 17.Dxf3 Axc3 18.Dxc3 Cxd5**). Il Bianco deve agire senza indugi e spingere subito in a3. Ecco il diagramma:



La posizione sembra sostanzialmente pari, ma il tempo che il Nero impiegherà per recuperare il pedone in meno potrà essere utilizzato dal Bianco per assumere l'iniziativa.

Data l'importanza della variante, credo che sia utile cercare due partite distinte, una per la linea **a** e una per la linea **b**.

Riassumiamo tutta questa parte creando un repertorio di **7...d6**, per la rapida consultazione delle mosse e che ci sia di guida per la scelta delle partite..

Le mosse comuni da cui parte il repertorio sono:

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3**

|   | 8          | 9          | 10          | 11           | 12           | 13           | 14           | 15           | 16         |     |
|---|------------|------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|------------|-----|
| 1 | ...<br>Ca5 | Ac2<br>c5  | d4<br>Dc7   | Cbd2<br>0-0  | b3           |              |              |              |            |     |
| 2 | ...<br>0-0 | d4<br>Ag4  | Ae3<br>exd4 | cxd4<br>d5   | e5<br>Ce4    | Cc3<br>Cxc3  | bx3          |              |            |     |
| 3 | ...<br>... | ...<br>... | ...<br>...  | ...<br>Ca5   | Ac2<br>c5    | h3<br>Ah5    | g4<br>Ag6    | Cbd2         |            |     |
| 4 | ...<br>... | ...<br>... | ...<br>...  | ...<br>...   | ...<br>Cc4   | Ac1<br>c5    | b3<br>Cb6    | Ab2          |            |     |
| 5 | ...<br>... | ...<br>... | ...<br>Ca5  | Ac2<br>Cc4   | Ac1<br>c5    | b3<br>Cb6    | dxe5<br>Axf3 | Dxf3<br>dxe5 | Cd2<br>Dc7 |     |
| 6 | ...<br>... | ...<br>... | ...<br>...  | ...<br>c5    | dxe5<br>Axf3 | Dxf3<br>dxe5 | Cd2          |              |            |     |
| 7 | ...<br>... | ...<br>... | ...<br>d5   | exd5<br>exd4 | Axd4<br>Cxd4 | cxd4<br>Ab4  | Cc3<br>Axc3  | bx3<br>Cxd5  | Dd3        |     |
| 8 | ...<br>... | ...<br>... | ...<br>...  | ...<br>...   | ...<br>...   | ...<br>...   | ...<br>a5    | a3<br>Axc3   | bx3<br>a4  | Aa2 |

Veniamo alla scelta delle partite.

Abbiamo otto partite da trovare e da commentare, una per ogni linea (non è però escluso che in fase di commento una variante molto complessa riceva una partita a sé). Le varianti minori, comunque di qualche interesse, verranno aggiunte come commenti.

Queste le partite previste:

- linea 1:** Kamsky - Eljanov del 2009;
- linea 2:** Ivanchuk - Van der Werf del 2008;
- linea 3:** Kunzelmann - Romitsin del 2009;
- linea 4:** Granda Zuniga - Roselli del 2004;
- linea 5:** Maniky - Skurski del 2005;
- linea 6:** Granda Zuniga - Nina del 2002;
- linea 7:** Popovic - Jenni del 2009;
- linea 8:** Gulko - Geller del 1978;

# L'APPROFONDIMENTO

## 12 IL PROBLEMA

Dopo aver terminato la fatica del commento alle partite esemplificative e aver compilato un repertorio, possiamo credere che il lavoro sia concluso.

Potrebbe essere così, se fossimo particolarmente fortunati, ma in genere non avviene. Con ogni probabilità avremo trovato linee che non ci soddisfano e di cui non siamo riusciti a trovare esempi significativi nelle partite giocate. Anche il Fritz sembra particolarmente incerto e non fornisce indicazioni utili.

Oppure non riusciamo a decidere perché c'è un contrasto tra i dati statistici, le mosse giocate in partite importanti da giocatori di alto livello e infine il giudizio del Fritz..

Un esempio di questo genere lo troviamo nella partita Kunzelmann - Romitsin alla mossa 14 del Bianco. Qui le statistiche danno come mossa più giocata **14.g4**, con risultati molto buoni (42% di vittorie del Bianco), inoltre è stata impiegata da maestri di prim'ordine come Morozevich (2743), Sargissian (2658), Kobalia (2647), Socko (2641) ed Elvest (2600), più una schiera di vari GM, e tutti in partite che vanno dal 2003 a oggi, eppure il Fritz la ritiene debole. Verrebbe subito da rifiutare il Fritz e seguire l'esempio di questi maestri. Purtroppo, però, i risultati alla 16<sup>ma</sup> mossa delle 7 partite con giocatori di Elo superiore a 2500 danno al Bianco una percentuale di vittorie del 29%, ma ben il 57% di vittorie del Nero.

Viene da chiedersi se non possiamo cercare di migliorare questo risultato, magari cambiando la 14<sup>ma</sup> mossa oppure la 16<sup>ma</sup>.

Un altro esempio ancora più significativo lo troviamo nella partita Ivachuk - Van der Werf alla mossa 16<sup>ma</sup> del Bianco: **16.g4**. Il Fritz dà come mossa migliore **16.Ac2** (+0.40), mentre **16.g4** la ritiene pari (0.00) e la contempla solo come decima scelta!

Guardiamo dunque **16.Ac2**. Le statistiche ci mostrano che questa è la mossa più frequente ed è stata giocata da maestri di alto livello in tempi recenti (es. Navara, elo 2707 e altri otto grandi maestri); i risultati su nove loro partite sono stati decisamente buoni: 44% di vittorie. Sembrerebbe dunque di dover lasciar stare Ivachuk e di seguire la linea con **16.Ac2**. Se però andiamo avanti di una mossa il quadro cambia: la risposta del Nero più frequente a **16.Ac2** è stata **16...Cd8** e i risultati sono ancora favorevoli al Bianco, ma se il Nero risponde **16...f5** questi risultati s'invertono: su sei partite (giocate sempre da maestri di alto livello, da 2250 a 2570) il Bianco

non ha mai vinto, mentre il Nero ha pattato quattro volte e vinto due.

E la mossa di Ivachuk? La situazione statistica è decisamente diversa: dopo **16.g4 Ag6 17.Ag5** abbiamo 15 partite con una percentuale di vittorie del Bianco di 53%, e tale risultato non muta nelle diramazioni successive.

Come è possibile allora che il Fritz giudichi male la mossa **16.g4**? Forse il Nero, nelle partite giocate, non è riuscito a trovare la difesa giusta?

Vediamo. Imposto il Fritz a lavorare su **16.g4 Ag6 17.Ag5** per trovare la risposta del Nero (nelle partite a tavolino sono state giocate: **17...Aa3**, **17...Axc5**, **17...Tad8**).

Il Fritz, a profondità 20, sceglie le mosse in questo ordine:

- a) 17...Axc5, giudizio 0.00;
- b) 17...a5, giudizio 0.18
- c) 17...Ad8, giudizio +0.20
- d) 17...Te8, giudizio +0.30

Ed ecco invece come giudica le mosse effettivamente giocate dal Nero:

- a) 17...Axc5, giudizio 0.00
- b) 17...Aa3, giudizio 0.41, il Bianco risponde con 18.Ch4;
- c) 17...Tad8, giudizio 0.42, il Bianco risponde con 18.Ac2.

Come si vede il Fritz considera inferiori le risposte che il Nero ha dato, a eccezione di **17...Axc5**, mentre introduce la mossa **17...a5**, mai giocata, e anche **17...Ad8**, anch'essa mai giocata, come seconda e terza scelta. Tutto ciò è un po' come se il Fritz dicesse: "Il Bianco ha ottenuto vantaggio con la spinta in g4 solo perché il Nero non ha giocato le mosse migliori, a eccezione di Axc5".

In effetti sembra avere ragione, dal momento che le partite con **17...Axc5** sono state solo 5 e tre sono finite patta. Ma così come per **16.g4** il Fritz ritiene che i risultati statistici a favore del Bianco siano stati falsati dal gioco poco accorto del Nero, allo stesso modo ritiene che i risultati cattivi di **16.Ac2 f5**, siano dovuti non al fatto che la variante non sia buona, ma al gioco sbagliato del Bianco. (Dopo **16...f5** il Fritz dà un giudizio di +0.39 e consiglia la risposta **17.De2**, mossa che non è mai stata giocata).

Insomma, ci troviamo davanti una tipica situazione in cui i risultati, la statistica, i giocatori e il Fritz sono in contrasto. Certo possono influire le scelte personali (a me, per esempio, piace di più l'aggressiva 16.g4), ma non so dare ancora un giudizio oggettivo.

## 13 IL FRITZ AL LAVORO

Se il Fritz pensa di fare come tanti scacchisti sapientoni che, giunti nei pressi di una scacchiera, con una sola rapida occhiata trovano istantaneamente le mosse migliori per Bianco e per Nero, salvo poi entrare in interminabili dispute con chi dimostra loro che hanno detto solo castronerie, ecco... se il Fritz pensa di comportarsi così non glielo permetteremo. Ben altro è il lavoro di analisi che gli chiediamo. Ora ci alziamo dalla sedia, gli poniamo di fronte la posizione dicendogli: “Adesso gioca tu contro un avversario e vediamo che cosa sai fare!”.

Sì, proprio così, facciamo giocare al Fritz la posizione contro un altro motore scacchistico, più volte e invertendo i colori. Il Fritz ha una funzione di apprendimento, vediamo come si comporta.

Passiamo alla procedura.

**13.1** Crea un database nuovo, come al punto 2.6, e chiamalo *Sfida* (o altro).

**13.2** Apri una nuova partita, seleziona l'analisi infinita e inserisci queste mosse:

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0-0 9.d4 Ag4 10.Ae3 exd4 11.cxd4 d5 12.e5 Ce4 13.Cc3 Cxc3 14.bxc3 Dd7 15.h3 Ah5 16.g4 Ag6 17.Ag5**

**13.3** Salva la partita nel database *Sfida*.

**13.4** Ora diamo al Fritz i parametri affinché impari dalle partite. Premi F4 e imposta i valori di

varietà di gioco e i due relativi all'apprendimento ai valori massimi. Dai OK.

**13.5** Batti la combinazione Ctrl+E (oppure seleziona nei menu: File -> Nuovo -> Match tra motori);

**13.6** Si apre una finestra nuova (Motore-Motore), nel riquadro del Bianco clicca sul tasto “Definire”;

**13.7** Nella nuova finestra (Invita Motore) seleziona il motore Fritz11, poi clicca su Opzioni Libro e togli il segno di spunta a Usa libro e a Libro torneo. Accertati che i valori di varietà e di apprendimento siano al massimo. Per l'Elo puoi scrivere 3500. Dai due volte OK per tornare alla finestra Motore - Motore.

**13.8** Ripeti il passo precedente cliccando su Definire nel riquadro del Nero e seleziona un altro motore (il più forte di cui disponi, io ho scelto Ribka 3.960 32-bit). Inserisci le stesse regolazioni e dai due volte OK.

**13.9** Tornato alla finestra (Motore-Motore) clicca sul tasto DB Apertura; è una finestra di navigazione e devi andare a trovare e aprire il database *Sfida*. Dai OK.

**13.10** Inseriamo i seguenti parametri:

- Partita blitz = clicca sul tondo e scrivi a Tempo: 30'
  - Numero partite 100
- Ora dai OK e il match partirà.



Vedrai che il Fritz carica velocemente le mosse fino a **17.Ag5** poi comincia a pensare. Giocherà le sue partite alternando i colori e ogni partita verrà registrata nel percorso:

### Documenti/ChessBase/CompBase/EngMatch

In seguito potrai aprire il database EngMatch e vedere tutte le partite giocate, così da poterle analizzare.

Io ho impostato il numero di partite a 100, ma è ovvio che potrai interrompere il match nel momento in cui lo desideri cliccando in alto a sinistra sul segno rosso con la crocetta, oppure chiudendo la finestra. Di solito una decina di partite bastano a farsi un'idea di come i motori interpretano la posizione.

Quando una partita mostra una chiara posizione di patta o di vittoria di uno dei due colori, è inutile lasciare che essa continui. Puoi forzarne l'esito cliccando la seconda icona in alto a sinistra (quella con la manina) e assegnando manualmente il risultato. Ciò fa risparmiare molto tempo.

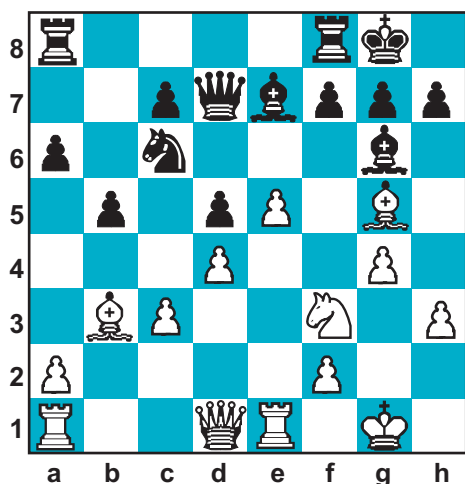
Spesso il match evidenzia linee di gioco interessanti e potrai sentire il bisogno di variare la posizione di partenza. Non c'è difficoltà, basta che apra la partita del database *Sfida* e ne cambi le mosse.

A titolo di esempio ti mostrerò in sintesi il risultato che ho ottenuto facendo lavorare i motori.

(Io non ho usato l'alternanza dei motori, ma ho fatto lavorare il Fritz con il Bianco per dieci partite e poi altrettante con il Nero. Ai fini complessivi è indifferente).

Quando il Fritz ha giocato la posizione impostata, quella scelta da Ivanchuk, ho avuto una sorpresa:

posizione 33



Posizione dopo:

- |         |      |
|---------|------|
| 10.Ae3  | exd4 |
| 11.cxd4 | d5   |
| 12.e5   | Ce4  |
| 13.Cc3  | Cxc3 |
| 14.bxc3 | Dd7  |
| 15.h3   | Ah5  |
| 16.g4   | Ag6  |
| 17.Ag5  |      |

Come ho già scritto, questa non è una variante apprezzata dal Fritz, che preferisce **16.Ac2** invece di **16.g4**.

Ebbene, la sorpresa è questa: su quasi una ventina di partite il Fritz con il Bianco ha ottenuto solo l'11% di vittorie, per il resto ho avuto il 39% di patte e il 50% di vittorie del Nero! Uno sfacelo!. Dobbiamo dunque abbandonare la variante scelta da Ivanchuk?

Provo a far giocare con il Bianco la medesima posizione al Ribka; risultato: vittorie 82% (!), patte 9% e sconfitte 9%. Questi risultati indicherebbero che la spinta in g4 è magnifica!

Che cosa dobbiamo pensare? Che il Ribka è più forte del Fritz? Oppure?

Evidentemente non possiamo esprimere giudizi senza esaminare la cosa sotto il profilo scacchistico. In questo caso l'analisi è semplice, basta fondere le partite. Vediamo subito che, dopo le mosse ovvie **17...Axc3 18.Cxc3 Cd8**, il Fritz imposta la variante con **19.Te3**. Esso prevede **19...Ce6 20.h4 Cxg5 21.hxg5** e poi Th3 con grande pressione sull'arrocco.

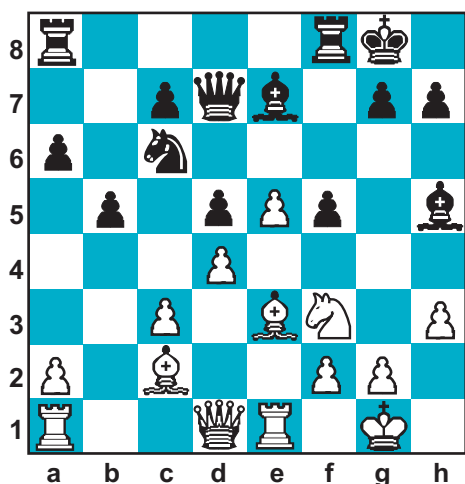
Il guaio è che già alla mossa successiva si accorge che il calcolo non funziona. Ecco che succedrebbe: **20.h4 Cxg5 21.hxg5 a5 22.Th3 a4 23.Ac2 Axc2 24.Dxc2 Dxc4+** e il Nero ha guadagnato un pedone e sta bene. Così diretta su **20.Cf3**, ma ha perso un tempo e ciò gli è fatale.

Al contrario il Ribka avvia subito il piano giusto che prevede la manovra **Cg5-f3-h4-f5**. L'aver sistemato il Cavallo in f5 rende cieco l'Ag6, mentre mantiene la minaccia di **Ce7+**, che potrebbe creare problemi improvvisi. In questa situazione a un certo punto il Fritz cambia l'Alfiere sul Cavallo, con i danni posizionali che ne derivano.

Ritengo sia utile inserire tra le partite commentate anche una partita esemplificativa di questa variante. In definitiva il sistema scelto da Ivanchuk appare dinamico e, come tutti i sistemi dinamici, un errore anche piccolo, da una parte o dall'altra, può costare caro.

La ricerca però non è finita. Bisogna esplorare anche ciò che succede con la variante **16.Ac2**. Sarà poi vero che la risposta **16...f5** la rende brutta?

posizione 33



Posizione dopo:

- |         |      |
|---------|------|
| 10.Ae3  | exd4 |
| 11.cxd4 | d5   |
| 12.e5   | Ce4  |
| 13.Cc3  | Cxc3 |
| 14.bxc3 | Dd7  |
| 15.h3   | Ah5  |
| 16.Ac2  | f5   |



Il Bianco non sembra stare poi tanto male, ha un bel pedone libero e sostenuto, che può essere una grande forza in finale. L'unica debolezza è il pedone a2, ma è ben difficile che possa essere sfruttata. E allora, perché nel database su sette partite il Bianco non ne ha vinta neppure una? E perché nel Match contro il Ribka il Fritz perde il 50% delle volte e vince solo il 20?

Ma anche qui la risposta **16...f5** non è tanto brutta per il Bianco quanto sembra a giudicare da questi dati. Osservando le partite si nota che il Fritz ha quasi sempre giocato alla 17<sup>ma</sup> mossa **17.a4**, una strategia corretta, ma intempestiva. Con questa mossa ha perso 4 volte, pareggiato altre 4 e vinto solo 2 volte. Anche **17.Tb1**, giocata una volta soltanto, l'ha portato alla sconfitta.

Il Ribka invece ha giocato ogni volta la preventiva **17.De2**, mettendo sotto pressione il pedone b5 e rinforzando la presenza del Bianco sulla colonna 'd'.. Solo dopo **17...Cd8** (una mossa quasi obbligatoria) ha continuato con **18.a4**.

Il discorso però non è così semplice. Se in effetti è difficile che il Nero riesca a prevalere con mosse diverse da **16...f5**, vi sono però mosse che portano facilmente a pareggiare il gioco, come **16...Cd8**, oppure **16...Tab8**. Decisamente meno buone appaiono **16...h6** o **16...f6**.

Concentriamoci pertanto su **16...f5**.

Come ho scritto, alla prima occhiata si nota che il Fritz con l'immediata **17.a4** non esce bene dalle partite, mentre il Ribka, che gioca prima **17.De2** e poi **17.a4**, vince molto di più. E allora è fatta?

No, non ci si può fermare qui, ma occorre esaminare più da vicino ciò che succede.

In mancanza di una chiara ragione scacchistica per cui una variante è superiore a un'altra, occorre verificare se le vittorie di un motore sono dovute alla forza della variante adottata piuttosto che virtù proprie del motore stesso. Vi sono due modi per verificarlo:

1) facciamo giocare la variante ritenuta più forte all'altro motore e vediamo se vince anche lui;

2) osserviamo le valutazioni che i motori danno della posizione. Quando è stata eseguita una mossa, nella notazione appare a lato della mossa un'indicazione del tipo: **0.42/16**; essa indica che il motore vede un vantaggio per il Bianco di **0.42**, quasi mezzo pedone, e l'ha visto mediante un'analisi di profondità **16**. Se il numero fosse stato negativo allora il vantaggio sarebbe stato del Nero. Esaminando questi giudizi possiamo vedere in quale punto entrambi i motori cominciano a riconoscere un vantaggio significativo al colore che alla fine vince la partita. È evi-

dente che un vantaggio che appare alla cinquantesima mossa probabilmente nulla ha a che vedere con la linea di apertura adottata.

L'esame della variante mi ha dato i seguenti risultati:

1) Il Fritz gioca otto partite con la mossa che prima aveva giocato il Ribka: **17.De2** (anziché subito **17.a4**). In effetti il risultato migliora un po': 2 partite vinte dal Bianco, due dal Nero e quattro patte. Per la verità il Fritz, dopo **17.De2 Cd8**, non continua con **18.a4**, ma gioca questa mossa più tardi, tuttavia è solo una posposizione di mosse e viene subito raggiunta la medesima posizione. C'è dunque il sospetto che il Ribka riesca a interpretare la posizione meglio del Fritz (però per completezza sarebbe interessante provare a far giocare al Ribka la variante adottata in precedenza dal Fritz, **17.a4**).

Il primo test non è dunque risolutivo.

2) Osservo le partite in cui il Fritz ha giocato **17.a4** e ha perso (quasi tutte). A seconda delle varianti successive i due motori hanno comportamenti diversi. In alcune partite i giudizi differiscono (ogni motore si assegna un vantaggio), in altre il giudizio resta più simile. In ogni caso, però, i giudizi cominciano a concordare verso un vantaggio a chi vincerà a partire in un caso alla 26<sup>ma</sup> mossa, in un altro alla 28<sup>ma</sup>, in uno alla 52<sup>ma</sup> e in uno addirittura alla 89<sup>ma</sup>. Mi sembra improbabile attribuire all'apertura la responsabilità dell'esito della partita, ma voglio verificare anche quando il Ribka, giocando **17.De2** vince tante volte. Finalmente trovo un dato significativo. Alle mosse **17.De2 Cd8 18.a4** entrambi i colori sono d'accordo di riconoscere al Bianco un vantaggio (seppure in misura non identica) e tale vantaggio continua a crescere per tutta la partita. Ciò avviene in tutte le partite, segno evidente della superiorità di **17.De2**, anche se, da quanto visto al punto 1, certamente il Ribka interpreta meglio il gioco.

Ancora qualche verifica che non sto a riportare indica che la sequenza **17.De2 Cd8 18.a4 Ce6 19.axb5** sia un'ottima scelta per entrambi i colori e tra le partite esemplificative ne metterò una con questa linea..

Tuttavia non si deve restare al puro gioco dei motori, occorre anche interpretare da umani tali giochi. Per questa ragione ho provato a impostare manualmente una variante basata su idee in parte esposte dai motori e in parte elaborate da me. Nel giocare tra loro varie partite, ne è scaturita una che mi è parsa particolarmente interessante per la sua

chiarezza strategica. Pertanto ho deciso di inserirla tra le partite esemplificative e commentarla. Vi consiglio vivamente di studiarla, anche se alla fine deciderete di giocare la prima linea.

Credo dunque di poter concludere in questo modo:

- il Bianco può scegliere **16.g4** se desidera un gioco più dinamico e meno posizionale, con possibilità di vittoria per entrambi i colori (deve però adottare il sistema della manovra di Cavallo Cf3-g5-f3-h4-f5).

- il Bianco sceglie **16.Ac2** se vuole un gioco più manovrato, ma dopo **16...f5** deve giocare prima la mossa flessibile **17.De2** e solo dopo **18.a4** (può anche giocare **18.Dd3**, una mossa che spesso viene giocata anche più avanti, senza preoccuparsi se Axf3 crea un'impedonatura e scopre il Re, poiché il Nero non può sfruttare la posizione per l'attacco, mentre il Bianco spesso sfrutta la colonna 'g' aperta per premere sull'arrocco avversario).

## 14 QUALCHE CONSIGLIO FINALE

Lo studio di un'apertura non finisce mai, ma non si deve pensare che si debba spingere lo studio e la ricerca fino a sviscerare tutte le varianti. Un buon lavoro di ricerca vi darà materiale per molti anni (e talvolta per tutta la vita), da ciò la raccomandazione di non lavorare in modo superficiale. Detto questo, bisogna rendersi conto però che una ricerca fornisce la base, ma il vero approfondimento dell'apertura avverrà con il tempo e le partite giocate, soprattutto in torneo. L'importante è che ogni volta che giocate una partita con la vostra apertura, oppure avete assistito a qualche incontro di torneo in cui si è sviluppata una vostra variante, andiate sempre a guardare che cosa dice la vostra ricerca e se la variante non c'è, la integrate con un supplemento di studio.

Quando si gioca un'apertura nuova, di solito si vincono alcune partite e si crede di aver trovato la panacea. In realtà quando ciò succede dipende dal fatto che non sentendovi tranquilli con l'apertura dedicate alle mosse più attenzione, senza contare poi il senso di euforia quando, dopo tante partite, siete finalmente approdati a qualcosa che ritenete di conoscere meglio del vostro avversario.

Questo tempo finisce presto, ahimè. Dopo un po' cominciano le sconfitte e si è tentati di cambiare tutto.

Non fatelo.

Non maturate pensieri come: l'apertura è debole,

è difficile da giocare, non è adatta al mio stile...

Piuttosto chiedetevi se non avete eccessive aspettative e non pretendete troppo all'apertura. In fondo essa è solo una fase della partita e per vincere si deve sudare ancora molto.

Se l'apertura che avete scelto è un'apertura solida e sperimentata a sufficienza, non c'è ragione di cambiarla. Dovete solo avere pazienza e vedrete che le vittorie arriveranno ancora. Del resto scrive giustamente Nunn:

“È comprensibile il desiderio di certi giocatori di specializzarsi in aperture veramente secondarie, eliminando così in buona parte la necessità di studiare la teoria. Io però sconsiglio un atteggiamento del genere. Di solito le aperture poco diffuse non sono popolari proprio perché hanno dei difetti più o meno gravi. Un giorno o l'altro i vostri avversari impareranno a sfruttarli e inizierete a perdere un numero sempre maggiore di partite, finché sarete costretti a cambiare apertura. Se poi decidete di ricominciare da capo con un altro impianto minore, si ripeterà lo stesso ciclo, e così via: dopo alcuni anni vi ritroverete ad aver perso tempo con la teoria quasi come se aveste scelto un'apertura classica fin dal primo momento (nel qual caso non sarebbe stato poi necessario modificare il vostro repertorio). E probabilmente neppure i risultati ottenuti saranno stati esaltanti.”\*

Nunn prosegue spiegando come disponendo di un'apertura classica e importante, in seguito all'aggiornamento potrebbe essere necessario modificare o anche cambiare qualche variante, ma non sarà mai come cambiare un'intera apertura. Il passaggio da una variante a un'altra all'interno dello stesso impianto di base è un'operazione certamente più indolore che ricominciare a studiare tutto daccapo.

Abbiate fiducia nel vostro studio e dategli corpo con le partite che andrete a giocare.

Buone partite a tutti.

---

\* John Nunn, *Che cosa deve sapere il giocatore da torneo*, Ed. Prisma