



Il Processo del pensiero

Valutazione

- #1 In che modo l'ultima mossa del tuo avversario ha cambiato la posizione? Ha fatto qualche errore? Ci sono delle minacce?
- #2 Se esistono una o più delle seguenti situazioni, fai una **VALUTAZIONE TATTICA**:
1. pezzi non difesi, 2. debolezza dell'ultima traversa, 3. pezzi che possono essere inchiodati o sottoposti ad infilate, doppi o forchette, 4. pezzi sovraccarichi, cioè che devono difendere o controllare troppe case o pezzi, 5. re esposto, 7. arretratezza di sviluppo, 8. pezzi poco mobili o costretti.
- #3 Se non ci sono tatticismi o minacce possibili, fai una **VALUTAZIONE POSIZIONALE**:
1. Equilibrio del materiale e dello sviluppo, 2. Sicurezza del re, 3. struttura pedonale (spazi, linee e diagonali, centro, debolezze), 4. attività dei pezzi.
- #4 Seleziona da 2 a 4 mosse candidate sulla base delle tue valutazioni

Calcolo

- #5 Inizia a calcolare la tua mossa candidata partendo dalla variante più forzante
- #6 **Test degli errori**: Stai facendo qualche errore o svista? Ha forse il tuo avversario una mossa intermedia che può rivelarsi micidiale? Stai per perdere l'iniziativa o dando al tuo avversario troppo controgio?
- #7 Valutate la posizione alla quale arrivereste dopo la vostra eventuale mossa che avete calcolato: porterà ad una posizione pari, di leggero vantaggio, di vantaggio pieno o addirittura vincente?
- #8 Fate la vostra mossa.

PENSARE IN TORNEO

Come si deve pensare quando ci si trova a giocare una partita di torneo?

Questa è una domanda difficile e per la quale non esiste una risposta univoca, poiché ciò che va bene per un individuo non funziona altrettanto bene per un altro. In queste pagine cercherò di fornire qualche indicazione abbastanza generale, mettendo in evidenza la necessità che, in ogni caso, il pensiero debba evolvere pian piano dal livello del *pensiero-minaccia* a quello del *pensiero-posizione*.

Tutto ciò non significa però che dobbiate fare qualcosa di speciale per passare da un tipo di pensiero all'altro. Al contrario, dovrà trattarsi di un'evoluzione naturale derivata spontaneamente dalla vostra esperienza di gioco, dai vostri studi e dai vostri allenamenti. Il fatto di conoscere le differenze tra pensiero-minaccia e pensiero-posizione favorirà grandemente tale evoluzione, poiché avrete un'idea di dove dirigerli.

Ho già raccomandato più volte di non forzare il pensiero in direzioni prestabilite mentre state giocando una partita di torneo. Se vi sforzaste di applicare una qualsiasi tecnica (da Kotov a Nunn, da Berliner a Silman, o quanti altri), vi accorgeteste immediatamente che state perdendo molto tempo e i risultati che otterreste sarebbero alquanto deludenti.

Durante la partita dovete pensare *come vi viene*. Il fatto che vi venga spontaneo utilizzare modi più efficienti di altri dipenderà dall'esercizio e dagli allenamenti che avrete svolto, non dalla costrizione con cui cercate di manipolare il vostro pensiero.

L'energia mentale di ciascuno di noi (tanta o poca che sia) ha un limite e non potete assegnarle troppi compiti. Mentre giocate gran parte di questa energia viene consumata, inconsapevolmente, a regolare gli stati emotivi, altra energia viene spesa a tener fuori dal livello di coscienza le numerose occasioni di disturbo della sala, altra viene deliberatamente consumata per le questioni scacchistiche vere e proprie: analizzare e valutare la posizione, cercare di capire ciò che intende fare l'avversario, calcolare le varianti, ecc. Davvero sarebbe troppo pretendere che un'ulteriore parte considerevole di energia mentale possa essere disponibile per disciplinare il pensiero *mentre state giocando* una partita di impegno. Per adempiere a quest'ultima funzione dovrete sottrarre energia mentale ad altro, e ciò non andrebbe bene.

Detto questo, non è che non si possa far nulla per dare un po' di ordine al nostro pensiero. Ci si può disciplinare anche durante la partita, seppure per scansioni molto grossolane, nel modo in cui organizziamo pensiero.

Ad esempio: il fatto che prima di eseguire la mossa ci si accerti per qualche secondo di non stare trascurando una minaccia forte può essere disciplina-

to senza consumare eccessiva energia mentale. Non ci vuole molto a dirsi: "Aspetta Matteo! Non è che stai per prenderti il matto?".

Ci si può costringere a ciò anche senza sprecare troppa energia.

Le note che seguono cercheranno di mostrare come il passaggio da un livello di principiante a quello di maestro sia anche una transizione dal modo di un pensare fondato sulle minacce a un pensare fondato sulla posizione.

Il pensiero-minacce segue grossomodo questa linea:

c'è un punto da minacciare?

Si -> allora lo attacchiamo.

No -> eseguiamo una mossa qualunque, magari una che si gioca spesso (h3, Cf3 Ad3, ecc.)

l'avversario para la minaccia?

No -> bene, proprio quello che avevamo sperato. Stop.

Si -> si hanno due casi:

a) La difesa è inadeguata e allora è come il precedente punto (**No**). Stop.

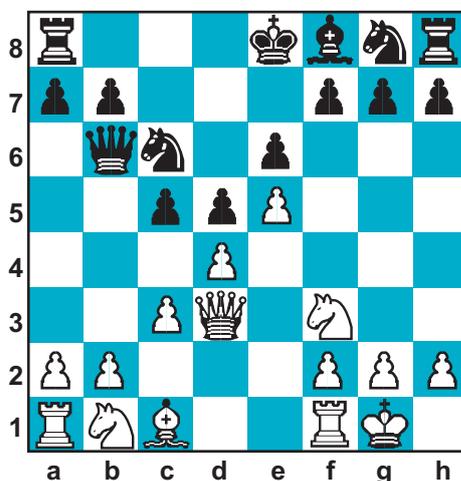
b) La difesa è sufficiente: riprendiamo dall'inizio (c'è un punto da attaccare?...)

Da notare che la speranza è sempre quella che, saltando di minaccia in minaccia, l'avversario a un certo punto finisca in una situazione in cui non riesca a difendersi.

Qualcuno ha chiamato questo modo di giocare: *gli scacchi della speranza*. Vediamone un esempio.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Db6 5.Cf3 Ad7 6.Ad3 Ab5 7.0-0 Axd3 8.Dxd3 Cc6 [era migliore 8...Da6!] Osserviamo il diagramma:

diagramma III-01



Nahaissi-Clementi
Cernusco,
01.03.1993

Siamo ancora in fase di apertura, ma la posizione già indica il campo di azione dei rispettivi colori: per

il Bianco sarà il lato di Re e per il Nero sarà il lato di Donna.

Il Nero è riuscito a cambiare il suo Alfiere cattivo e ora sta premendo sul punto critico d4, tuttavia ha un problema: lo sviluppo del lato di Re. Il modo più lineare per sviluppare i pezzi sarebbe: Cg8-e7-f5 (o g6), poi Ae7, poi 0-0.

Il Bianco può intralciare questo piano costringendo il Nero a ingombrare la casa e7 con l'Alfiere e pertanto le mosse successive del Bianco sono corrette.

9.dxc5! Axc5 10.b4 Ae7

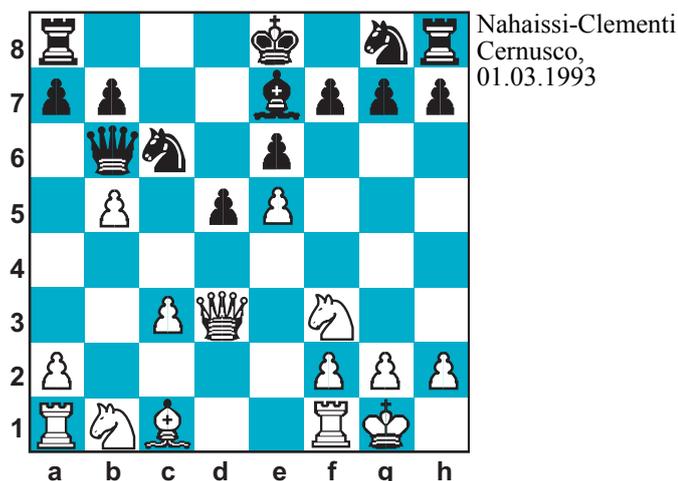
Ci si può chiedere se il mio avversario abbia giocato così per consapevolezza posizionale oppure semplicemente perché ha visto un modo per attaccare l'Alfiere. A proposito non si può essere certi, ma io sono propenso a credere a questa seconda ipotesi, visto come proseguì il gioco.

Con le sue ultime due mosse il Bianco ha ottenuto un risultato importante: ha creato difficoltà allo sviluppo del lato di Re del Nero e si è procurato spazio proprio là dove il Nero dovrebbe avere più agio. Se adesso il Bianco potesse soffocare i pezzi del lato di Donna, potrebbe poi dedicarsi all'attacco sul lato di Re evitando di subire il controgio.

Ma il mio avversario (un prima sociale e perciò del tutto giustificabile; la mia non vuole essere una critica allo scacchista, ma solo al *pensiero-minacce*) non comprende questo e parte con un'altra minaccia: **11.b5?**

Una mossa del tutto antiposizionale. La mossa giusta era l'affiancamento dei pedoni con 11.a4. La spinta effettuata è sicuramente una minaccia (se il Nero non vede... perde il Cavallo), ma procura all'avversario splendide case per le manovre dei pezzi neri.

diagramma III-02



Come si vede nel diagramma, il Nero dispone adesso delle case a5 e c4 per il Cavallo e c5 per l'Alfiere, vanificando la mossa precedente.

11...Ca5 12.Ae3

Altra minaccia; era probabilmente meglio forzare il cambio degli Alfieri con 12.Aa3, ma l'attacco alla Donna era più attraente (magari il Nero non se ne sarebbe accorto!).

12...Dc7 13.Cbd2 b6 14.Tac1 Tc8 15.Tfe1 Aa3 16.Tc2 Cc4 17.Af4 le mosse del Bianco hanno una costante: o sono di minaccia o sono di difesa. Ben

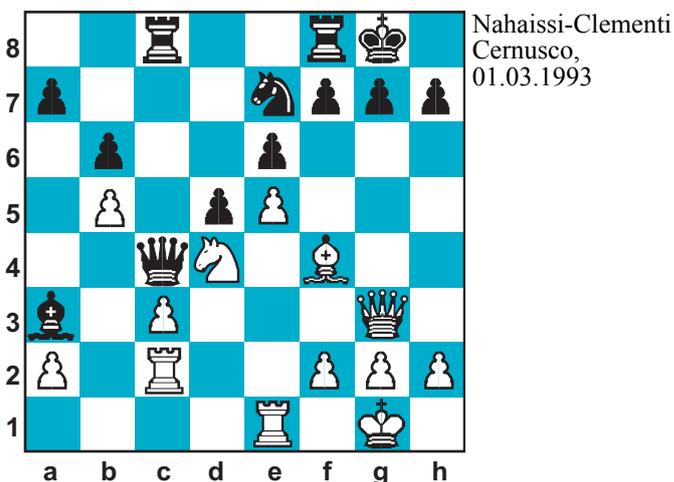
poche sono mosse tese a realizzare un benché minimo piano strategico. La posizione è arrivata a un punto che non offre al Bianco molte prospettive, tuttavia si poteva almeno cercare un piccolo compenso posizionale nel cambio dell'Alfiere cattivo. Più indicata era pertanto 17.Ag5 con l'idea di AxC non appena il Nero avesse giocato Ce7. Un'altra idea sarebbe stata quella di giocare 17.Ad4. L'Alfiere si sarebbe ridotto alla più totale passività, ma avrebbe tenuto insieme la struttura pedonale e avrebbe evitato l'occupazione della casa c5 a opera dell'Alfiere bianco.

17...Ce7 18.Cd4 il Bianco non ha nulla da minacciare e pertanto gioca una mossa standard. Ma quel Cavallo centralizzato non svolge una reale funzione dal momento che non gli è possibile collocarsi stabilmente in c6.

18...0-0 19.Cxc4 questo cambio autoelimina un potenziale difensore del punto c3. Era preferibile 19.Cb1, oppure la preparazione di un contrattacco con 19.Dg3, ma queste erano considerazioni posizionali-strategiche, mentre il cambio era una mossa tatticamente semplice.

19...Dxc4 20.Dg3

diagramma III-03



La mossa che al tratto precedente era una preparazione di contrattacco, adesso è solo una minaccia ingenua. Questa cosa è importante da capire.

Alla mossa 19^{ma} in c4 c'era un Cavallo nero, ora c'è la Donna e ciò cambia tutto. Prima, infatti, la mossa Cg6 non era opportuna in quanto il Bianco ne avrebbe approfittato per collocare un Cavallo in c6; pertanto la mossa 19.Dg3 non sarebbe stata una semplice minaccia, ma un modo per forzare il Nero a peggiorare un poco la disposizione dei suoi pezzi. Egli, non potendo giocare Cg6 avrebbe dovuto levare la Torre da f8, indebolendo f7, oppure giocare la pessima g6, che avrebbe creato problemi alle case scure intorno al Re. Adesso invece dopo 20...Cg6, la mossa Cc6 non è possibile a causa del doppio attacco sull' Af4, e non solo.

20...Cg6!? 21.Ad2? ancora una mossa antiposizionale. Il Bianco gioca una mossa di pura difesa, anche se non ce n'è bisogno, ma il pensiero-minaccia funziona così: o si minaccia o si devono parare le minacce dell'avversario. La mossa giusta era 21.Ae3, perché a essere debole in questo momento è soprattutto la diagonale che punta da c5 a f2. Chiaramente

21.Cc6 avrebbe causato la perdita del pedone b5, grazie alla presenza della Donna in c4.

21...Ac5 la minaccia ovviamente è **22...Axd4**, ma la collocazione dell'Alfiere in c5 sarebbe stata buona indipendentemente dall'esistenza di una minaccia, questa è la differenza dalla minaccia semplice.

22.Cf3 Dd3 era più lineare **22...Dxb5** ma all'epoca mi mancava molto il senso pratico e tendevo a cercare l'attacco risolutivo; il semplice guadagno di un pedone non era consono al mio carattere! ☹

23.Tb2 Tfd8 24.h4 cercando attacchi che non ci sono, qui il Bianco doveva cercare il cambio delle Donne con Cd4.

24...Ce7 25.Tbb1 Cf5 una minaccia alla Donna, ma anche un miglioramento della collocazione del Cavallo.

26.Dh3 d4 Finalmente può cominciare l'assalto. Però era preferibile giocare prima la prudente **26...h6**, che toglie all'Alfiere bianco la casa g5 e dà un buchino al Re in vista delle colonne che andranno ad aprirsi.

27.c4 Non sarebbe stato migliore: **27.cxd4 Cxd4 28.Ag5** (se ci fosse stato un pedone in h6 al Bianco sarebbe mancato anche questo sviluppo e il Nero poteva giocare **Ce2+** seguito da **Axf2**) **Td5 29.Rh2 Cxf3+ 30.Dxf3 Dxf3 31.gxf3 h6 32.Af4 Axf2** con chiaro vantaggio.

27...Dxc4 28.g4 era migliore **28.h5** per cercare di forzare la spinta in h6 e creare i presupposti per un attacco con **g4-g5** ecc., oppure spingere fino in h6 e indurre **g7-g6** con indebolimento della casa f6. Ma, come si vede, il Bianco preferisce la minaccia immediata, anche se in tal modo il Nero si difenderà con maggiore facilità in quanto l'attacco ha assunto già una direzione unica.

28...Ce7 29.h5 d3 30.h6 g6 è facile vedere come l'attacco scelto dal Nero abbia reso del tutto superflua la spinta **g2-g4** che rappresenta un puro e semplice indebolimento.

31.Ag5 Dxa2 32.Dh4 Td7 33.Ae3 Axe3 34.fxe3 Cd5 35.e4? il Bianco ha in mente il matto in g7 e non vede altro. Egli parte a minacciare il Cavallo con l'idea di **Df6** e poi **Dg7**, ma la minaccia è talmente gustosa al suo palato che non si sofferma a considerare ciò che intende fare l'avversario, come se una minaccia possa essere forte per il solo fatto di essere una minaccia. Qui ci si doveva difendere con **35.Tbc1**, anche se la partita è ormai difficile da sostenere per il Bianco.

Ora la partita finì rapidamente:

35...Cf4 36.Dg3 [36.Dh2] 36...Ce2+ 37.Txe2 Dxe2 [37...Dxb1+ 38.Te1 Tc1] 38.Te1 Db2 39.Df4 Db4 [39...d2! 40.Td1 (40.Cxd2 Txd2) 40...Tc1] 40.Df6 Df8 41.g5 d2 42.Cxd2 Txd2 0-1

Abbiamo avuto un saggio (tutt'altro che infimo) di pensiero-minaccia in azione.

Il pensiero-minaccia, che spesso dà risultati quando gli avversari sono anch'essi principianti, fallisce quasi sempre in presenza di avversari più esperti. Qual è la ragione di ciò?

Ciò che difetta al pensiero-minaccia è un principio

importante che, salvo il caso in cui la minaccia sia imparabile, ha una validità del tutto generale:

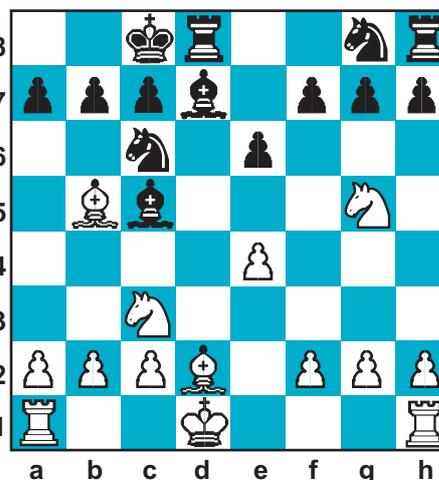
ogni minaccia deve servire a migliorare la posizione di chi l'attua e peggiorare quella di chi la subisce

Una minaccia che non migliori la nostra posizione, o che addirittura la peggiori, è una minaccia sempre inutile e dannosa. Essa consuma una mossa che avremmo potuto impiegare molto meglio.

Questo è un punto molto importante e vale la pena di evidenziarlo con qualche esempio ricavato da nostre partite.

Nel recente torneo Primavera 2005 si raggiunse questa posizione con la mossa al Bianco:

diagramma III-04



Il Bianco aveva giocato qui **9.Cg5**. Questa mossa minacciava **Cxf7** con simultaneo attacco alle due Torri.

La minaccia è forte, ma migliora la posizione del Bianco?

Certamente no. Appena il Nero avrà parato la minaccia, il Nero si troverà con un Cavallo sospeso e il pedone f2 sotto attacco, mentre l'avversario avrà sviluppato un pezzo.

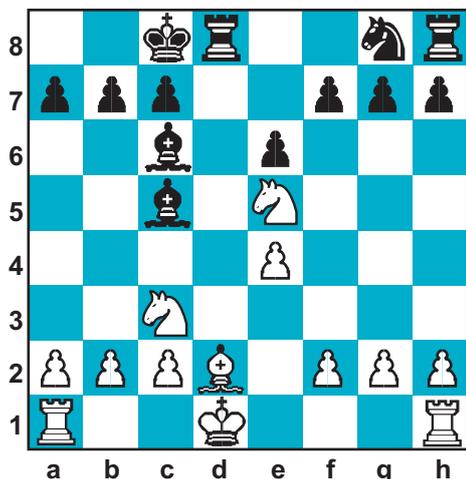
Seguì infatti: **9...Ch6** (difende f7 e sviluppa un pezzo) **10.Tf1 f6** (ricaccia il Cavallo e rende solido il pedone 'f') **11.Axc6 bxc6 12.Cf3 Cg4**. Quest'ultima mossa è una minaccia decisamente più accettabile perché costringe il Bianco a mettere il Re in una posizione più esposta (il Bianco dovette difendere il pedone f2 con **13.Re2**, mentre idealmente la posizione migliore per il Re sarebbe stata c2).

A questo proposito si può discutere se la posizione del Bianco dopo **13.Re2** sia davvero peggiorata, ma così poteva apparire al conduttore dei pezzi neri. La sua minaccia era pertanto soggettivamente giustificata. Con questo intendo dire che un conto è effettuare una minaccia fine a se stessa e un conto è effettuarla in base a una valutazione posizionale, anche se non del tutto convincente.

Quest'ultimo è un gradino di pensiero decisamente più elevato.

Nell'esempio appena presentato, il Bianco doveva giocare semplicemente **9.Axc6** e sulla risposta **9...Acx6** continuare con **10.Ce5**, ottenendo la seguente posizione:

diagramma III-05



Il Bianco è preferibile.

Sussiste ancora la minaccia di catturare il pedone in f7 e attaccare entrambe le Torri, ma a questa si aggiunge anche la minaccia di cambiare il Cavallo sull'Alfiere togliendo così al Nero il beneficio della coppia degli Alfieri.

È una minaccia abbastanza forte, dunque, ma ciò è sufficiente per decidere di effettuarla?

Per il pensiero-minaccia sì, per il pensiero posizionale non ancora.

Perché il pensiero posizionale possa dare il via al calcolo delle mosse (qui semplicissimo) occorre che la valutazione della posizione finale sia migliore di quella iniziale. Vediamo se è così.

Dobbiamo presupporre che l'avversario pari la minaccia nel modo migliore possibile.

È chiaro che una mossa come 10...Ca6 basti a parare la minaccia 11.Cxf7 ma non a evitare il cambio degli Alfieri. Per parare entrambe le minacce il Nero deve giocare forzatamente **10...Ae8**.

La mossa 10.Ce5 è stato un colpo inutile?

Ancora una volta il pensiero-minaccia e quello posizionale divergono nei giudizi.

Per il pensiero minaccia il colpo è andato a vuoto perché il Nero non ha cambiato l'Alfiere né ha perso il pedone f7 (con conseguente perdita della qualità).

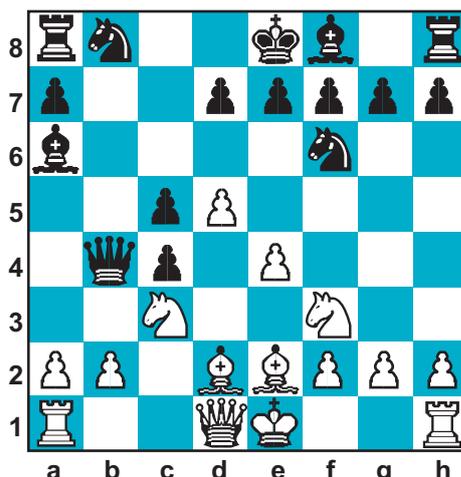
Per il pensiero posizionale, che mai aveva sperato in un vantaggio materiale, il colpo è andato a segno, perché il Nero è stato costretto a ritirare un pezzo nell'ottava traversa (un involuppo invece di uno sviluppo), rendendolo estremamente passivo, inoltre la comunicazione tra le Torri nere si è ulteriormente allontanata. Il Nero ha notevolmente peggiorato la posizione anche se il Cavallo bianco non potrà restare stabilmente in e5.

Nel diagramma della pagina seguente vediamo un secondo semplice esempio tratto dallo stesso torneo dell'esempio precedente.

Il Nero, anziché ritirare la Donna da a5 in c7, oppure continuare la sistemazione dei suoi pedoni con 7...d6, preferì attaccare il pedone b2 con **7...Db4**. Una minaccia diretta, dunque. Non credo che il Nero avesse la speranza segreta che l'avversario non se ne accorgesse, ma certo non si preoccupò del miglioramento della sua posizione. Oltre a ciò cadde in quell'errore che Soltis denomina *assunto*,

vale a dire il credere che l'avversario sia obbligato a giocare come abbiamo in mente noi.

diagramma III-06



La posizione dopo 7...Db4.

Il Nero probabilmente riteneva che il Bianco avrebbe giocato 8.Dc2, ma il Bianco disponeva di una controminaccia del tutto corretta. Infatti giocò: **8.e5 Cg4 9.h3 Ch6**, con due mosse ottenne un centro di pedoni affiancati e sospinse il Cavallo nero al bordo della scacchiera (pertanto ottenne entrambi i vantaggi: migliorare la propria posizione e peggiorare quella dell'avversario).

La minaccia del Nero non era corretta, quella del Bianco sì.

Compreso bene come il pensiero-minaccia non sia sufficiente a farci salire di livello nella scala della competenza scacchistica, vediamo che cosa possiamo chiedere alla nostra mente senza distoglierla dalla partita stessa.

Io penso che un giusto ordine di attività cerebrale (che non deve a ogni mossa forzatamente attraversare tutte le fasi) sia questo:

1. una prima occhiata per vedere che non ci siano minacce grossolane e, nel caso ce ne siano, si elencano tutti i modi che riusciamo a trovare per pararle (dai sistemi più attivi a quelli più passivi);
2. se non ci sono grosse minacce evidenti, si guarda se nella posizione esistono motivi tattici, vale a dire si ricerca la presenza di pezzi indifesi, di possibili attacchi doppi, di scacchi o attacchi di scoperta... in tal caso si passa direttamente al punto 4;
3. se non vediamo alcun motivo tattico che indirizzi la nostra ricerca delle mosse, allora è il momento di fare un'analisi posizionale e cercare di capire quali sono i nostri elementi di forza, quali di debolezza e il lato in cui i due colori dovranno sviluppare un gioco attivo.
4. Individuato il lato di azione è messa a fuoco la posizione ideale che vorremmo si realizzasse nella nostra posizione, dobbiamo cercare le mosse concrete da giocare, a quel punto vedremo se la nostra idea è solo un pio desiderio, da rinunciarvi subito e cercare altro, oppure se essa è effettivamente suscettibile di realizzazione.

5. Un riesame rapido per essere sicuri di non avere trascurato nulla e quindi finalmente giochiamo la nostra mossa.

Queste possono essere grosso modo le fasi che si possono attuare, all'interno di ogni fase, tuttavia, conviene agire come si è abituati, senza costringerci ad alcuna forzatura.

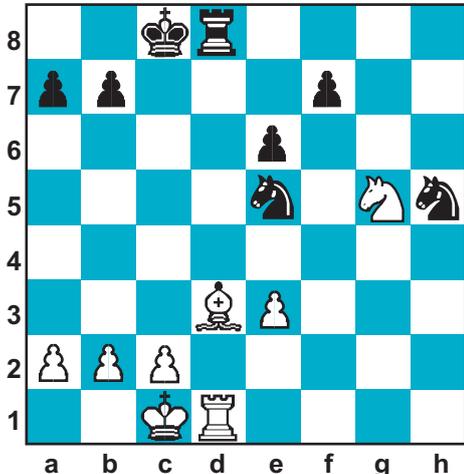
Pertanto, le note che seguiranno vanno considerate semplici consigli, da attuare se vengono in mente, e non una metodologia da applicare. Passiamo a esaminare ogni singola fase.

Fase 1 – l'individuazione di grosse minacce

In presenza di una minaccia evidente è inutile analizzare strategicamente e mettersi a cercare mosse giocabili ad ampio raggio. Bisogna per forza rispondere alla minaccia, ma esistono vari modi per farlo. Io consiglio di non fermarsi al primo che viene in mente e soprattutto non dare per scontato che esista solo quel modo per parare la minaccia (laddove ce n'è veramente uno solo non conviene perderci tempo, ma bisogna essere certi che ce ne sia uno solo).

La risposta che diamo alla minaccia può essere una risposta interamente passiva, oppure può trattarsi di una controminaccia e, in quest'ultimo caso, bisogna assicurarsi che sia più forte della minaccia del nostro avversario e che questi non disponga di una contro-controminaccia ancora più forte. Osserviamo il seguente diagramma:

diagramma III-07



Una variante della Sahovic-Botvinnik Belgrado 1969

Il Bianco aveva giocato **22.Cg5** minacciando di catturare il pedone f7. Il Nero aveva parato la minaccia con **22...Ce5**, raggiungendo la posizione del diagramma. Che cosa dobbiamo pensare? Con questa mossa il Nero davvero difende il pedone f7?

Che cosa consigliereste al Bianco?

.....

Il Bianco si accorge che la difesa è inadeguata e che può ugualmente giocare **23.Cxf7** in quanto su **23...Cxf7** dispone della nuova minaccia (imparabile perché doppia) **24.Ag6**. Il Bianco recupera il pezzo con un pedone in sovrappiù. Il Nero può pareggiare il conto giocando **23...Txd3**, cui seguirebbe **24.Cxe5 Txe3**. Con tutta probabilità la partita finirebbe patta, ma il Nero ha una struttura di pedoni meno buona (a

causa del pedone isolato) ed è lui che eventualmente rischierebbe una sconfitta.

Facciamo il bilancio della questione:

il Bianco gioca **22.Cg5** e minaccia il pedone f7;

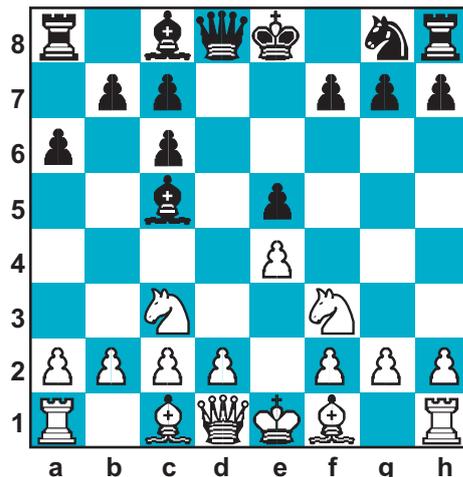
il Nero con **22...Ce5** effettua una minaccia più forte (se tu prendi il pedone io ti prendo il Cavallo);

il Bianco ha una controminaccia forte almeno pari: dopo la cattura del Cavallo in f7, **24.Ag6** recupera il pezzo.

In partita il Bianco non giocò **23.Cxf7**, ma scelse **23.Th1** e i due giocatori si accordarono per la patta. Se i due contendenti fossero stati giocatori normali si poteva pensare a una variante non vista, ma trattandosi di Sahovic Bianco e Botvinnik Nero, forse dovremmo cercare meglio. Non tarderemmo allora a scoprire che alla controminaccia **24.Ag6** è possibile contrapporre una contro-controminaccia ancora più forte: **24...Cg3!** Questa mossa minaccia addirittura il matto in due e il Bianco non ha niente di meglio che rassegnarsi alla perdita del pezzo e cambiare le Torri.

Molta attenzione va tenuta anche alle possibilità difensive dell'avversario quando si vuol rispondere a una minaccia con una controminaccia. Vediamo un caso tratto dal nostro torneo Primavera:

diagramma III-08



Le mosse che portarono a questa posizione furono:
 1.e4 e5
 2.Cf3 Cc6
 3.Ab5 a6
 4.Axc6 dxc6
 5.Cc3 Ac5?

Il Bianco ha appena giocato **5.Cc3**, mantenendo l'attacco sul pedone e5. Il Nero, anziché difendere il pedone con la semplice ma passiva **5...Ad6**, oppure con **5...f6**, accettando qualche difficoltà per lo sviluppo del lato di Re, oppure ancora inchiodando il Cavallo con **5...Ag4**, che comporta però a un certo punto il cambio dell'Alfiere sul Cavallo, preferì giocare in maniera più tattica e proseguì con **5...Ac5**. Qual è stato il calcolo?

Più o meno questo: lasciamo che il Bianco prenda in e5, io gioco **Dd4** minacciando il matto in f2 e nello stesso tempo attacco il Cavallo. Per non prendere matto il Bianco deve cedere il Cavallo.

Calcolo sbagliato. Dopo **5...Ac5 6.Cxe5 Dd4** seguì **7.Cd3** e il Bianco salvò capra e cavoli, restando con un bel pedone in più.

Fase 2 – l'individuazione di motivi tattici

Se la fase precedente era caratterizzata da una situazione forzante che, se trascurata, ci avrebbe

apportato un danno, qui si tratta invece di osservare se nella posizione esistono le condizioni minime per la realizzazione (nostra o del nostro avversario) di minacce imparabili.

Bisogna sempre ricordare una cosa ripetuta da diversi autori: la tattica ha la precedenza sulla strategia. L'affermazione in sostanza significa questo: è inutile elaborare sofisticati piani strategici se il nostro avversario con un colpo tattico ci sottrae una Torre o peggio. A meno che non si tratti di un sacrificio calcolato, la perdita di un pezzo significa quasi sempre la sconfitta (o la vittoria se lo catturiamo noi).

Questa fase 2 è molto importante, perché dalle conclusioni che trarremo verrà impostata la fase successiva.

Sull'individuazione dei motivi tattici ho tenuto delle lezioni in playchess le cui dispense si trovano in Caissa, nella sezione Articoli e lezioni. Qui riassumo molto.

La ricerca delle mosse e il calcolo delle varianti tattiche richiede sempre molto tempo e fatica; è chiaro che prima di imbarcarci in tale lavoro dobbiamo almeno avere delle ragioni (i motivi tattici) che ci inducano a farlo.

Se vediamo, ad esempio, che il Re e la Donna avversari si trovano esattamente in una posizione in cui potrebbero cadere sotto un attacco doppio di Cavallo, vale la pena di osservare se riusciamo a individuare una linea forzante per realizzare il colpo tattico. Analogamente, se è il nostro Re e la nostra Donna che si trovano in quelle condizioni, allora prima di compiere la nostra mossa dobbiamo accertarci che l'avversario non abbia una qualche variante forzata per mettere i nostri pezzi sotto doppio attacco.

Si comprende che individuare i motivi tattici è molto importante e vale la pena di elencare i più comuni:

1. *Pezzi sospesi* (non protetti) = un proverbio dice: *pezzo sospeso, pezzo preso*. Un pezzo indifeso è un ottimo motivo tattico perché quasi sempre si trova una linea che sfrutti questa debolezza.
2. *Eliminazione del difensore* = in questo colpo tattico si cade con grande frequenza. Un pezzo è sotto attacco, ma non ci preoccupiamo perché è difeso da un altro pezzo. Questo è un errore: bisogna invece preoccuparsene! Se viene attaccato ed eliminato il pezzo difensore, cade subito anche l'altro. Pertanto è bene osservare se nella posizione sussistono situazioni simili che potrebbero essere sfruttate.
3. *Scacchi* (compreso, sebbene impropriamente, anche lo scacco alla Donna) = la possibilità di scacchi di scoperta, oppure scacchi con scoperta (la differenza è che nel primo caso un pezzo si muove scoprendone un altro che dà scacco, nel secondo è il pezzo che si muove che va a dare scacco), un Re indifeso per cui si intuisce la possibilità di dare uno scacco matto, una posizione molto ristretta della Donna per cui potrebbe essere catturata. Sono tutti motivi che giustificano la ricerca tattica.
4. *Attacchi doppi* = possono essere forchette di

pedone, infilate di Alfiere o di Torre, doppi di Cavalli. Ogni volta che vedete un certo allineamento di pezzi, chiedetevi subito se per caso non si possa trovare qualche bel tatticismo che permetta un attacco doppio. E non si tratta di guardare solo i pezzi, l'attacco doppio può essere anche composto di due minacce forti (ad esempio una minaccia di matto forzato in poche mosse e l'attacco a un pezzo).

Se osservate le iniziali di ogni voce vedrete che si compone la parola *PESA*, quella stessa che in un'altra occasione ho consigliato come trucco mnemonico da utilizzare prima di eseguire una mossa, al fine di evitare grosse sviste. Lo stesso acronimo funziona anche qui, ma in fase di ricerca (e non di controllo) occorre guardare più a fondo.

5. *Pezzi prigionieri* = si tratta di sfruttare la scarsa mobilità di qualche pezzo, per cui il pezzo può essere imprigionato e catturato:
6. *Pezzi sovraccarichi* = Se un pezzo deve parare due minacce, ad esempio un matto in ottava e la cattura di un Cavallo, chiaramente è possibile metterlo in condizioni tali per cui non possa far fronte ad entrambi i compiti e una delle due minacce può diventare imparabile.
7. *Inchiodature* = in un certo senso questa voce assomiglia alla 5, si tratta sempre di scarsa mobilità. Il colpo tattico consiste nell'attaccare il pezzo inchiodato (che come tale presumiamo non possa muovere) con più forze di quante l'avversario possa mobilitarne alla difesa. Dobbiamo però essere sicuri che il pezzo non possa muovere davvero, altrimenti potremmo finire noi sotto un colpo tattico!
8. *Punti critici* = un punto critico è una casella occupata da un pedone o da un pezzo, difesa tante volte quanto essa è attaccata (ad esempio un Cavallo e una Torre che attaccano e una Torre e un Alfiere che difendono). Un punto critico può spesso diventare debole quando subentra un ulteriore pezzo attaccante che il difensore non può pareggiare. In questo caso il pezzo che occupa la casella deve ritirarsi, oppure è catturato. La cattura è sicuramente un fatto tattico, mentre il ritiro dipende dalle situazioni se interpretarlo tatticamente o posizionalmente.

Credo di aver elencato i motivi tattici più comuni e se ne ho scordato qualcuno non ha importanza. Ciò che conta è maggiormente il capire che una certa posizione può essere osservata in modo posizionale-strategico, oppure in modo tattico-combinativo e che il decidere per un approccio o per l'altro dipende dalla propria capacità di osservazione.

A proposito vi raccomando di impiegare il sistema di osservazione che vi viene più spontaneo. C'è chi preferisce osservare a "volo di uccello", senza soffermarsi troppo su ciascun elemento, ma lasciando che siano le cose più evidenti ad attrarre il suo occhio. Si tratta di un approccio di tipo intuitivo tutt'altro che inefficace. Altri preferiscono utilizzare un metodo più

sistematico di osservazione, per cui seguono un ordine costante che può essere il *PESA*, oppure un ordine spaziale (osservano le varie zone della scacchiera in cui ci sono costellazioni di pezzi), o ancora seguono un ordine stabilito dall'importanza della possibile minaccia: prima gli scacchi al Re, poi alla Donna, ecc.). Altri ancora impiegano metodi misti in varie forme.

Va tutto bene. Non preoccupatevi di questo. L'importante è che negli allenamenti cerciate di attuare osservazioni il più accurate possibile, ma in torneo date fiducia alla vostra mente, che troverà da sola il metodo più efficace per voi.

Vediamo ora qualche esempio di conduzione (giusta o errata) di questa fase.

Osserviamo questo diagramma:

diagramma III-09

Una posizione derivata dall'Ovest-indiana:

1.d4	Cf6
2.c4	e6
3.Cf3	b6
4.g3	Ab7
5.Ag2	Ae7
6.Cc3	0-0
7.0-0	Ce4
8.Dc2	Cxc3
9.Dxc3	c5
10.Td1	d6

Deve muovere il Bianco.

Cerchiamo eventuali motivi tattici e decidiamo poi se conviene passare all'esame delle mosse candidate (quelle che potrebbero essere utili) e alle varianti.

Io credo che balzi subito all'occhio l'Alfiere in b7 indifeso. Però diamo un'occhiata veloce per vedere se esiste qualche altro motivo. Esiste una vaga possibilità di attacco alla Donna a opera della Td1, ma si vede subito che è cosa remota. Dobbiamo pertanto concentrarci sull'Ab7.

Per attaccarlo sarebbe necessario rimuovere il Cf3. L'ideale sarebbe che questo Cavallo potesse spostarsi creando una minaccia più forte, ad esempio dando scacco, oppure attaccando una Donna o minacciando un matto...

Purtroppo il Cf3 non è in grado di dare scacco; invece potrebbe attaccare la Donna nera se questa si trovasse in g6, ma non è così; ancora: potrebbe minacciare il matto se la Donna bianca fosse in c2 o in d3, ma non si trova lì... L'attacco mediante scoperta di Cavallo non funziona, tuttavia l'esame (rapidissimo) non è stato inutile. Esistono dei tatticismi nascosti che in caso di errore dell'avversario potrebbero essere sfruttati.

Non abbandoniamo ancora l'Ab7, però. Se avessimo la Donna in b3, ecco che sarebbe minacciato il pedone c5. Infatti sia il difensore d6, sia il difensore b6 risulterebbero inchiodati e il Bianco guadagnerebbe un pedone con dxc5.

Il Bianco dispone dunque di due minacce che

potrebbe attuare: Dc2 o Dd3, oppure Db3. Al momento, però, queste sono però soltanto minacce e non dobbiamo giocare una sola perché speriamo che l'avversario non se ne accorga. Dobbiamo affrontare la questione non tatticamente ma posizionalmente, dal momento che non vediamo alcun seguito *forzante* che possa sfruttare la debolezza dell'Ab7.

Sarebbe inutile perdere tempo a cercare mosse e a calcolare varianti, qui dobbiamo effettuare un'analisi posizionale e ragionare in termini strategici. E ora:

se l'esigenza strategica dovesse indicare come mossa migliore una di quelle che crea anche una minaccia tattica, saremo ancora più contenti di giocarla, ma qui non è la minaccia tattica a giustificare la mossa.

Se 11.Dc2, ad esempio, fosse la mossa posizionalmente migliore, giocandola noi minacciamo anche il guadagno dell'Ab7 e forse anche della Ta8 grazie a 12.Cg5, ma non è questa minaccia a farci decidere per la mossa. Noi dobbiamo chiederci se la nostra posizione dopo 11.Dc2 migliora o peggiora. Vediamo:

11.Dc2 Cc6 (la minaccia non c'è già più, ma a noi questo non interessa) **12.dxc5 bxc5 13.b3 a5!**

diagramma III-10

Il seguito con 11.Dc2:

11.Dc2 Cc6
12.dxc5 bxc5
13.b3 a5!
 Il Nero ha l'iniziativa.

Il Nero ha l'iniziativa e va a realizzare l'attacco di minoranza. La mossa 11.Dc2 non era la mossa migliore. Dobbiamo cercare altro, forse 11.Af4 o 11.cxd5 o 11.b3, al momento ciò non interessa.

L'esempio ha mostrato una situazione in cui il Bianco deve subito rinunciare a eseguire un esame tattico approfondito e cercare invece di trovare le ragioni posizionali al fine di giungere a un piano di gioco. Dovrà in sostanza passare alla fase successiva, l'analisi posizionale.

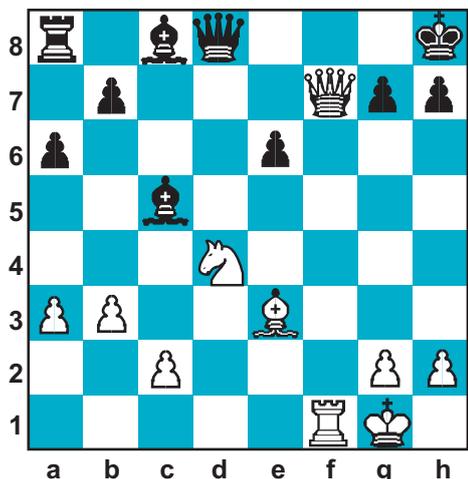
Ben diversa sarà la situazione quando i motivi tattici saranno numerosi e s'intrecceranno in varie maniere.

Osserviamo l'esempio del diagramma che segue nella prossima pagina.

La mossa è al Bianco.

Qui i motivi tattici sono sovrabbondanti e la difficoltà sta piuttosto nel coordinarli. Il problema è infatti quello di capire quale motivo tattico (o quali) può condurre a un vantaggio più sicuro.

diagramma III-11



Muove il Bianco
Quali sono i motivi tattici di questa posizione?

I motivi tattici più evidenti sono:

- Debolezza dell'ottava traversa (il Re privo di mobilità)
- L'Alfiere in c5 è indifeso
- La Donna nera è indifesa
- La Donna nera è attaccabile dal Cavallo
- Il Cavallo può minacciare il matto saltando in e6 o in f5
- Il punto g7 è critico
- Il Cd4 è debole (attaccato due volte e difeso una sola)
- L'Ae3 è indifeso
- Il Cd4 è inchiodato
- Il Re e l'Ae3 sono allineati sulla diagonale

A guardare bene forse c'è altro, ma a noi l'elenco basta e avanza. Qui un giocatore deve subito passare a cercare mosse candidate e calcolare varianti concrete, mentre sarebbe assurdo gingillarsi con questioni posizionali del tipo: struttura dei pedoni, conquista dello spazio, ecc.

In una situazione simile abbiamo motivi sufficienti per dedicare anche mezz'ora o più al calcolo.

Per la cronaca, la posizione è vincente per il Bianco, anche se vanno calcolate diverse cose (per la verità non eccessivamente difficili per un maestro):

1.Cc6 bxc6 [1...Axe3+ 2.Rh1 Dg8 (2...bxc6 3.Df8+ Dxf8 4.Txf8#) 3.Dxg8+ Rxg8 4.Ce7+ Rh8 5.Tf8#] **2.Axc5 Ad7** [2...h6 3.Dg6 Ad7 4.Tf8+] **3.Ad4 Dg8 4.Dxd7 Td8 5.Axg7+** e vince

Un'ultima considerazione.

Chi finisce spesso in zeitnot (mancanza di tempo) spesso dipende da un errato comportamento in questa fase. Invece di fare distinzione tra esigenza posizionale ed esigenza tattica, tratta ogni situazione come se fosse tattica, dedicando un gran tempo ad analizzare mosse e varianti, invece di concentrarsi su alcune semplici questioni strategiche.

E il bello è che dopo aver perso un sacco di tempo a calcolare mosse si arriva agli sgoccioli di tempo, tanto che non si è più in grado di calcolare niente!

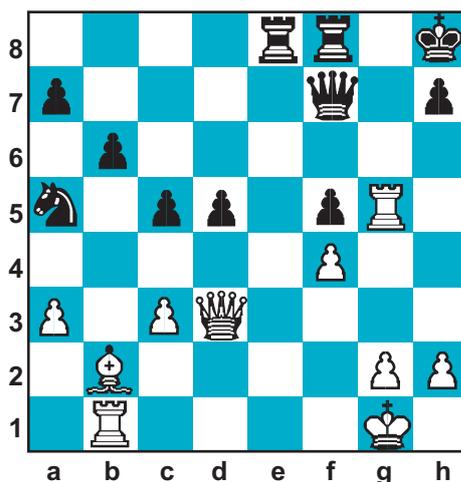
Divertitevi a guardare che successe in questa mia partita. L'avversario (Nero) era un 2N molto studioso delle aperture, io (Bianco) utilizzavo il "repertorio"

del Keene, repertorio che il mio avversario conosceva molto bene perché, come seppi dopo, lo utilizzava anche lui. Conoscendo perfettamente l'apertura (una Nimzoindiana, variante Samisch differita), sapeva anche crearmi tante difficoltà che da quella volta abbandonai la variante (tanto più che in seguito scoprii che le medesime difficoltà le aveva incontrate lo stesso Yusupov e ne era uscito male).

Appena esaurite le mosse di apertura il mio avversario cominciò a consumare tanto tempo anche nelle mosse più semplici e comunque riuscì a ridurmi in ... mutande!

Questa era la posizione alla venticinquesima mossa:

diagramma III-12



Muove il Nero

Il mio avversario cominciò a calcolare e calcolare, e io mi stupivo. Che cosa c'era da calcolare?

Vi sono solo due mosse buone e che non richiedono alcun calcolo; una è 25...Cc4 che blocca il pedone c3 e impedisce alla Tb1 di spostarsi e l'altra è Te4, una mossa del tutto standard in queste posizioni e che non comporta alcun pericolo. Ma forse il mio avversario voleva calcolare tutte le varianti fino al matto, dal momento che per eseguire la sua mossa impiegò qui 20 minuti.

Finalmente mosse e giocò... **25...De6.**

"Ma come?" pensai io "Non sa che la Donna sta meglio dietro la Torre?"

Tanto tempo per tirare fuori questa cosa!

Continuammo: **26.Td1 Td8 27.Dg3 Cc4 28.Te1 Df7** incredibilmente il Nero stava difendendosi e ogni mossa era una sofferenza: pensava e pensava e analizzava e calcolava...

Si ridusse a un zeitnot preoccupante, anche se non ancora drammatico.

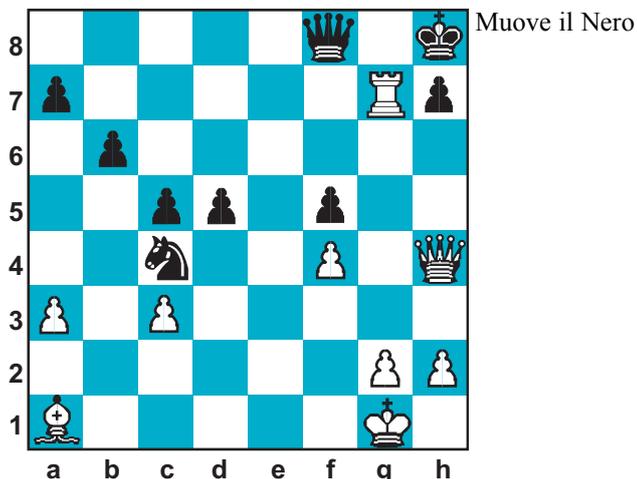
La partita proseguì: **29.Aa1 Tg8** (ma è lì che deve andare la Torre?) **30.Dh4 T:g5 31.Dxg5 Tg8.**

Anche per eseguire queste ultime mosse, che certo non richiedevano calcoli complicati, il mio avversario spese un tempo che non avrebbe dovuto spendere. Così da questo momento cominciò a giocare lampo.

32.Te7 Df8 33.Dh4 (giocata con piena sicurezza in ciò che sarebbe successo) **Tg7 35.Txg7.**

Giungemmo alla posizione seguente, quando al mio avversario mancavano meno di 3 minuti allo scadere del tempo:

diagramma III-13



Così ora, che avrebbe dovuto fermarsi ad analizzare un poco, non aveva più né tempo né energia per farlo. Le varianti, calcolate ultimamente con grande furia dovevano turbinargli impazzite nella testa perché giocò: **35...Dxg7??** e io proseguì soddisfatto con **36.Dd8+ Dg8 37.Df6+ Dg7 38.Dd8+** e patta.

Questo è il guaio: se si calcolano varianti e varianti quando non è necessario, poi non si ha più il tempo di farlo con calma quando davvero ce n'è bisogno.

Bisogna imparare a distinguere quando è il momento di calcolare e quando il calcolo non serve o è prematuro.

Se esistono motivi tattici sufficienti bisogna calcolare subito, altrimenti prima si deve analizzare, valutare, pianificare e solo dopo avviare il calcolo delle varianti.

Fase 3 – analisi e valutazione della posizione

Non posso soffermarmi a lungo su questa fase molto delicata e complessa. Essa è sviluppata nel Corso di base e qui posso solo offrire qualche cenno.

Soprattutto per ciò che riguarda questa fase occorre distinguere bene ciò che si deve fare durante un esercizio e ciò che si deve fare in torneo.

Scrivendo Dvoretzkij: “Il giocatore esperto, nel valutare la posizione, non tenta mai di coglierne immediatamente le peculiarità, non ne soppesa i vantaggi e gli svantaggi, sebbene sia proprio questo ciò che alcuni manuali vorrebbero spingervi a fare. Un simile calcolo dovrebbe svolgersi a livello subconscio.” E continua: “L’arte della valutazione consiste nella capacità di cogliere l’essenza di una posizione, di individuare cioè quelle caratteristiche (e solo quelle) che devono essere prese in considerazione nella ricerca della mossa migliore”.

Parole sacrosante.

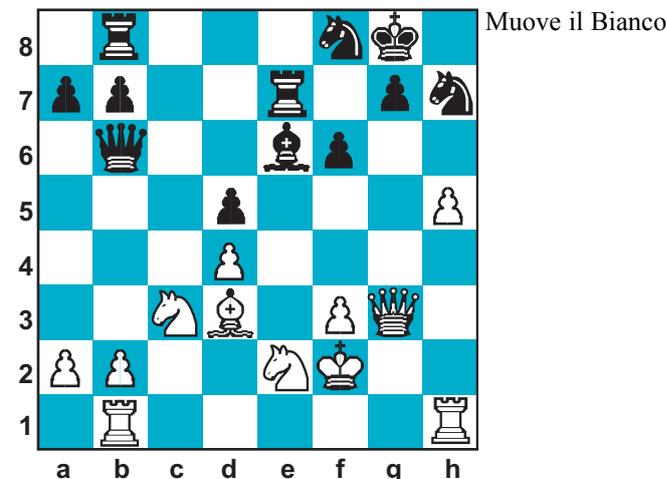
Il giocatore esperto, similmente a un bravo medico che da pochi sintomi comprende lo stato di salute del paziente, da pochi segnali comprende le caratteristiche della posizione. Però Dvoretzkij aggiunge anche: “Durante lo studio però è utile tradurre in pensiero conscio la vostra percezione...”

In sostanza, osservare con ordine, analizzare e verbalizzare l’analisi, formulare ipotesi... attività neces-

sarie durante lo studio, per poter giungere al momento in cui, in torneo, un’occhiata vi basterà per cogliere l’essenza della posizione.

C’è una posizione esercizio di Dvoretzkij che mi è piaciuta molto e che trovo grandemente significativa:

diagramma III-14



L’analisi della posizione qui è molto facile perché lo squilibrio tra Bianco e Nero è evidente.

Il Bianco ha più spazio sul lato di Re, i pezzi più attivi, la colonna ‘g’ e la diagonale b1-h7 aperte e che danno direttamente sul Re nero. Vi sono case ottime per la manovra dei pezzi, ad es. la casa c5, la casa f4. Il Nero, poi, ha un pedone arretrato su colonna aperta (g7) che offre una scarsa protezione al Re, per cui il Re nero è più insicuro di quello bianco... Questi gli squilibri a favore del Bianco, ma ci sono anche elementi di parità: il Nero ha un pedone debole in d5, ma anche il Bianco ne ha uno debole in d4, ciascun colore ha una Torre in attacco e una in difesa, i Cavallo al momento si equivalgono.

Però il Bianco ha l’iniziativa e deve cominciare a delineare un piano. Da dove iniziare? O meglio, quale squilibrio sfruttare?

L’idea che viene subito in mente è l’attacco lungo la colonna ‘g’. Però non si può giocare subito Tbg1, perché la Torre serve a difendere il pedone b2. O forse l’attacco è tanto forte che possiamo disinteressarci del pedone? Dobbiamo valutarlo.

Per liberare la Torre dal suo compito appare troppo passiva la spinta in b3, ma forse si può proteggere il pedone con Ca4 e quindi, se la Donna se ne va, continuare con Cc5.

E se invece copriremo la debolezza con Cb5 e poi, al momento giusto, giocare Tbg1? Se il Nero caccia il Cavallo con a6 esso può saltare in f5 e allora l’attacco sarebbe abbastanza forte per compensare la perdita di b2.

E se invece in g1 ci mettessimo la Th1? Dopotutto al momento la Th1 non sta facendo niente di utile...

Però l’idea di raddoppiare i pezzi pesanti sulla colonna ‘g’ non è l’unica idea possibile. Potremmo considerare che cosa succederebbe a spingere il pedone in h6, oppure cercare di realizzare il salto Ce2-f4, che ora non è possibile a causa della debolezza in d4.

Insomma, ci sono molte idee e non è facile districarsi; soprattutto è difficile capire qual è l’idea più promettente. Come si comporta un Grande maestro in

questa situazione? Credete che vada a calcolare l'albero delle varianti fino alla quindicesima mossa?

Niente affatto. Un GM, come si accorge che una linea comincia a complicarsi, non la segue più e ne esplora brevemente un'altra e poi un'altra ancora. Quando trova una linea chiara, scevera di eccessive complicazioni, la segue anche se non dovesse essere la linea migliore in assoluto.

E se non trovasse alcuna idea semplice?

Allora, a dispetto di Kotov che raccomandava di esaurire del tutto una variante prima di esaminarne un'altra, il GM torna sui suoi passi e riprende qualcuna delle linee tralasciate nel primo esame.

Tutto semplice, allora?

No, per nulla. Per trovare le idee occorre anche aver maturato il senso posizionale.

Knaak, il Bianco nella posizione del nostro esempio, avrà sicuramente esaminato rapidamente le idee esposte, ma le avrà quasi subito scartate (almeno provvisoriamente) per la loro scarsa chiarezza e invece sarà stato colpito dal doppio, semplice, problema: il pedone b2 lega la Torre bianca e il pedone d5 è critico. Esiste dunque una possibilità di proteggere il pedone b2 e rendere debole d5? Come sarebbe utile avere collocati i pezzi? Egli cominciò a ricostruire nella sua mente la nuova posizione: l'Alfiere in b3, la Torre in d1 a difendere il pedone d4, il Cavallo in f4 ad attaccare il pedone d5.

Knaak si convinse dunque che il suo Alfiere era collocato meglio in b3 che non in d3, così giocò **22.Ac2! Af7 23.Ab3**. Il Nero fu costretto a difendere il pedone con 23...Tce8 e il Bianco ebbe tutto il tempo per proseguire il suo piano che prevedeva di mettere la Tb1 in d1 a proteggere il pedone d4 (altro vantaggio di aver rimosso l'Ad3) e quindi di proseguire l'attacco al pedone d5, e con un occhio anche al lato di Re, mediante Ce2-f4.

Il Grande Maestro trovò il piano giusto perché comprese che l'essenza della posizione ruotava intorno ai pedoni b2, d5 e d4.

Davvero questa è stata una cosa che non mi sarebbe mai venuta in mente, ed è per questo che io non sono Knaak. (Se volete vedere la partita per intero i dati sono: Knaak – Geller, Mosca 1982).

Dall'Olimpo torniamo a livello di noi mortali.

Come ho scritto, confortato anche da Dvoretzkij, non dovete usare alcun metodo preconstituito di analisi, però dovrete almeno arrivare a capire intuitivamente alcune cose della vostra posizione:

Se il centro è fisso, oppure ci sono pedoni mobili;

Se il vostro Re è sufficientemente al sicuro;

Dove avete più spazio (ovest, centro, oppure est);

Dove si trova la maggioranza delle vostre forze (ovest, centro, oppure est);

I punti 2, 3, 4 vanno osservati anche nella posizione del vostro avversario, cercando di capire dove potrebbe avvenire un contrattacco.

A questo punto cercate di immaginare una disposizione di pezzi e di pedoni che vi piacerebbe realizzare, tenendo conto che dovete attaccare là dove avete più spazio e più forze, e difendervi dove spazio e forze le ha il vostro avversario.

L'ideale sarebbe realizzare contemporaneamente la difesa dei propri punti deboli unitamente all'attacco dei punti deboli dell'avversario, proprio come fece Knaak quando immaginò il suo Alfiere in b3 e la Torre in d1. Tuttavia ciò non è sempre possibile. Allora bisogna decidersi se conviene pensare alla difesa o all'attacco, in funzione di chi ha le chance migliori (soprattutto conta la velocità dell'attacco e lo stato delle difese).

Importante è il punto 1, la situazione al centro. Salvo sia proprio questo il settore in cui volete attaccare o al contrario difendervi, non dovrete avviare le operazioni sulle ali prima di aver in qualche modo stabilizzato il centro, o chiudendolo, o al contrario liquidandone i pedoni. Se voi attaccate su un'ala e il vostro avversario attacca al centro, salvo grossi errori, il 90% delle volte prevarrà il vostro avversario (ovviamente vale anche il contrario: se il vostro avversario attacca su un'ala voi cercate di attaccare al centro). L'attacco al centro in genere è il più forte perché da lì si diramano gli attacchi e le difese sulle ali, ecco perché se avete deciso di attaccare su un lato dovete avere prima risolto ogni problema al centro.

Il punto 2 ha qui una funzione strategica e non tattica. Non interessa la sicurezza del Re in funzione delle mosse da giocare, invece occorre rendersi conto che se il nostro Re non è abbastanza sicuro, i nostri piani di attacco potrebbero essere vanificati da questo fatto. Voi pianificate un attacco sul lato di Donna e riuscite anche a guadagnare due pedoni, ma il vostro avversario riesce a forzare lo scacco perpetuo (o peggio lo scacco matto). A che è servito il vostro piano se non ha considerato la sicurezza del Re?

Oppure: voi attaccate in forze sul lato di Re e, arrivati al momento decisivo, scoprite con orrore che a essere nei problemi è il vostro Re, non quello dell'avversario. Sono queste situazioni che anche nei tornei magistrali si verificano facilmente.

La fase dell'analisi e della valutazione posizionale richiederà più o meno tempo a seconda dell'avanzamento del vostro studio e dei vostri esercizi casalinghi. In torneo avrete bisogno di ritornare più volte a questa fase, poiché nessuno è in grado di valutare e pianificare fino alla fine della partita, c'è però da dire che le analisi successive di solito richiedono meno tempo. Ce n'è sempre una che è la più importante in quanto indirizza tutto l'andamento futuro e a questa dedicheremo più tempo.

Fase 4 – la ricerca delle mosse

A questa fase si può giungere subito dalla fase 2, saltando per intero la fase precedente, nel caso ci trovassimo in una posizione ricca di motivi tattici, o al contrario saremo passati attraverso la fase 3 della valutazione posizionale se i motivi tattici non c'erano o erano troppo inconsistenti.

In ogni caso adesso si tratta di accertarsi se l'idea tattica o la posizione ideale sono realizzabili o meno. E' chiaro che se non troviamo mosse adatte a sfruttare il motivo tattico, oppure a realizzare la posizione immaginata, dobbiamo tornare indietro e provare con

un motivo tattico diverso (se c'è) oppure seguire un'altra idea strategica con una diversa posizione ideale.

E se anche così non troviamo niente? E se dopo essere tornati indietro dieci volte e aver speso 40 minuti del nostro tempo di riflessione non abbiamo la più pallida idea di che cosa fare?

Allora, decidetevi: proponete la patta se ciò è dignitoso, oppure abbandonate, altrimenti giocate una mossa ragionevole, anche se non realizza niente e sperate che la situazione si chiarisca via via che state giocando. Quello che non trovate ora forse sarà il vostro avversario a procurarvelo.

D'accordo. Questi sono gli scacchi della speranza. Ma se non siamo capaci di trovare alternative, che dobbiamo fare?

Partiamo invece dal presupposto che un'idea (tattica o strategica) l'abbiate.

Più la vostra idea è ben disegnata e meno saranno le mosse da prendere in considerazione. In altre parole: le *mosse candidate* saranno meno. Nel caso sventurato che abbiamo immaginato poco sopra, in cui non avete alcuna idea, allora le *mosse candidate* coincideranno con *tutte le mosse possibili*; solo così potrete trovare qualcosa di sufficientemente buono.

Come in precedenza, anche qui non intendo dare un metodo per la ricerca delle mosse candidate, ognuno faccia come gli viene spontaneo, però posso fornire alcuni consigli pratici.

Il primo e il più fondamentale di tutti credo sia questo:

trovata una linea di gioco soddisfacente rendetevi conto che quasi sempre è migliorabile

Spesso basta poco per far diventare irresistibile una variante: un diverso ordine di mosse, una mossa intermedia, una mossa che precede la sequenza prevista, la sostituzione di una mossa con un'altra che pareva equivalente...

In buona sostanza, il consiglio è di non fermarvi alla prima cosa che avete trovato. Lasker era solito dire: "Quando avete trovato una mossa buona cercatene una migliore".

Un altro consiglio che io ho trovato fondamentale è il seguente:

analizzate fino a dove è necessario, non oltre

Vi sono scacchisti che non si rendono conto quando la loro analisi deve finire. Non riconoscono quella che in termini tecnici si definisce *posizione-stop*. Dal momento che non potete pretendere di analizzare l'intero albero delle varianti fino alla fine della partita (neppure il computer più potente ci riuscirebbe), dovete per forza a un certo punto fermarvi. Ma se non avete alcuna consapevolezza di quando fermarvi, succederà che la vostra analisi si disperde in una nebbia di cui non vedete la fine. Questo non deve accadere. Non deve succedere che fermiate la vostra analisi semplicemente perché il vostro pensiero si confonde e non riuscite più a seguire mentalmente le

mosse.

Il momento in cui terminare l'analisi dev'essere stabilito da voi e fino a quel punto dovete avere una visione sufficientemente chiara. Ma come determinare la *posizione-stop*?

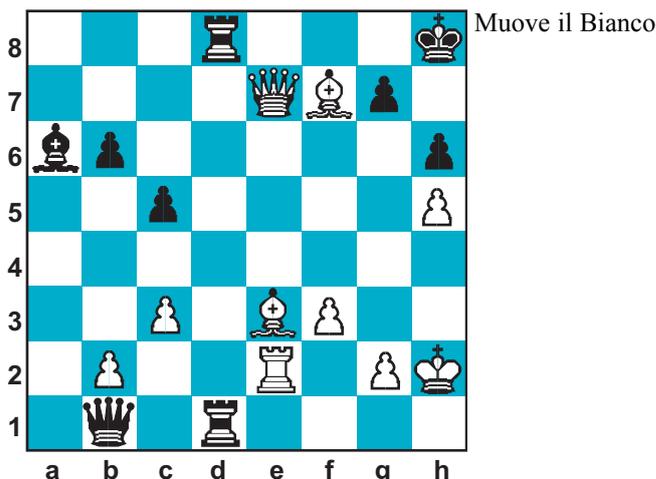
Non è facile rispondere a questa domanda, poiché tutto dipende dalle singole circostanze. Tuttavia possiamo cominciare con il dire che se le mosse sono forzate, dovete proseguire l'analisi fino a che non lo sono più. Questo però è il caso tutto sommato più semplice, poiché quando le mosse sono forzate se ne possono seguire anche 15 o più.

Quando invece le mosse non sono forzate o cessano presto di esserlo allora la *posizione-stop* può essere quella in cui avete realizzato un qualche vantaggio sufficientemente stabile (il guadagno di un pedone, un colpo tattico, il collocamento di un pezzo nella casa voluta, la creazione di una debolezza nello schieramento avversario...). Nell'eventualità meno felice potete considerare *posizione-stop* quella che in ogni caso non peggiora la vostra posizione.

Talvolta la *posizione-stop* è quella in cui vedete che potete prendervi qualche rischio per vincere in quanto se le cose si mettessero male disponete di un modo per forzare la patta sicura.

Ecco un esempio molto esemplificativo:

diagramma III-15



Noi non possiamo sapere ciò che pensò il Bianco in questa posizione, ma possiamo immaginare più facilmente di essere dei normali giocatori di circolo impegnati in un torneo. La domanda che ci possiamo porre è: è giusto sacrificare l'Alfiere in h6?

Cominciamo ad analizzare le varianti che ne scaturiscono, sia che il Nero prenda l'Alfiere, sia che giochi altre mosse. Purtroppo ci accorgiamo che ben presto le varianti diventano talmente complicate (per noi) che ci perdiamo.

Così alla fine sacrificheremo, oppure ci asterremo dal farlo, semplicemente sulla base del nostro temperamento, più o meno disposto al rischio, ma senza alcuna consapevolezza.

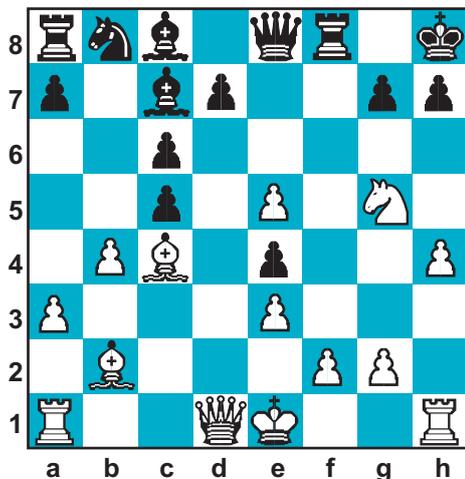
Non è così che va affrontata la questione. Per decidere di sacrificare o meno occorre che riusciamo a individuare *posizioni-stop* sufficientemente affidabili.

Cominciamo ad analizzare la presa dell'Alfiere:
1.Axh6 gxh6 2.Df6+ Rh7 (la mossa è forzata e

le, dopotutto la mia posizione non peggiorava tanto.

11...De7 12.Cf3 b6 13.Cbd2 bxc5 14.Cxe4 fxe4
15.Cg5 De8 il mio "attacco" mi aveva portato qui:

diagramma III-17



Clementi-
Barazzetta
Cologno 1991
Muove il Bianco

Che fare ora?

Semplice. Si sacrifica!

16.Af7?? Txf7 17.Dh5 Rg8 18.Dxh7+ questa era stata la mia *posizione-stop*! Vi parrà incredibile, ma la possibilità di dare lo scacco in h7 mi era sembrata una giustificazione sufficiente per entrare in questa variante ☺.

Cercai di mettere in atto più fantasia che potevo, ma se non si calcola quando si deve farlo non si va lontano. Segui: 18...Rf8 19.e6 dxe6 20.Axg7+ Re7 21.f4 exf3 22.gxf3 Ag3+ 23.Rf1 Ae5 0-1.

Qualche volta dalle complicazioni può uscire il colpo miracoloso, proprio come il coniglio dal proverbiale cilindro del prestigiatore, ma questo non è il modo per migliorare il proprio gioco. Le complicazioni vanno bene quando ci si trova in posizione disperata, ma non quando abbiamo linee sensate e controllabili da seguire.

Un altro consiglio collegato alla scelta delle mosse e delle varianti da giocare è questo:

esaminate per prime le varianti forzate

Una variante forzata (purché sia davvero forzata) ci conduce alla posizione desiderata senza deviazioni. Pertanto se esiste una serie di mosse obbligate dovremo dare la preferenza a queste.

Il consiglio pare ovvio, ma nella pratica si commettono molti errori a proposito. Ad esempio capita che si sia analizzata una variante e si utilizzi il primo ordine di mosse che ci è venuto in mente, mentre ne esisteva uno forzante.

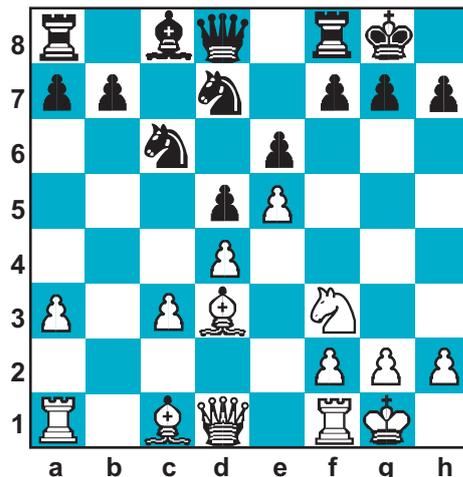
Nella colonna qui a lato ne trovate un esempio:

Il Bianco intendeva attaccare il punto h7 con Cg5 e Dh4 e perciò prevede:

1.Cg5 h6 2.Dh4 confidando che avendo tre pezzi in attacco riuscirà a mettere in gravi difficoltà l'avversario. Così proseguì: 1.Cg5 h6 2.Dh5 ma dopo 2...De8 3.Ch7 f5 4.Dxe8 Txe8 dovette rendersi conto che il suo Cavallo era intrappolato e che dalla

variante non aveva ottenuto altro che la perdita di un pezzo.

diagramma III-18



Muove il Bianco

Eppure bastava poco per vincere. Bastava un diverso ordine di mosse, molto più forzante:

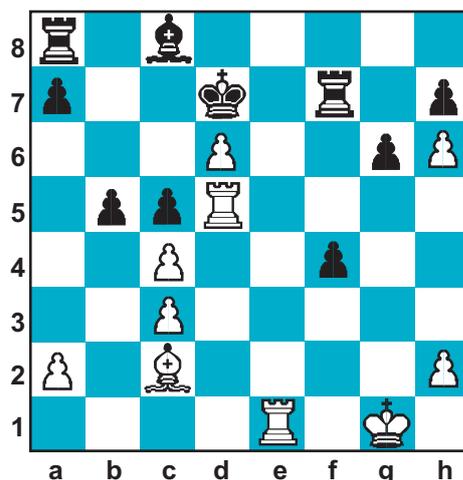
1.Axh7+! Rxf7 2.Cg5+ Rg8 [più resistente è 2...Rg6 3.h4 Th8 4.h5+ Txh5 5.Dd3+ f5 6.exf6+ Rxf6 7.Df3+ Re7 8.Df7+ Rd6 9.Dxh5; invece perde subito 2...Rh6 3.Cxe6+ Rh7 4.Cxd8] 3.Dh5 Te8 4.Dxf7+ Rh8 5.Dh5+ Rg8 6.Dh7+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.Dxg7#

Attenzione però, il consiglio di cominciare dalle mosse più forzanti vale se esistono linee diverse, una forzante e l'altra no, oppure esiste un ordine di mosse forzante e un ordine non forzante, non vale quando nella stessa linea esistono mosse forzanti e mosse libere.

In tal caso occorre cominciare dalle mosse libere, soprattutto se prevediamo un sacrificio.

Ecco un esempio riportato da Soltis.

diagramma III-19



Muove il Bianco

Il Bianco sta meglio, ma deve agire in fretta, prima che il Nero si consolidi con Ab7 e Td8. L'idea più promettente è quella che sfrutta il pedone 'h' avanzato. La valorizzazione di questo pedone prevede per forza il cambio delle Torri, con Te7+, e il sacrificio dell'Alfiere sul pedone g6, ma quale mossa eseguire per prima? È meglio giocare 1.Axg6, oppure 1.Te7+?

La differenza tra le mosse è questa: 1.Te7+ è una mossa forzante (la Te7 va catturata, altrimenti si

perde la Tf7), mentre 1.Axg6 non lo è (il Nero non è obbligato a ricattare l'Alfiere).

Siamo dunque in presenza di due diverse sequenze di mosse equivalenti, in cui l'unica differenza è l'ordine con cui vengono giocate:

- 1.Te7+ Txe7 2.dxe7 Rxe7 3.Axg6 hxg6
 1.Axg6 hxg6 2.Te7+ Txe7 3.dxe7 Rxe7

Ora, è facile vedere che l'unica mossa non forzata è hxg6, quello è per il Bianco l'anello debole della catena. Ma se voi doveste arrampicarvi su per un muro aggrappandovi a una catena, l'anello debole lo mettereste all'inizio della vostra arrampicata o alla fine? In altre parole: nel caso l'anello debole dovesse rompersi, preferireste che ciò avvenisse quando avete cominciato l'arrampicata, oppure quando siete quasi alla fine?

La risposta è ovvia. Molto meglio quindi giocare la mossa non forzante per prima, così che possiate valutare il seguito in base alla risposta dell'avversario, che non entrare in un seguito forzato e poi, quando vi siete compromessi per bene, rompervi il collo perché l'avversario ha cambiato improvvisamente rotta rispetto alle vostre previsioni.

L'esempio del diagramma è illuminante. Iniziando con la mossa forzante non si va lontano:

1.Te7+ Txe7 2.dxe7 Rxe7 3.Axg6 e ora il Nero non prende l'Alfiere e gioca 3...Ae6 seguita da h7xg6 o da Axd5 o da Tg8 ottenendo una buona partita.

Al contrario è vincente:

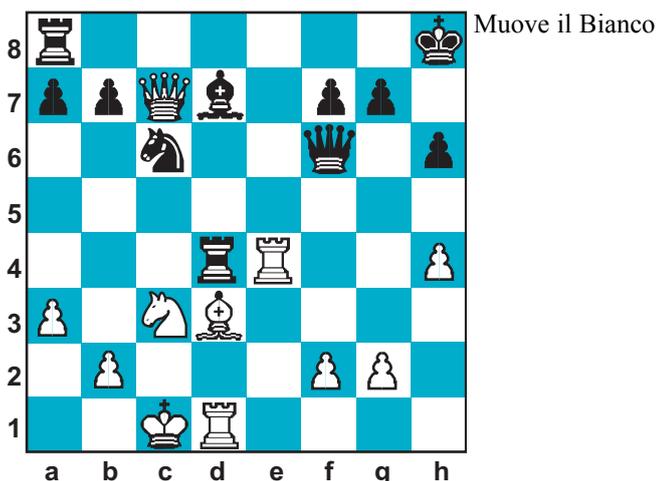
1.Axg6 (giocata ora la risposta è pressoché obbligatoria) hxg6 2.Te7+ Txe7 3.dxe7 Rxe7 4.Td8!! e il Nero abbandona.

Nella ricerca delle mosse e l'analisi delle varianti, oltre al consiglio ovvio di considerare il maggior numero di mosse utili possibili, vale il consiglio seguente:

non accettate gli assunti in modo automatico

Che cosa significa questo consiglio? Esso vi invita a esser sospettosi nei confronti delle mosse forzanti. Non è raro infatti che un giocatore esegua una mossa dando per certo che l'avversario sia costretto a rispondere con una determinata mossa e solo con quella. Vediamo un facile esempio:

diagramma III-20



Chiaramente la Donna bianca nelle retrovie è molto fastidiosa per il Nero, il quale giocò 1...Tc8, con l'assunto implicito che la Donna si sarebbe ritirata in g3 o in h2. Quale fu la sua sorpresa quando il Bianco, lontano dall'idea di mettere la coda in mezzo alle gambe e fuggire, giocò 2.Dxc8!

La partita finì subito: 2...Axc8 3.Te8#.

In buona sostanza: sappiate mettervi nei panni del vostro avversario così come siete nei vostri, che poi vuol dire: dedicate la stessa cura a cercare le mosse buone del vostro avversario così come l'avete dedicata a cercare la vostra. Date per scontato, sempre, che il vostro avversario è brillante, è attento e concentrato, vede tutto e trova le risorse più segrete della posizione. Certamente egli non sarà così, ma voi dategli tutta la fiducia possibile: non ve ne pentirete.

L'ultimo consiglio (ovviamente ce ne sarebbero molti altri) che mi sento di dare perché, sebbene sia forse il più ovvio di tutti, capita incredibilmente che venga trascurato:

accertatevi che la posizione desiderata sia per voi effettivamente vantaggiosa

Può sembrare un paradosso, ma capita sovente che si decida di entrare in una variante, dopo magari aver perso molto tempo ad analizzarne i rami, e scoprire dopo averla giocata che ad averci guadagnato è stato solo il vostro avversario! Può essere che non si sia calcolato bene, ma molto spesso quando ciò succede è perché la valutazione (a priori) della posizione non è stata eseguita o lo è stata in modo superficiale.

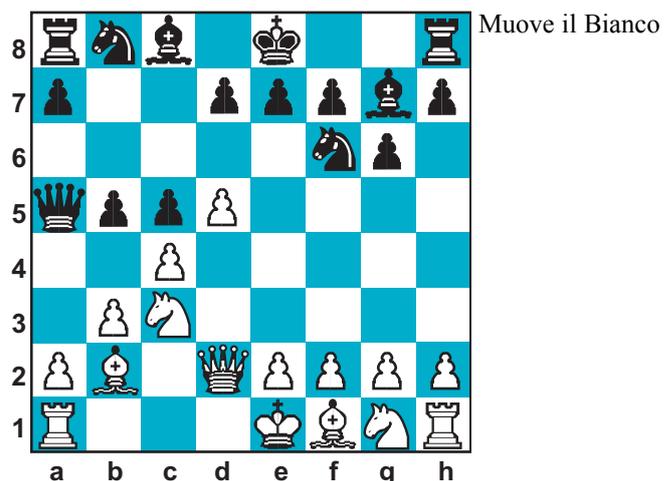
Talvolta si tratta di un errore puramente tattico, per cui si entra in una variante pensando di aver guadagnato materiale e si scopre al contrario che lo si è perso.

Altre volte il difetto è posizionale e si è valutato positivamente qualche fattore secondario, senza vedere che si stavano trascurando debolezze ben maggiori.

Il primo caso avviene soprattutto quando si ha a che fare con i cambi complessi (e qualche volta anche con quelli semplici se si è distratti).

L'esempio che segue, tratto da una partita giocata nel nostro recente torneo di Primavera, è molto chiaro:

diagramma III-21



Il Nero ha giocato 7...Ce4 ritenendo di semplificare la posizione mediante una serie di cambi. Non ha però contato i pezzi che sarebbero rimasti al termine della sequenza. Segui:

8.Cxe4 Dxd2+ 9.Rxd2 Axb2 10.Tb1 Ag7
11.Cxc5 d6 12.Cd3 bxc4 13.bxc4.

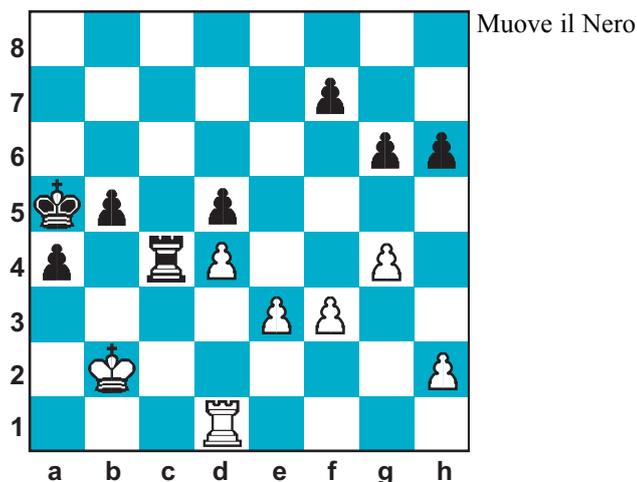
È evidente a questo punto che il Nero ha solo perso un pedone senza neppure aver migliorato la propria posizione.

Le valutazioni errate sono molto più comuni e capita spesso anche nei tornei magistrali che entrambi i giocatori vogliano realizzare l'identica posizione, poiché ciascuno l'ha valuta favorevole per sé. Questo fatto succede di solito perché i due attribuiscono diversa importanza ai vari fattori che caratterizzano la posizione.

Tra i giocatori di livello non magistrale più spesso l'errore dipende (quando non si tratta di un calcolo sbagliato) da una diversa valutazione del contrasto materiale – posizione.

Nell'esempio che segue, tratto anch'esso dal torneo Primavera, vedremo come il Nero ceda uno dei suoi pedoni migliori per andare a guadagnarne altri qualitativamente inferiori.

diagramma III-22



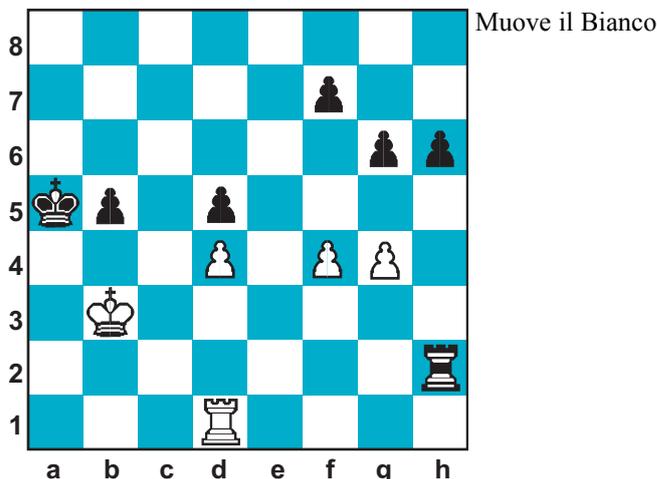
Il Nero ha una posizione vinta. Anche senza addentrarsi in calcoli, si vede a occhio che i due pedoni 'a' e 'b' non possono essere fermati a lungo e, anche se ciò dovesse essere, la necessità di tenerli sotto controllo impegnerebbe tutti i pezzi bianchi, così che non resterebbero forze sufficienti a contrastare altri attacchi portati improvvisamente altrove.

Una posizione facile, dunque, poiché neppure può servire al Bianco il contrattacco centrale con e3-e4 poiché al Nero basta giocare 38...b4 poi a3, poi Tc1, ecc. per arrivare a minacciare addirittura il matto.

Invece il Nero giudicò che sarebbe stato meglio per lui dare un pedone e guadagnarne due o tre bianchi, scardinandone completamente la struttura. Così giocò l'incredibile 38...a3+??.

Segui: 39.Rxa3 Tc3+ 40.Rb2 Txe3 41.f4 Te2+ 42.Rb3 Txb2 raggiungendo la posizione che aveva desiderato:

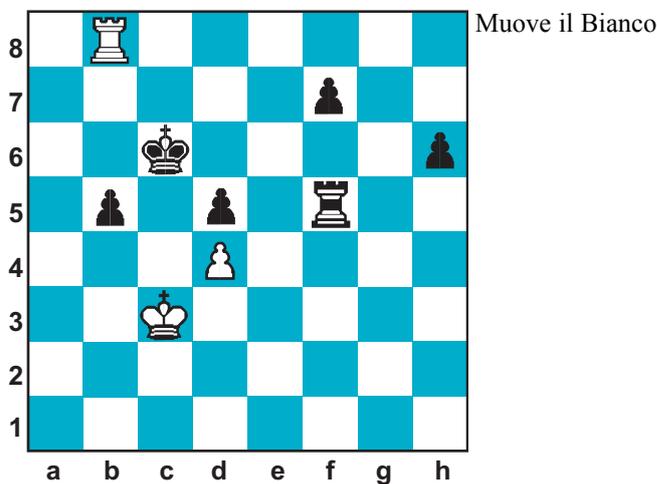
diagramma III-23



Il Nero è riuscito a catturare due pedoni e ha indebolito gli altri, inoltre la Torre è penetrata nelle retrovie e alcune mosse più avanti riuscirà anche a cambiare il suo pedone 'g' con i pedoni 'f' e 'g' del Bianco, raggiungendo così un grande vantaggio di materiale.

Ma, e questo è il punto, **la posizione**, seppure vincente, **non è migliorata** rispetto a prima. Il Re nero, che prima poteva accompagnare i suoi pedoni alla vittoria, adesso deve nuovamente darsi da fare per trovare una collocazione meno decentrata, inoltre esistono spazi di penetrazione per il controgio bianco. Se osserviamo ora la posizione, non calcolata, ma grossomodo già presente come ideale al momento della spinta in a3, ci rendiamo conto che il Nero si è complicato la vita.

diagramma III-24



Non chiediamoci chi sta meglio (ciò è evidente), ma chiediamoci se per il Nero era preferibile la posizione del primo diagramma o questa.

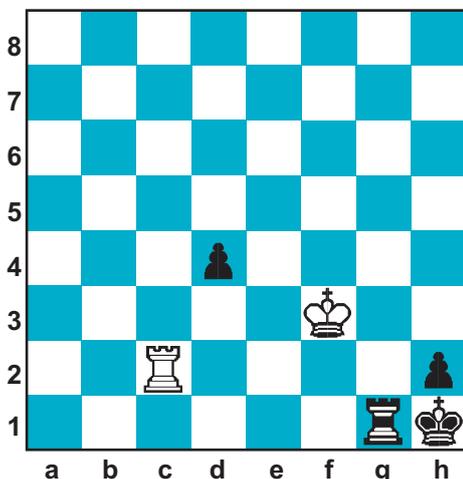
La risposta, nonostante tre pedoni in più è: stava meglio prima. La partita è vinta per il Nero, (ma lo era anche prima), solo che adesso ha qualche problema tecnico in più da risolvere. Il Bianco qui proseguì con 49.Tc8+ e seguì: 49...Rb7 50.Th8 h5 51.Rb4 Rc6 52.Tc8+ Rd7 53.Th8 Re6.

A questo punto il Nero, per non avere la patta per ripetizione di mosse, dovette dare il pedone b5. Allora pensò che la strategia vincente sarebbe stata quella di andare con il Re a sostenere i due pedoni

liberi del lato di Donna. Strategia corretta, ma non li aveva già prima due pedoni liberi sul lato di Re e per giunta uniti, sostenuti e avanzati? Senza contare poi che adesso il Re bianco è centralizzato. Il suo gioco non gli ha procurato alcun beneficio, anzi...

La partita finì in modo incredibile. Nella lotta per sostenere i due pedoni 'f' e 'h' il Re nero si fece isolare sulla colonna 'h' e finì in una posizione che merita un diagramma:

diagramma III-25



Il Nero ha due pedoni in più ma non può più vincere.

Qui i due giocatori si accordarono per la patta, e infatti il Nero non era in grado di fare progressi in alcun modo. È chiaro che il Nero, al momento di sacrificare il suo pedone a4, non aveva valutato adeguatamente i valori in campo.

In definitiva, intendo sostenere questo: sebbene la valutazione delle posizioni sia cosa molto difficile, non potete esimervi dall'effettuarla il meglio possibile. È inutile avere grande fantasia e saper calcolare molte mosse avanti se vi accontentate di valutazioni del tutto superficiali della *posizione-stop*. Le brutte sorprese vi attenderanno a ogni partita.

Fase 5 – il ricontrollo

Abbiamo valutato la posizione di partenza, abbiamo stabilito che dobbiamo pensare tatticamente o strategicamente, abbiamo elencato ed esaminato le varie mosse candidate, abbiamo valutato la *posizione-stop* e ora ci accingiamo a eseguire la mossa che, con tutta probabilità, darà il via a una linea di altre tre o quattro mosse.

Questo è il momento esatto per una pausa.

Fino a poco tempo fa molti ne approfittavano per scrivere sul formulario la mossa che s'apprestavano a eseguire, ma il nuovo regolamento non consente più che si scriva la mossa prima di eseguirla e perciò occorre trovare altro (forse tre respiri?).

In alcune pagine precedenti ho riportato il trucco mnemonico della parola PESA; essa è un acronimo che dovrebbe ricordarvi di che cosa osservare velocemente nella posizione se non state per subire. Riassumo qui le fasi del ricontrollo:

- **Pezzi in presa** (guardate se avete lasciato qualche vostro pezzo in presa)

- **Eliminazione del difensore** (un vostro pezzo è difeso da un altro, osservate se per caso il difensore sta per essere eliminato, poiché in quel caso perdereste poi il pezzo che era difeso)

- **Scacchi** (scacchi di scoperta in tutte le sue forme, comprendendo in questa denominazione non solo gli attacchi al Re ma anche gli attacchi alla Donna)

- **Attacchi doppi** (doppi di Cavallo, forchette di pedone, infilate, inchiodature, ecc.).

C'è però un altro tipo di errore, che io compio abbastanza di frequente e dunque il mio non è il pulpito migliore per lanciare la predica, ma mi sento autorizzato a farlo dal momento che chi vi scrive è uno specialista espertissimo nel commetterlo.

L'errore io lo produco secondo un procedimento ormai ben collaudato: analizzo un paio di linee, ma non mi piacciono per niente, allora vado avanti e, se sono fortunato, la terza linea è abbastanza promettente; so però che non devo fermare qui la mia analisi, secondo i consigli di Lasker analizzo altre due o tre linee alla ricerca di qualcosa di meglio, ma dopo un quarto d'ora di analisi vedo che non c'è proprio nulla di preferibile alla terza linea, che non sarà un granché, ma almeno non peggiora la mia situazione.

Così mi decido: scrivo la mossa sul questionario, controllo con il PESA di non stare per commettere uno strafalcione e finalmente muovo e premo il pulsante dell'orologio. È sempre in questo esatto momento che mi accorgo con costernazione che la mossa giocata non è quella della linea buona, è di una delle precedenti che avevo scartato.

Assicuro anche i più scettici che basta commettere un paio di volte questo giochino per disorientare completamente l'avversario e per... perdere la partita.

Si tratta di un errore devastante e irresistibile, dagli effetti sempre certi.

Come porvi rimedio?

Non lo so. Forse bisogna ampliare il PESA e farlo diventare un PESAR in cui la R finale sta per "Non fare il Rimbambito!" (ma se uno lo è di natura come me si tratta di una raccomandazione alquanto inutile).

Lo scordare o confondere la linea migliore emersa dall'analisi non è cosa rara a succedere. Capita spesso che si produca o un'inversione di mosse o addirittura un'omissione.

Ad esempio, si vede una buona linea, ma essa, per non essere svantaggiosa, richiede un cambio preventivo o qualche altra mossa; bene, è possibile che dopo una lunga analisi ci si dimentichi che per giocare quella linea bisognava prima effettuare quella certa mossa (un esempio comune è quando si vuol attaccare un punto ma, per non perdere materiale, è prima necessario eliminare uno dei difensori mediante il cambio). Insomma, ci si dimentica di ciò che si doveva giocare o lo si confonde con qualcosa di già scartato.

Io penso che per rimediare a questo brutto inconveniente, che in definitiva è un difetto di memoria, sia necessario ricorrere a qualche trucco mnemonico che fissi le mosse migliori trovate finora. Ognuno può inventarsene uno e può anche essere divertente. Più

lo rendete buffo e, se ciò non vi distrae, più avete probabilità di ricordare esattamente.

Ad esempio: supponiamo che la linea migliore trovata sia **25...dxc4 26.Cc3 g6 27.Axc4**; allora fissiamo per un attimo il formulario e fingiamo di leggere nelle caselle vuote le mosse da giocare. Se poi, proseguendo le analisi, ci accorgiamo che è preferibile invertire le mosse e prima prendere di Alfiere e poi muovere il Cavallo, riguardiamo il formulario e cerchiamo ora di visualizzarci nelle caselle giuste le scritte Axc4 e Cc3.

L'idea è variabile secondo i gusti personali: invece che sul formulario, visualizzate le mosse sulle unghie della vostra mano; in questo caso, se avete più di una mossa buona potete fingere di vedere le mosse scritte nell'ordine: sul pollice quella che pare la migliore di tutte, sull'indice la seconda, sul medio la terza, ecc.

Invece che sulle unghie potete visualizzare le mosse sui bottoni della giacca del vostro avversario (ogni volta che l'analisi vi induce a scartare una mossa, immaginate di vedere il bottone schizzare via). Potete immaginare le mosse scritte su grandi cartelli sul muro...

Per chi preferisce il ricordo uditivo, può immaginare un cerbero direttore che vi strilla nelle orecchie: "Axc4!!! Capito, zuccone! Prima Axc4 e poi Cc3!", oppure che la serie di mosse vi venga sussurrata all'orecchio dalla Monica Bellucci (e chi se la dimentica più?).

Ovviamente prendete tutto ciò con un pizzico di umorismo e non dateci troppa importanza. Sarebbe ridicolo che alla fine del torneo abbiate ottenuto un solo punto (per forfait), ma sappiate descrivere a memoria e in ogni dettaglio i bottoni dei vostri avversari!

A parte gli scherzi, durante un torneo dovete distrarvi il meno possibile, ma se soffrite con una certa regolarità di dimenticanze, inversioni o sostituzioni di mosse, allora dovete trovare un modo per fissare nella memoria i risultati via via conseguiti durante le analisi. In qualche modo dovete far sì che la linea giudicata migliore emerga rispetto alle altre, così che la ricordiate meglio e non si perda nella confusione dei ragionamenti. Non potendo scrivere sul formulario alcuna annotazione, associare alle mosse da giocare un gesto, un pensiero o qualcos'altro, è sempre un buon modo per ricordare.

Il ricontrollo è assolutamente necessario anche quando vi sentite molto sicuri, ma ciascuno deve adattarlo seguendo le direzioni privilegiate dei propri errori. Se, ad esempio, vi sfuggono spesso le inchiodature, dovrà essere quello l'oggetto principale del vostro controllo, se invece sono gli attacchi doppi di Cavallo dovete badare ai pezzi che si trovano nella posizione adatta al doppio, ecc.

L'importante è ricordarsi di effettuare il ricontrollo a ogni mossa.