

Bini, Carotino, Ghiceda

Migliorare a Scacchi con il Metodo M.A.A.G.

**I nomi reali degli autori sono depositati presso il sito “giocareascacchi.it”
ed essi sono gli unici titolari della presente opera.**

CONDIZIONI D'USO E LICENZA

Questo manuale è tutelato dalla seguente licenza **Creative Commons (CC)**:

“Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Unported”



Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione — Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Non opere derivate — Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

Prendendo atto che:

Rinuncia — E' possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se ottieni l'autorizzazione dal detentore dei diritti.

Pubblico Dominio — Nel caso in cui l'opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza.

Altri Diritti — La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti:

- Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore;
- I diritti morali dell'autore;
- Diritti che altre persone possono avere sia sull'opera stessa che su come l'opera viene utilizzata, come il diritto all'immagine o alla tutela dei dati personali.

Nota — Ogni volta che usi o distribuischi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

Sommario

| | |
|---|-----------|
| CONDIZIONI D'USO E LICENZA..... | 2 |
| Una situazione tipica..... | 4 |
| Cos'è il M.A.A.G..... | 5 |
| A chi è destinato il corso M.A.A.G..... | 5 |
| Parte 1. Il Diagramma Personale..... | 6 |
| 01.00 Introduzione..... | 6 |
| 01.01 Costruirsi il proprio diagramma personale..... | 8 |
| 01.02 Lo studio delle proprie partite..... | 10 |
| 01.03 Test di autovalutazione..... | 11 |
| 01.04 Come scoprire le cause dei propri errori..... | 17 |
| 01.05 Disciplina alla Scacchiera..... | 21 |
| Parte 2. Pattern recognition, ovvero il segreto della conoscenza scacchistica..... | 27 |
| 02.00 Introduzione..... | 27 |
| 02.01 Le Schede Posizionali..... | 29 |
| 02.02 Un esempio pratico di Scheda Posizionale..... | 34 |
| 02.03 Allenamento interattivo contro il computer..... | 40 |
| Parte 3. Studio delle aperture..... | 42 |
| 03.00 Introduzione..... | 42 |
| 03.01 Questioni di stile..... | 42 |
| 03.02 Pubblicazioni..... | 43 |
| 03.03 Quattro livelli di studio delle aperture..... | 44 |
| 03.04 La via del dilettante evoluto..... | 47 |
| 03.05 Le aperture personalizzate..... | 47 |
| 03.06 Prepariamo un'apertura..... | 48 |
| Parte 4. Alcune considerazioni sui finali..... | 51 |
| 04.01 Allenarsi nei finali..... | 57 |
| Parte 5. Programmazione del proprio allenamento..... | 59 |
| 05.00 Introduzione..... | 59 |
| 05.01 COMBINARE IL GIOCATORE CON LE ATTIVITA'..... | 60 |
| 05.02 Il metodo dei piccoli passi..... | 63 |
| 05.03 Ciò che imparo non lo dimentico..... | 64 |

Una situazione tipica.

(di frater Carotino)

Guardando sui vari forum scacchistici e parlando con molti giocatori abbiamo verificato che esiste una situazione molto diffusa e frustrante. Fra le tante simili ne abbiamo trovata una che la descrive in modo abbastanza ottimale; si tratta di una domanda rivolta da un appassionato americano ad un noto GM:

*«Ho 33 anni. Ho iniziato ad interessarmi ai tornei di scacchi circa due anni fa, e ne ho provato vero diletto. Tuttavia, devo ancora trovare una qualsivoglia pubblicazione che esponga un **metodo di studio sistematico per uno scacchista, tale da permettergli di lavorare duro e progredire fino al livello di esperto/maestro**. Trovo soltanto commenti generici (“studia i finali”, “padroneggia la tattica”, “riguardati le partite dei GM”, ecc.), che, francamente, sono piuttosto vaghi e aiutano poco. Attualmente il mio gioco è a livello di circa 1600 USCF e non sembra andare al di là di esso, nonostante un serio studio del gioco per circa un’ora al giorno, e ho molti amici che hanno lo stesso problema. Non ho un particolare talento, ma sono riuscito a passare due esami da avvocato, perciò probabilmente ho un livello decente di intelligenza. **Mi verrebbe da pensare che uno studio attento dovrebbe permettere a chiunque disponga di capacità ragionevoli di raggiungere il livello di esperto**. Ma continua ad essere lontano dalla mia portata, ed ho il sospetto che pure la vasta maggioranza dei giocatori si trovi su questa barca (molti giocatori del mio circolo esprimono la stessa frustrazione). In breve, **esiste un sistema di studio che permetta a me ed ai miei compagni di circolo di progredire? Adesso c’è tantissimo materiale disponibile per allenarsi, ma così pochi consigli su che direzione prendere che ne restiamo confusi** (specialmente nell’apprendere la tattica e i finali). Penso che un simile metodo sarebbe estremamente popolare, se presentasse un sistema completo su cui costruire qualcosa, piuttosto che soltanto alcuni esempi. Ha senso? Ho il sospetto che circa il 90% dei lettori abbia meno di 1800 e credo che riterrebbero un simile suggerimento valido almeno quanto le molte dozzine di libri di scacchi che posseggono. Io so che lo farei! Grazie ancora.»*

Qualcuno trova familiare questa situazione? Io ad esempio sì! Fra le altre cose non ero mai riuscito a capire come mai, giocando contro gente forte (parlo da Maestro in su) ad un certo punto della partita commettevo delle sviste clamorose ed andavo a perdere un pezzo, come se fossi l'ultimo dei principianti!

«Tattica, tattica, tattica...» Mi dicevano i giocatori più esperti, ed io la tattica l'ho studiata bene e dopo qualche tempo riuscivo a risolvere “al volo” molti degli esercizi che trovavo sui libri e su internet... Ma continuavo ugualmente a lasciare qualche pezzo in presa!

Qualcuno poi afferma che oltre un certo livello non si può proseguire perché diventa questione di talento personale: o ce l'hai o non ce l'hai. Non è una cosa molto incoraggiante... Ma un certo Emanuel Lasker affermava di poter prendere una persona di media intelligenza e medie capacità e di portarla facilmente al livello di un Maestro. E così la pensano anche altri campioni, allenatori e GM! Ma allora chi ha ragione? E' una cosa possibile, o si tratta solamente di un'illusione diffusa allo scopo di vendere i loro libri?

Piano piano ho scoperto che la maggior parte di noi spreca una gran quantità di tempo a studiare le cose sbagliate e per di più senza metodo. Compriamo decine di libri sperando di trovare finalmente “la verità” ma pur essendo questi molto validi ed interessanti, ci lasciano sempre una certa sensazione di incompletezza, di un “sì, ma...”.

Una buona soluzione consiste nell'affidarsi ad un allenatore professionista, ma gli allenatori costano ed inoltre praticamente tutti i forti giocatori che conosco hanno dichiarato di “essersi fatti da soli”, quindi una speranza c'è!

Cos'è il M.A.A.G.

(di fratel Bini)

Il M.A.A.G. è un **Metodo di Auto Allenamento** che ha l'ambizioso obiettivo di portare lo scacchista a risolvere i tanti problemi pratici che incontrerà in una partita di torneo nella maniera più efficiente possibile.

Il M.A.A.G. è lo scopo del nostro corso.

Come si può facilmente comprendere:

La M (di M.A.A.G.) sta per **metodo** e qui non mi pronuncio perché sarà quello che andremo a vedere con calma nelle varie lezioni.

La prima A (di M.A.A.G.) sta per **auto**, mentre la seconda sta per **allenamento**. Il fine del corso è infatti quello di "insegnare" allo studente ad allenarsi "da solo", senza bisogno di trainers personali.

La G finale (di M.A.A.G.) sta naturalmente per "**giocareascacchi**" in onore a questo bellissimo sito e a tutti coloro che lo hanno fatto crescere!

A chi è destinato il corso M.A.A.G.

(di fratel Carotino)

Questo corso è il frutto di una lunga ricerca svolta spulciando libri, pubblicazioni, articoli, interviste, commenti di partite, ma anche con interviste e domande dirette, rivolte a molti giocatori di livello magistrale (e oltre). Alla fine siamo riusciti a condensare un metodo completo ed organico di **auto-miglioramento e preparazione** che permetterà a chiunque abbia un minimo di volontà e costanza, di migliorare significativamente il proprio livello di gioco. Quanto, dipenderà esclusivamente dalla nostra volontà, serietà e costanza dello studio e dell'allenamento.

Gli strumenti e i metodi in sé non sono niente di nuovo, il fine (e la fatica) del corso è stato quello di averli riuniti e sistematizzati in maniera organica e razionale, in modo da fornirci un sistema di studio e allenamento completo. E' una novità invece il particolare utilizzo del *chess engine* come Assistente Personale. Non nel senso che nessuno usi i motori a questo scopo, ma in questo corso si troveranno dei metodi studiati con lo scopo di minimizzare i difetti di questi comodi programmi ed esaltarne i pregi. Inoltre si introdurranno diversi metodi allenamento e preparazione che non ho trovato da nessun'altra parte e che ritengo quindi siano una novità. Parlo ad esempio dell'**Allenamento Interattivo al computer** che troveremo più avanti.

Il Metodo è rivolto a chi abbia già un minimo bagaglio tecnico, sia posizionale che tattico, quindi se non conoscete bene termini come: colonna aperta, attacco di minoranza, case deboli, ecc... Sarà meglio che prima vi compriate (e soprattutto vi studiate!) un buon manuale o che frequentiate un corso di base di tecnica scacchistica.

Goliardicamente il MAAG è stato presentato ad un gruppo di utenti, spiritosamente riuniti nel Convento di San Pangrazio. Il testo risente di tale ambientazione, e rimangono gli "esercizi spirituali" oggetto di discussione e confronto sul forum del convento.

Parte 1. Il Diagramma Personale.

01.00 Introduzione.

(di fratel Carotino)

«*Conosci te stesso!*» Ammoniva Socrate, riferendosi naturalmente a questioni molto più importanti degli Scacchi, ma possiamo applicare il suo famoso detto anche nel nostro amato gioco.

Perché non si riesce a progredire? E' questa la domanda fondamentale che tutti si pongono. **Non riusciamo a progredire perché commettiamo un certo tipo di errori e questi errori sono tipici del nostro gioco.**

Se vogliamo migliorare il nostro livello quindi, dobbiamo prima sapere con precisione qual'è il nostro livello attuale e capire quali sono i nostri punti di forza e le nostre debolezze (che potrebbero essere molte di più di quanto pensiamo!). Naturalmente un buon allenatore riuscirà abbastanza facilmente ad “inquadrarci” e a predisporre per noi un buon piano di allenamento, ma visto che questo corso vuole insegnarci ad arrangiarci, vediamo di imparare come da noi come si fa.

Uno degli ostacoli maggiori che incontreremo nello svolgere questo compito è un “difetto” psicologico congenito dell'uomo, ossia: **è molto più facile scoprire ed evidenziare i difetti degli altri che i nostri che invece tendiamo a nascondere.**

Lasciando da parte le implicazioni filosofiche e religiose (ricordate quel tizio che parlava di travi e di pagliuzze negli occhi?), capire quali sono i nostri difetti è un compito molto più arduo di quello che potrebbe apparire a prima vista. Per poter assolvere a questo compito è necessario armarsi di **umiltà, sincerità, perseveranza e determinazione.**

Non sto cercando di vendervi qualche dubbio “paradiso esotico” ne' di introdurvi in qualche strana setta ma l'uomo, psicologicamente, è uno strano “animale” che ha la tendenza a mascherare abilmente i propri difetti, specialmente a se stesso!

Per scoprire quali sono le cause dei nostri errori dovremo porre molta attenzione alle 3 “virtù” che ho elencato prima, ossia:

Umiltà: perché spesso mascheriamo i nostri errori come fossero dei pregi, come qualcosa che magari ci rende “originali” o “simpatici”, mentre per contro tendiamo a gonfiare particolarmente i nostri lati positivi.

Sincerità: perché è tipico dell'essere umano il nascondere (specialmente a se stesso!) i suoi errori e sue mancanze dietro i più svariati alibi come la stanchezza, le sviste casuali, e altre comode scuse.

Perseveranza e determinazione: perché alcuni errori sono più infidi e nascosti degli altri e per riuscire a scoprirli dovremo insistere senza scoraggiarci davanti alle inevitabili difficoltà. Inoltre la correzione di molti difetti, sia tecnici che caratteriali, può richiedere un lungo e paziente lavoro.

Se pensavate di aver trovato in questo manuale una comoda scorciatoia per trasformarvi velocemente in campioni avete preso un terribile abbaglio! Posso solo garantirvi un duro, costante e paziente lavoro e darvi i mezzi per affrontarlo in maniera più pratica ed efficace, ma **per quanto riguarda i risultati questi dipenderanno interamente da voi**, dalla vostra volontà, dalla vostra determinazione e dalle vostre caratteristiche innate... Fate molta attenzione a quest'ultima qualità! Per molti è un comodo alibi per nascondere la propria pigrizia.

«*Non sono portato, è inutile lavorare come un asino per niente.*»

«O gli scacchi li hai nel sangue oppure non arriverai mai a nessun risultato.»

«Non è questione di metodo ma di capacità, o le hai o non le hai!»

Ecco alcune belle frasi che in realtà ci servono solo da alibi per non iniziare un serio e costante programma di lavoro! E' indiscutibile che chi possiede certe doti farà meno fatica degli altri ed arriverà più velocemente a conseguire dei risultati, ma **senza un duro e costante lavoro su di sé, nessuno potrà arrivare da nessuna parte**. Anche i più dotati si fermeranno ad un certo livello e non riusciranno più ad avanzare mentre per contro un giocatore meno dotato naturalmente ma più determinato e costante potrà ottenere, alla lunga, dei risultati migliori.

Sulle riviste scacchistiche e su numerosi siti, spesso vengono pubblicate delle partite giocate dai lettori, il più delle volte commentate da loro stessi. Ebbene, nella quasi totalità dei casi questi commenti sono estremamente istruttivi in quanto si potrà notare che il commentatore non indicherà MAI i propri errori e le proprie imprecisioni, oppure i punti in cui l'avversario, con un gioco preciso, avrebbe potuto magari vincere la partita, ma verranno sempre evidenziate invece (spesso con abbondanza di punti esclamativi!) le “brillanti mosse” o “il profondo piano” ideati da loro stessi. Questo atteggiamento è tipico di TUTTI gli scacchisti, a qualsiasi livello giochino, ecco perché ho insistito particolarmente sulle ormai mitiche “tre virtù”. Senza di esse non si potrà compiere nessun serio passo avanti. Ma ora basta con la filosofia e torniamo a parlare di questioni pratiche.

La Scuola Sovietica (gli scacchi moderni devono moltissimo a questa gloriosa scuola) ha introdotto il metodo del **Diagramma Personale**. Questo comodo strumento ci permetterà non solo di avere “una fotografia” del nostro stato attuale, ma anche di monitorare e soprattutto di misurare i nostri miglioramenti.

01.01 Costruirsi il proprio diagramma personale.

(di fratel Carotino)

La maestria scacchistica comprende un enorme numero delle più diverse componenti; in alcune di esse un giocatore può essere fortissimo, mentre in altre piuttosto debole. Queste componenti non sono tutte tecniche ma anche **caratteriali e psicologiche** e possono incidere, a volte, in maniera determinante sia sul risultato di una singola partita che sull'intera vita scacchistica di un giocatore. Rilevare e misurare tutte queste componenti può diventare un compito immane, ma possiamo semplificarlo di molto con l'utilizzo di un metodo razionale e scientifico.

Il Diagramma Personale cerca di elencare tutte le componenti che incidono sulla condotta del gioco e come “base” utilizza le partite giocate dallo scacchista stesso. Nelle mosse che gioca infatti, risiedono i suoi meriti e le sue deficienze, i suoi punti di forza e le sue debolezze. E' indubbio che noi conosciamo le nostre partite meglio di chiunque altro, per il fatto di averle vissute e sofferte e quindi, sempre ricordandoci delle famose *quattro virtù*, potremo ricavare da esse una precisa “fotografia” del nostro stato attuale.

Le principali caratteristiche di un giocatore si possono riassumere nella seguente lista sommaria:

Fattori tecnici:

- capacità combinatoria;
- senso posizionale;
- uso del tempo di riflessione ;
- capacità di convertire un vantaggio in vittoria;
- conoscenza delle aperture;
- abilità nel finale;
- passaggio da apertura a medio gioco;
- passaggio da medio gioco a finale;
- passaggio da attacco a difesa e viceversa;
- abilità nell'attacco;
- abilità nella difesa;
- gestione delle posizioni pari;
- conquista e gestione dell'iniziativa;
- creatività;
- ecc...

Fattori psicologici e caratteriali:

- fiducia di se;
- emozione davanti alla scacchiera;
- senso del pericolo ;
- capacità di assorbire le sconfitte;
- capacità di auto-controllo;
- gestione della tensione e dello sforzo;
- capacità di concentrazione;
- resistenza alla pressione psicologica;

- capacità di reazione;
- capacità di imparare dai propri errori;
- ecc...

Ad ognuna di queste caratteristiche cercheremo di assegnare un valore secondo la seguente scala:

- pessimo
- scarso
- mediocre
- buono
- ottimo

E' evidente che a diversi di questi valori non sarà facile assegnare un valore preciso, per questo vedremo di utilizzare una serie di quiz che ci aiuteranno a stabilire in maniera oggettiva il nostro livello tecnico. Per i fattori psicologici e caratteriali invece, bisognerà svolgere un serio lavoro introspezione e di studio, sia tecnico che psicologico delle nostre partite.

E' molto importante annotare le partite che giochiamo e le annotazioni non devono essere solamente tecniche, ma dovrebbero anche indicare il flusso dei nostri pensieri, le idee che avevamo avuto, i ragionamenti fatti, i timori, le speranze, ecc... Ciò è di grande aiuto nello scoprire i nostri punti di forza e di debolezza.

Date un'occhiata alla lista, quando vi sentite fiduciosi? Che emozioni provate durante la partita? Cercate di mettere per iscritto tutte queste caratteristiche e quando avete finito cercate di scrivere **una sintesi** di ogni caratteristica e di dare alla stessa un giudizio il più oggettivo possibile.

01.02 Lo studio delle proprie partite.

(di fratel Carotino)

Il GM Artur Yusupov ritiene che l'analisi delle proprie partite sia il miglior metodo per migliorare. E' necessario studiare le aperture, il medio gioco e il finale. E' anche necessario studiare le partite dei giocatori più forti, ma prendendo come esempio le nostre partite possiamo imparare decisamente di più!

Le nostre partite ci sono più vicine delle altre. Le abbiamo giocate, abbiamo risolto i problemi che sono via via apparsi. Nell'analisi è possibile esaminare e definire con maggior precisione i giudizi che ci hanno guidati nel corso della partita, e possiamo stabilire dove abbiamo sbagliato. A volte l'avversario ci punisce per i nostri errori, ma spesso questi rimangono nascosti e possono essere portati alla luce solo con l'analisi.

Come analizzare le partite.

Per lo studio delle nostre partite dobbiamo munirci di carta e penna ed analizzarle con severità e spirito critico, inizialmente senza l'aiuto del computer.

Scrivete le vostre varianti e non vergognatevi di mostrarle, specialmente ai giocatori più forti. I loro consigli possono essere molto preziosi. Alla fine poi utilizzate il motore d'analisi per verificare gli errori tattici. Non scoraggiatevi se ne trovate parecchi! E' una cosa che capita anche ai migliori Grandi maestri.

Ci sono alcuni punti importanti da seguire:

a) Individuare il punto critico della partita.

Stabilire cioè in che punto sono stati fatti degli errori, quando è mutato il giudizio della posizione, o quando non è stata sfruttata una possibilità di cambiare radicalmente la situazione sulla scacchiera. L'abilità nel trovare il momento critico di una partita durante l'analisi, è di per se stesso estremamente importante, in quanto ci aiuterà a rintracciare questo momento anche in partita viva. Questo è forse l'aspetto più difficile degli Scacchi.

b) Ricerca delle ragioni degli errori.

Scoprendo i propri errori, si arriverà a comprendere il motivo al quale sono associati e ci si accorgerà delle mancanze presenti nel proprio gioco. Una visione oggettiva delle proprie debolezze è il necessario primo passo da compiere nell'impresa di correggerli.

c) Cercare nuove possibilità, mosse alle quali nel corso della partita non abbiamo prestato attenzione perché affascinati da altre idee. Dopo l'analisi si comincia a conoscere meglio il tipo di posizione che si è studiata, si padroneggiano i metodi tattici e strategici tipici di quella posizione. E le conclusioni alle quali si arriva indipendentemente, si fissano nella memoria in maniera più accentuata di quelle che si ottengono con altri mezzi.

e) Si deve concedere molta attenzione alla fase di apertura, per tentare di migliorare il nostro gioco, specialmente se non si è pienamente soddisfatti del risultato dell'apertura. Adottando un approccio critico ai problemi affrontati in apertura è possibile migliorare la propria conoscenza, sottolineare nuovi piani e scoprire importanti novità.

01.03 Test di autovalutazione.

(di fratel Ghiceda)

Un elemento importante per noi scacchisti è la consapevolezza del nostro livello di gioco, dei punti di forza e dei punti deboli. Conoscendoci potremmo impostare o decidere per il meglio nelle nostre partite.

Esempio: siamo bravi nel finale? cercheremo di arrivare in quella fase, siamo scarsi nel finale? cercheremo di evitare il finale... ecc.

Ma testare il nostro livello di gioco è molto utile per impostare un programma di miglioramento e per capire nel tempo se diventiamo effettivamente più bravi.

Procedura:

- 1) Verifico il mio stato
- 2) pianifico il mio allenamento
- 3) verifico gli effettivi miglioramenti
- 4) ritorno al punto 1

Per conoscere il nostro livello di gioco è necessaria l'analisi accurata delle nostre partite. E' una cosa da fare. Ma è interessante anche utilizzare una serie di test più mirati a specifiche fasi o aspetti della partita, del gioco, di noi.

Si trovano facilmente in letteratura serie di test, di vario genere, specifici o meno. Sono tutti molto validi ma hanno tutti una caratteristica poco pratica per chi vive nell'isolamento della propria celletta: **non sono ripetibili.**

Da quest'ultima considerazione ho cercato di sviluppare una serie di test con una caratteristica nuova: la ripetibilità. Per fare questo, inevitabilmente occorre utilizzare il nostro Assistente personale.

Di seguito propongo una tipologia di scheda di autovalutazione, semplice e ripetibile. E' molto probabile che questa risulti carente sotto qualche aspetto ma nell'insieme ci darà comunque spunti interessanti per programmare il nostro percorso. Potete sempre modificarla a vostro uso e consumo, come meglio credete....

Dotazione necessaria:

- scacchiera con set pezzi;
- PC funzionante, con installata la vostra GUI e il vostro Assistente e.... ehm... acceso;
- carta e penna;

Cari fratelli ricordate: non barate! Nel chiuso della vostra celletta Dio vi vede, Stalin no. Non serve a nessuno dimostrarsi di essere bravo se non lo si è effettivamente.

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

Test 1 Risultato:

- 1). Dalla GUI: Aprite un database a caso e aprite una partita a caso che abbia almeno una quarantina di mosse giocate, non importa il risultato. **NON MUOVETE I PEZZI.**
- 2). Leggete con attenzione le prime 2 mosse della partita, senza muovere i pezzi. Potete fissare la scacchiera se volete, in questo caso segnatele a fianco del risultato.
- 3). Riproducete la posizione raggiunta sulla scacchiera fisica (non quella a video).
- 4). Fate avanzare la partita (a video) fino alla mossa 2.
- 5). Confrontate la disposizione dei pezzi a video con quella a scacchiera fisica, dovrebbero essere uguali.
- 6). Se le due scacchiere coincidono ripetete dal punto 2 proseguendo la partita di altre 2 mosse.
- 7). Bene, dopo due volte che le scacchiere coincidono, provate a portare a 3 il numero delle mosse da osservare e riprodurre, secondo lo schema: 2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,.....

Se le scacchiere non coincidono, ripetete senza aumentare, se non coincidono per due volte, il test è terminato e segnerete in tabella il numero delle mosse che riuscite a riprodurre. Esempio: arrivo a 4 con esattezza, riprovo a 4 (secondo lo schema di cui sopra): fallisco; riprovo a 4: fallisco. Il test termina e riporto test 1 risultato: 3.

Spero sia tutto chiaro.

Se nel procedere con l'esercizio la partita termina, passate ad una successiva senza ricominciare da 2, ma dal livello raggiunto con la prima, ecc.

Se arrivate a 15 ritenetevi soddisfatti e rimborsati, il test 1 termina con risultato 15.

Test 2 Risultato:

Nota: nel testo che segue (N° Mosse) si intende il risultato di Test 1

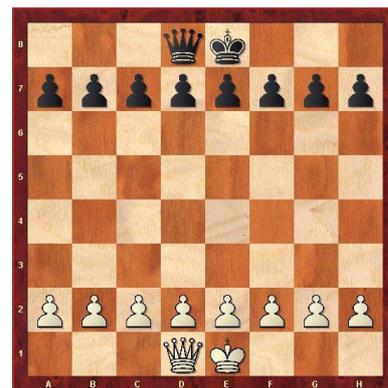
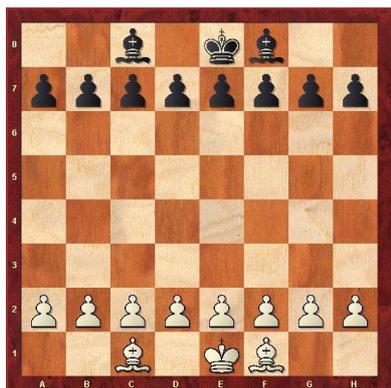
- 1). Dalla GUI: Aprite un database a caso e aprite una partita a caso che abbia almeno una quarantina di mosse giocate, non importa il risultato. **NON MUOVETE I PEZZI.**
- 2). Leggete con attenzione le prime (N° Mosse) mosse della partita senza riprodurre la posizione da nessuna parte. A vostra libera scelta se fissare o meno la scacchiera ma, se lo fate, indicatelo a fianco del risultato.
- 3). Contate il numero delle mosse legali che può fare il bianco e scrivetelo su un foglio. Le mosse legali sono tutte quelle permesse dal regolamento indipendentemente dalla loro convenienza pratica.
- 4). Fate avanzare la partita (a video) fino alla mossa (N° Mosse).
- 5). Segnatevi nel foglio quante mosse non avete visto o sono sbagliate e il numero di mosse indicate dall'engine. Per fare questo dovete verificare quante mosse sono effettivamente possibili, basta attivare il motore di analisi in modalità "analisi infinita" dovrebbe indicare da solo il numero delle mosse legali. Inoltre dovete criticamente verificare le mosse che credevate possibili ma non lo sono. Non è facile, uno sbaglietto o due si perdonerà a tutti, amen.
- 6). Ripetete dal punto 2 proseguendo la partita di altre (N° Mosse) mosse. Dopo 8 cicli fermate il test.

A questo punto dobbiamo individuare il risultato da scrivere. Questo è la media delle mosse non viste o sbagliate. Evidentemente è un numero negativo, o se siete molto bravi sarà uguale a zero.

Inoltre occorre sommare tutte le risposte (numero di mosse contate dal voi) e dividerle per il numero di mosse totali legali. Avremo la percentuale di mosse individuate.

Test 3 Risultato:

1). Osservate di seguito questi diagrammi. In tutti muove il bianco, voi siete il bianco



2). Ordinateli secondo le vostre preferenze. Quale vorreste giocare? In che ordine dal più bello al più brutto?

Test 4 Risultato:

Ma adesso giochiamo. Impostate la prima posizione del Test 3 che vi piace, nel vostro computer. Impostate la forza di gioco dell'engine ad un livello che ritenete il vostro, un gradino sotto. Esempio nella GUI di Fritz si può impostare il valore di forza in ELO. Dite che siete dei 1850 punti

ELO? Impostate il vostro engine a 1750, dovrete vincere. Su Scid e altri, non so. Chiedete a Carotino.

Procedete così:

- partita 1
- vincete allora aumentate la forza di gioco,
- paregiate allora non toccate la forza di gioco
- perdetevi allora diminuite la forza di gioco

fate 2, 3 partite o quante vi pare. Arriverete ad un punto in cui non riuscite a vincere. Segnatevi quel punteggio.

Quanto tempo di riflessione? decidete voi. Se volete giocare a tempo lungo allora direi circa mezz'ora. In fondo mezz'ora è mediamente il tempo a disposizione nei finali di partita, queste sono posizioni di finale... più o meno. Se volete potete anche fare a tempo molto corto o... senza tempo. Fate voi. Però indicate assieme al risultato la modalità scelta. Non insistete troppo per guadagnare qualche punto elo, non serve. Dovete solo rendervi conto di qual'è il livello attuale.

Ovviamente questa procedura va effettuata per tutti i diagrammi..... *hora et labora*.

Nota: sul finale di solo Re e pedoni non insistete troppo, da un certo livello in su è quasi impossibile battere il nero, anche per Kasparov.

ANALISI DEI RISULTATI

Bene veniamo ad interpretare i risultati ottenuti.

Test 1

Cosa dimostra di noi questo test?

Per ottenere un buon risultato occorre molta CONCENTRAZIONE, ATTENZIONE, MEMORIA BREVE

Quale capacità scacchistica interessa?

La capacità di calcolo in profondità.

Ci troviamo in una posizione. Quante mosse avanti possiamo calcolare con discreta precisione?

Leggete il risultato che avete scritto voi stessi.

Possiamo migliorare?

Certo, ci sono molti esercizi che affronteremo.

I GM che risultati otterrebbero?

I GM giocano BLINDFOLD (imparate questa parola) tutta la partita, se vogliono, e se l'avversario non è un GM.

Test 2

Cosa dimostra di noi questo test?

Per ottenere un buon risultato occorre molta CONCENTRAZIONE, ATTENZIONE, MEMORIA BREVE, IMMAGINAZIONE

Quale capacità scacchistica interessa?

La capacità di visualizzare una posizione in fondo ad una determinata variante. Vi trovate in una posizione e calcolate una variante di qualche mossa; avrete un quadro preciso della situazione alla

fine della variante? Come potete valutare correttamente una posizione se non la visualizzate per intero?

Che percentuale di precisione ha la nostra visualizzazione?

Vedere il risultato del test

Possiamo migliorare?

Certo, ci sono molti esercizi che affronteremo.

I GM che risultati otterrebbero?

Avete mai notato nei super tornei i GM che vanno a passeggio per la sala con aria sognante? Non stanno pensando ad altro che alla posizione in evoluzione sulla loro scacchiera ed evitano di farlo a tavolino per non farsi “distrarre” dai pezzi sulla scacchiera.

Un grande compositore di studi morì sotto le bombe di Leningrado. In quei giorni compose alcuni studi interessanti e difficili senza scacchiera.....

Test 3

I pezzi presi singolarmente hanno caratteristiche molto precise che si riflettono sul tipo di gioco che prediligono.

La Torre ama le colonne aperte che sfrutta per portarsi dietro o di fianco ai pedoni nemici ed aggredirli.

L'alfiere non è interessato alle colonne bensì alle diagonali aperte, odia i pedoni centrali perché sempre l'ostacolano, lavora bene col suo compagno, insieme sono formidabili, singolarmente, molto meno.

Il cavallo predilige i percorsi tortuosi, apprezza i sicuri ristori nelle case forti, la sua forza sono gli attacchi doppi che spesso vediamo solo ad esecuzione avvenuta.

La regina raccoglie in se la forza della torre e quella dell'alfiere.

Il re è un abile pastore che porta il proprio gregge ai pascoli migliori.

I pedoni singolarmente sono pavidi. Lavorano in gruppo e necessitano del sostegno e della collaborazione degli altri pezzi.

Quale scaletta avete scelto? Non è che forse questa scaletta corrisponde al tipo di gioco che più vi piace, al vostro stile? Gioco posizionale (torri), gioco aperto (alfieri), gioco chiuso (cavalli), gioco combinativo (regina)

Cosa dimostra di noi questo test?

Forse ci aiuta, assieme ad altre considerazioni sulle nostre partite, a conoscerci meglio. In seguito (forse) ad indirizzarci alle aperture che più ci piacciono. Più congeniali a noi.

I GM che risultati otterrebbero?

Ognuno il suo stile, ma i GM non disprezzano mai nessun pezzo (dei propri, di quelli dell'avversario....)

Test 4

Quale capacità scacchistica interessa?

Per ottenere un buon risultato occorre mettere in campo TUTTE le nostre capacità scacchistiche, a parte solo la teoria delle aperture. Per il resto: gioco coordinato dei pezzi, strategia, tattica, senso della posizione, finale, calcolo...

Potete migliorare?

Certo, ci sono molti esercizi che affronteremo.

Giocare a “scacchi semplificati” (ciao Cavedola, cum'andègna?) affronta aspetti specifici.

Ulteriore considerazione sul Test 4

Dovete fare un po' di confronti sui risultati ottenuti. Abbiamo visto che c'è un minimo legame tra i pezzi, il tipo di gioco, le strategie, lo stile del giocatore. Avete ottenuto un punteggio simile con ogni pezzo? O ci sono differenze anche grandi? Vi aspettavate ciò? Si potrebbe dimostrare che con certi pezzi giocate meglio di quel che credevate (in genere i cavalli si digeriscono male, carne dura...) oppure al di sotto le aspettative (le donne traditrici...). Tocca a voi analizzare i vostri risultati, e prediligere quegli esercizi che potranno migliorarvi.

I GM che risultati otterrebbero?

Otterrebbero un risultato omogeneo con tutti i pezzi.

Spero sia andato tutto bene, il test così studiato può essere ripetuto quante volte vorrete. Usando la fantasia non è difficile trovare altri test da fare, sempre secondo il principio della ripetibilità. Caratteristica indispensabile per verificare gli effettivi miglioramenti.

01.04 Come scoprire le cause dei propri errori.

(di fratel Bini)

Abbiamo già visto che per cercare di capire che tipo di giocatori siamo è necessario “fotografarsi” attraverso la costruzione del proprio diagramma personale. Se le principali caratteristiche del giocatore, sia tecniche che psicologiche, possono essere rilevate facilmente per mezzo di una loro elencazione, più difficile è invece cercare di quantificarle data la mancanza di un metro di misurazione attendibile. A questo scopo saremo dunque costretti a basarci su un dato, per così dire “empirico”, che io rilevo nel **numero** e nella **natura degli errori** che commettiamo in partita. E’ di fondamentale importanza quindi cercare di scoprire le cause più ricorrenti dei nostri errori, perché sapere in quali circostanze li commettiamo costituisce il primo importante passo per correggerli. Ciò può essere fatto in maniera pratica e sicura attraverso una severa analisi delle proprie partite giocate in torneo. Per condurre efficacemente tale operazione sono state individuate sette linee guida da affrontare nell’ordine in cui sono state presentate.

Vediamole insieme.

1) Scrivete la partita su un formulario

Il primo punto non ha bisogno di spiegazioni. Oltretutto nei tornei a tempo lungo scrivere le mosse è obbligatorio, per cui tanto vale prendere al più presto confidenza con questo strumento. Annotate le mosse con ordine evitando inutili cancellazioni e cercando di non far diventare il formulario un campo di battaglia!

2) Riportate il tempo per mossa

Anche questo secondo punto è di facile comprensione. Imponetevi categoricamente di annotare sempre, per ogni vostra mossa, il tempo impiegato. Così facendo si riesce sempre a scoprire come vengono commessi gli errori. Ricordate di farlo anche quando vi troverete in *zeitnot* e vorreste magari pensare ad altro!

3) Riportate i momenti critici della partita

Una volta che avete terminato la partita, riportate per iscritto su un diario tutti gli elementi chiave che avete analizzato e le emozioni che avete provato durante l’incontro. Fatelo “a caldo”, la sera stessa dell’incontro. Per ogni mossa annotate le varianti che avete calcolato, le sensazioni che provavate seduti al tavolo, i vostri “monologhi interiori” sui singoli elementi della posizione e le domande che vi siete posti durante la partita e che sono rimaste senza risposta. In sostanza dovete scrivere tutti i “processi del pensiero” che vi hanno portato a scegliere quella particolare mossa.

4) Analizzate la partita in prima persona

Lo step successivo è analizzare la partita “senza” l’uso del computer. Riflettete a fondo sulle decisioni che avete preso e cercate di dare risposta a tutte quelle domande che, durante la partita, sono rimaste senza risposta. Cercate di scoprire nuove possibilità e provate a tradurre in parole le vostre intuizioni ricordandovi di appuntare sul diario le varianti che riuscite a calcolare. Fate di tutto per estrapolare gli aspetti essenziali di ogni posizione che analizzerete prendendovi un bel po’ di tempo per ponderare su temi quali le strutture pedonali, la pianificazione a lungo termine, il

confronto tra i pezzi e la ricerca della loro casa ideale, il miglioramento della posizione del pezzo peggio collocato, l'identificazione delle debolezze ecc. Ricordatevi che lo scopo dell'analisi in prima persona è cercare di capire veramente ciò che sta accadendo sulla scacchiera.

5) Analizzate la partita col computer

Una volta terminata l'analisi in prima persona, molto probabilmente vi accorgete che da soli non potete fare molto: è arrivato il momento di passare la partita al computer, il vostro trainer personale. Il software vi suggerirà nuove possibilità e scoprirà i tatticismi che non siete stati in grado di trovare da soli. E' arrivato ora il momento di mettere a confronto i vostri processi decisionali in partita con le analisi che avete fatto in prima persona e con quelle fatte dal computer per scoprire dove avete sbagliato. Di solito è infatti proprio grazie all'analisi della macchina che tutto vede che scoprirete le cause vere e proprie dei vostri errori.

6) Fate una diagnosi delle debolezze

Dopo aver analizzato tutte le partite disputate in un torneo, fate un elenco degli errori che avete commesso e descriveteli. Di solito vi accorgete di aver commesso cinque o sei tipi di errori ricorrenti. Acquistate un quaderno a fogli mobili e create una scheda per ogni tipologia di errore riscontrato: poi enumerateli e suddivideteli nelle schede corrispondenti. Ricordatevi di accompagnare ogni errore col diagramma della posizione corrispondente. Vi sarete così creato il vostro "database" personale degli errori da consultare a piacimento e integrare successivamente con nuovi esempi mano a mano che giocherete nuove partite.

7) Ponetevi come obiettivo la soluzione ai vostri errori

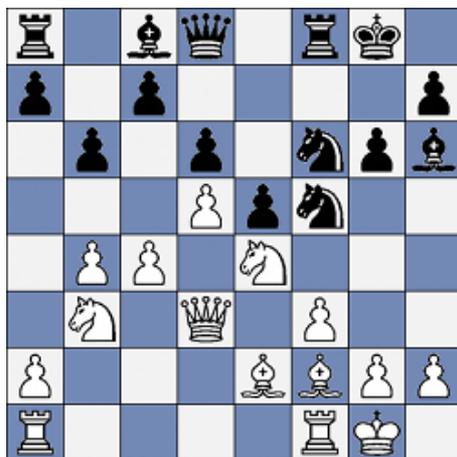
Ora che sapete in quali situazioni perdete punti scrivete sul diario tutte le possibili soluzioni da adottare per correggere i vostri errori. Fissatevi un obiettivo ambizioso, vi servirà per motivarvi maggiormente: così se in dieci partite avete commesso venti errori tattici (combinazioni non viste, doppi di Cavallo, infilare ecc.) ponetevi come obiettivo di dimezzare questo numero nelle prossime dieci. Infine è arrivato il momento di iniziare a costruire un programma di allenamento mirato basato sull'eliminazione delle vostre debolezze; ricordatevi che per ogni debolezza c'è un rimedio diverso per cui diversi saranno anche gli esercizi da svolgere.

Un caso pratico

Presenterò ora un caso pratico, usando me come “cavia”, che mi consenta di meglio spiegare come il lavoro dovrebbe procedere.

Sono ormai parecchi anni che sono distante dal mondo dei tornei a tavolino, per cui i lettori mi scuseranno se sono stato costretto a prendere una posizione a caso e a darmi un tempo per svolgere il “compitino”. Voi invece dovrete lavorare sulle posizioni delle vostre partite.

Questa è il diagramma della posizione. Muove il Nero.



FEN: r1bq1rk1/p1p4p/1p1p1npb/3Ppn2/1PP1N3/1N1Q1P2/P3BBPP/R4RK1 b - - 0 1

Da una rapida occhiata alla posizione non rilevo particolari motivi tattici per entrambi i colori, per cui mi assegno 3 minuti per giocare una mossa e faccio partire l’orologio.

Di seguito i risultati del test.

Mossa giocata: 1. ... De7.

Tempo impiegato: 2 minuti e 13 secondi.

Ecco le mie elucubrazioni mentali: “Mi piacerebbe portare un Cavallo in f4 passando per h5, ma dopo la corretta 2. g3 il Cavallo è fuori gioco e non vedo niente di meglio che tornare in f6; no 1. ... Ch5 non mi esalta particolarmente, meglio cercare qualcos’altro. Non mi piace neppure 1. ... Cxe4 2. fxe4 Cg7 con ingolfamento dei miei pezzi sul lato di Re. Ho tutti i pezzi protetti e non ho nulla da temere da una eventuale 2. Cxf6+ del Bianco che non farebbe altro che semplificarci le cose dopo 2. ... Dxf6. Dunque vediamo il Bianco è leggermente avanti con lo sviluppo ed è già pronto ad attaccare sul lato di Donna per mezzo della spinta c5, mentre per me è urgente trovare una buona casa per l’Ac8, il mio pezzo problematico. Eh sì, devo proprio decidere dove sviluppare il mio Alfiere di Donna: in b7 o in d7? Considerato che il Bianco alla prossima proseguirà con 2. c5 proviamo a calcolare qualcosa: 2. c5 bxc5 3. bxc5 e ora? Caspita! la meravigliosa 3. ... a5! con l’idea 4. ... Aa6 che risolve tutti insieme i miei problemi: non ci può essere miglior casa per il mio Alfiere! Ora che ho trovato un buon piano contro 2. c5 sono più sereno. Ricapitoliamo: non gioco subito né 1. ... Ab7, né 1. ... Ad7 e aspetto che sia il Bianco a giocare prima 2. c5; ergo, devo trovare una buona mossa d’attesa tale da non compromettere la mia posizione. Vediamo ecco 1. De7 mi sembra buona, oltretutto migliora leggermente la posizione del mio pezzo più importante. Ottimo, ho deciso. Un ultimo calcolo: 1. ... De7 2. c5 bxc5 3. bxc5 a5! e poi Aa6 e sto bene. E vai con 1. ... De7!”.

Successive analisi in prima persona: ho provato a far funzionare 1. ... Ch5 ma non sono riuscito a scoprire niente di nuovo che mi soddisfacesse. Ho ricontrollato la variante trovata in partita e mi è sembrata veramente buona.

Analisi col mio amico IvanHoe: il computer gioca come prima scelta 1. ... Ch5 giudicando la posizione all'incirca pari. Sono rinfrancato dal fatto che anche il software dopo 1. ... Ch5 2. g3, come me non veda niente di meglio che tornare in f6 col Cavallo. Ma non vedo l'ora di dare in pasto alla macchina 1. ... De7, che per inciso è la seconda scelta di IvanHoe, sempre con un giudizio di approssimativa parità. Qui il software mi sorprende; dopo 1. ... De7 gioca 2. a4!, una mossa "naturale" e migliore di 2. c5 nella prospettiva di un imminente attacco sull'ala di Donna, ma purtroppo una mossa che io non avevo mai, neppure per un istante, preso in considerazione nelle mie analisi. Una possibile variante indicata dal software è 1. ... De7 2. a4 Ch5 3. g3 a5 4. bxa5 bxa5 5. Ta2 Ad7 (una casa sicuramente più modesta per l'Alfiere rispetto ad a6) con posizione più o meno pari, anche se secondo me più semplice da giocare per il Bianco che per il Nero.

Ricerca degli errori: ho avuto la conferma da IvanHoe che 1. ... De7, la mossa da me giocata, è una buona mossa, ma decido comunque di mettere a confronto il flusso dei miei pensieri con le puntuali analisi del computer e rilevo almeno due tipologie di errori commessi che così descrivo: 1) ho dato per scontato che la prossima mossa del Bianco fosse per forza 2. c5 senza pormi minimamente il problema, neppure nelle successive analisi in prima persona, se il Bianco avesse a disposizione anche altre possibilità. Questa volta mi è andata bene: dopo 2. a4 avrei potuto cercare con calma un nuovo piano (che abbiamo visto comporta lo sviluppo dell'Alfiere di Donna in una casa più modesta), ma in un'altra occasione una simile sbadattaggine potrei anche doverla pagare cara (a volte trascurare una sola possibilità importante per l'avversario può portare ad un immediato crollo della nostra posizione!) 2) Ho mosso troppo velocemente, mentre la posizione richiedeva una ponderazione più profonda. Due errori rilevati per una mossa corretta! Niente male vero?

Possibili soluzioni agli errori e programma di allenamento: errore sub 1): ricordarsi che negli scacchi non c'è mai niente di scontato e non è facile vedere automaticamente tutte le alternative valide. Come regola imporsi di ricercare sempre, in ogni posizione, almeno un'altra candidata per il mio avversario anche quando mi sembra che la prima trovata sia del tutto scontata. Come possibile allenamento, ricercare esercizi sull'individuazione delle mosse candidate, in particolare quelle posizioni nelle quali ci sono diverse idee, ma una è migliore delle altre: per inciso, li ho cercati e ne ho trovati venti in un libro. Errore sub 2): cercare di razionalizzare con più cura il proprio tempo di riflessione in partita, adoperandosi per capire in quali posizioni vale la pena spendere tempo per un'analisi approfondita della posizione e in quali invece non sono necessari calcoli profondi perché ci si può lasciar guidare, nel processo di selezione della mossa, quasi esclusivamente da indizi sommari come possono essere i principi generali. Come possibile allenamento selezionare a caso venti posizioni di mediogioco, prese da partite di GM possibilmente commentate, e risolverle cercando di trovare l'idea giusta in un tempo totale di un'ora (l'esercizio va fatto con l'orologio, cercando di simulare la vera situazione di torneo).

01.05 Disciplina alla Scacchiera.

(di fratel Ghiceda)

Premessa.

Capita sovente che presi dall'emozione e dalla tensione della partita ci troviamo dinanzi alla scacchiera ed i mille ragionamenti turbinanti nel cervello ci portino ad una non corretta gestione della posizione. Sviste clamorose, paure ingiustificate, mosse poi inspiegabili, ecc.

Quante buone posizioni andate perdute, quante occasioni sprecate, quante brillanti combinazioni mancate. Come si spiega? Come evitare di procurarsi fonti di notevole frustrazione e perdita di qualche ora di sonno?

E' possibile razionalizzare il nostro pensiero in modo da non dimenticare particolari aspetti della posizione? Quando aprite un libro di strategia, l'autore vi propone delle posizioni e subito vi elenca complessi temi e piani; quando aprite un libro di tattica, l'autore vi propone delle posizioni e si sofferma sui temi tattici. E voi? In partita? che libro avete in mente? C'è qualcuno da dietro che vi batte sulla spalla e vi sussurra "matto in 3 mosse" così che vi concentrerete e troverete il matto? Come spiegare la rapida crescita e i successi di giovani ragazzini? Che certamente non potranno vantare anni di esperienza come chiesto da molti autori?

Una possibile risposta risiede nell'atteggiamento alla scacchiera, atteggiamento che per alcuni è un dono innato, per altri qualcosa da imparare. L'atteggiamento vincente è quello di scandagliare la posizione sotto ogni luce. Cercare e cercare in ogni direzione per comprendere la posizione e trovare poi la mossa da fare. Come imparare a fare ciò?

Quello che vi presento è una specie di check list. L'ho studiata per me, mettendo insieme la lettura di molti autori, poiché da nessuna parte mi è sembrato di trovare qualcosa di completo. Quindi diciamo che è una base di lavoro; applicare questo "algoritmo" con metodo, con disciplina, con fermezza, ci porta obbligatoriamente a comprendere la posizione. Non è sufficiente per diventare subito più bravi, ma comprenderemo meglio la partita che stiamo giocando, anche quando perdiamo.

Non vi dico di usare questo "algoritmo", prendetelo come una base. Usate piuttosto la vostra testa e cercate di decidere se vi piace, se volete ampliarlo in qualche parte o ridurlo, se volete riscriverlo.... insomma fatevi il vostro "algoritmo". Potete iniziare con questo e poi col tempo migliorarlo, personalizzarlo...

La cosa importante è affrontare la scacchiera con metodo, con disciplina. Questo ci eviterà anche cadute di tensione o concentrazione (o per lo meno ci sarà chiaro quando queste arrivano).

Faccio un esempio. Ognuno di voi avrà in mente come si impara una disciplina sportiva? O uno strumento musicale? Io ho in mente come si imparano con la chitarra elettrica i "riff" o i "solo". Per prima cosa si imparano usando il metronomo a tempo molto lento, per imparare esattamente la sequenza e i rapporti di tempo. Poi con la pratica si aumenta la velocità di esecuzione. Poi da esperti potranno anche farsi "variazioni sul tema" ecc. Diversamente, direttamente provando a velocità normale, l'apprendimento è possibile ma risulta più tortuoso.

Ecco come fare ad imparare ad avere disciplina alla scacchiera. Si decide "l'algoritmo" e lo si

applica sempre. Col tempo e l'esperienza capiremo come modificarlo proficuamente e quando (in quali momenti della partita) applicarlo perfettamente e quando applicarlo sommariamente o parzialmente.

L'assidua applicazione farà sì che alcune parti (molte o tutte) di esso le applicheremo in maniera ISTINTIVA, quasi senza rendercene conto, come cose ovvie, spontanee.

Ecco il mio algoritmo.

In questo algoritmo non si spiegano cosa sono gli elementi tattici o strategici, ne come sfruttare le debolezze o quali siano le tecniche di gioco in determinate situazioni, ne tanto meno un trattato di aperture scacchistiche.

E' un elenco dei vari aspetti della posizione, in modo da non dimenticarsene nei momenti salienti.

Un elenco a passi che all'inizio sarà noioso e lungo ma in seguito utile perché diverrà logico e ovvio. Applichiamo una sorta di disciplina mentale, all'inizio faticosa, in seguito spontanea.

Disciplina alla scacchiera.

Disciplina alla scacchiera: non seguire vaghi pensieri ma ragionare secondo una logica costante che ci porti a scegliere la mossa da giocare.

1) Vedere.

E' ormai noto che il cervello umano è affascinante ed ignoto. In particolare la parte inconscia del nostro cervello immagazzina moltissime informazioni ma non ce le rende sempre e quando vorremo noi. E' come una cassaforte, bisogna saperla aprire e ci vogliono le chiavi. Avete presente quando avete un'illuminazione? La classica lampadina che si accende nel cervello?

E' capitato a tutti di fissare una posizione a lungo e non vedere un semplice movimento di pezzo.

Persino i GM a volte prendono matto in una mossa per semplice... svista. Strano ma il nostro cervello in quel momento non riesce a fare una cosa semplice. Questo aprirebbe una lunga riflessione non solo a tema scacchistico...

Per ovviare un poco si può fare una semplice operazione che può aiutarci anche se forse non ad eliminare il problema: bisogna guardare tutti i pezzi presenti sulla scacchiera e osservare tutte le case che essi possono occupare. Ad esempio di un alfiere guardiamo le due diagonali su cui può muoversi senza fermarci se un pedone ostacola la diagonale. Vedere solo vedere, senza riflettere, far girare gli occhi sulla scacchiera. Un pezzo alla volta. Visualizziamo i pezzi sulla scacchiera ed i loro possibili movimenti. Poi si osservano i movimenti possibili che si originano dalle mosse regolari, ovvero i possibili percorsi.

Tutto questo è fatto non alla ricerca di mosse o tatticismi ma solo per aiutare il nostro cervello a VEDERE la scacchiera. Così facendo ci abitueremo a considerare i pezzi uniti alla loro AUREOLA costituita dalle case potenzialmente occupabili. Pur tuttavia anche in questa fase (di solo guardare senza ragionare) è possibile trovare mosse candidate la cui analisi rinviemo a dopo. Notare che questa fase all'inizio è la più lunga e faticosa da mettere in pratica ma con l'esercizio verrà in seguito spontanea e velocissima, quasi automatica e istintiva.

Quando effettuare questa operazione? Mentre l'avversario sta riflettendo e subito dopo la sua mossa. In particolare per i pezzi interessati al movimento.

NOTA: Mentre l'avversario riflette è inutile chiederci quali mosse vorrà fare, è solo uno sforzo mentale che ci porterà stanchezza, unica eccezione è il caso in cui le mosse possibili per

l'avversario sono pochissime o forzate.

Riepilogando. VEDERE I PEZZI, L'AUREOLA, I PERCORSI.

Ovviamente "vedere" si intende "vedere" anche i pezzi dell'avversario. Con che ordine? non importa fate voi.

Piccolo esempio. Nella partita che segue il nero ha appena giocato 14... a4



Nel diagramma a sinistra possiamo osservare il cavallo in f3 con la sua "aureola". Nel diagramma a destra abbiamo galoppato con la fantasia. La partita proseguì: 15 Cd4 Ce6 16 Cf5 a3 17 d4 Te8 18 Cxe7+

Non è detto che questa visualizzazione porti al piano corretto, è solo un aiutino che diamo al cervello. Aiutino da coordinare con molte altre considerazioni.

Certo è che se lavoriamo bene sarà poi difficile fare affermazioni del tipo "ah, quell'alfiere, è sbucato fuori dal nulla..", "ah, quel pedone, credevo mangiasse, invece poteva avanzare..."

2) Avversario.

Dopo ogni volta che muove un colore deve muovere il suo antagonista, è giusto quindi analizzare in primis la mossa del nostro avversario e chiederci: **cosa vuole fare con questa mossa?** È importante trovare la risposta giusta ma anche: **dopo questa mossa cosa è cambiato nella posizione? Sono apparsi nuovi elementi strategici o tattici a mio favore?** Rispondere a queste domande potrebbe suggerirci mosse candidate, ma prima di considerarle seriamente dobbiamo procedere con la check list.

3) Tatticismi.

Veniamo finalmente ai tatticismi. Pare che il cervello possa riconoscere i tatticismi solo nei primi minuti di analisi della posizione. Bene subito cercare tatticismi della posizione. Quali sono i temi tattici? La risposta non in questo studio, esistono già molti testi specifici da studiare a parte ed esercizi da risolvere. Certo è che i tatticismi ci sono suggeriti da anomalie posizionali (scoperte, infilate, forchette, attacchi doppi, pezzi sovraccarichi, pezzi indifesi, ecc.).

4) Valutazione posizionale.

Valutazione della posizione. Siamo tutti bravi a riconoscere i temi strategici e posizionali delle posizioni che ci offrono i libri, ma raramente lo facciamo bene durante le nostre partite. Siamo

subito presi dal "se faccio questo lui fa quello allora io potrei fare... ecc." Allora prendiamoci il tempo che serve. Osserviamo la posizione e senza cercare mosse possibili analizziamo seriamente la situazione, cerchiamo i temi strategici, facciamo una analisi posizionale. Valutiamo correttamente la posizione dei nostri pezzi uno ad uno, cerchiamo gli squilibri confrontando i pezzi dei due colori e individuando gli equivalenti (valore e/o posizione) e i non equivalenti. Valutiamo la struttura pedonale nostra e del nostro avversario considerando l'insieme dei pedoni e l'interazione con i pezzi. Cerchiamo le case forti e deboli valutando miglioramenti di posizione dei singoli pezzi. Anche su questo argomento esistono molti testi. In primis valutiamo la posizione come è. Stabiliamo chi è in vantaggio e perché.

Notare che i libri ci danno delle posizioni fatte ma le partite sono piuttosto "un divenire". Molti elementi posizionali non mutano per lungo tempo della partita, l'analisi in fondo se fatta fin dalle prime mosse (e qui si inserisce il concetto di conoscenza delle aperture) ad ogni nuova mossa aggiunge solo qualche tassello di un quadro già noto.

5) Mosse candidate.

Elenco mosse candidate. I punti di cui sopra possono averci già suggerito delle mosse candidate. Queste non dovrebbero essere molte, è difficile credere che in una data posizione ci siano 10-12 mosse equivalenti. Sono piuttosto solo 5 o 6 e la successiva verifica ne scarta sicuro almeno 3. Una buona analisi della posizione non permette molte alternative. In presenza di molte alternative non pensiamo a quanto è complessa la posizione ma piuttosto dobbiamo chiederci se abbiamo in precedenza fatto un buon lavoro di analisi.

In questa fase ma anche nelle precedenti e successive dobbiamo aiutare il ragionamento, dobbiamo aiutare il nostro cervello a seguire un discorso per cercare così di non dimenticare nulla. Ecco quindi una tecnica pazzarella: parlare con i propri pezzi, parlare con se stessi. Diventa un gioco di fantasia chiedere al proprio alfiere che opinione ha a proposito di una sua possibile mossa (o peggio di un suo sacrificio) ma forse ci aiuta a vivere meglio la partita e a togliere un poco di tensione. Notare che la mossa candidata può essere figlia di un piano tattico o di un piano strategico, qui sono tutte allo stesso livello, è qui che dobbiamo decidere quali calcolare, elencando le mosse e le motivazioni per le quali le vogliamo "eleggere". In pratica di tante mosse legali dobbiamo votare per quali portare al livello successivo, e per farlo occorre che ogni mossa sia accompagnata dal suo motivo, dal suo piano, dal suo perché.

6) Calcolo.

Le mosse candidate vanno quindi analizzate una ad una, lentamente per fissare bene in testa la posizione che viene a crearsi. Si inizia dalle candidate che hanno carattere forzante: piccole combinazioni, cambi di pezzi, mosse di pedone. Quanto è lunga la sequenza di mosse di ogni candidata? E' lunga quanto basta. Si procede nel calcolo fino a giungere ad una posizione dove non siano presenti mosse forzanti ovvero scacchi, minacce e prese. Alla fine della sequenza si valuta la posizione finale e si cerca di valutare se essa è buona per noi. In questa analisi finale si cerca anche di vedere se la possibile mossa successiva dell'avversario è in qualche modo interessante da poter farci cambiare il giudizio sulla posizione.

7) Scelta.

Infine a noi la scelta. In teoria un buon lavoro precedente dovrebbe averci portato ad una condizione con una candidata da preferire alle altre. Può essere però che abbiamo due candidate che ci appaiono ugualmente interessanti. Ci sono molte teorie su quale scegliere, in genere quella più

fastidiosa per l'avversario, la più complicata. In realtà è difficile porsi una regola. In caso di dubbio finale può essere giusto ripercorrere la strada "a passi" qui esposta cercando di concentrarsi solo sulle due scelte. La scelta separata dal calcolo. Prima calcolo poi decido se il calcolo mi piace. E' un distinguo, una sottigliezza che però rimarca il momento.

8) Muovere.

Prima di muovere effettivamente il pezzo sulla scacchiera c'è chi suggerisce di scrivere la mossa sul formulario. Invece bisogna chiedersi se la mossa scelta è effettivamente il frutto del percorso fin qui descritto. Capita spesso nella tensione della partita di dimenticarsi qualche passaggio, o essere presi dalla fretta o dal nervoso per una posizione che non ci piace. Ci sembra di essere in svantaggio e vogliamo muovere velocemente per uscire dallo svantaggio. O in grande vantaggio vogliamo velocemente dimostrare la nostra superiorità. Prima di muovere fare una verifica sul metodo seguito! Se riteniamo di aver proceduto correttamente, bene. Altrimenti occorre cominciare tutto da capo.

Riassumendo in uno schema veloce:

- **Vedere** i pezzi, la loro "aureola", i possibili percorsi.
- **Avversario.** Valutare l'ultima mossa avversaria. Cosa vuole fare? E' giusta? Cosa è cambiato nella posizione?
- Cercare **tatticismi** partendo da anomalie posizionali.
- Valutazione **posizionale.** Osservare i pezzi, la struttura posizionale, le case significative, la collocazione ideale, confrontare i pezzi corrispondenti, capire chi sta meglio e perché.
- Mosse **candidate.** Dalla sintesi dei passaggi precedenti individuare le mosse valide per il calcolo successivo.
- **Calcolo** delle varianti. Valutare le varie varianti, partendo da quelle forzanti fino a giungere all'ultima mossa dell'avversario non significativa. Valutare la posizione finale.
- **Scelta** della mossa da fare, chiediamo consiglio anche al pezzo che deve muoversi....
- Muovo? **Verificare** non la bontà delle nostre idee ma solo se abbiamo effettivamente seguito tutto l'algoritmo di scelta.

Conclusioni.

Questa è la mia idea di disciplina alla scacchiera o algoritmo. E' applicabile quasi sempre, non sempre. In situazioni limite no: in situazioni di combinazione tattica, in ristrettezza di tempo, nei finali tecnici e altre.

Ma l'applicazione costante di questa tecnica impedirà di perdere partite improvvisamente o senza capire il perché. Spero non avervi annoiato.

Veniamo ad alcuni risvolti pratici. Seguire l'iter di cui sopra non fa di noi automaticamente buoni giocatori, ci fa però più consapevoli, più "padroni" delle nostre partite anche quando perdiamo.

Quando perdiamo in particolare rileggendo la partita, ripercorrendo le idee che abbiamo avuto e confrontandole con l'andamento dei fatti potremmo capire i nostri errori. Una riflessione seria ci porterà immancabilmente a capire in quale punto del metodo abbiamo avuto lacune e questo ci indirizzerà su quali esercizi affrontare per migliorarci.

A chi è rivolto questo algoritmo? Beh, e qui mi piace, penso a tutti, a tutti i livelli di gioco. I principianti sbatteranno subito le corna e capiranno di dover cercare esercizi e testi di studio su praticamente ogni argomento. I bravini capiranno aspetti specifici da migliorare, esempio un elenco

di strategie con le sue tecniche di gioco o tecniche di finali ecc. I bravi potranno cogliere aspetti più profondi. Ecc.

Solo dai MI ai GM non hanno vantaggi da questa tecnica per il solo motivo che, secondo me, già la applicano molto bene anche in tutte le sue eccezioni; forse alcuni di loro la applicano perfettamente senza nemmeno sapere di farlo!

Esercizio correlato.

Una gita fuori porta. Se non ho capito male da domani giovedì 09.09.2010 Giocare a Scacchi deve muovere in gara 1 mossa 14. Gli amici di Scacchierando in gara 2 mossa 14. Che ne dite di fare una bella analisi scritta (discorsiva) con i vostri pensieri, che tocchi tutti i punti di questo metodo? Ovviamente dovrete farla ognuno nel forum del proprio sito di riferimento. Io la feci in gara 1 qualche mossa fa. Viene fuori che si scrive parecchio, che dovrete impegnarvi per rispondere VERAMENTE ad ogni punto dell' algoritmo. Viene fuori che alla fine sarete stanchi ma "padroni" della partita, viene fuori che avrete l'impressione di giocare a scacchi. Suggerimento: non scrivete direttamente nel sito, farete copia incolla e non guardate cosa scrivono i vostri fratelli!!!

In convento invece, potrete commentare, esprimere le vostre impressioni o elaborare il vostro metodo.

Parte 2. *Pattern recognition*, ovvero il segreto della conoscenza scacchistica.

02.00 Introduzione

In molti manuali si parla spesso di “sensibilità strategica”, “senso della posizione”, “comprensione del gioco”, ecc.. Ma in modo molto vago e solo in quest'ultimo secolo si è riusciti a dare una definizione precisa di questi concetti. Questo si deve principalmente agli studi dello psicologo olandese **Adrian De Groot** che riuscì a dimostrare sperimentalmente le sue conclusioni. I risultati di De Groot hanno messo a disposizione degli scacchisti uno strumento formidabile per la loro preparazione ed il loro miglioramento; ecco perciò una breve descrizione degli studi effettuati da De Groot:

Vediamo innanzitutto di definire in modo più preciso il **senso della posizione** che possiamo descrivere come *quell'insieme di conoscenze che permettono di trovare la mossa più forte in una data posizione*. De Groot mise in relazione il *senso della posizione* e la *forza di gioco* (espressa dal titolo raggiunto dai vari giocatori) e giunse alla conclusione, abbastanza ovvia per altro, che più accumuliamo conoscenze scacchistiche e più alta sarà la probabilità di trovare la mossa più forte in una data posizione.

L'accumulo di un certo bagaglio di conoscenze richiederà un certo *lasso temporale* che potrà essere *più o meno lungo, in base alla capacità innate di un giocatore* (talento).

E fin qui tutto è abbastanza ovvio ed intuitivo. Le successive conclusioni di De Groot però sono tutt'altro che intuitive e molto interessanti.

Per mezzo di lunga serie di esperimenti, lo psicologo olandese riuscì a dimostrare che, a partire da un certo grado di capacità in poi (diciamo da CM in su), **la capacità e la profondità d'analisi non incidono più, ma quello che fa la differenza è la pura e semplice conoscenza del gioco.**

Per “conoscenza del gioco”, De Groot intendeva il numero di *pattern* conosciuti da un giocatore, ma cosa sono questi *pattern*? Anticipando un po' la conclusione, possiamo affermare che sono la chiave di tutto il nostro corso.

Quando si trova davanti ad una posizione (*pattern*), lo scacchista non la “vede” come un unico blocco, ma la separa inconsciamente in vari elementi (*chunks*) quali: la configurazione dei pezzi, gli elementi strategici e tattici che la contraddistinguono, le manovre e i piani tipici, i tatticismi e le trappole, ecc... Poi, riconsiderando la posizione intera (*pattern*) richiama dalla sua memoria la procedura più adatta ed infine sceglie la mossa da eseguire.

Il Grande Maestro è molto veloce e preciso nella scomposizione di un *pattern* in *chunks* ed ha “in memoria” una grande quantità di procedure (tattiche e strategiche) che gli permettono di trovare in modo intuitivo, quasi automatico, la mossa più adatta a quel particolare *pattern*.

In sostanza la forza di un giocatore è determinata dalla quantità e dalla qualità dei *pattern* conosciuti e dai relativi *chunks*.

Davanti ad una data posizione, il giocatore meno esperto analizzerà, assieme a quelle buone, anche molte mosse deboli ed il suo albero delle varianti sarà forzatamente molto largo e poco profondo, mentre il giocatore più esperto, grazie alla sua conoscenza del *pattern* e dei relativi *chunks*, scarterà

in modo automatico la maggior parte delle mosse deboli e potrà quindi dedicare i suoi sforzi a poche e mirate continuazioni. Il suo albero delle varianti sarà quindi stretto e profondo. Allo stesso modo in cui il principiante non prende in considerazione le mosse che violano le regole del gioco, l'esperto scarta tutte le mosse non “in linea” con le esigenze tattiche e posizionali di una data posizione e si dedica solamente all'analisi delle più forti.

Molti fortissimi giocatori hanno applicato inconsciamente questo metodo. Ad esempio è nota la “sensibilità posizionale” di Capablanca e la sua capacità di trovare le mosse più logiche e naturali in ogni posizione ha sempre stupito tutti gli appassionati. Egli analizzava continuamente e senza sosta decine di posizioni tipiche di medio gioco e finale e la sua forza stava nella profonda conoscenza di una miriade di situazioni che si ripetono regolarmente in una partita a scacchi, come ad esempio l'attacco sull'ala di un giocatore contro il gioco su una colonna dell'altro, ecc...

Nimzowitsch consigliava di studiare sistematicamente una situazione tipica alla volta, in quanto studiare allo stesso tempo decine di posizioni strategicamente diverse genererebbe solamente una gran confusione mentale. Sostanzialmente era sulla stessa linea di Capablanca, così come lo erano anche Alekhine e Botvinnik che per primo ne sistematizzò il metodo.

Gli strumenti principali per l'apprendimento e la memorizzazione di *pattern* e *chunks* **strategici** di elevato livello qualitativo sono le “Schede Posizionali” e “l'Allenamento Interattivo”. Per i *pattern* tattici, vedremo più avanti nel capitolo dedicato al miglioramento ed all'allenamento della tattica.

02.01 Le Schede Posizionali.

(di fratel Carotino)

Questo metodo ci permette di migliorare sensibilmente le nostre capacità strategiche ed analitiche. Inoltre, mettendo a punto un certo numero di Schede Posizionali, avremo a disposizione un repertorio di posizioni dove potremo giocare delle partite ad elevato livello tecnico. Prima di iniziare vediamo questo esempio, tratto da una bella partita di Kasparov:

Movsesian – Kasparov. Sarajevo, 2000.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 e6 7.f3 b5 8.Dd2 Cbd7 9.0-0-0 Ab7 10.g4 Cb6 11.Df2 Cfd7 12.Rb1 Tc8 13.Ad3



FEN: 2rqkb1r/1b1n1ppp/pn1pp3/1p6/3NP1P1/2NBBP2/PPP2Q1P/1K1R3R b k - 6 13

Adesso Kasparov sorprese tutti con l'inaspettata 13... Txc3!

Garry condusse poi il resto della partita in maniera brillante e vinse meritatamente. Tutti si scervellavano in lunghe analisi e plaudivano alla lungimiranza del sacrificio di Kasparov ed alla sua profonda visione strategica ma questi, commentando la sua 13ª mossa scrisse:

«Il sacrificio è ovvio, evidente, naturale; si prende in c3, poi si piazza il Cavallo in a4 e il Nero sta bene. Non si deve aver fretta: si prosegue con l'arrocco, si porta l'altro Cavallo in e5, si mette la donna in c7 o in a5. A questo punto si hanno varie alternative, si può spingere in d5 o in f5, l'importante è che tutti i pezzi giochino: la qualità in meno non è determinante, perché entrambi abbiamo un attacco e la quantità dei pezzi coinvolti spesso è più importante del loro valore. Anzi sovente il Cavallo è più forte della Torre. E il contrattacco del Bianco non preoccupa, il Re nero è ben difeso. Mi ha stupito che Movsesian non capisse questo concetto: se non cambi le Donne giochi con materiale pari, per di più la struttura pedonale nera è migliore e il Re bianco è più esposto»

E' evidente che la posizione era già stata ampiamente analizzata da Kasparov e che aveva già pronto per essa non solo un **piano preciso** che comprendeva appunto il sacrificio di qualità. Come avrete notato non c'è nessun calcolo concreto, nessuna variante... Ma solo il puro piano, sintetizzato nei suoi punti essenziali. Dove piazzare i pezzi, come giocarli e i punti a cui porre attenzione... Fantastico!

Nella Scuola Sovietica questo è un metodo molto collaudato ed efficace e fu ideato ed introdotto nella pratica moderna da Mikhail Botvinnik. Il forte GM russo Artur Yusupov lo ha in seguito chiamato Metodo delle Schede Posizionali.

In questo tipo di studio è fondamentale l'aiuto di un maestro esperto (o ancora meglio di un Gran Maestro), indispensabile per verificare sia la correttezza delle nostre ipotesi posizionali ma specialmente quella delle nostre varianti. Quest'ultimo punto poi, è particolarmente delicato in quanto è facile che ci sfugga qualche tatticismo nascosto o ci sia un buco nelle nostre analisi.

I sovietici, dovendo applicare questo sistema nel loro enorme territorio, utilizzarono il sistema delle lezioni per corrispondenza. Gli allievi eseguivano le loro analisi e le inviano nella sede centrale della scuola, dove degli esperti istruttori, spesso dei GM, controllavano il lavoro degli allievi, vi apportavano correzioni e suggerimenti, introducevano la lezione successiva e rispedivano poi il tutto agli allievi.

Nella nostra realtà, non possiamo disporre di una Scuola Centrale gratuita e nemmeno di un compiacente GM che segua paternamente le nostre analisi e le nostre elucubrazioni strategiche, quindi dobbiamo usare la nostra testolina ed arrangiarci!

Per fortuna, dagli anni '70 ad oggi la tecnologia ha fatto passi da gigante ed ecco allora che entra in gioco il nostro "GM elettronico", il famigerato *chess engine*, meglio conosciuto come motore scacchistico o d'analisi. Usando intelligentemente questo diabolico aggeggio potremo avere un GM tutto per noi che potrà aiutarci proficuamente nel nostro studio. E' vero che i cosiddetti "motori" hanno anche diverse limitazioni, specialmente dal punto di vista strategico e su alcuni tipi di posizioni, ma vedremo più avanti che usandoli in modo razionale ed intelligente, potremo aggirare tutti i problemi.

Ma andiamo avanti col nostro studio. In pratica, **si sceglie una posizione da studiare** che potrà essere scelta all'uscita di una delle nostre varianti di apertura preferite, oppure da una variante nuova che vogliamo studiare, oppure ancora si può ricavare da una posizione che ritroviamo spesso nelle nostre partite. Altra fonte può essere una posizione che soffriamo particolarmente, dove non sappiamo mai cosa fare o che ci infastidisce per qualche motivo, oppure una posizione ricavata da qualche partita della pratica magistrale e che vogliamo approfondire. Una volta scelta la posizione si parte con lo studio.

Lo strumento utilizzato per le Schede Posizionali è il "*data-base* scacchistico", equipaggiato con uno o più motori d'analisi. Esistono molti di questi programmi, sia in ambito commerciale che nel mondo Open Source, quindi c'è solo l'imbarazzo della scelta. L'importante è che conosciate per bene le funzioni basilari del vostro programma, specialmente quelle per la creazione e la gestione degli archivi e quelle per la ricerca di posizioni specifiche all'interno di un archivio. Vediamo finalmente come crearci le nostre Schede Posizionali.

Fase preliminare:

- Per prima cosa creiamo un nuovo archivio denominato “Schede Posizionali”.
- Impostiamo poi la posizione da studiare e la copiamo nella clip (copia posizione).
- Analizziamo accuratamente la posizione dal punto di vista strategico (regole di Steinitz, Metodo degli Squilibri, ecc...) e cerchiamo di capire quali potrebbero essere i possibili piani per i due colori.
- Apriamo il nostro archivio di partite preferito, incolliamo la posizione di studio e la ricerchiamo nell'archivio ; se siamo stati fortunati, troveremo un certo numero di partite.
- Diamo uno sguardo alle partite e vediamo che piani hanno applicato i vari GM, così ci faremo un'idea generale, e soprattutto vedremo se i piani a cui avevamo pensato erano coerenti e rispondevano alle esigenze della posizione.
- Potremo anche ricavare il piano da un libro, da un articolo o da una qualsiasi pubblicazione, l'importante è che ci piaccia e che sia compatibile con il nostro “stile”.

Un'ottima fonte per la ricerca e lo studio piani la troviamo nelle partite commentate dagli stessi autori o da altri autorevoli campioni. A questo riguardo sono ottime le partite dei cosiddetti “classici”, ovvero i grandi campioni del passato. Il valore didattico di queste partite è che allora il livello medio era sicuramente inferiore di quello dei nostri giorni, ma i giocatori più forti avevano invece una concezione molto profonda del gioco che è rimasta valida fino ai nostri giorni. Quando si scontravano uno Yates e un Alekhine, quest'ultimo era notevolmente più forte e riusciva a portare fino in fondo i suoi piani senza essere minimamente contrastato. Nelle partite classiche possiamo così assistere all'esecuzione lineare e completa di molti interessanti piani e manovre.

Botvinnik ad esempio, studiò in modo sistematico diverse partite di Rubinstein e ne ricavò delle Schede Posizionali che applicò vittoriosamente in molte delle sue partite.

Naturalmente questo non ci esime dallo studio delle partite moderne. Molti piani si sono evoluti, sono stati migliorati e corretti, oppure sono stati trovati dei metodi efficaci per contrastarli, quindi è bene completare lo studio con l'analisi delle partite più recenti.

Fase di studio:

Torniamo all'archivio “Schede posizionali” appena creato. Volendo possiamo tenere aperto anche l'archivio di prima, in modo da poter verificare le varie partite (di solito i migliori programmi lo permettono) e procediamo con un'analisi generale della nostra posizione di studio:

- a) Quale dei vari piani ci sembra il più promettente?
- b) Il piano che ci piace è efficace? (Verificare le statistiche)
- c) Risponde alle esigenze della posizione?
- d) Cercare di **sintetizzare** il piano a parole (tenete a mente la descrizione fatta da Kasparov all'inizio del capitolo), in particolare è bene concentrarsi su:

- case di destinazione dei pezzi;
- collaborazione e coordinazione dei pezzi;
- quali pezzi tenere e quali cambiare;
- manovre tipiche;
- eventuali tatticismi;
- elementi posizionali da sfruttare

- piani a disposizione dell'avversario e manovre per contrastarli;

- e) E' possibile migliorare il piano in qualche sua parte?
- f) Esiste la possibilità di giocare aggressivamente, magari con un eventuale sacrificio?
- g) Esiste la possibilità di forzare la patta in qualche variante?
- h) Un'eventuale transizione al finale sarebbe per noi vantaggiosa oppure no?

Il tutto va fatto in maniera generica, senza utilizzare altro che la nostra visione scacchistica e senza entrare nei particolari né in varianti concrete. Si tratta in pratica di riuscire a cogliere il “quid” della posizione e del piano che vogliamo approfondire. Comodi strumenti di integrazione ed aiuto potranno essere: libri, manuali, articoli e riviste che trattano quella particolare posizione od altre simili e che potranno suggerirci piani e procedimenti, tattiche e manovre, errori da evitare ed eventuali trappole.

Analisi delle varianti:

Cominciamo con l'introdurre nel *data-base* la variante principale e controlliamo ogni singola mossa con l'aiuto di un buon motore d'analisi. In alcuni casi il motore potrà suggerirci qualche alternativa interessante, oppure una forte mossa a disposizione dell'avversario che rischia di rovinare il nostro gioco. In tal caso potrà valer pena rivedere il piano che avevamo scelto, riprendendo lo studio dall'inizio, ma supponiamo che per ora vada tutto bene.

Riportiamo il programma alla posizione di partenza ed analizziamo, una per una, le possibili risposte dell'avversario e le nostre migliori continuazioni. Nella scelta di queste, dovremo cercare di essere coerenti con le linee strategiche del piano adottato, ma in alcuni casi ben specifici, varrà la pena essere un po' elastici ed adattarsi alle nuove esigenze della posizione. Un buon aiuto nelle nostre scelte potrà venirci dall'aitante GM elettronico, specialmente nella scoperta di eventuali tatticismi. Utilizzate il motore anche per eventuali dubbi (ma se l'avversario risponde così che faccio? ... E se invece di prendere sviluppa l'Alfiere? Ecc...).

In questa fase si dovrà porre particolare attenzione ad eventuali tatticismi e agli errori da evitare da parte nostra, ma anche ai possibili errori avversari e al modo migliore per eventualmente sfruttarli.

Ricerca di nuove idee.

Cercate inoltre di non limitarvi alle sole continuazioni solide e sicure, ma di essere **creativi** cercando la possibilità di continuazioni inattese, di qualche promettente sacrificio o di attacco insidioso... Esiste spesso la possibilità di entrare in situazioni taglienti dove dovrete assumervi una certa dose di “rischio calcolato”, ma ci saranno per contro concrete possibilità che l'avversario sbaglia, oppure che non trovi la continuazione migliore. Tenete conto che l'avversario non è un computer e che contro di lui può giocare in maniera determinante il fattore “sorpresa”. Inoltre voi entrerete in una continuazione studiata in ogni particolare, mentre lui dovrà affrontare e risolvere tutti i problemi a tavolino. Anche qui l'aiuto del motore d'analisi si rivelerà determinante, sia nelle continuazioni più taglienti, sia nel mettere a punto un “piano di sicurezza” nel caso l'avversario riesca a trovare le mosse migliori. In ogni caso però i vantaggi saranno notevoli in quanto il vostro avversario dovrà sprecare una buona dose del suo tempo di riflessione, mentre voi saprete già come muovervi.

Durante l'inserimento delle varianti, **cercate di utilizzare tutti gli strumenti disponibili del vostro**

data-base, ovvero: commenti testuali, frecce, caselle colorate, simboli vari, ecc.. In modo da rendere il più chiaro possibile il piano seguito. Inoltre, quando riprenderete in mano la posizione, anche dopo che è passato un certo tempo, farete meno fatica a ricordarne le caratteristiche e le particolarità.

Lo studio e lo sviluppo delle varianti è lungo e richiede pazienza, attenzione per i particolari e creatività, ma quando avremo finito saremo veramente “padroni” della posizione e sapremo in qualsiasi momento e in qualsiasi continuazione cosa fare e come farlo nel miglior modo possibile.

Come abbiamo appena visto, la messa a punto di una Scheda Posizionale non è un lavoro breve ne semplice. E' uno studio approfondito, tattico e strategico, è un allenamento alla fantasia, alla tecnica ed alla creatività, nonché una maniera di entrare nello spirito della posizione studiata, di scoprirne ogni segreto e di sviscerarne tutte le possibilità. La Scheda Posizionale inoltre non è una cosa fissa, che si studia una volta per tutte, ma viene di volta in volta arricchita dalle esperienze pratiche che faremo nelle nostre partite, o ricavate da partite giocate da forti scacchisti e da GM.

L'abitudine che avremo maturato nel cercare “il succo” di ogni posizione, cioè gli elementi basilari che la caratterizzano, e lo sforzo di riassumere a parole i vari piani a disposizione, ci aiuteranno moltissimo nella pratica di gioco, permettendoci di trovare il *quid* di ogni posizione nuova, in modo da non sprecare tempo e fatica nell'analisi di continuazioni non idonee o fuorvianti.

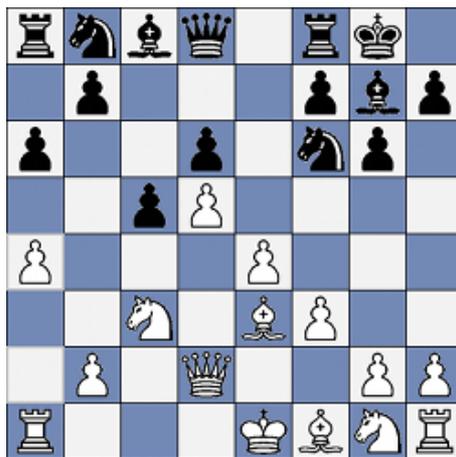
02.02 Un esempio pratico di Scheda Posizionale.

(di fratel Carotino)

Sono un convinto sostenitore della Difesa Est Indiana che ritengo una delle più solide e reattive contro l'apertura di Donna. Ultimamente contro di essa il Bianco usa molto spesso la Variante Sämisch con la quale ottiene una posizione molto solida e che soprattutto neutralizza efficacemente molte delle continuazioni tradizionali dell'Est Indiana. Dopo le mosse:

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f3 O-O 6.Ae3 c5 7.d5 e6 8.Dd2 exd5 9.cxd5 a6 10.a4

Otteniamo la posizione che sarà oggetto della nostra Scheda Posizionale.



Posizione dopo 10.a4

FEN: rnbq1rk1/1p3pbp/p2p1np1/2pP4/P3P3/2N1BP2/1P1Q2PP/R3KBNR b KQ - 0 10

Questa posizione è importante perché si può incontrare anche in alcune varianti della Moderna Benoni e si può raggiungere anche, per inversione di mosse, da diverse varianti dell'Est Indiana e della Partita Inglese.

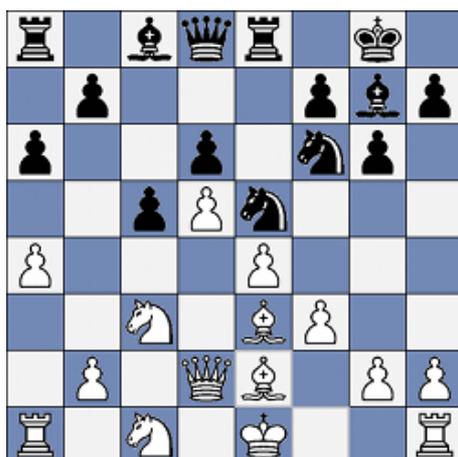
Il Nero ha giustamente attaccato il centro avversario con 7... e6 e 8... exd5, ma il Bianco ha mantenuto una solida catena centrale. Qui il Nero può proseguire in diversi modi, ma dopo aver analizzato diverse partite, ho trovato che il piano migliore per il Nero consiste nell'occupazione della casa e5 con un cavallo, combinata con la pressione di una torre sulla colonna "e". A seconda di come giocherà il Bianco, potremo reagire sia sull'ala di Donna, con le spinte in b5 e c4 che sull'ala di Re, con la spinta f7-f5, o con h7-h5-h4-h3, accompagnata dalla discesa della Donna in h5. Spesso queste strategie vengono utilizzate assieme, permettendo al Nero un efficace contro gioco su tutta la scacchiera, come nella partita *Adianto – Polgar J.* del 1996 che proseguì con:

10... Te8 11.Cge2 Cbd7 12.Cc1 Ce5 13.Ae2 Ad7 14.O-O h5 15.Tb1 h4 16.b4 c4 17.a5 Tc8 18.C1a2 Ch5 19.f4 Cg4 20.Axg4 Axc4 21.Tbe1 Cg3! 22.hxg3 hxg3 23.Af2 Dh4 24.Axg3 Dxc3 25.Te3 Dh4 26.Cc1 f5 27.C1e2 fxe4 28.Cxe4 De7 29.C2c3 Dd7 e il Nero sta già meglio (vincerà poi la partita).

Dopo **10... Te8** la teoria prevede *11.Cge2*, ma il Bianco potrebbe anche giocare *11.Ad3?!* In ogni caso per il Nero non cambia nulla e può proseguire con la manovra Cb8-d7-e5. Ad es.:

11.Ad3!? Cbd7 12.Cge2 Ce5.

Bianco a4-a5 perché possiamo reagire sia sull'ala di Re che spingendo ugualmente in b5, sempre in “stile Benko”. Ma vediamo di fare il punto della situazione con l'aiuto di un diagramma.



Posizione dopo 13.Ae2

Come si è appena visto il Ce5 non è facilmente scacciabile e dalla casa e5 e favorisce il contro gioco del Nero sull'intera scacchiera. Possibili campi d'azione infatti sono:

- il lato di Donna e il centro: con la possibile continuazione Da5, c5-c4 (minaccia Cd3), Ad7 e b7-b5;
- Il lato di Re con l'avanzata h7-h5-h4-h3, la discesa Dd8-h4 e l'eventuale Ch7 e f7-f5;

vediamo alcune possibili mosse:

a) **13... Ad7**; il piano adottato dalla Polgar.

b) **13... Da5**;

c) **13... Tb8**;

d) **13... b6**; per rendere inefficace l'eventuale spinta a4-a5.

e) **13... h5**;

Tutte mosse fattibili e coerenti con i possibili piani elencati prima... Ma se invece provassimo a premere subito sull'ala di Re? Ad esempio con 13... Ch5 seguita da 14... f5, con l'idea di cambiare in e4, oppure di spingere ulteriormente in f4 e proseguire con g6-g5. Mi piace!

Sottoponiamola al motore d'analisi e vediamo come si comporta. **IvanHoe v.52a**, valuta inizialmente bene le alternative a, b, c, d, ma dopo un'analisi approfondita di ognuna di esse, ridimensiona le positive valutazioni iniziali ed assegna un leggero vantaggio al Bianco (da +0.16 a +0.30 pedoni). Questo perché nelle posizioni “strategiche” il computer fa più fatica a trovare la soluzione corretta e l'analisi dev'essere spinta molto in profondità e verificata “a mano”.

La mossa 13... Ch5 invece subisce una sorte contraria: dapprima non viene presa in considerazione ma in seguito il computer assegna un leggerissimo vantaggio al Nero (-0.11 pedoni). Bisogna fare molta attenzione ai suggerimenti del computer, specialmente appunto, nelle posizioni “strategiche”.

Una domanda da farsi in questi casi è: la mossa suggerita risponde alle esigenze della posizione? Naturalmente per esigenze intendo sia tattiche che strategiche. Quindi computer OK, ma *cum grano salis*.

Dopo **13... Ch5** vediamo come può proseguire il Bianco. Una mossa “spontanea” potrebbe essere *14.g4?! Ma si vede subito che questa non è la miglior soluzione per via di: 14... Dh4+! 15.Rd1 (se 15.Rf1? Cg3+!) 15... Cxf3! 16.Axf3 Axf3 17.bxc3 Axf4 18.Tf1 Axf3+ 19.Txf3 Dxe4 20.Df2 f5 21.a5 Cf6*; e in cambio del pezzo il Nero ottiene due pedoni ed una crescente iniziativa.

Per il Bianco è meglio arroccare, mettendo al sicuro il Re ed in collegamento le torri, così però il Nero può dare corpo alla sua idea e spingere in f5:

14.O-O f5.

Come sta il Nero? Molto bene direi, la forte catena pedonale del Bianco sta per essere spezzata in due tronconi e i pezzi neri sono molto attivi. Ma se il Bianco prende in f5? Vediamo cosa ne pensa il computer. Lanciamo **IvanHoe** ed ecco che “il silicione” butta fuori la sorprendente: *15.exf5 Axf5!?* Ma così non si perde un pezzo dopo 16.g4? No invece! Ecco la proposta di IvanHoe:

16.g4 Cxg4! 17.fxg4 Txe3! 18.Cd1 (se 18.Dxe3? Ad4!) 18... Txe2! 19.Cxe2 Axf4 20.Cf2 Dh4 21.Cxg4 Dxf4+ 22.Rh1 De4+ 23.Rg1 Ae5

In cambio della qualità il Nero ha due pedoni ed un'iniziativa molto duratura e pericolosa. Un bel tatticismo, dove fra l'altro è facile che il Bianco cada facilmente. Meglio memorizzarlo per bene.

Esclusa quindi 16.g4, non resta che optare per un'altra soluzione, ma è chiaro che dopo:

16.Af2 Cf6 17.Te1 Da5

Il Nero sta benissimo. Niente cambio in f5 dunque, il Bianco deve tentare con qualcos'altro...

Noi però ci fermiamo qui, altrimenti l'esempio diventa troppo lungo!

Tutte le varianti che abbiamo visto sono state memorizzate in un data base, facendo uso di commenti verbali, frecce e simboli vari, in modo da poter memorizzare facilmente piani ed opportunità tattiche.

Una volta completata, la Scheda Posizionale va ulteriormente approfondita con l'**Allenamento Interattivo al Computer** (che vedremo più avanti) e con il metodo “Disciplina alla Scacchiera” che ha presentato fratel Ghiceda. In questo modo quando incontreremo la posizione studiata, la potremo giocare praticamente ad occhi chiusi!

Bene spero di aver esemplificato, pur con le molte omissioni sacrificate sull'altare della brevità, il metodo pratico per preparare una seria Scheda Posizionale. Il lavoro naturalmente non finisce qui, tutte le volte che nella pratica di gioco riusciamo ad entrare in una delle posizioni studiate, è bene vedere che non ci siano continuazioni che non abbiamo approfondito e risposte dell'avversario che non abbiamo considerato e, nel caso, bisogna riprendere in mano il lavoro e colmare subito la lacuna, arricchendo sempre di più la nostra Scheda Posizionale.

In una partita di allenamento giocata qualche tempo fa, mi capitò di dover affrontare una situazione che avevo trattato solamente in maniera superficiale, ma riuscii a trovare una soluzione interessante che mi permise di aggiornare le continuazioni della Scheda Posizionale:

Munter R. - Nardon D. Mezzolombardo (TN)

Partita di allenamento.

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f3 O-O 6.Ae3 c5 7.d5

Naturalmente in caso di 7.dxc5 il Nero aveva preparato la sua apposita scheda posizionale.

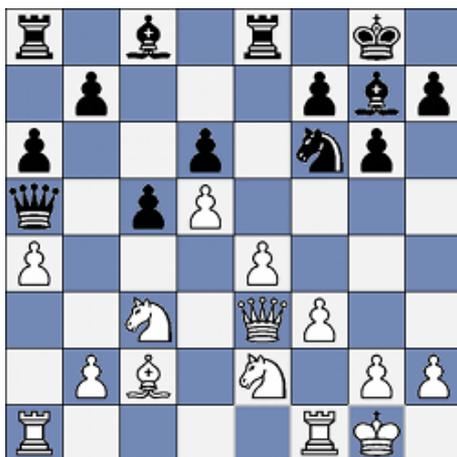
7... e6 8.Dd2 exd5 9.cxd5 a6 10.a4 Te8 11.Ad3?!

Eccoci arrivati alla nostra posizione di studio. Abbiamo già visto che questa mossa non è la migliore per il Bianco perché l'avversario può forzare il cambio dell'alfiere campo scuro. Nella Scheda però non avevo analizzato oltre, mentre avrei dovuto perlomeno preparare qualche variante.

11... Cc4! 14.Dc1 Cxe3 15.Dxe3 Da5

Una mossa logica, volta a sfruttare le indebolite case nere dell'avversario. Il Nero ha in progetto di spostare il Cf6 aprendo la grande diagonale all'Ag7.

16.O-O



Posizione dopo 16.O-O

Come proseguire adesso? Si potrebbe proseguire tranquillamente con lo sviluppo con 16... Ad7 che fra l'altro si prepara a sostenere sia la spinta in b5 che quella in f5. Anche 16... Ch5 è giocabile; il Nero si appresta a sfruttare le case deboli e5, d4 ed f4. Altra buona candidata è 16... Cd7; e il Nero combina il gioco sulle case nere con l'occupazione della casa e5 col cavallo. Sono tutte mosse valide e logiche, ma in partita mi balzò subito agli occhi che il Pe4, a causa della Te8, non protegge affatto il Pd5 (c'è la Donna in e3!) così tentai una piccola trappola tattica.

16... c4!? 17.Cd4?

Il Bianco non ha visto la trappola.

17... Cxd5! 18.Cxd5 Dxd5 19.exd5 Txe3 20.Tad1 Ad7 21.Rf2 Te7!

Naturalmente non 21... Tae8? Per via di 22.Ce6! Come si può vedere il Bianco è legato come un salame e vinsi poi la partita senza grandi fatiche (facilitato anche da altri errori del mio avversario).

Tornando alla 16^a mossa, possiamo vedere che anche se l'avversario avesse giocato una mossa migliore, come ad es. 17.Ta3 oppure 17.Dd2, il Pc4 si rivela molto fastidioso e non facilmente attaccabile (ad es.: 17.Dd4? Cxe4!); inoltre si è liberata la casa c5 per i pezzi neri.

Il Nero potrà in seguito proseguire lo sviluppo con Ad7 e Tac8 e proseguire poi nello sfruttamento delle case scure con una delle mosse che abbiamo visto prima. Naturalmente ho subito integrato con queste varianti la mia Scheda posizionale.

Come abbiamo appena visto, la messa a punto di una Scheda Posizionale non è un lavoro da poco e richiede tempo e impegno, ma quando riusciamo ad entrare in una delle posizioni studiate potremo stare certi di avere una vera e propria "marcia in più".

Naturalmente le Schede Posizionali non sono una cosa a sé, ma vanno coordinate con la preparazione del nostro repertorio di aperture. Nello studio delle aperture infatti, si dovranno preparare delle Schede Posizionali per ogni posizione critica. Nella scelta del repertorio inoltre, faremo in modo di adottare delle aperture e delle varianti che ci permettano di raggiungere facilmente una delle posizioni chiave studiate. Dato il tempo e l'impegno richiesto da questo tipo di preparazione, sarà bene limitare il nostro studio a poche aperture e soprattutto farci guidare da due principi fondamentali: semplicità ed economia.

02.03 Allenamento interattivo contro il computer.

(di fratel Carotino)

Per padroneggiare in modo completo i piani che tanto faticosamente abbiamo messo a punto, dovremo giocare un certo numero di partite. In questo modo non solo verificheremo fino a che punto abbiamo “digerito” i piani e le varianti, **ma li fisseremo ancor più nella memoria fino ad arrivare al punto che giocare perfettamente questa particolare posizione diventerà per noi un fatto automatico.**

Nella scuola Sovietica l'allenamento interattivo era eseguito contro forti maestri (e in molti casi contro GM), ma noi possiamo sempre disporre del nostro “Personal Grand Master” elettronico, sicuri che si seguirà pazientemente (e soprattutto gratuitamente!), nel nostro faticoso cammino di auto-miglioramento.

L'allenamento consisterà inizialmente nel giocare contro il computer le singole varianti ed in seguito, quando le avremo ben padroneggiate, si giocherà in modalità “libera”, partendo dalla posizione iniziale oggetto del nostro studio e lasciando scegliere al computer le varianti. In quest'ultimo caso sarebbe comodo disporre di un certo numero di *chess engines* diversi, in modo da sperimentare diversi stili e diverse continuazioni. Anche qui la scelta è molto ampia, specialmente per quelli liberi e in questo caso non serve che i motori siano “al top”, la maggior parte di essi è notevolmente più forte di noi e quindi non conterà niente se questi motori saranno un po' più deboli rispetto ai *top chess engines*. L'importante è che usando diversi motori potremo affrontare le continuazioni e le varianti più disparate. La modalità da seguire è la seguente:

a) Limitare al minimo la forza del motore d'analisi.

Questo si potrà ottenere in diverse maniere, sia limitandone la profondità d'analisi, sia agendo sul tempo di riflessione massimo per ogni mossa. Alcuni programmi hanno la possibilità di regolare la loro forza variandone direttamente il punteggio ELO, mentre con altri si può regolarne la potenza in percentuale (100% = massima forza).

Di solito io agisco sul tempo di riflessione del motore, fissandolo inizialmente a 3 secondi, ma questo dipenderà dall'hardware della vostra macchina. Usate il metodo che ritenete più comodo, l'importante è che il motore giochi questa prima fase in maniera debole.

b) Giocare una partita “seria” partendo dalla posizione di una delle varianti.

Non datevi un tempo troppo corto. Di solito, per non sentirmi “pressato dal tempo” e per adattarmi alle normali condizioni agonistiche, regolo l'orologio su 1 ora ma ognuno può regolare il tempo in base alle sue esigenze.

c) Se entrate in una posizione nettamente inferiore, oppure perdetevi stupidamente del materiale fermate subito il motore e cercate di analizzare cosa avete sbagliato.

E' stata una semplice svista o un errore di calcolo? La risposta del computer vi aveva sorpresi? Avevate troppa fretta? Non avete dedicato abbastanza tempo al calcolo delle varianti? Avete “deviato” dal piano studiato? Ecc... Un comodo metodo per trovare gli errori tattici è quello di utilizzare il motore per analizzare le mosse che avete eseguito.

Una volta che avete appurato le cause del vostro errore, fate una attimo di pausa ed imponetevi di non ripeterlo, poi cominciate un'altra partita tornando al punto “b”.

d) Se entrate in una buona posizione, oppure siete addirittura in vantaggio, fermate il gioco, aumentate la forza del motore e ricominciate la partita tornando al punto “b”.

e) Ripetete questo schema, incrementando via via la potenza del motore, fino a quando riuscirete ad ottenere una buona posizione contro il computer alla massima potenza.

Una volta esaurite le diverse varianti potete ripetere nuovamente lo schema, partendo questa volta dalla posizione iniziale dello studio ed utilizzando un motore diverso in modo da provare ad adattarsi ai diversi “stili”.

Come si è potuto vedere, l'allenamento interattivo affronta la preparazione delle varianti in modo graduale e costante e soprattutto permette di identificare subito gli eventuali errori.

Se non riuscite a proseguire oltre un certo grado di potenza del motore, oppure se continuate a ripetere gli stessi errori, allora significa che avete una lacuna abbastanza grave in un determinato settore della tecnica di gioco e in questo caso conviene interrompere l'allenamento e dedicarsi alla soluzione del problema emerso.

Potrebbe essere una scarsa visione tattica e allora si dovrà passare agli esercizi tattici, oppure la troppa fretta e allora si dovrà allenarsi ad una gestione più razionale del tempo di riflessione... Le cause possono essere molteplici ma dovremo fare ogni sforzo per individuarle in maniera oggettiva e dedicarci poi alla loro sistematica risoluzione.

Nell'Allenamento Interattivo al Computer inoltre, potranno emergere particolari posizioni del medio gioco o del finale degne di essere oggetto di un approfondimento tramite una Scheda Posizionale, oppure ci potrebbero essere delle continuazioni o delle varianti che andranno ad integrare la nostra Scheda Posizionale originale.

Parte 3. Studio delle aperture.

(di fratel Carotino)

03.00 Introduzione

Un luogo molto comune afferma che un giocatore, fino a quando non è arrivato ai 2000 punti ELO, ossia alle soglie della qualifica magistrale, non deve nemmeno guardare le aperture ma occuparsi solamente di tattica. In realtà non bisogna prendere troppo sul serio questo detto perché **spesso sono le mosse di apertura a decidere il corso di tutta la partita**. Come diceva Kasparov:

«Può facilmente avvenire che un giocatore, che abbia ben assimilato i principi del gioco e abbia visto brillanti attacchi condotti da Maestri e Grandi Maestri, debba giocare tutta la partita in una noiosa difesa, per di più con scarso successo, cercando di riparare a tutte le lacune della sua posizione, comparse nella fase di apertura.»

Tutti conosciamo i tipici principi generali che regolano le aperture come ad esempio la lotta per il centro, la rapida mobilitazione dei pezzi, l'evitare la creazione di debolezze nella struttura pedonale e così via. **Ma questi principi sono efficaci solo in linea di massima e tutte le aperture prevedono molte sfumature ed eccezioni che spesso a prima vista paiono contravvenire le regole generali, ma che pure sono l'unica soluzione corretta.**

Molti giocatori affrontano l'apertura armati solo di buone intenzioni e di principi generali, giocando mossa per mossa in base a quello che giocherà l'avversario, sicuri di poter gestire la situazione. Questi però sa già dove e come postare i suoi pezzi, quale conformazione pedonale assumere ed ha già pronti dei piani efficaci per ogni variante. Inoltre conosce a menadito i tipici medio giochi, i tipici tatticismi, le trappole e gli eventuali finali a cui si può arrivare, mentre noi dovremo sudarci ogni mossa e risolvere al momento tutti i problemi che ci porrà l'avversario. E' evidente che è un compito impossibile e, a meno di clamorosi errori dell'avversario, il risultato della partita sarà già segnato in partenza.

E' una situazione frustrante che spesso porta ad una disillusione sulle nostre capacità e sulle nostre possibilità di migliorare. Lo studio serio delle aperture però è una fase lunga e delicata e non si può improvvisare. Quasi tutte le aperture più conosciute richiedono moltissimo tempo per la preparazione casalinga perché implicano un grandissimo numero di varianti, analizzate spesso fin oltre la ventesima mossa. E' evidente che solo un professionista può disporre del tempo necessario per prepararsi in modo adeguato in queste aperture.

Un dilettante dovrà per forza scegliere degli schemi d'apertura meno teorizzati e più semplici, cercando quelli che implicano meno varianti nonchè strategie chiare e lineari. Nella scelta delle aperture il nostro motto dovrà essere semplicità ed economia.

03.01 Questioni di stile.

E' innegabile che ogni scacchista ha delle aperture che trova "più naturali" e più agevoli di altre, dove le buone mosse gli usciranno quasi automaticamente, mentre in altre aperture si troverà come *un pesce fuor d'acqua*. Si può parlare quasi di una *predisposizione naturale* rispetto a certe aperture.

Questo naturalmente dipende da quel complesso di elementi formato dalla nostra esperienza, dal nostro carattere e dalle nostre caratteristiche tecniche che vanno a formare il cosiddetto “stile di gioco”. Questo ci permette di fare due importanti osservazioni:

a) Per l'allenamento e la preparazione è bene sforzarsi di studiare ed imparare proprio le aperture che meno ci riescono, quelle più *antipatiche* ed ostiche. Questa sensazione di antipatia che proviamo verso talune aperture o varianti è **il tentativo del nostro inconscio di nascondere i nostri difetti e la nostra incapacità di gestire certe situazioni che si vengono a creare sulla scacchiera**. Sforziamoci di capire il **perché** non ci piacciono quelle situazioni e cosa temiamo di più in esse e in questo modo riusciremo a far emergere delle lacune tecniche o psicologiche che probabilmente non pensavamo nemmeno di avere. L'imparare a gestire le aperture più *antipatiche*, è un comodo strumento che ci permetterà lavorare direttamente sulle nostre lacune e in questo modo miglioreremo così il nostro livello tecnico generale ed acquisteremo più sicurezza.

b) Per la scelta delle aperture da utilizzare in partita invece, è bene fidarsi del nostro istinto e scegliere le aperture e le varianti più *simpatiche*, quelle in cui ci troviamo a nostro agio.

03.02 Pubblicazioni.

Per la scelta delle aperture sono molto comodi quei grossi volumi che le trattano in modo generale. Di solito sono strutturati in modo da fornire per ogni apertura:

- la storia;
- i principi strategici ed informativi;
- le principali varianti;
- i tipici tatticismi;
- gli errori da evitare;
- alcune partite illustrative;

Probabilmente, una volta che comincerete a studiare seriamente un'apertura, sentirete il bisogno di uno strumento più specifico che la tratti più in profondità ed allora potrete acquistare *una monografia*. Ce ne sono praticamente per tutte le aperture, anche le più strane ed inusuali e questo vi farà diventare, piano piano, uno “specialista” di quella data apertura. Ma anche le monografie hanno i loro limiti, innanzitutto seguono i gusti e le preferenze dell'autore che non sono necessariamente uguali alle vostre, inoltre questi tende a favorire, in diverse maniere, le SUE preferenze evidenziando le partite e le varianti che gli fanno comodo ed omettendo oppure sminuendo le varianti a lui scomode.

Altro punto da tenere in considerazione è che le varianti e le partite illustrate nelle monografie sono per forza di cose *vecchie*, nel senso che dopo la pubblicazione la pratica magistrale può aver demolito certe varianti oppure rimesso in auge altre varianti prima considerate “inferiori”. Si renderà indispensabile quindi l'uso di un *data-base* ed il suo aggiornamento con le ultime partite della pratica magistrale. Internet è uno strumento ormai alla portata di tutti e vi permetterà di tenere sempre aggiornato il vostro repertorio, ma esistono anche riviste e pubblicazioni cartacee di ogni genere che riportano le ultime partite della pratica magistrale.

Per la scelta e lo studio delle varianti è molto importante non fidarsi ciecamente dei libri.

Innanzitutto è facile incorrere in errori tipografici, ma non sono da escludere nemmeno gli errori di valutazione fatti dall'autore. Una delle cose più ingannevoli ed infide è rappresentata dalla

punteggiatura: non fidatevi mai di quei terribili punti esclamativi, punti di domanda e segni di + e – che compaiono sulle varianti. Parafrasando Verdi: «*essi son mobili, qual piuma al vento, mutan l'accento ed i pensier!*». Tralasciando anche qui gli inevitabili errori tipografici, il giudizio sulle diverse mosse muta... E muta spesso! Ogni tanto arriva un GM e adotta una nuova mossa che implica un nuovo piano, oppure una combinazione nascosta e vince clamorosamente la partita. La mossa precedente si rivela un clamoroso errore e il giudizio sulla singola mossa o sull'intera variante cambia completamente... **Ma sul vostro libro rimane sempre uguale!**

Verificate quindi le varianti accuratamente, mossa per mossa, servendovi dell'aiuto prezioso del *data-base* e del *motore d'analisi*. Usate il vostro computer organico (leggi: cervello!) per controllare se la mossa risponde alle esigenze della posizione ed al piano adottato, cercate la possibilità di alternative migliori o di risposte inattese o inusuali da parte dell'avversario, studiatene la confutazione...

Anche nello studio delle aperture è bene seguire un metodo simile a quello delle Schede Posizionali. Costruitevi il vostro archivio di aperture preferite, molti programmi permettono l'uso dei “files di repertorio”, ovvero un pratico sistema per selezionare le partite che includono le vostre aperture e le vostre varianti. In poco tempo avrete a disposizione un corposo archivio specializzato sul vostro repertorio di aperture.

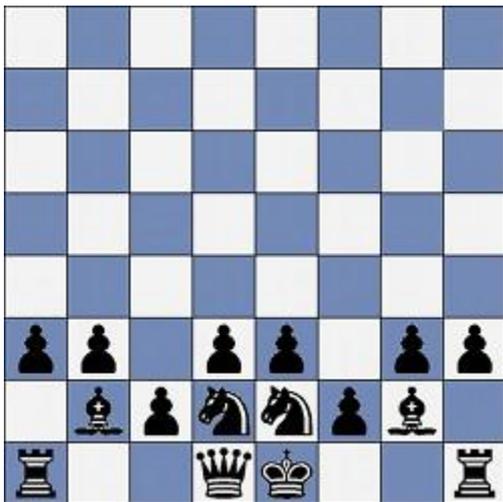
Lo studio serio di un'apertura è in ogni caso un lavoro lungo e paziente e la qualità dei risultati dipende unicamente dal tempo che vi avrete dedicato. Ecco perché all'inizio del capitolo ho sottolineato l'importanza di scegliere aperture contraddistinte da **semplicità ed economia**. Un dilettante non potrà mai avere a disposizione il tempo praticamente illimitato di un professionista. I due motivi principali sono: lavoro e famiglia, ma anche altre attività ricreative, sociali, sportive, intellettuali, politiche od impegni di qualsiasi altro genere... Di solito non si vive di soli scacchi!

03.03 Quattro livelli di studio delle aperture.

Il **primo livello** non richiede tante spiegazioni, si tratta semplicemente di non studiare affatto le aperture! E' singolare l'approccio di Lajos Portisch che consiglia ai principianti di iniziare le partite col seguente schema: **1.d4, 2.g3, 3.Ag2, 4.O-O**. «*In questo modo eviterete ogni possibile tatticismo precoce*» affermava il fuoriclasse ungherese «*e potrete dedicarvi allo studio della tattica e del medio gioco*». Un esempio veramente estremo di semplicità ed economia! Però efficace.

Un **secondo livello** di studio, consiste nell'imparare uno delle cosiddette “aperture a schema”, quali il Sistema Colle, il Sistema di Londra, l'Attacco Indiano, ecc... In questi casi non si devono imparare varianti di nessun genere, ma si tratta di raggiungere un determinato tipo di schieramento, quasi indipendentemente dalle mosse dell'avversario. Nel Sistema Colle ad esempio, possiamo eseguire questa sequenza di mosse: **1.d4, 2.Cf3, 3.Cbd2, 4.e3, 5.Ad3, 6.c3** poi, a seconda delle circostanze, la Donna potrà svilupparsi in c2, e2 o b3. In questo tipo di sviluppo, le mosse dell'avversario sono solo un insignificante dettaglio! Anche in questo caso si potrà utilizzare il tempo risparmiato per dedicarsi allo studio della tattica, del medio gioco e dei finali.

Il caso più estremo di apertura a schema è il cosiddetto Ippopotamo, dove si cerca di raggiungere la seguente posizione:



Lo schema Ippopotamo

Nel diagramma si vede chiaramente la posizione finale dello Schema Ippopotamo. Si possono anche notare le caratteristiche di questo schema e cioè:

- lo sviluppo in fianchetto di ambedue gli alfieri
- il centro arretrato
- la spinta di un passo dei pedoni laterali
- lo sviluppo dei cavalli sulle colonne "d" ed "e"

...e questo è tutto!

Naturalmente, per impiantare in modo serio lo Schema Ippopotamo bisogna seguire una serie di accortezze suggerite dal G.M. Mladic, una delle massime autorità mondiali di questo curioso ed insolito sistema di apertura (in questo caso con il Nero).

1. ... **g6** – La prima mossa è fondamentale. Cominciare con la spinta del pedone g consente di confondere l'avversario. Non può sapere se abbiamo intenzione di giocare l'Ippopotamo oppure di usare difese più convenzionali come un'*Est Indiana*.
2. ... **Ag7** – Logica, completa il fianchetto.
3. ... **d6** - Ancora una mossa per confondere le acque. A questo punto il Nero può ancora rientrare in molti impianti e il Bianco spesso adotta meccanicamente linee che vanno bene per aperture note, ma diverse dall'Ippopotamo.
4. ... **Cd7** – La prima mossa che svela un po' i piani (anche se il Nero può ancora rientrare in altre aperture *moderne*).
5. ... **e6** – La spinta del secondo pedone centrale serve per bloccare le varie opzioni del Bianco. A questo punto sarebbero ancora possibili rientri standard se il Nero giocasse 5. ... Cf6, 5. ... e5 o 5. ... c5.
6. ... **Ce7** – Anche questo Cavallo dietro ai pedoni non è attaccabile.
7. ... **a6** – Questa mossa ha vari pregi: prepara il controgio con ... b5 e controlla la casa b5 dall'incursione di un Cavallo o di un Alfiere.
8. ... **b6** – Apre il secondo fianchetto; il Nero evita di giocare b5 anche quando è possibile per evitare di aprire troppo presto la posizione.
9. ... **Ab7** – Completa il secondo fianchetto.
10. ... **h6** – Come a6 con b5, cerca il controllo della casa g5 e permette la spinta di controgio g6-g5.

A questo punto l'Ippopotamo è completo. Il Bianco ha avuto anch'egli 10 mosse a disposizione per "fare qualcosa". Cosa succede ora? Che lo schema del Nero si trasforma in una serie di indicazioni molto facili da comprendere.

- Spinte centrali. Se il Bianco spinge in e5 il Nero risponde con d5; se il Bianco spinge in d5, il Nero risponde con e5.
- Una volta effettuate le spinte centrali il Nero attaccherà nella parte di scacchiera del suo pedone più avanzato. Se il pedone è e5, preparerà f5 e attaccherà sull'ala di Re; se il pedone più avanzato è d5, preparerà c5 e attaccherà sull'ala di Donna.
- Sull'ala di Re, se il Bianco spinge in h5, il Nero blocca con 1. ... g5; se il Bianco spinge in g5, il Nero blocca con 1. ... h5.
- Sull'ala di Donna, se il Bianco spinge in a5, il Nero blocca con 1. ... b5; se il Bianco spinge in b5, il Nero blocca con 1. ... a5.

Queste sono le indicazioni da adottare per giocare l'Ippopotamo con il Nero, ma il bello di questo schema è che tutto quello che abbiamo visto vale anche per adottarlo con il Bianco! Semplice ed economico!

Nel caso delle altre aperture a schema invece, le cose sono un po' più complesse ed articolate (anche se non di molto!) ma gli scopi rimangono gli stessi, ovvero: **togliersi dai piedi una notevole mole di studio delle varianti e raggiungere una posizione solida ed al riparo da tatticismi precoci.**

In questo secondo livello però, diventa importante lo **studio dei piani tipici del medio gioco**, quindi possiamo sfruttare il tempo risparmiato nello studio delle varianti per prepararci delle Schede Posizionali derivanti dalle posizioni finali dell'apertura, in modo da saper muoversi con sicurezza e cognizione di causa nel medio gioco. Ad esempio con il Sistema Colle il Nero può impostare il suo schieramento in vari modi:

- risposta diretta;
- impostare una schema Est Indiano;
- impostare uno schema Ovest Indiano;
- impostare uno schema tipo Grünfeld;
- ecc...

Se noi ci prepariamo una scheda posizionale per i vari tipi di risposta, sapremo muoverci con sicurezza in ogni situazione e sapremo in ogni caso quali saranno i nostri obiettivi, sapremo dove e come postare i pezzi, ecc... Questo tipo di approccio nelle aperture è usato con successo da molti giocatori, anche a livello magistrale.

Un **terzo livello** di studio, prevede invece la preparazione di un repertorio di aperture teoriche sia per il Bianco che per il Nero. Qui il discorso si fa molto più serio e molto più impegnativo, entriamo nel regno dei maestri e dei professionisti. Lo studio SERIO di un'apertura teorica richiede la conoscenza di numerosissime varianti e sotto-varianti e delle idee tattiche e strategiche ad esse correlate. Nelle aperture più "alla moda" le varianti arrivano fin oltre la ventesima mossa e spesso, sbagliare qualcosa o scambiare una mossa con l'altra può significare la sconfitta, anche contro un avversario più debole di noi (ma che conosceva meglio quella data variante). La quantità di tempo richiesta da questo tipo di approccio è molta, così come l'impegno e l'applicazione. Non è sufficiente conoscere qualche breve variante e per il resto affidarsi al buon senso. Per ogni variante dobbiamo imparare i principi posizionali e tattici che ne stanno alla base ma dobbiamo soprattutto

impararne a memoria tutte le diramazioni.

E' inoltre richiesto un continuo aggiornamento delle varianti perché in qualche torneo può essere stato giocato un miglioramento o magari una confutazione di una variante finora ritenuta corretta e giocabile. In questi casi bisogna possedere molta memoria, moltissimo tempo ed un senso posizionale evoluto... In pratica questa via è riservata, secondo me, a chi è arrivato almeno al grado di CM o Maestro.

03.04 La via del dilettante evoluto.

Il **quarto livello** consiste ugualmente nello studio delle aperture teoriche, adottando però una delle cosiddette “linee minori”. Queste linee hanno un minor numero di varianti e di solito sono meno teorizzate di quelle cosiddette “principali”. Questo approccio può essere il passo successivo rispetto alle “aperture a schema”. Esempi tipici di questo tipo di modo di affrontare le aperture sono la Variante Alapin o la Variante Chiusa della Difesa Siciliana, la Variante di Cambio contro la Caro-Kann, oppure la Variante Aperta della Partita Spagnola. Queste varianti sono perfettamente giocabili, spesso sono poco conosciute (o conosciute solo in maniera superficiale) e richiedono un impegno notevolmente minore rispetto alle aperture più note. Inoltre hanno meno diramazioni nelle varianti ed anche se sono leggermente meno attive di quelle principali, sono generalmente solide. **Il nostro scopo in questo caso, dovrà essere quello di limitare al massimo le alternative dell'avversario e cercare di “trascinarlo” nelle linee che abbiamo studiato e preparato.** Ad esempio nelle linee principali della Difesa Siciliana è spesso il Nero a “dettare” la partita. Gli esperti di questa difesa conoscono a menadito tutte le caratteristiche e le sfumature delle principali linee di questa difesa quindi, o ci sobbarchiamo lo studio di un'enorme numero di varianti, oppure adottiamo una qualche linea “minore” che ci permetta di eliminare la gran parte delle alternative del Nero. Se poi studiamo a menadito questa variante, saremo noi a “giocare in casa” perché il nostro avversario non potrà mai conoscere perfettamente TUTTE le varianti della Siciliana. Ad esempio nella Partita Spagnola, dopo: *1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6*; usando la Variante di Cambio ci togliamo dai piedi una notevole mole di varianti ed entriamo in una posizione solida e sicura. Dopo *4.Axc6 dx6* le alternative del Nero sono molto più limitate che nelle varianti principali, così possiamo affrontare questa apertura limitando notevolmente lo studio delle varianti ed utilizzando il tempo risparmiato per lo studio delle tipiche procedure del medio gioco e del finale che derivano da quella linea particolare.

In pratica con questo tipo di approccio, perdiamo qualcosa in vastità ma ne guadagniamo sicuramente in profondità. Ci si accorgerà fin da subito che la qualità del nostro gioco migliorerà velocemente e che sarà impossibile trovarsi in situazioni dove “non si sa cosa fare”. Non si cascherà più in qualche trappola tattica, non si avranno più dubbi sul piazzamento dei pezzi e le sviste, come per miracolo, diminuiranno drasticamente.

Un autore ha felicemente definito questo approccio come “La via del dilettante evoluto”.

03.05 Le aperture personalizzate.

Le aperture e le varianti che abbiamo visto prima, essendo meno studiate dalle teoria, ci offrono l'affascinante possibilità di introdurre e sperimentare delle novità sia nei piani che nelle varianti. Possono essere “personalizzate”.

Botvinnik adottò spesso linee di apertura “minori”, ma riviste ed analizzate con spirito nuovo, con nuove idee e nuovi approcci. I successi che ottenne, ad esempio, con la Variante Stonewall della Difesa Olandese non erano certo dovuti all'apertura in sé, ma alle nuove idee che egli vi aveva profuso ed allo studio particolareggiato dei relativi piani e varianti.

Questo approccio è naturalmente più impegnativo rispetto allo studio di una variante teorica, dove non solo il lavoro è già stato fatto da altri, ma questo è stato anche sperimentato nella pratica, verificato e corretto. In questo caso però la tecnologia può venirci in aiuto, grazie a quei mostriciattoli chiamati “chess engines”. Grazie al computer potremo verificare la correttezza tattica delle nostre varianti, ricavare spunti per nuovi piani, oppure riprendere e migliorare dei vecchi piani. Le possibilità sono notevoli e affascinanti, anche se questo richiede molto lavoro.

Come esempio di questo tipo di studio, vi presento l'analisi eseguita su una particolare variante della Difesa Francese e che ho poi adottato con notevole soddisfazione nella pratica, sia per corrispondenza che a tavolino.

03.06 Prepariamo un'apertura.

(di fratel Carotino)

Sono sempre stato un sostenitore della Difesa Francese, poi col tempo l'ho lasciata per altre aperture ed altre idee. Uno dei motivi per cui ho abbandonato questa difesa è stata l'orribile e scialba Variante di Cambio.

Dopo: *1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5*; si produce una delle posizioni più aride dell'intera teoria delle aperture. La struttura pedonale è desolatamente simmetrica, ambedue i colori possono sviluppare senza intralcio i loro pezzi e il 95% delle partite finisce patto. Se questo può andare bene contro un giocatore più forte di noi, quando invece vogliamo tentare di vincere contro un avversario di pari forza o più debole, con questa variante l'impresa diventa praticamente impossibile. Ma allora come si può evitare questa variante pattaiola? L'unico tentativo di mantenere una posizione sbilanciata è quello di riprendere di Donna. Questo però ha un costo: il Nero deve rinunciare al suo avamposto centrale, lasciando il Bianco in vantaggio al centro.

Dopo: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 Dxd5** raggiungiamo così la nostra posizione di partenza, da dove svilupperemo tutte le nostre analisi.



Posizione dopo 3... Dxd5

La posizione assomiglia molto a quella che si raggiunge nelle varianti della Semi-Tarrasch, della Variante Rubinstein della Francese, della Caro-Kann nonché della Difesa Scandinava. Vediamo cosa potranno fare i due colori. Il Bianco svilupperà l'Alf1 in e2 o meglio in d3, ma non escluso che possa portarsi anche in b5. Il Cg1 andrà sicuramente in f3 e, dopo che il Pd4 sarà reso sicuro, avrà come prossima tappa la forte casa e5. L'ac1 potrà svilupparsi sulla diagonale originaria in e3, f4 o g5 oppure, ancor meglio, potrà essere fianchettato in b2. Il Cb1 potrà seguire il percorso b1-d2-e4, mentre le torri andranno in d1-e1, oppure in c1-d1. In seguito il Bianco potrà allargare la sua influenza sul centro con la spinta c2-c4 ed attaccare sull'ala di Re.

E il Nero? I cavalli si svilupperanno in d7 e in f6, l'Ac8 starebbe fianchettato in b7, mentre l'Alf8 è bene svilupparlo in e7. La Donna ha una casa "naturale" in c7 ed eventualmente bisognerà giocare a7-a6, per impedire un'eventuale Cc3-b5. Inoltre potrà rinforzare l'azione dell'Ab7 sulla grande diagonale. Le torri invece, come nel caso del Bianco, andranno in c8-d8, oppure in d8-e8. Per il Nero è molto importante fare pressione sul punto d4, sia tramite la colonna "d" che con l'eventuale aiuto della spinta in c5. Questo tipo di schieramento, pur avendo la sua pericolosità, è abbastanza solido e permette un discreto contro gioco.

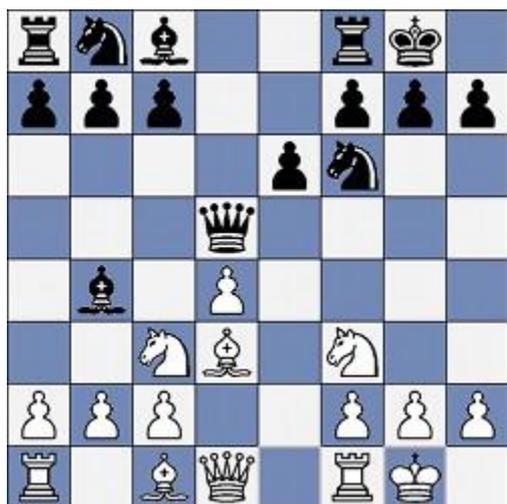
Questo in generale. Nel caso specifico però, il Nero ha la Donna in una posizione molto esposta e il Bianco può cercare di approfittarne per attaccarla guadagnando dei tempi. Una mossa che si gioca da sola è ad esempio **4.Cc3**. Al contrario della Difesa Scandinava però, qui l'Alf8 è libero e può subito inchiodare il Cc3, "alla Nimzovic", con **4... Ab4** (Incidentalmente siamo entrati, con inversione di mosse, in una variante minore della Winawer). Come può proseguire il Bianco? Tralasciando per ora il sacrificio di pedone che si potrebbe tentare con **5.Ad2**, vediamo che una mossa logica e forte è **5.Cf3**. Il Bianco sviluppa un pezzo, protegge d4 ed impedisce e6-e5. Per il meglio il Nero gioca **5... Cf6**, terminando lo sviluppo dell'ala di Re e preparando l'arrocco. Adesso il

Bianco deve pensare allo sviluppo degli alfieri: l'Alf1 può scegliere fra le case e2 e d3, ma quest'ultima mi sembra più attiva, visto che controlla la casa e4, dunque **6.Ad3**.

Adesso i due colori possono arroccare, quindi: **6... O-O 7.O-O**

Vediamo un po' di riassumere le mosse di quella che possiamo chiamare "la nostra variante principale". Di solito è meglio analizzare interamente un'unica linea e solo in seguito analizzare nel dettaglio le diverse alternative e varianti:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 Dxd5 4.Cc3 Ab4 5.Cf3 Cf6; 6.Ad3 O-O 7.O-O



Posizione dopo 7.O-O

Ecco che adesso il Nero è di fronte ad un piccolo dilemma: l'inchiodatura sul Cc3 non esiste più e la Dd5 è minacciata. Cosa si può fare? Cambiare in c3 o allontanare la Donna dalla sua forte

posizione? Ambedue le mosse hanno i suoi pro e i suoi contro... Finora i due colori hanno giocato in maniera molto spontanea, con mosse che possiamo definire tranquillamente naturali, ma adesso si deve prendere un'importante decisione, siamo cioè in un punto critico e la prossima mossa condizionerà la futura strategia della partita.

La drastica 7... Axc3 mi sembra che porti più acqua al mulino del Bianco che a quello del Nero. L'indebolimento della struttura pedonale bianca è ampiamente compensato dalla coppia degli alfieri (in una posizione aperta!) e dal cronico indebolimento delle case scure del Nero. Scartiamo Da5 o Dh5 perché non mi piace decentrare i pezzi così precocemente, così non resta che la prosaica ritirata in d8. Dopo 7... Dd8, il Bianco ha una vasta scelta di seguiti. Abbiamo visto che può anche non temere il cambio in c3, quindi può svilupparsi con Af4 o Ag5, oppure occupare subito la casa e5 col cavallo (naturalmente il Pd4 è intoccabile!). Se invece non vuole farsi rovinare la struttura pedonale potrebbe giocare Ad2, ma mi sembra un po' troppo passivo come sviluppo. Una buona mossa potrebbe essere 8.Ce4!? Che toglie il cavallo dall'attacco dell'Ab4 e lo centralizza potentemente. Il Nero è praticamente obbligato a cambiare questo forte cavallo, altrimenti subirebbe sicuramente un pericoloso attacco sull'ala di Re. Dopo 8... Cxe4 9.Axe4 il Nero deve proteggere immediatamente la casa g5, quindi 9... Ae7 è praticamente obbligata. Dopo 10.c3 Cd7 (proteggendo la casa e5) 11.Af4, adesso il Nero può subito contrastare l'alfiere avversario con 12... Ad6! In quanto se il Bianco tenta 13.Cg5, può subito giocare Cf6 seguita da h7-h6. Se invece il Bianco gioca 13.Ag5, si può rispondere con f7-f6 seguita da c7-c5...

Bene, direi che per il nostro esempio possiamo fermarci qui. Arrivati alla fine dello sviluppo, torneremo indietro ed analizzeremo allo stesso modo tutte le diverse alternative e varianti (memorizzandole, naturalmente nel nostro data-base) fino a che avremo controllato ogni variante ragionevole. Una volta esaurito il (lungo) compito dell'analisi delle varianti, prenderemo le posizioni finali di ogni variante e le analizzeremo col metodo delle Schede Posizionali. In prima battuta si potranno analizzare in profondità solo le posizioni più tipiche mentre per le altre potremo abbozzare solo un ragionevole piano generale, basato su sane considerazioni strategiche ed alcune manovre tipiche. Poi col tempo potremo approfondire anche queste, finché non avremo sviscerato completamente la nostra apertura e ne saremo diventati dei veri e propri specialisti.

Parte 4. Alcune considerazioni sui finali.

I finali di partita sono di solito la parte della partita considerata più “noiosa” e quindi la più trascurata. Inoltre molti la considerano anche “facile” e si ritengono sicuri di riuscire ad affrontare positivamente qualsiasi situazione. In realtà queste considerazioni sono delle vere e proprie stupidaggini, l'ultima poi è solo un'illusione. In realtà i finali sono una delle fasi più interessanti e ricche di contenuti tattici, strategici e di finezze. Inoltre sono anche un argomento estremamente vasto e difficile. Molti Grandi Maestri ritengono che sia proprio la padronanza dei finali a distinguere i forti giocatori. Bene o male le aperture si possono memorizzare e padroneggiare con una certa facilità, ma i finali richiedono molto di più.

Quando si può parlare di finale? Le condizioni sono tre:

- 1) L'obiettivo principale della partita diventa la promozione dei pedoni.
- 2) Il Re può (deve!) assumere un ruolo attivo.
- 3) La strategia domina sulla tattica.

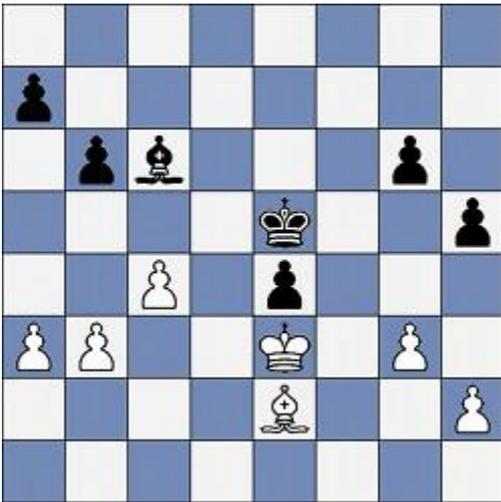
Steinitz, Lasker, Rubinstein, Nimzovic, Capablanca, Alekhine, Botvinnik, Smyslov, Petrosjan, Kasparov sono stati tutti dei grandissimi finalisti, ma anche dei fini strateghi.

Quando si entra nel finale, è consigliabile prendersi un minuto o due di pausa (quando è possibile!) perché si deve cambiare radicalmente mentalità di gioco rispetto al medio gioco. Le tempeste tattiche, gli assalti furiosi e le manovre tipiche del medio gioco devono essere lasciate alle nostre spalle e si deve invece:

- 1) Pensare per schemi. Cioè si devono ricercare le posizioni ideali per i nostri pezzi (in base alle nostre conoscenze ed alla nostra esperienza) e manovrare per raggiungerle.
- 2) Manovrare lentamente. Mentre in apertura e medio gioco la perdita di un solo tempo può rivelarsi fatale, nel finale capita spesso il contrario e in molti casi è utile e vantaggioso “perdere tempo”.

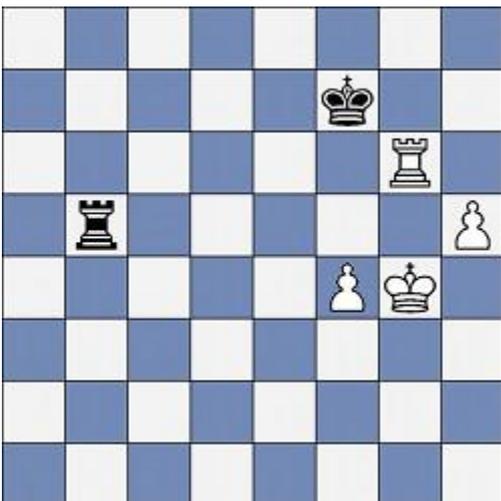
Anche nel finale “la conoscenza è potere”. Dobbiamo conoscere un elevato numero di posizioni *pattern* e *chunk*, ovvero di posizioni tipiche e di metodi correlati, che ci aiuteranno in maniera fondamentale a risolvere la maggior parte delle situazioni. Qui non ci sono vie di mezzo: posizioni e metodi o si conoscono o non si conoscono. La non conoscenza significa che sarà facile pattare o addirittura perdere in posizioni vinte e perdere senza via di scampo nelle posizioni pari.

Vediamo di esemplificare questi concetti con alcuni esempi.



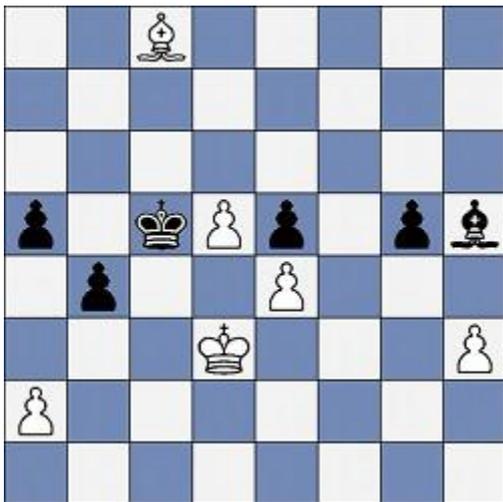
Partita Averbakh-Veresov

Il Nero è in vantaggio di spazio, ha il Re potentemente centralizzato e dispone di un fortissimo pedone libero... Eppure ad un esperto di finali basta un'occhiata per affermare che la partita del Nero è perduta senza speranza! Qui non serve analizzare, o si conosce questo tipo di posizione o non la si conosce. Se il conduttore dei bianchi non conosce questo finale tipico la partita finirà probabilmente patta...



Partita Gligoric-Smyslov

Anche qui un esperto di finali si accorgerà, dopo alcune considerazioni che nonostante il pesante vantaggio materiale del Bianco, la partita è una patta sputata e sia con i bianchi che con i neri, conoscerà il metodo tipico da adottare in questo particolare finale di torri. Chiunque pensi di saper risolvere queste posizioni senza conoscerle è non solo un illuso, ma anche uno sbruffone. I metodi ed i piani che risolvono questi finali sono stati trovati solo con l'esperienza di decenni di tentativi e di centinaia di partite fra Grandi Maestri. Nei finali non si possono imparare varianti a memoria ma si devono imparare i giusti metodi e le tipiche manovre (*pattern* e *chunk*, sempre loro!). I finali hanno un numero elevatissimo di sfumature e particolarità e molte posizioni in apparenza simili hanno in realtà differenze sostanziali. Inoltre molti piani contravvengono alle normali regole dettate dal buon senso e dalle considerazioni generali e pur tuttavia sono l'unica strada che porta alla vittoria, se in posizione superiore o per contro al pareggio, se si è in posizione inferiore. Un tipico esempio:



Partita Friedstein-Averbakh

In questa interessante posizione, ambedue i colori dispongono di formazioni pedonali di alta qualità. Il Bianco ha un pedone libero protetto, mentre il Nero, mettendo in moto i pedoni sull'ala di Donna, ha la possibilità di crearsi un pedone libero lontano. Averbakh dimostrerà in partita che i pedoni liberi protetti, nei finali di alfieri, non sono poi così importanti, mentre al contrario i pedoni liberi lontani diventano efficacissimi. Yury Averbakh è stato un grande finalista e in questa partita dimostrerà non solo di possedere una tecnica sopraffina, ma di saper utilizzare tutta una serie di finezze che hanno reso questo finale veramente “artistico”.

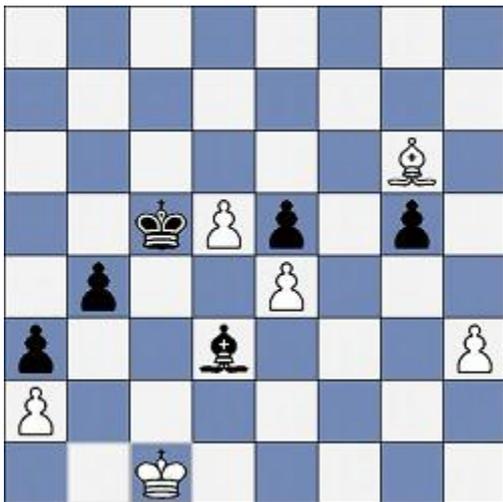
1...a4 2.Af5 Ae2+!

Una finezza sbalorditiva: il Nero non si crea subito un pedone libero, ma forza invece il decentramento del Re avversario. Naturalmente l'Alfiere è intoccabile (3.Rxe2? b3 3.axb3 a3! e il nero va a Donna).

3.Rc2 a3!

Questa è un'altra sorpresa: il Nero svaluta volontariamente la sua formazione pedonale creandosi un pedone arretrato. In realtà anche questa spinta è una finezza perché in Nero lega il Re avversario alla difesa del Pa2 e minaccia sempre la spinta in b3 che liberebbe la strada al Pa2.

4.Ag6 Ac4 5.Rb1 Ad3+ 6.Rc1



Posizione dopo 6.Rc1

Con abili manovre Averbakh ha raggiunto una posizione degna di nota: il Re Bianco, grazie alla mossa “antiposizionale” 3... a3! È completamente legato e non può muoversi. Ad es. 6.Rd2 verrebbe

immediatamente punita con 6... b3! L'alfiere Bianco inoltre è legato alla difesa del Pe4 e può muovere soltanto nelle case f5,g6 e h7. Dunque il Re Bianco si dirigerà in tutta tranquillità verso l'ala di Re per paralizzare anche l'alfiere.

6... Rd6 7.Af5 Re7 8.Ag6 Rf6 9.Ah7 Rf7 10.Af5 Rg7

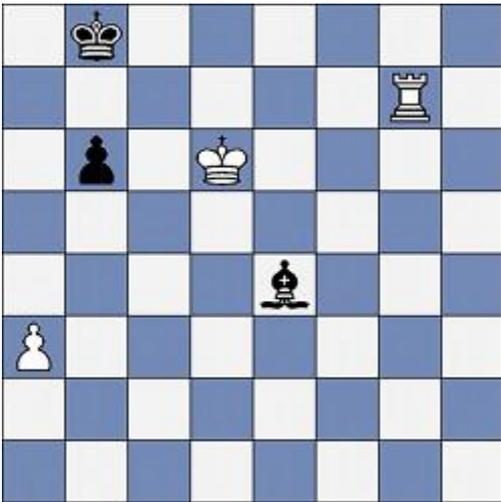
Con la tipica manovra di triangolazione, il Nero ha immobilizzato anche l'alfiere ed ora il Bianco è completamente in *zugzwang* e può solo muovere i pedoni che il Nero catturerà senza problemi.

11.d6 Rf6 12.d7 Re7 13.Ag6 Rxd7

E subito dopo il Bianco abbandonò.

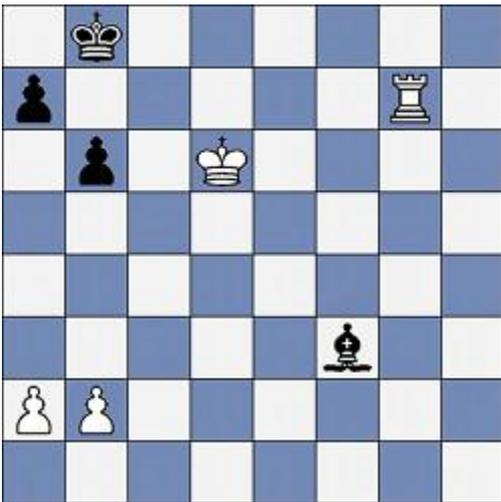
Brillante finale, senza ombra di dubbio, ma un buon finalista avrebbe seguito lo stesso piano. Magari non avrebbe trovato la brillantezza giocata da Averbakh nella seconda mossa, ma il piano rimaneva lo stesso: mettere in *zugzwang* l'avversario. Anche le manovre utilizzate sono tipiche di questo finale, compresa la “mossa antiposizionale” 3... a3. Se un giocatore conosce questo tipo di finale, saprà cosa fare e come farlo, se non lo conosce molto probabilmente la partita finirà patta o addirittura persa.

La conoscenza delle posizioni tipiche e i relativi metodi (*pattern e chunk*) permette di trovare il piano giusto in moltissime situazioni Il diagramma seguente è un tipico finale patto:



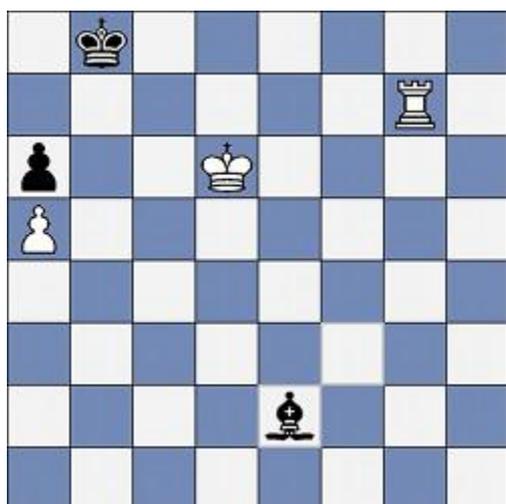
Finale teorico

Col pedone di cavallo e l'alfiere campo chiaro, il Nero ha costruito una “fortezza” impenetrabile: il Re avversario non può penetrare da c6, e nel caso di scacchi di torre il re nero ciondola da b8 a b7. Se infine il Bianco tenta di spingere il pedone “a” per cambiarlo col Pb6, arriviamo ad un tipico finale patto: torre e re non riescono a vincere contro torre e alfiere. Adesso vediamo una posizione tratta da una partita per corrispondenza:



Partita Munter-Solomon. Corrispondenza, 2009

Se il nero avesse ricordato la posizione del precedente diagramma, avrebbe capito che è indispensabile preservare il pedone “b” dal cambio e se mai cambiare l'altro pedone. La mossa corretta qui era perciò **1...a5!** Per esempio: *2.a4 Ae4 3.Tf7 Ag2!* (si può arrivare alla patta anche con Ae4, ma questo metodo è più semplice e sicuro) *4.Tf2 Ah1 5.b4 axb4 6.Tb2 Rb7 7.Txb4 Ra6 8.Tb5 Ag2 9.Rc7 Af1 10.Txb6+ Ra5 patta*. Il Nero deve considerare il Pb6 come la luce dei suoi occhi perché è solo questo che gli consente di tenere la posizione. Nel caso invece si arrivi ad una posizione coi pedoni sulla colonna “a”, il Bianco può vincere con un metodo ben noto. Il Nero però non conosceva evidentemente questo tipo di finale così proseguì invece con l'errata **1.Ae4?** al che il Bianco ebbe la possibilità di impedire il tratto salvifico con **1... b4!** e dopo: **2... a6 3.a4 Af3 4.a5 bxa5 5.bxa5 Ae2** si arrivò in questa posizione:



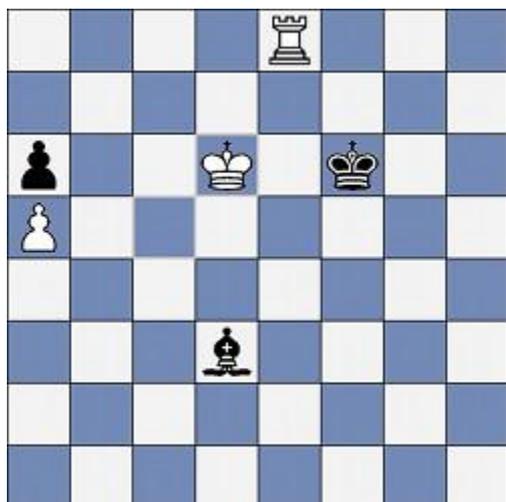
Posizione dopo 5... Ae2

Questo tipo di finale è SEMPRE vinto dalla parte più forte, a patto di conoscere il piano giusto. Come dimostrò Rubinstein nelle sue partite, il piano del Bianco consisterà nell'allontanare il Re nero dall'ala di donna, combinando scacchi e minacce ad alfiere e pedone, ed in seguito sacrificherà la Torre in cambio di Alfiere e pedone, portando a promozione il Pa5. Se si conosce il piano è un compito abbastanza semplice. La partita proseguì con:

6.Rc5 Ad3 7.Rb6 Rc8 8.Tc7+! Rd8

La prima finezza (grazie, Rubinstein!): se 8... Rb8 il Bianco vince subito con 9.Td7! Adesso il Re nero è costretto ad allontanarsi dall'ala di Donna e questo sarà la sua fine.

9.Tc5 Ae2 10.Rb7 Rd7 11.Td5+ Re6 12.Td2 Ac4 13.Rc7 Ab5 14.Td4 Af1 15.Td6+ Re5 16.Rc6 Ae2 17.Rc5 Ab5 18.Tb6 Ae2 19.Tb8 Ad3 20.Te8+ Rf6 21.Rd6



Posizione dopo 21.Rd6

Fatto! Il Re avversario è stato allontanato abbastanza. Adesso si dovrà riportare il Re ad ovest e al momento giusto si sposterà la torre e si effettuerà lo scambio finale, liberando il Pa5 e portandolo a promozione.

21... Rf5 22.Te5+ Rf4 23.Rd5 Ab5 24.Rd4 Af1 25.Te1 Ab5 26.Rc5 Rf5 27.Rb6 Rf6 28.Te4 Rf7

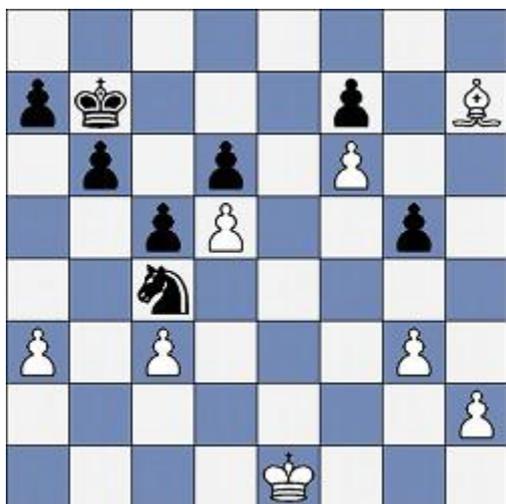
29.Rb7 Rf6 30.Tb4 Re5 31.Rb6 Rd5 32.Txb5+ axb5 33.Rxb5 Rd6 34.Rb6 Rd7 35.Rb7 abb.
Facile no? Se si conosce si...

04.01 Allenarsi nei finali.

L'allenamento dei finali non è molto dissimile dall'allenamento per le Posizioni Standard:

- a) si prende la posizione di un finale tipico;
- b) si studiano i metodi e le manovre dei due colori in questa posizione;
- c) si imposta il chess engine su una forza ridotta;
- d) si prova a giocare e vincere (o pattare) contro il computer;
- e) se la prova ha esito positivo si incrementa la forza del motore e si ritorna a d);
- f) se la prova ha esito negativo, vuol dire che non abbiamo “fatto nostro” il metodo ed allora si deve studiare meglio ripartendo dal punto b).

Il consiglio è di acquistare un buon libro sui finali e naturalmente di non imparare sequenze di mosse a memoria, ma **metodi e manovre** standard (*patterns & chunks*, sempre loro!). Iniziate dai finali semplici e standard e solo in seguito passate ai finali più complessi (con numerosi pezzi e pedoni). La conoscenza dei finali di base vi aiuterà a decifrare e a scomporre nei suoi elementi i finali più difficili, a sapere quali pezzi tenere e quali cambiare ed a quali posizioni cercare di arrivare. In pratica vi aiuterà a preparare un piano rispondente ai requisiti posizionali di quella specifica posizione. Se ad esempio disponete di un pedone d'ala (a oppure h) dovrete cercare di scambiare le torri e tenere i cavalli, infatti nei finali di torre i pedoni d'ala sono una palla al piede, mentre in quelli di cavallo hanno una forza dirompente. Ecco un ultimo esempio che dimostra come si possa, quando si sa come giocare i finali, ribaltare una partita apparentemente compromessa:



Goldberg-Tolush

Il Bianco ha numerosi pedoni deboli e il cavallo nero si appresta a fare razzia, ma il pedone d'ala non è un mortale nemico del cavallo? Ecco dunque che è facile trovare la mossa vincente...

1.h4! gxh4 2.gxh4 Ce5 3.Af5!

Adesso per fermare il pedone “h” il Nero è costretto a cedere il cavallo.

3... Cf3+ 4.Rf2 Cxh4 5.Ae4 Rc7 6.Rg3 Cg6 7.Axg6 f7g6 8.f7

La 3^a mossa del Bianco è una tipica manovra di questo tipo di finali. Dopo 3.Ae4? Il Nero avrebbe avuto la possibilità di raggiungere, con Ce5-g4-h6, la casa di blocco davanti al pedone “h”; attraverso questa tipica finezza tattica, il Bianco lo ha privato di tale possibilità. Niente di difficile... Se si conosce questo tipo di finale!
Buoni finali a tutti!!

Parte 5. Programmazione del proprio allenamento

(di fratel Ghiceda)

05.00 Introduzione

Sono rimasto molto impressionato quando, in un forum, un utente ha espresso l'intenzione di dedicarsi seriamente al miglioramento del proprio gioco e poi, a distanza di un anno, ha candidamente ammesso di non aver fatto assolutamente nulla a causa dei più svariati motivi. Come interpretare questa situazione? Molta buona volontà, onorevoli intenzioni ma poi grande difficoltà a gestire il proprio impegno. Per ottenere veri risultati occorre anche un salto di qualità, un colpo di orgoglio personale per conquistare da soli ciò che vogliamo. Dobbiamo prendere coscienza di questo, altrimenti rimarremo per anni con il vano desiderio di migliorare senza effettivamente fare nulla di serio.

Cari fratelli,

siamo giunti a buon punto del corso, sono stati toccati molti argomenti ma tanti altri restano da sviluppare. **L'obiettivo era dare un input all'uso attivo del computer, della propria fantasia, della propria capacità critica e analitica di analisi e autoanalisi.**

In questa dispensa voglio affrontare la **Programmazione del proprio allenamento**. Chi di voi ha o ha avuto esperienze sportive sa bene che l'allenamento è un momento particolare dove si volge l'attenzione a fasi specifiche del gioco. Per gli scacchi deve essere uguale. Possiamo giocare molte partite e considerarle di allenamento ma i progressi del gioco sarebbero lenti. Meglio impostare un programma di allenamento tarato su di noi.

Allora uno schema veloce:

**chi sono,
dove voglio arrivare,
come ci arrivo,
verifico.**

chi sono

In convento abbiamo posto una serie di questioni che ci portano seriamente a dire chi siamo e quali capacità abbiamo. Questo è il punto di partenza. Avete risposto a delle domande e avete fatto dei test. Riprendete in mano il tutto, anche quello che avete fatto dopo sugli altri argomenti e riflettete seriamente. Una bella analisi di se stessi, possibilmente scritta, possibilmente argomentata estesamente. Non per divulgarla ma per renderla chiara a voi stessi e per portarne memoria (mettete anche la data).

dove voglio arrivare

Ora dobbiamo definire il punto di arrivo. Anche questo è importante perché la fase di allenamento è direttamente legata agli obiettivi che ci poniamo. Per esempio se io mi pongo come obiettivo quello

di giocare in tranquillità una lunga partita senza orologio con un mio amico davanti una birra e un panino, magari chiacchierando del più o del meno... non è un brutto modo di passare il tempo ma richiederà un allenamento diverso rispetto a chi vuole giocare alle prossime olimpiadi.

Il gioco degli scacchi può essere visto come disciplina sportiva o anche solo come passatempo, a voi la scelta. L'importante è solo una cosa: che vi divertiate! Può anche essere che l'obiettivo che vi ponete oggi cambi nel tempo, chissà. Ma siate chiari, state parlando a voi stessi e con nessun altro, inutile dire: "voglio migliorare un po'" o „voglio giocare un po' meglio“. E' vago. Siate ambiziosi ed esprimete il vostro desiderio preciso, poi chiederemo alla fatina cosa può fare per noi.

come ci arrivo

Bene. Per raggiungere i nostri obiettivi, in particolare se sono molto ambiziosi, dobbiamo lavorare duro. E' necessario combinare i diversi fattori che individuano le nostre caratteristiche con le possibili tipologie di allenamento e studio che conosciamo, il tutto rapportato al tempo che abbiamo a disposizione. Così potremo sviluppare un programma di allenamento da seguire.

verifico

E' sempre fondamentale nell'esecuzione di un progetto pianificare momenti di riflessione e verifica, questo per capire se stiamo percorrendo la strada giusta e per apportare le opportune correzioni per il proseguo.

05.01 COMBINARE IL GIOCATORE CON LE ATTIVITA'

Abbiamo visto nelle dispense di Carotino che il giocatore di scacchi deve possedere determinate caratteristiche. Le riporto:

Fattori tecnici:

capacità combinativa;
senso posizionale;
uso del tempo di riflessione;
capacità di convertire un vantaggio in vittoria;
conoscenza delle aperture;
abilità nel finale;
passaggio da apertura a medio gioco;
passaggio da medio gioco a finale;
passaggio da attacco a difesa e viceversa;
abilità nell'attacco;
abilità nella difesa;
conquista e gestione dell'iniziativa;
creatività;
ecc...

Fattori psicologici e caratteriali:

fiducia di se;
emozione davanti alla scacchiera;
senso del pericolo;
capacità di assorbire le sconfitte;

capacità di auto-controllo;
gestione della tensione e dello sforzo;
capacità di concentrazione;
resistenza alla pressione psicologica;
capacità di reazione;
capacità di imparare dai propri errori;
ecc...

Questo elenco può essere ampliato o accorciato, sta a noi scegliere criticamente come gestirlo. Diciamo che queste caratteristiche devono essere presenti in varia misura ad ogni livello di gioco e per ognuna di esse avete dato una vostra valutazione di voi stessi.

Adesso elencate le attività possibili.

ELENCO ATTIVITA'

giocare partite a tavolino,
fare tornei,
partite blitz,
partite per corrispondenza,
studiare libri,
risolvere esercizi su libri o Internet,
utilizzare programmi come il CVT,
giocare contro il computer,
eseguire schede posizionali,
studiare aperture,
analisi proprie partite,
ecc.

L'elenco può e deve essere molto più lungo, basta usare la fantasia, tutte le attività o micro attività hanno valenza didattica. E' bene lavorare su questo elenco e svilupparlo al massimo. Può, deve diventare tre, quattro volte più lungo di quello in esempio, sforzatevi.

Adesso bisogna intrecciare i due elenchi, basta evidenziare con delle righe le relazioni biunivoche. E' evidente che un po' tutte le attività interessano un po' tutti i fattori, noi evidenzieremo le situazioni più marcate.

Fattori tecnici:

senso posizionale
capacità di convertire un vantaggio in vittoria
abilità nel finale
passaggio da medio gioco a finale
capacità combinatoria
abilità nella difesa
creatività
uso del tempo di riflessione
conoscenza delle aperture
passaggio da apertura a medio gioco
assaggio da attacco a difesa e viceversa
abilità nell'attacco
conquista e gestione dell'iniziativa

ELENCO ATTIVITA'

giocare partite a tavolino
partite blitz
studiare libri
utilizzare programmi come il CVT
eseguire schede posizionali
fare tornei
partite per corrispondenza
risolvere esercizi su libri o Internet
giocare contro il computer
studiare aperture
analisi delle proprie partite

Fattori psicologici e caratteriali:

fiducia di se
senso del pericolo
capacità di auto-controllo
capacità di concentrazione
capacità di reazione
emozione davanti alla scacchiera
capacità di assorbire le sconfitte
gestione della tensione e dello sforzo
resistenza alla pressione psicologica
capacità di imparare dai propri errori

Volutamente non ho compilato tutte le corrispondenze, è solo un esempio. Ora possiamo sviluppare due elenchi: uno raggruppando tutte le attività inerenti le singole caratteristiche, e l'altro raggruppando tutte le caratteristiche che sono coinvolte per ogni attività.

Esempio:

Il Senso posizionale è migliorabile attraverso: gioco al tavolino, studio di libri specifici, esecuzione schede posizionali, gioco partite per corrispondenza, risoluzione di esercizi specifici.

Eseguire schede posizionali è un'attività che ci permette di migliorare nel senso posizionale, nella capacità di gestire un vantaggio, nel passaggio da apertura a mediogioco, da mediogioco a finale.

Ecc.

Ognuno col proprio senso critico potrà modificare e migliorare l'esempio che ho fatto.

I due elenchi rappresentano la traccia utile per programmare il nostro allenamento. In base alle nostre esigenze e alle nostre scelte potremo scorrere gli elenchi per individuare le attività più idonee.

Adesso decidiamo come allenarci. La cosa è delicata. Perché? Perché siamo da soli in questa attività, ci manca proprio l'allenatore, colui che ci conosce, ci guida, ci controlla. Lo studente si autogestisce lo studio ma avrà sempre una forte fase di verifica data dall'esame a scuola, il lavoratore può autogestirsi ma anche lui è chiamato a presentare dei risultati entro un tempo, e così via. Il concetto di verifica imminente rappresenta anche un forte stimolo all'impegno.

Per lo scacchista può essere utile fissare dei paletti, degli obiettivi da raggiungere secondo le proprie necessità (autoanalisi).

05.02 Il metodo dei piccoli passi

Quanti hanno mai scalato una montagna? la vetta si raggiunge solo un passo dopo l'altro....

Ho letto con molto piacere un libretto, si intitola "Imitazione di Cristo" ve lo consiglio caldamente assieme a "Quelet" (scusate la divagazione). In Imitazione di Cristo una frase mi ha colpito tanto: *"...se ogni anno potessimo togliere anche solo un difetto del nostro carattere ben presto diventeremmo Santi..."*

La cosa è affascinante e credo possa essere applicata agli scacchi con la seguente traslazione: *"se impariamo perfettamente una piccola cosa, un passo dopo l'altro, ben presto diventeremmo GM"*

Come procedere? ogni argomento lo spezziamo in sotto argomenti fino a ridurlo a pillole gestibili in poche giornate di studio o poche ore. Quando studiamo ci dedichiamo a quel micro argomento applicando uno o più attività fino a digerirlo perfettamente.

Facciamo un esempio.

1. Decido che voglio studiare i finali.
2. Verifico tutto il materiale che ho a disposizione e individuo le possibili attività
3. Quindi divido l'argomento in sotto argomenti "digeribili", questo in base anche agli obiettivi generali che mi sono posto, mi posso aiutare in tutto questo con un buon libro da usare come "traccia".
4. Un sotto argomento può essere i finali di pedoni ma forse è ancora troppo ampio, lo suddivido ancora fino a giungere a una dimensione accettabile, per esempio l'esapedone di Cavedola. E' un argomento "digeribile" in una giornata (il buon Cavedola non me ne voglia). Quindi lo "programmo". L'obiettivo sarà giocare l'esapedone meglio di Karpov. E' un risultato impossibile? non mi pare.

Allora il metodo dei piccoli passi ci chiede di fare un "progetto" che ha un obiettivo generale. Per giungere a questo obiettivo individuamo degli argomenti. Questi argomenti li dividiamo ulteriormente fino a ottenere dei percorsi facilmente gestibili in tempo e dimensione. I percorsi saranno composti da piccoli passi facilmente eseguibili. I piccoli passi sono di una dimensione "senza sospensione" (chi di voi ha piacere di rimanere con la gamba a mezz'aria?).

In questo modo non è necessario programmare un tempo giornaliero ma seguiremo semplicemente i nostri piedi.

In tutto questo bisogna inserire il concetto di verifica e argomento assimilato, come facciamo? con l'ausilio del nostro assistente elettronico, creeremo dei database per ogni argomento e inseriremo

delle posizioni che ci aiutino nel nostro lavoro. Per esempio ho studiato al pillola "Finale di Torre e pedone contro torre", bene, nel DB inventerò posizioni a non finire e le risolverò come verifica. E' possibile inventarsi anche altre forme di verifica, fate voi.

Tutto questo è molto lungo e impegnativo, effettivamente di pillole negli scacchi ce ne sono centinaia e centinaia ma ritengo opportuno procedere a piccoli ma SICURI passi (e presto diventeremo GM). Inoltre diventare padroni assoluti di un micro argomento comunque rafforza la fiducia in noi.

Altro discorso sono gli argomenti difficili da studiare e comprendere, alcuni non hanno una scadenza possibile, saranno fardelli da mettere nello zaino per continuare ciclicamente a lavorarci su.... altri necessitano di una verifica molto frequente per mantenere in esercizio il cervello (es. la tattica).

Come argomenti di studio possiamo scegliere tra quelli che valutiamo essere nostri punti deboli ma questo non è vincolante, possiamo anche scegliere argomenti che ci piacciono o che "troviamo per strada" (un libro, una discussione, un finale, sviscerare una partita di GM...) l'importante è cercare di conservare sempre un quadro generale della situazione della strada che vogliamo percorrere e di come vogliamo muoverci. E come conservare la nostra "pianificazione"? Nulla di meglio che scrivere, tenere un diario, tracciare un percorso. Questo ci servirà anche nelle verifiche generali, siamo più veloci del previsto o più lenti? prendere provvedimenti, riscrivere il progetto...

05.03 Ciò che imparo non lo dimentico

Dobbiamo affrontare l'argomento di come gestire le informazioni apprese. Purtroppo anche argomenti imparati benissimo non rimarranno per sempre nel nostro bagaglio delle conoscenze scacchistiche. Per mantenerne viva la conoscenza dobbiamo programmare delle verifiche periodiche. Le verifiche possono farsi risolvendo una serie di posizioni selezionate o di test, anche in questo caso tocca a noi sfruttare la fantasia. Anche la fase di verifica va opportunamente programmata e gestita (non troppo frequente, non troppo rada).

Quindi questo più quello: la cosa si complica!!! Così capiamo che per diventare GM occorre molto impegno ma anche molto tempo disponibile. E capiamo perché di GM in circolazione non ce ne sono molti.

Allora è necessario fare un passo indietro e cercare di capire come veramente gestire il tempo e a cosa veramente dedicarci per ottenere il massimo beneficio con il minimo sforzo. Faccio un esempio: i finali. Sono una materia complessa e molto ampia, padroneggiarli è possibile solo con molto studio, esercizi e pratica di torneo. Pur tuttavia possiamo "scremare" il lavoro se pensiamo che non tutti i finali si presentano nella pratica di torneo con percentuale significativa. E' noto che i finali di torre sono i più comuni, esistono statistiche interessanti su questo argomento. Non solo ma la nostra apertura è orientativa non solo del possibile mediogioco ma anche del finale. Questo più quello e riusciremo a decidere per come ridurre l'argomento di studio. Chiaro è che un GM ha una conoscenza allargata e che modificando il nostro repertorio di apertura dovremo aggiustare anche la nostra conoscenza dei finali ma lasciamo la cosa per il tempo che verrà.

Allora riassumendo sarà necessario:

1. Un grosso lavoro di verifica di noi e dei nostri obiettivi
2. Un certosino lavoro di ricerca dei percorsi e degli argomenti, secondo una valida scaletta
3. Una pianificazione temporale degli argomenti, suddivisi a piccoli passi
4. Una programmazione di verifica periodica di tutti gli argomenti imparati.

Tutto questo accompagnato da un diario che ci aiuterà a ricordare il lavoro svolto e ci aiuterà nella programmazione.

Non dimentichiamo il gioco giocato. Chi fa tornei a tavolino dovrà organizzare un periodo pre torneo studiato appositamente in vista del torneo.

Conclusioni

Ecco qua. Questa è una possibile proposta per pianificare il proprio miglioramento negli scacchi. A vostro uso e consumo: miglioratela, personalizzatela.

In convento possiamo affrontare dubbi e chiarimenti, nonché proposte.

Esercizio spirituale

Organizzare e pianificare il vostro miglioramento necessita molto tempo, vedrete voi. Vi chiedo gentilmente di postare in convento una "pillola" ovvero un "piccolo passo" a mo' di esempio per tutti. Tanto per dare un'idea di una micro attività che si può svolgere in poco tempo.