

Giovanni Pampanini

MANUALETTO DELL'ESORDIENTE MATURO



Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera

Catania

Autore: Giovanni Pampanini
Titolo: *Manualetto dell'esordiente maturo*
Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera,
Via Firenze, 107 - Catania

Copyright Giovanni Pampanini, 2017.

Indice

Introduzione

I problemi tipici

Lo studio dei Finali

Gli errori psicologici

Siti

Ragionamento bibliografico

INTRODUZIONE

Se il “principiante”, nella definizione data nel *Manualetto del Buon Principiante*, è colui il quale entra per la prima volta in un club di scacchi o partecipa per la prima volta ad un torneo (e ha quindi un punteggio Elo 1440), l’“esordiente maturo” è colui il quale ha già cominciato la sua vita da scacchista e ha superato la fatidica soglia del punteggio Elo 1500 – è, dunque, una Terza Categoria Nazionale – o quanto meno è riuscito, in torneo, a battere un avversario di categoria nazionale. – È, cioè, ancora un principiante, solo che non è proprio alle primissime armi, ma, come principiante, è “maturo”. La morale di questa *Introduzione*, infatti, è che il gioco degli scacchi è un gioco di pazienza e, dunque, anche se un giocatore ha superato la soglia 1500, non per questo è più che un “principiato” – come si usa sospirare in questi casi: “Ne deve mangiare ancora di pane duro ...”.

Il concetto diventerà subito chiaro appena entriamo *in medias res*. Come ho detto nel *Manualetto* precedente, il gioco di scacchi si presta ad una “comprensione a giri di spirale”, cioè, è un gioco che si capisce a livelli diversi di approfondimento e di capacità raggiunta. Il tempo diventa, quindi, una variabile importante, non solo nel senso che più si gioca e più si capisce il gioco, ma anche che più tempo passi al giorno applicato ad un dato problema di scacchi, e più raggiungi un livello approfondito di quel problema. Naturalmente, il tempo è una variabile interessante – come lo sono anche lo spazio e l’azione (Aristotele *docet!*) – a condizione, però, che lo passi con qualcuno che di scacchi ne capisce (e da questo punto di vista io devo sempre ringraziare la buona stella che mi ha fatto incontrare l’Istruttore Federale Simonpietro Spina, eccellente didatta dell’Accademia Don Pietro Carrera di Catania).

Dunque, in questo *Manualetto* faremo un “giro di spirale” a proposito delle Aperture, del Mediogioco e del Finale, le tre fasi della partita di scacchi che, però, non affronteremo nello stesso modo del precedente *Manualetto*, e questo per il semplice fatto che, ora, il punto di vista di chi ha cominciato a fare il suo cammino è diverso rispetto a quello di chi deve ancora fare il suo primo passo. Adesso, è più interessante per un “esordiente maturo” affrontare dei problemi specifici e tipici delle tre fasi della partita, cosa che gli viene dalla sua esperienza, nel club o nei tornei. Non si tratta più, in altri termini, di sapere *da dove cominciare*, ma di come affrontare più consapevolmente una *bella partita*. Così, al contrario che nel *Manualetto del Buon Principiante*, qui affronteremo argomenti specifici – per la verità, quelli che *specifici* possono sembrare ad un “esordiente maturo” – e *tipici* – nel senso che si tratta di problemi che sono *tipici* veramente e oggettivamente delle tre fasi della partita. – Infatti, così come per il *Manualetto del Buon Principiante*, l’originalità di questo *Manualetto* non consiste tanto nella parte scacchistica vera e propria, quanto nel fornire al lettore, soprattutto se esperto, il punto di vista *proprio* dell’“esordiente maturo”. – Peraltro, se caso mai un pregio scacchistico ci fosse in questo *Manualetto*, esso consisterebbe solo nei quadri sinottici che offre. In poche parole: comodità, e – voglio osare sperare – poco più.

I PROBLEMI TIPICI

Il “gambero didattico”: chi ha già assorbito il *Manualetto del Buon Principiante* ricorderà queste parole, con cui ho inteso dire che, da un punto di vista didattico, è più utile cominciare ... *dalla fine*, cioè, dai Finali. Tuttavia, il principiante ha difficoltà a digerire questo approccio, teoricamente più utile, perché intanto ha fame di sapere *da dove cominciare*, o *come continuare*, piuttosto che *come finire*. – E per questo motivo, infatti, il suddetto *Manualetto* aveva seguito un ordine crono-logico: prima l’inizio, poi la fase di mezzo, infine, la fine. Ora, però, se il principiante ha terminato felicemente la *sua* fase di apertura al gioco degli scacchi, ed è passato nel girone degli “esordienti maturi”, il suo intelletto si rivolgerà a comprendere ciò che c’è sotto, o dietro, le varie strutture che chiamiamo Aperture, Combinazioni, Tatticismi, etc., vorrà, cioè, fare un *approfondimento*, o una *scoperta*, cioè, togliere o rimuovere la fissità o l’imparare a memoria di questo o quello schema di Apertura, per vedere quale logica ci sia *oltre*. Da qui, il “gambero didattico”: dobbiamo individuare, cioè, un modo generale di procedere *diverso*, anzi *inverso*, e, dato che da un certo tipo di Apertura o di Mediogioco discende un determinato Finale, e considerato che non si vince mai né in Apertura né in Mediogioco (a meno che il nostro avversario non faccia cappelate tali), ecco che il “gambero didattico” qui diventa un criterio utile ed importante.

Detto questo, tuttavia, il problema è che, sì, *dovremmo* ora studiare i Finali, ma senza dimenticare l’allenamento quotidiano sulle Aperture e il Mediogioco, perché l’“esordiente maturo” ha ancora così tanto bisogno di familiarizzarsi con questi due “capitoli” del gioco degli scacchi che non può certo permettersi *ex abrupto* di saltare allo studio dei Finali a piè pari. Inoltre, per un “esordiente maturo”, è ancora un obiettivo da raggiungere quello di sapersela sbrigare in Apertura in modo tale da passare *bene* ad un buon Mediogioco – prima ancora, voglio dire, di immaginare i Finali, agognati o temuti che siano. Quel che consiglio, quindi, è che, pur restando fermo che una bella partita e/una bella mezzora quotidiane di allenamento un “esordiente maturi” deve continuare a farle, come ai vecchi tempi di quando era un semplice “buon principiante”, adesso si conceda pure il lusso di soffermare il suo intelletto sullo studio dei problemi *specifici* e *tipici* – certamente, immaginando di giungere a dei Finali che, nel prossimo capitolo, cominceremo a sondare in maniera più specifica. Ovvio: il mio consiglio è di leggere intanto *questo* capitolo e poi di passare al successivo (altrimenti, li avrei scritti già io stesso in ordine contrario), *per poi ritornare qui*.

Affrontiamo, dunque, alcuni problemi tipici delle fasi dell’Apertura e del Mediogioco, lasciando quelli del Finale al prossimo capitolo, interamente dedicato ad essi, e li vediamo sia sotto il profilo strategico che tattico.

Strategia:

Introduciamo gli **Schemi**, andando al di là delle Aperture, di cui nel *Manualetto* precedente ho dato un quadro sinottico di base. La prima cosa che dobbiamo dire è che gli Schemi sono *di meno* delle Aperture. Questa è una bella notizia per tutti, principianti e avanzati, poiché significa che al di là delle singole Aperture, ciascuna con la sua specificità, avanzando nella partita si va verso configurazioni o, appunto, Schemi – la Siciliana, la Francese, la Benoni, la Reti, l’Ippopotamo etc., che sono molto di meno, come numero, delle Aperture. Questi Schemi sono caratterizzati da alcune idee-base che li contraddistinguono e che sono intuibili in partita stessa. Dice, infatti, De Santis: “Alcune caratteristiche suggeriscono la struttura Francese, ad esempio il Cavallo in c3, mentre altre la Siciliana, ad esempio il Cavallo in d2” (De Santis, 2012, p. 63 e p. 68).

Negli Schemi, dunque, quel che è decisivo è sapere e capire quali sono le idee principali di ciascuno di essi e, naturalmente, quand’è che ci sono sul campo, cioè, in partita, i segni da riconoscere per la loro applicazione. Vediamo qualche approfondimento:

- **la Siciliana:** la versione Aperta (quella Chiusa l'abbiamo discusso nel *Manualetto del Buon Principiante*) ha una versione così: 1. e4, c5; 2. Cf3 che è stata studiata, fra gli altri, da Anand: 2. ..., Cc6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3 – e da qui si prosegue con diverse varianti (Khalifman, 2007). Se nella Siciliana Chiusa l'intento del Bianco è quello di tenere chiuso il centro per il maggior tempo possibile, attendendo che l'avversario faccia l'Arrocco Corto per poi passare all'attacco con f5, sorretto da e4 e/o da g4 (mentre il Nero cercherà la Spinta di Rottura nella colonna d), qui i quattro C entrano subito in ballo, con i due Pedoni centrali che si fronteggiano sulla quarta e la quinta traversa. Il Bianco tenderà a portare subito al centro anche il proprio Pedone d in d4. In assoluto, nella Siciliana Aperta il C bianco di D esce dopo quello di R;
- esiste una Variante Classica che, dopo 2. Cf3, continua così: ..., d6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3, Cc6;
- è importante la Variante Alapin (adottata da Godena, 2007): 2. c3, d5, oppure Cf6 (oppure: e6 o d6). La posta in gioco qui è, per il Bianco, posizionare i Pedoni centrali d e e, mentre per il Nero si tratta di contrastare questo piano del Bianco;
- ecco la Variante del Dragone: 1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3, g6;
- la Variante Grand Prix: 1. e4, c5; 2. Cc3, Cc6; 3. f4, g6; 4. Cf3, Ag7;
- la Variante (o il Sistema) Najdorf: 1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3, a6. In questa Variante, più posizionale di quella del Dragone (che fu usata da Fischer contro Kasparov), il Nero vuole impedire al Bianco di dare scacco in b5 o di mettere lì il suo C; inoltre, il Nero può fare l'Attacco di Minoranza, con b5, Ab7 e Cc5;
- la Variante Scheveningen: 1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, cxd4; 4. Cxd4, Cf6; 5. Cc3, e6: identica alla precedente, differisce per la 5a mossa – e6 anziché a6 – preferendo concentrarsi sul centro della scacchiera.
- **La Francese:** nella Variante di Spinta, la più comune, i Pedoni neri rompono nella colonna f (f5) per attaccare il vertice della Colonna Pedonale bianca (e5): f6 attacca direttamente e5; f5, se exf6, libera la Casa e4, e il Nero ha bloccato l'attacco sul suo R;
- **la Benoni** proviene dalla logica ipermoderna di lasciare al Bianco la prerogativa di presidiare il centro *manu militari*, limitandosi a controllarlo dall'esterno. La sua sequenza di mosse è tipica: 1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. d5, e6; 4. Cc3, exd5; 5. cxd5, e6. Il Bianco ha così un Pedone avanzato, d5, che si trova a fronteggiare la Catena Pedonale nera d6-c5; il Nero, a sua volta, può ben sviluppare l'A di R in fianchetto per dominare la grande diagonale a1-h8. Questi sono i due grandi schemi logici dei due avversari in questo Schema: il Bianco ha un pedone in più al centro, il Nero ha la maggioranza di Pedoni sul lato di D, quindi, mentre il primo cercherà di sviluppare il suo gioco al centro e sul lato di R, il Nero farà controgioco sul lato di D (Ceria, 1991).
- **la Reti** presenta l'idea, per il Bianco, di sviluppare anticipatamente il C di R per andare subito a controllare il centro, e questa è una grande differenza con gli Schemi più classici che invece vogliono l'occupazione fisica del centro con i Pedoni. – Che è quello, quindi, che farà il Nero! Ne esistono diverse versioni – la Variante Francese è caratterizzata dalla seguenti mosse: 1. Cf3, d5; 2. b4, c5; 3. Ag2, Cc6; 4. 0-0, e6; 5. d3, Cf6; 6. Cbd2, Ae7; 7 e4, 0-0;
- **l'Ippopotamo:** consigliato a tutti coloro che, da Neri, amano *andare lenti*, questo Schema è caratterizzato da: lo sviluppo in fianchetto di ambedue gli A; il centro arretrato; la spinta di un passo dei Pedoni laterali; e lo sviluppo dei C sulle colonne d ed e. La sua costruzione è lenta, per questo ricorda le movenze dell'ippopotamo, ed è quasi indipendente da quello che fa il Bianco. Le sue mosse sono: 1. ..., g6; 2. ..., Ag7; 3. ..., d6; 4. ..., Cd7; 5. ..., e6; 6. ..., Ce7; 7. ..., a6; 8. ..., b6; 9. ..., Ab7; 10. ..., h6. Tutto rimane come attaccato/incollato alla settima traversa, però niente è direttamente attaccabile dal Bianco, mentre il Nero ha tutte le possibilità di sviluppo preservate (De Santis, 2007).

Giochi posizionali vs. taglienti: questa distinzione caratterizza modi di giocare e stili dei giocatori. Come abbiamo visto sopra, il Sistema Najdorf è posizionale, cioè, qui il giocatore che lo usa tende a lavorare sulla posizione, dunque, al migliorare la posizione dei propri Pezzi e Pedoni, piuttosto che pensare di passare all'attacco e realizzare subito un vantaggio di materiale, oppure ad attaccare per mettere in difficoltà o in stress l'avversario. Ovvio, è questione di capacità e di stile – ognuno ha il suo. Un buon esempio di gioco posizionale è la **Partita Catalana**, caratterizzata dalle seguenti mosse: 1. d4, Cf6 (come abbiamo visto nel *Manualetto* precedente, questo è anche l'*incipit* delle Difese Indiane); 2. c4, e6; 3. g3, d5, cui segue il fianchettamento dell'A di R con l'intento di controllare la grande diagonale h1-a8, eventualmente con l'aggiunta di e4 come supplemento di occupazione del centro *manu militari*. Possono seguire due alternative, una Aperta (4. Ag2, dxc4) e una Chiusa (4. Ag2, Ae7) (il nome della Partita viene dal fatto di essere stata giocata per la prima volta a Barcellona, capitale della Catalogna, nel 1929 da Tartakower contro Font).

Due avvertenze su cui meditare:

1. quando il gioco si apre, devi avere a tua disposizione gli A, dunque, non li sacrificare mai in Apertura (ovviamente, se puoi).
2. Quando la minaccia è su un'ala, la tua reazione deve essere al centro - - e quando è al centro, la reazione deve esserlo pure, altrimenti fai il gioco del tuo avversario!

Tattica:

Fin dall'inizio della partita comincia a prendere piccoli vantaggi, se puoi: una migliore posizione, un Pedone, etc., senza perdere tempo. – In pratica, da subito dopo l'Apertura, quale che essa sia stata, “devi lavorare sugli inconvenienti delle mosse avversarie con repliche logiche fino a strappare una concessione. *Una concessione è una qualsiasi forma di piccolo vantaggio materiale o posizionale*” (De Santis, 2012, p. 68).

È tattica quando metti sotto stress una T con un A, o quando con un C minacci un doppio.

L'utilità di prendere una colonna con una T è quella di doppiare la T per poi, dalla colonna, spostare il tuo doppio controllo sulla traversa – micidiale se stiamo parlando della settima traversa (se sei il Bianco) o della seconda (se sei il Nero).

Fissare la debolezza vuol dire: se l'avversario ha delle case deboli, fai la mossa che rende indelebili quelle debolezze: domani ti serviranno per attaccarlo.

Se hai un Pezzo avversario in presa, ma non puoi prendere perché il contraccolpo sarebbe troppo forte, allora crea una minaccia importante, qualunque essa sia: per potersi difendere da questo attacco il tuo avversario avrà bisogno di un tempo. La bravura, però, consiste nel trovare quella minaccia importante tale che, a Pezzo avversario finalmente catturato, tu non abbia da subire il contraccolpo (per esempio, un Pezzo fa da scudo).

La T avversaria che si infila fra i tuoi due A dopo che ad uno di essi l'avversario ha lasciato catturare un P, un “P avvelenato”. Riconosci da qui che quando l'avversario ti lascia un Pedone, o anche un Pezzo più importante, da catturare, studiaci bene fino in fondo, fino a quando non trovi l'inganno.

Devi studiare bene e a fondo le diverse prospettive, vantaggi e svantaggi, di una cattura con un Pezzo o con un altro, quando hai queste due possibilità: a volte, catturare con un Pezzo anziché con un altro può cambiare radicalmente la sorte della partita.

Come si fa l'analisi della situazione della scacchiera? Devi guardare ogni Pezzo tuo con le sue potenzialità e ogni Pezzo dell'avversario con le sue potenzialità, tenendo presente, inoltre, che il gioco è dinamico, cioè, che ad ogni mossa il quadro di queste potenzialità può cambiare, eccome se può cambiare!



Esempio dalla Vitale-Pampanini, Acicastello, marzo 2017 (20esima mossa), mossa al Nero. Faccio: ..., Axf3: errorone, bisognava catturare di D. Ma chi l'ha vista la potenzialità del C bianco che balza in d5 e ti distrugge tutto il vantaggio guadagnato con tanto sudore della mente (più che della fronte)?

In assoluto: se puoi promuovere nel tuo club delle partite tematiche di allenamento e approfondimento, fallo! È tutto di guadagnato.

LO STUDIO DEI FINALI

Torniamo ora al punto: la meta ... *iniziale* (scusate il bisticcio!) è essere capaci di *iniziare* a giocare una partita pensando a ... come vuoi *finirla*, cioè, a qual è il Finale a cui vuoi arrivare. Naturalmente, non è capacità, questa, di un “esordiente maturo”, ma bisogna in qualche modo entrare in quest’ordine di idee, soprattutto se veramente vuoi arrivare ad un gradino successivo, diciamo, a padroneggiare i livelli degli *avanzati* (a cominciare dalla Seconda Categoria Nazionale, con punteggio Elo superiore a 1600).

Lo studio dei Finali, come dice Mueller, “mette chiaramente in evidenza i punti di forza e i limiti di ciascun pezzo” (Mueller, 2016, p. 5): quindi, esso è utile per tutte le precedenti fasi della partita. Io aggiungo che i matti e i Finali aiutano a percepire meglio perfino la scacchiera stessa: il suo spazio, i suoi quadranti, i suoi angoli – e non solo ogni singolo Pezzo o ogni singolo Pedone. È per questo motivo che, come ho già detto all’inizio del precedente capitolo, il lettore deve fare la spola fra questo capitolo e quello precedente: voglio dire, fra i due capitoli c’è lo stretto rapporto di andata e ritorno che c’è “dentro” un biglietto A/R.

Come dice Simonpietro Spina, i Finali si studiano dalla scacchiera la più vuota possibile – R contro R e un Pedone soltanto – alla scacchiera la più piena possibile – R con T, o con D, o con A e C, e qualche Pedone, contro R altrettanto scortato. Il principio è che, alla lunga, i Finali dei Finali si riducono fino all’estremo. Giusto. Ma io, disobbedendo al MM (Mio Maestro), tratto qui i Finali seguendo un altro criterio: dai più facili (*per me*, esordiente quasi maturo) ai più difficili. Il motivo di questa disobbedienza sta proprio nel mio essere un quasi maturo esordiente: mi capita più spesso, in partita, di trovarmi alla fine con un Pezzo, pesante o leggero, più qualche Pedone, che con un Pedone da solo (magari ci arrivassi, un giorno ...). Ma capisco il principio del MM: in fondo, è come se i Finali si “semplificassero” tutti fino alla soluzione estrema, appunto R nudo contro R + Pedone. Ed è giusto che lo scacchista sappia che fare *quando è giunto veramente alla fine*.

Cominciamo, quindi, con i matti “più facili”, quelli con i Pezzi pesanti, la D, le T o una T sola, contro il R da solo: qui il piano è semplice, bisogna spingere il R avversario con il proprio R, giocando fra **Opposizione** (questa è la posizione del R di fronte al R avversario, sulla stessa colonna, con solo una traversa in mezzo) e avanzamento su colonna di lato a quella del R avversario, tagliando ogni volta in modo orizzontale dal bordo laterale con scacchi della D o della T – fino a quando il R avversario non può più indietreggiare perché è arrivato fino al suo bordo, e lì è matto. Oppure, bisogna restringere il rettangolo del R avversario messo al bordo e all’angolo, avendo cura di non stringere troppo, perché altrimenti si arriva allo stallo.

T contro T? La questione è controversa. Come si sa, Tarrasch sosteneva che i Finali di T sono patti, il che è vero fino ad un certo punto. I casi di patta sono quelli in cui la T nera ha la possibilità di controllare la settima e l’ottava traversa, dando scacco al R bianco, e/o di piazzarsi davanti al Pedone che attende di promuovere. In caso, può anche girare alle spalle del Pedone e del R e aggredire il R bianco con scacchi continui, a cui il R non potrà sottrarsi. La posizione di Philidor, con il R nero in posizione frontale davanti al Pedone bianco in promozione, è un altro caso di patta. In ogni caso, la T nera deve ricordarsi che riesce a tagliare la scacchiera (per escludere il R bianco dalla lotta) in maniera più efficace se fa i tagli orizzontalmente, piuttosto che verticalmente.

I Pedoni di T sono un caso a sé – è molto difficile per il Bianco promuovere e vincere (la patta di Vansciura è basata sulla tecnica di fare dondolare il R nero in g7-h7 con la T che controlla a vista il Pedone in promozione, bloccato dal proprio R: non c’è verso per il Bianco di ottenere una casa libera per fare approdare il proprio Pedone all’ottava traversa).

È patta anche se il Nero combatte con un Pedone bianco in b o in g.

In genere, se il P è dietro il R attaccante, è patta (la Difesa di Tarrasch si basa sulla difesa in ultima traversa). Se, però, l'attaccante riesce ad avere margini di manovra per fare scacco, allora il Nero perde.

La **Posizione di Lucena**, invece, è una di quelle in cui il Bianco, con un Pedone in più, riesce a vincere: il R deve trovarsi davanti al proprio Pedone, la T farà in modo da allontanare il R nero dalla coppia R-Pedone e, a poco a poco, il R bianco cercherà di passare dietro al proprio Pedone. Tutto il segreto sta nel manovrare la T bianca sulla quarta traversa, in modo da proteggere il proprio R dagli scacchi a ripetizione della T nera, e senza per questo lasciare avvicinare il R nero sulla scena della promozione.

In generale, la T bianca deve andare dietro il proprio Pedone passato per scortarlo fino alla promozione, nonché dietro al Pedone avversario per minacciarlo mortalmente. Se i due Pedoni avversari riescono entrambi a promuovere, ovviamente l'uno in una mossa successiva a quella dell'altro, facilmente vincerà chi promuove per primo, dato che chi promuove per primo ha per primo la possibilità di cominciare a fare scacchi al R avversario con la nuova D.

In generale, è il R che deve bloccare il Pedone passato, e non la T che, invece, essendo un'unità molto dinamica, deve essere mantenuta libera di spostarsi su lunghi tragitti, per attaccare così come per difendere (questo è il motivo per cui, se ci sono debolezze statiche, una difesa passiva rischia di perdere). A volte, pur di attivare una T, va valutata perfino la perdita di un Pedone.

Minimax: il Pedone contro la D. Che succede in questi casi? Vince il giocatore che ha la D in tutti i casi in cui il Pedone sia un Pedone centrale: allora, la D si avvicinerà al R avversario e al suo Pedone, fino a quando il proprio R sarà anch'esso così vicino alla scena di guerra da permettere alla sua D di catturare il Pedone e fare scacco al R avversario (perfino matto se questi si trova sul bordo). Ma esistono due eccezioni – **il Pedone di T e quello di A**. In questi casi, se il R attaccante si trova nelle possibili "zone di vittoria" (che dipendono dalle varie posizioni di R e Pedone in difesa e sono sostanzialmente basate sulla relativa vicinanza del R attaccante alla coppia R difensore-Pedone), allora l'attaccante vince; altrimenti è patta.

Pezzo grosso contro Pezzo grosso: D e T. La D vince contro la T, ma può non essere semplicissimo – ricordiamoci che c'è la regola delle 50 mosse previste dal regolamento. Di norma, la T del difensore deve essere spinta sulla terza traversa, da lì farla passare alla seconda, finché il difensore non arrivi nella posizione di Philidor – T e R l'una davanti all'altro – e da lì guadagnare la T.

D contro D: qui la partita è complessa, ma all'"esordiente maturo" può bastare sapere soltanto che in questi casi far stare la D al centro, piuttosto che dietro i Pedoni superstiti, è meglio, che gli scacchi sono tanto più frequenti quanto meno Pedoni superstiti sono ancora sulla scacchiera, infine, che perfino per il R attaccato dalla D è meglio affrontare la D avversaria a viso scoperto piuttosto che andare a cercare rifugio dietro qualche Pedone superstite, e da una posizione centrale cercare di coordinarsi con la propria D per parare gli scacchi ricambiando.

Come si comportano i Pezzi leggeri, A e C? Qui il gioco si fa più complesso. Cominciamo dal caso in cui si hanno a disposizione entrambi gli A. Qui, il piano è di restringere la prigione del R in h8. È un po' difficile, ma non c'è altra soluzione. La percezione che devi avere della scacchiera è di uno spazio del R avversario che di volta in volta, a colpi di tagli di A, rimpicciolisce – quindi, come di uno spazio di prigionia del R avversario disegnato dal segno matematico 'minore', un gioco dove il R tuo deve fungere da piccolo spalleggiatore.

Un A può difendere con successo il proprio R contro un'accoppiata di R avversario e T? Sì, a condizione che il suo R sia così intelligente e capace di andare nell'angolo di colore opposto a quello dell'A, dunque, nell'angolo chiaro se l'A è camposcuro, e viceversa. Dato che la T attaccante non ha altra strategia da seguire per mattare che quella di procedere come se l'A non ci fosse, l'A,

che invece c'è, non deve fare altro che andare a collocarsi a lato del suo R una volta che questi si è collocato nell'angolo di colore opposto al suo, e così, alternandosi una volta su di un lato, un'altra volta sul lato contiguo, può difendere il suo R dagli scacchi, altrettanto alternati, che la T farà lungo un bordo o lungo l'altro: patta. Ciò che assolutamente l'A deve evitare di fare è allinearsi al suo R sottoponendosi ad un'infilata mortale da parte della T.

In attacco, al contrario, l'A non ce la fa a mattare un R avversario se è da solo, e perfino in compagnia di un C è molto difficile, ma non impossibile. È ragionevole supporre che un "esordiente maturo" non sia ancora in grado di padroneggiare la tecnica per fare questo tipo di matto, che dunque possiamo rimandare ad un successivo, e più avanzato, *Manualetto*. Basti qui sapere che, nel caso in cui l'"esordiente maturo" si trovasse nei guai, con un Pezzo qualsiasi soltanto, contro R, C e A, più magari qualche Pedone, vale la pena schiantare il proprio Pezzo superstite contro il Pedone avversario in maniera da restare con il proprio R da solo contro il R avversario: la patta è molto probabile. Ovvio: se l'avversario è superiore di livello, il matto è probabile o addirittura sicuro. Capirai che il tuo avversario è davvero capace di mattarti se spingerà il tuo R verso l'angolo dello stesso colore del suo A. Per far questo, manovrerà il C con un movimento che, sulla scacchiera, ricorda una grande W maiuscola (con una svirgolettata di altre due mosse supplementari, di cui la seconda è uno scacco); per far questo, ovviamente, si avvarrà dell'appoggio del C e dello stesso R. La salvezza è fuggire verso il centro della scacchiera.

E un C, ce la fa da solo a proteggere il proprio R contro una T? Sì, se è abbastanza bravo da mantenersi vicino al suo R – altrimenti, la T vince. Se, però, il C si trova in a1 o b2 (o nelle corrispondenti case degli altri angoli), allora perde. Gli argomenti scacchistici da conoscere qui sono due: la **Distanza di Dominazione** e l'**Ombra del C**. Il primo: la T caccia/allontana il C dal R. Per fare questo, taglierà la scacchiera, ovviamente con l'aiuto del suo R, fino al punto che il C non saprà più come ricongiungersi al suo R. In più, il R che ha la T (dunque, il R attaccante) deve tenere a bada il suo avversario (il R difensore) senza fargli guadagnare il centro della scacchiera. Il massimo della dominazione la T la ha sul C quando riesce a metterglisi di fronte quando il C si trova schiacciato su di un bordo, con il R della T posto ad una casa di distanza dietro la T: a quel punto, qualunque mossa il C faccia, esso finisce in bocca alla T o al R avversario.

In generale, per quanto riguarda i C, è bene ricordare che il C deve difendere il proprio Pedone passato da dietro, altrimenti, è bene che lasci al suo R il compito di proteggerlo dedicandosi ad attaccare i Pedoni avversari.

I Finali di A. In questo caso, i Finali spesso sono patti, sia che i due A siano di colore uguale o diverso. Il giocatore del XIX secolo Centurini stabilì una regola valida per il caso degli A di uguale colore, confermata successivamente, che dice che se le diagonali di arresto dell'A difensore sono lunghe almeno quattro case, allora il Finale è patta (esistono due eccezioni, che qui non vedremo). Inoltre, più l'A difensore è vicino al bordo, più è difficile per l'attaccante vincere.

In ogni caso, è bene sapere che l'attacco al Pedone da parte del R difensore, per avere chance di successo, deve essere fatto da dietro.

Ancora in questo caso, è bene ricordare una regola creata da Capablanca, secondo cui è bene mettere i Pedoni dello stesso colore degli A nelle case di colore contrario – ma è una regola che si può applicare a giudizio del giocatore sulla base della sua esperienza, e ci sono delle eccezioni.

Quando il colore degli A è diverso, la patta è molto probabile anche a dispetto di una forte disparità di numero di Pedoni dei due avversari. Infatti, mentre il R difensore blocca i Pedoni su un'ala, la stessa cosa fa l'A sull'altra ala, ed è difficile per l'attaccante penetrare al di qua delle difese avversarie. Se l'A difensore ha a disposizione una diagonale abbastanza lunga sulla quale pendolare in eterno, allora la patta è certa.

Per scardinare questo meccanismo è il R che deve avventurarsi oltre le difese nemiche, anche facendosi aiutare con sfondamenti per creare un Pedone passato, perfino sacrificando materiale. – Occhio, ovviamente, ai Pedoni passati: che l'A non li perda mai di vista!

A vs. C: qui bisogna tenere presenti le seguenti condizioni: se il C combatte con un Pedone di T può avere difficoltà serie a impedirne la promozione, soprattutto se il Pedone è aiutata dal suo R o da un A.; quindi, bisogna stare attenti a non posizionarlo agli angoli dove può essere raggiunto e chiuso dall'A e dal R avversari.

In generale, è difficile per un C e un R spuntarcela su un A e un R avversari, motivo per cui è sempre preferibile, nel Mediogioco, evitare di cambiare un A per un C. Però, il C ha buon gioco se i Pedoni superstiti sono al centro e, se l'A è cattivo (cioè, è bloccato dai suoi stessi Pedoni), allora il C ha più chance di successo. In questo tipo di situazioni, R e C contro R e A, bisogna stare attenti alle configurazioni che si vengono a determinare ad ogni mossa – bisogna, cioè, calcolare sempre almeno 2-3 o anche 4 mosse in avanti per ciascuna variante.

Un A contro uno o più Pedoni è abbastanza efficace, a meno che i Pedoni avversari da tenere a bada non siano su due diagonali diversi, perché in questo caso l'A rischia di essere sovraccarico. Inoltre, il R avversario, se rimane da solo, ha buon gioco, e sperare ragionevolmente nella patta, se riesce a guadagnare l'angolo di colore diverso da quello dell'A avversario.

E i Pedoni, i più piccoli di tutti? Come si comportano nei Finali? Il caso più facile è quello del R che riesce a mettersi immediatamente davanti al suo Pedone (purché questi non sia di T) quando questo è in sesta o in quinta traversa: in questo caso, e avendo il tratto, vince (ovviamente, più il Pedone è avanzato, più è probabile vincere), ma bisogna stare attenti all'Opposizione (vedi il terzo capoverso di questo Capitolo). Infatti, se il Pedone bianco da promuovere si trova ancora in terza traversa e il Nero ha l'Opposizione (cioè, il tratto è al Bianco), riesce a pattare (indietreggiando fino ad arrivare spalle a muro e quindi stallo). Se il tratto è al Bianco e questi ha la possibilità di prendere l'Opposizione, dando poi il tratto al Nero, allora ce la fa, se: avanza abbastanza, anche con due tratti di seguito, in maniera tale da costringere il R avversario ad allontanarsi di più case dal prezioso Pedone. A questo punto il R bianco ha conquistato una casa critica (le case critiche sono quelle tre immediatamente davanti al R bianco quando si trova davanti al proprio Pedone, sulla stessa colonna, la casa centrale e le due laterali – e sono addirittura sei, cioè si dispongono tre e tre sulle due traverse, la settima e l'ottava, se il Pedone in promozione si trova in sesta traversa) e, quindi, il Pedone ora può avanzare con la ragionevole speranza (e giusto calcolo) di arrivare in ottava (avendo cura di mettere il proprio R in settima, così da evitare un probabile stallo).

Se il Pedone è di T, è molto più difficile vincere per il Bianco, dato che le case critiche diminuiscono, quindi il R nero ha la possibilità di piazzarsi in h8 o in f8, venendo così, in entrambi i casi, a controllare le case critiche, che il R bianco non può più prendere. Se il Bianco ha il tratto, e può, allora è bene che conquisti la casa in settimana traversa sulla colonna di C, in maniera da impedire fisicamente al R avversario di avvicinarsi oltre una certa soglia alla colonna di promozione, dando lo spazio al Pedone di T in promozione di andare dritto all'obiettivo. In ogni caso, prima di correre col Pedone a promozione, il Bianco deve curarsi di tenere lontano il R nero con l'azione del proprio R (questa azione, in gergo scacchistico, si chiama Spallata).

Ci sono poi le varie possibilità:

- i Pedoni sono bloccati per entrambi gli schieramenti, e quindi la parola è interamente ai R – e qui tutto il gioco sta nel conquistare le **Case Chiave** (quelle, cioè, a lato del Pedone nella stessa traversa, o le **Case Critiche**);
- oppure: i Pedoni sono due per un giocatore, e uno è passato e sostenuto dall'altro, e uno solo per l'altro – qui vince chi ha i due Pedoni anche se il R è lontano dalla scena e il R avversario, invece, è vicino (e vince anche se il Pedone passato è non sostenuto);

- tre Pedoni su un'ala, sulle stesse colonne di tre Pedoni avversari – e qui prima si muovono i R, incuneandosi fra le fila dei Pedoni e conquistando spazio per la propria squadra, poi segue l'ariete, cioè, il Pedone che può distruggere la Catena Pedonale avversaria, e colpisce l'anello intermedio;
- il Pedone passato lontano – è, in genere, un'importante risorsa, ma la vittoria non è automatica: il R difensore deve tenere a bada questo pericolo, sicché il R attaccante può scortare i propri Pedoni a promozione;
- tre Pedoni e tre Pedoni, con i R lontani, che si fronteggiano – in questo caso devi muovere il Pedone centrale (lo sfondamento);
- Pedoni su entrambe le ali, ma nessuno è passato – la maggioranza si dice del giocatore che ha più Pedoni rispetto al suo avversario, ed è nella maggioranza che si annida il potenziale Pedone candidato alla promozione (tieni presente che un Pedone di T da solo riesce a tenere a bada due Pedoni avversari che lo fronteggiano). Come al solito, conviene prima avanzare il R e poi mobilitare il Pedone candidato (in genere, nella maggioranza, è quello più centrale);
- l'“ultimo dei Finali”: il R nero fronteggia, in Opposizione, il R bianco, dietro al quale d'è un Pedone bianco che aspetta l'occasione per infilarsi e diventare D: se il Pedone si trova in quarta traversa e muove il Bianco (cioè, il Nero ha l'Opposizione), è patta, altrimenti il Bianco vince. Il Bianco vince anche se il Pedone si trova in quinta traversa: in questo caso può anche non avere l'Opposizione. Se la posizione di R e Pedone bianchi è al contrario, cioè è il Pedone che si trova davanti al suo R, allora è patta comunque.

In ogni caso, qui è il fare allenamento continuo – e con sempre maggiore penuria di tempo – che ti salverà!

GLI ERRORI PSICOLOGICI

Non pensare che, ora che sei salito di punteggio Elo, automaticamente batti un NC: *non è così!* D'altra parte, come dice Fabio Imbraguglia, Presidente dell'Accademia Don Pietro Carrera di Catania, "quando giochi con un avversario forte, più forte di te, è come se sollevassi un peso di 100 kg (quando, ovviamente, fare questo non è tua abitudine); quando poi torni a giocare con uno del tuo livello, ti sembra di sollevare un peso di 50 kg, o di 20 kg, o ancora meno: *niente di che!*".

Come ho detto nel precedente *Manualetto*, c'è tanta psicologia nel gioco degli scacchi, tanto che questo gioco può ben essere considerato perfino come uno strumento di Riabilitazione cognitiva con pazienti neuropsichiatrici, ovviamente se ben usato da un terapeuta che ne capisce – altrimenti, i deliri di persecuzione, le manie sulle mosse di Re o di Donna etc., le complicazioni nevrotiche e via di seguito possono moltiplicarsi anziché ridursi. Detto questo, è vero che il gioco degli scacchi, come quello della dama, sono stati usati nel passato per migliorare le prestazioni della mente nel senso del migliorare la capacità di focalizzare, l'attenzione, la concentrazione, la pazienza, il calcolo, l'apprezzamento della diversità della situazione e delle possibilità e capacità di ciascun Pezzo e Pedone sulla scacchiera, così come nella vita. Il gioco degli scacchi, infatti, molto più che quello della dama, si presta a considerazioni di diverso tipo su come un giocatore, nel gioco come nella vita, si presenta davanti alle situazioni problematiche e di stress, come avverte o intuisce le intenzioni dell'avversario, valuta ottimisticamente o pessimisticamente la situazione, aggredisce o teme di essere aggredito, ha la pazienza di calcolare le conseguenze delle proprie mosse e di quelle altrui, o rompe troppo facilmente gli indugi, sa fare un buon uso del tempo che ha nel suo orologio e sa valutare il tempo dell'avversario, comprende che ogni Pezzo si muove a modo suo, proprio come nella vita reale, si rende conto dei propri errori ed è disponibile ad imparare da essi, o no – tutti spunti, come capisce bene un qualsiasi riabilitatore psichiatrico o un educatore professionale, che si prestano a discussioni di presa di coscienza sui limiti e le potenzialità che una persona ha nella vita. Da questo punto di vista, mi sento di affermare, anche sulla base della mia propria esperienza professionale quarantennale in questo campo, che il gioco degli scacchi può ben essere considerato uno strumento che dovrebbe far parte della "cassetta degli attrezzi" di un buon educatore professionale, così come di un docente (di qualsiasi disciplina, posto che la *struttura* è un concetto didattico e cognitivo trasversale) e/o di un riabilitatore psichiatrico, pertanto dovrebbe entrare a pieno diritto nella formazione *pre-service* e *in-service* di queste figure professionali (ed è per questo motivo che io già, nella mia qualità di tutor di studenti della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Catania, ho stabilito un "capitolo" specifico del tirocinio dedicato, appunto, al gioco degli scacchi).

L'errore psicologico, come giustamente segnala De Santis, si associa spesso all'errore da ignoranza del gioco (De Santis, 2010). In altri termini, quando sei in difficoltà è facile sbagliare. L'errore lo fai perché c'è un elemento che ti disturba – è lo stress del doversi difendere. L'esempio più specifico lo posso trarre io stesso dalla mia esperienza personale. Mi trovo in un torneo aperto e, da NC, devo giocare con un avversario di Terza Categoria Nazionale. Dopo un'iniziale battaglia a mio sfavore, riesco a ribaltare la situazione in maniera importante. Sicuro della posizione raggiunta mi rilasso e, puntualmente, arriva il disastro:



La 39esima mossa della Pampanini-Castro, Favara, marzo 2017: il disastro.

Ho pensato: “Che ci va a fare il C in h2? È disperato ...”. Il che era vero: il mio avversario fa la mossa del C da g4 a h3 e si alza, allontanandosi dal tavolo di gioco sconsolato e, dinoccolandosi, va a guardare altre partite in corso. Io mando subito avanti il Pedone b e gentilmente lo richiamo al tavolo per non fargli perdere tempo (io avevo venti minuti più di lui!). Lui viene e tira un respiro di sollievo: Cf3+, e scacco triplo: cattura la T e poi recupera il mio Pedone in promozione!

In partita, soprattutto se non conosci il tuo avversario (perché, al contrario, se lo conosci, *non* sei libero di pensarne quel che vuoi, *perché sai già chi è*), appunto, sei “libero” di fantasticare su di lui quel che vuoi. La psicologia qui gioca la sua parte: Chi sarà mai questo signore, o questo bambino? Il suo punteggio Elo rifletterà veramente la sua capacità? Sarà un genio nascosto? “Ora a questo qui lo *spiezzo in due*”, etc. Ovviamente, anche questo aspetto del gioco degli scacchi è interessante, perché ti rivela quel che tu pensi della gente, e farci focus aiuta a conoscerti di più, diciamo che aiuta te stesso a conoscere la parte *sociale* della tua mente *individuale* (Pollini, 2013). Non è cosa da poco!

Essendo io un educatore di vocazione (ho cominciato col doposcuola popolare quando avevo 16 anni, da liceale), in più con un approccio clinico (oggi, da dirigente sanitario, aiuto i bambini con handicap a studiare), mi ritengo molto fortunato ad avere questa opportunità di osservare i bambini quando giocano – da quelli timidi a quelli che fanno gli spavaldi, da quelli che si lambiccano (giustamente!) il cervello prima di fare la loro mossa a quelli che il computer ce l’hanno in testa *di serie* –, nonché gli adulti che, soprattutto quando partecipano ai tornei in veste di genitori, sembrano regredire alle fasi preadolescenziali. – Senza contare la logica, *le logiche*, l’interazione fra l’esperienza pregressa e l’aspettativa futura, l’incastarsi reciproco fra spiegazione-e-comprensione, un terribile puzzle da cui è bene ogni tanto uscire ... per andare a prendere insieme col tuo avversario una bella granita di gelsi!

Siti:

lichess rimane per me il sito migliore su cui fare allenamenti e partite.

Scacchi.qnet.it: offre una gamma di approfondimenti su vari argomenti.

www.istruttorecacchi.it offre tante video-lezioni utili.

<http://www.giocareascacchi.it/> ha una rubrica di posta di giocatori, dove si trovano problemi tipici.

Partite spiegate sono offerte anche da chessmaster.tips e blog.chesslogger.com

Ragionamento bibliografico:

Decisamente, leggere buoni libri sugli scacchi fa bene e, dato che qui stiamo compiendo un “giro di spirale”, *rileggerli fa meglio*. Non posso, dunque, che tornare a consigliare i classici di due campioni del mondo di epoche diverse come Lasker e Kasparov, già segnalati nel precedente *Manualetto*.

In questo *Manualetto* stiamo, però, facendo un passo avanti nello studio del gioco degli scacchi. In particolare, l'approfondimento dell'apertura 1. e4, c5, con seguito di Siciliana aperta, può essere fatto con Khalifman A. (2007). *Opening for White According to Anand 1.e4*. Sofia: Chess Stars e con Godena M. (2007). *La mia Siciliana*. Cesena/Roma: Caissa.

Lo Schema della Moderna Benoni è approfondito in Ceria C (1991). *La Moderna Benoni*. Milano: Mursia, libro aggiornata da Fabrizio Molina; l'Ippopotamo, invece, è studiato in De Santis A. (2007). *Difesa ippopotamo*. Verona: Ediscere, di cui è sempre utile anche De Santis A. (2012). *Difesa Ipermoderna 1...b6*. Verona: Ediscere.

Per restare nel mondo della manualistica didattica sono utili gli attualissimi e *didatticissimi* manuali di John Nunn sulle Aperture (*Capire gli scacchi mossa dopo mossa*. Trad. it. Cesena/Roma: Caissa) e il *Mediogioco* (stessa casa editrice), e il praticissimo Mueller K. (2016). *Impariamo a giocare il finale*. Cesena/Roma: Caissa. I pattern di scacco matto sono stati approfonditi ancora più di recente da Messa R. (2017). Pattern di scacco matto. *Torre & Cavallo*. N. 3, marzo 2017, pp. 33-38.

Un approfondimento di cultura scacchistica che vale la pena senz'altro di essere fatto è l'apprendimento dell'evoluzione dalla Scuola Romantica, con la “vecchia guardia” rappresentata da Lasker, alla Scuola Ipermoderna, con i seguenti autori: Richard Reti, autore di *Le nuove idee negli scacchi*, Aaron Nimzowitsch, autore di *Il mio sistema*, e Xavier Tartakower, autore di *La partita ipermoderna*. L'idea centrale di questo “passaggio” è che il centro non necessariamente va occupato *manu militari*, basta controllarlo da fuori. I loro volumi, tutti pubblicati negli anni '20 del secolo scorso, costituiscono, appunto, la *trilogia* della Scuola Ipermoderna. Da loro vengono tante caratteristiche del gioco degli scacchi oggi assodate, come le Aperture Indiane.

Una buona introduzione alla psicologia applicata agli scacchi (o viceversa) è Pollini I.E. (2013). *Il fascino degli scacchi. Psicologia, Bellezza, Arte, Metafora*. Parma: CM. Sugli errori psicologici in partita vedi De Santis A. (2010). *Come evitare gli errori negli scacchi*. Verona: Ediscere.

Il gioco di scacchi si presta ad una “comprensione a giri di spirale”, cioè, è un gioco che si capisce a livelli diversi di approfondimento e di capacità raggiunta. Il *tempo* diventa, quindi, una variabile importante, non solo nel senso che più si gioca e più si capisce il gioco, ma anche che più tempo passi al giorno applicato a un dato problema di scacchi, e più raggiungi un livello approfondito di quel problema. In altri termini, il tempo *in tutto* (“*da quanto tempo giochi a scacchi?*”) e il tempo *in parti* (“*quanto tempo studi il gioco degli scacchi al giorno?*”) non sono la stessa cosa – ma sono entrambi importanti.



Giovanni vince la coppa di primo classificato per la categoria esordienti al 19° Campionato provinciale assoluto di Agrigento, svoltosi a Favara nel marzo 2017 (foto di Melita Cristaldi).

Giovanni Pampanini, allievo dell’Istruttore Federale Simonpietro Spina dell’Accademia Don Pietro Carrera di Catania, ha fatto una serie di tornei da NC (Grammichele, ottobre 2016; Agrigento, Novembre 2016; Nicolosi-CT, dicembre 2016; Siracusa, gennaio 2017; Monreale, gennaio 2017; Catania, febbraio 2017; Favara-AG, marzo 2017; CIS-Acicastello, marzo 2017), riuscendo a classificarsi primo nella fascia degli esordienti nel 19° torneo provinciale assoluto di Agrigento, svoltosi a Favara nel marzo 2017, e a battere in torneo, almeno una volta, un giocatore di terza categoria nazionale.