

Giovanni Pampanini

MANUALETTO DEL PROTO-SCACCHISTA



Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera

Catania

Autore: Giovanni Pampanini
Titolo: *Manualetto del Proto-Scacchista*
Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera,
Via Firenze, 107 - Catania

Copyright Giovanni Pampanini, 2017.

Indice

Introduzione

Tattica

Strategia

News dalle partite

Conclusione spiritosa, Siti e Ragionamento bibliografico

INTRODUZIONE

Secondo me, il passaggio di spirito del giocatore da *esordiente maturo* a *proto-scacchista* consiste nel fatto che il primo gioca ancora in maniera approssimativa, accontentandosi di giocare *così* (diciamo pure: non sapendo e non potendo fare altrimenti; dunque: abbozzando a fare *così*), mentre il secondo mira ormai a problemi specifici.

In effetti, una volta conosciuti i principi generali di Tattica e Strategia del gioco degli scacchi, un minimo di repertorio delle Aperture, come si affronta, in generale, il Mediogioco, e come (si spera di) arrivare al Finale – ciò che deve essere patrimonio di un *esordiente maturo* – è giunto il tempo di non fare più cappellate grossolane. Quindi, pur tenendo in mente il *Manualetto dell'Esordiente Maturo* (e il *Manualetto del Buon Principiante* che lo precede), è tempo ora di fare sul serio. In effetti, anche qui vale il detto dei Blues Brothers: “Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare”. Dunque: questo *Manualetto* ora è per palati più esigenti.

“Il gioco si fa duro” è frase che qui dobbiamo intendere nel senso che ora stiamo passando dalla piacevolezza di sbagliare per leggerezza al cimento dello studio serrato delle manovre e delle idee generali del gioco degli scacchi – in una parola: allo sport vero e proprio. In termini cognitivi, diciamo che stiamo ora andando a focalizzare i problemi specifici che ci sono sul terreno: la scacchiera.

Tuttavia, scusate il bisticcio, questi problemi specifici risulteranno *ancora generali* agli occhi di un professionista degli scacchi, cioè, allo scacchista vero e proprio. Lo scacchista compiuto, infatti, è un giocatore a tutti gli effetti, un giocatore, diciamo, di serie A, libero (in linea di massima) dagli errori grossolani di cui un *proto-scacchista* è ancora vittima. Certo, il *proto-scacchista* è una persona che vuole vincere *senza ombra di dubbio* la partita, e che per questo esige il meglio da sé, sia come studioso del gioco, sia come sportivo, e che per questa ragione sfodera tutta la sua tenacia; in altri termini, è una persona che ha deciso di diventare uno *scacchista propriamente detto*, e di giungere alle porte del professionismo (ma quello è un livello a cui questa serie di *Manualetti* non promette di accompagnare il loro lettore assiduo).

Una parola per chi, giunto ad essere un Proto-Scacchista, comincia a usare il pc per comprendere meglio gli scacchi la facciamo dire a John Nunn: “I computer sono molto utili nello studio scacchistico e nell’analisi e, se usati in modo corretto, per l’allenamento. Quello che non bisogna mai fare è giocare contro di loro perché il risultato sarebbe senz’altro demoralizzante” (Nunn, 2007, p. 15).

Come per i precedenti *Manualetti*, anche per questo il loro autore esprime tutta la sua gratitudine all’Istruttore Federale Simonpietro Spina, didatta di vaglia dell’Accademia Don Pietro Carrera di Catania – ma adesso la estende anche agli altri dirigenti di questa Accademia che gli hanno dato fiducia e forza, la stessa che l’autore vorrebbe trasmettere ai suoi lettori – i quali, d’altronde, per il semplice fatto di essere arrivati ormai fin qui vuol dire che ormai non sono più dei neofiti dello “sport dei filosofi”.

La divisione in Tattica e Strategia va bene solo se considerata a fini didattici, nella realtà della partita questa divisione non regge. Per comprendere bene questo punto mi piace fare ricorso all'immagine delle dita delle due mani che collaborano per allacciare le scarpe: è bene *solo all'inizio* distinguere che cos'è che devono fare le dita della mano destra da quello che devono fare le dita della mano sinistra, ma poi, *nel momento di allacciare veramente la scarpa*, i due compiti si devono ben intrecciare, quasi mescolare – e, bada bene, con velocità! – l'uno con l'altro, altrimenti il nodo non si fa. In termini più specifici, possiamo dire che la Tattica si occupa di come ricavare un vantaggio, il più delle volte materiale, da una certa azione, o Combin-azione. Se alla fine di un'azione eseguita sulla base di un calcolo tattico fatto bene, ti ritrovi in mano un Pedone o un Pezzo del tuo avversario, hai la soddisfazione di avere fatto bene il calcolo dei controlli su una o più Case e di aver raggiunto un vantaggio tangibile. Al contrario, la Strategia si occupa della parte immateriale, o posizionale, del gioco degli scacchi. Tuttavia, ciò che è immateriale, benché più difficile da scorgere di ciò che è materiale, proprio come la *Via* nella filosofia cinese (il famoso *Tao*), non per questo è meno reale, anzi!

Ciò che caratterizza *in primis* il Proto-Scacchista è che ora egli deve tenere a mente *tutt'insieme* ciò che ha già imparato *separatamente* circa le Aperture, il Mediogioco e i Finali. *Mettendo tutt'insieme*, infatti, egli sarà in grado ora di giocare una *bella partita*, nel senso che saprà fare scelte nella fase iniziale del gioco tali da transitare *come vuole lui* nella seconda fase, procedendo giù giù fino al Finale.

Da questa premessa deriva che i due capitoli che seguono possono essere letti indipendentemente l'uno dall'altro.

TATTICA

La Tattica di un giocatore quasi-maturo si distingue da quella di un esordiente perché non è ridotta ad un mero tatticismo – una forchetta, un’infilata, etc. – *di per sé*, ma è il frutto di un ragionamento complessivo sul gioco così come egli lo ha nella mente *e* di com’è la situazione sul terreno – in breve, è il *braccio armato* della (sua) Strategia. Ritengo che dal punto di vista cognitivo il passaggio-chiave sia il calcolo dei controlli: un esordiente normalmente lo fa su una Casa *e*, in generale, non si può non farlo che su una Casa *quando si è all’inizio della partita*. In quest’ultimo senso, il caso tipico è il controllo del centro: entrambi i giocatori, obbedendo al primo principio dell’Apertura (il controllo del centro, appunto), tengono d’occhio il complesso formato da d4, d5, e4 e e5, molto spesso concentrandosi su una o due Case al massimo fra queste. È ovvio che il giocatore che controlla di più una certa Casa, ovvero che ha più controlli su quella data Casa, ha la possibilità per primo di avanzare. Tuttavia, già nel più comune degli Schemi, il Giuoco Piano, il Bianco deve stare attento a che, dopo la plausibile sequenza: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6; 3. Ab4, Ab5; 4. c3, Cf6, il Pedone in e4 non resti facile preda dell’avversario – ciò che rischia di fare se procede sulla colonna d, dove effettivamente ha un numero di controlli tale da consentirgli di avanzare, in particolare, la Casa d4 può subito essere presieduta dal Bianco. Ma dopo la sequenza di catture – tre per ciascun giocatore – il Bianco sì, finisce per piazzare la propria D al centro, ma se dopo 5. d4 il Nero fa, come potrebbe, e forse dovrebbe, fare, De7, il Nero è in grado già da subito di recuperare la situazione: Cxe4 o anche Dxe4+. Dunque, quella del Bianco non sarebbe altro che un presidiare il centro *ben contestato!*

Lo sviluppo della partita richiede ai due giocatori di allargare le proprie vedute su ciò che significa controllare le Case. La mia idea è che proprio il passaggio dal controllo (e dalla quantità di controlli) su una determinata Casa al controllo (e alla quantità *e alla qualità* di controlli) su più Case sia cognitivamente ciò che caratterizza la *maturità* di un giocatore, cioè, il fatto che egli stia passando dall’essere un semplice esordiente ad un giocatore vero e proprio. Qui, infatti, ciò che succede nella mente di un giocatore è che egli sta cominciando (ad abituarsi) a diversificare i controlli (il che equivale a dire: a esercitare più controlli) su più Case, guardando alle potenzialità (ovvero, *alle qualità*) di più Pezzi – ovviamente: propri e avversari. Un buon esempio lo dà Fearl (Fearl, 2010, p. 91: segui nella foto della pagina a partire dal diagramma 30):

Ne4 Qf4 17 Nd6 Nf5 gave White insufficient com.
enjit, New Delhi 2007.
ack has to decide how to react:
nd 14 Qa3 aren't straightforward for Black.
g. 14 Ne5 Qc7 15 Ndf3 h6 16 Re2 Be6 17 Rae1 Rad2
ap, G.Arold-J.Gustafsson, Internet (blitz) 2004.
is another try: 14 Ne4 (or 14 a5 f6!? 15 Ne4 Kh8
8 19 Ne6 and despite the ugly hole on e6 Black
O.Korneev, Madrid 2002) 14...Bf5 15 Qa3 h6 16
, J.Nun-L.Keitlinghaus, Czech League 1994, and as
eces are slightly more active but Black has the

Evans Gambit and Giuoco Piano

Qf6 18 Ne5 Qg5 19 Qf3 f6 20 Ned3 Nbd5 21 Nxf4 Nxf4 22 h4!, E.Van den Doel-
I.Sokolov, Dutch Ch., Leeuwarden 2004, when Black's pseudo-active pieces were
shown to be vulnerable) 15 Nc5 Bxd3 16 Qxd3 Rb8 17 Qa3 Nec8 18 Rad1 Nd6 19
Ne5 Qc7 20 Qg3 Rbd8 with equality, Nay Oo Kyaw Tun-A.Stefanova, Surabaya
2002.

14...Nf5 15 Rad1 Nd6 16 Nc5
Exchanging a pair of knights with 16 Nxd6 Qxd6 17 h3 Be6 suits Black fine, since if
White fails to obtain anything concrete from his initiative, Black may start to think
about how to exploit his superior structure.

16...Bg4
The bishop finally finds a way to develop.

17 h3 Bxf3 18 Qxf3 Re8 19 Re5 Nd7 (Diagram 30)
Forcing further exchanges.

20 Rxe8+ Qxe8 21 Qb3 Nb6 22 g3
The bishop will be redeployed to g2 to bear down on d5.

22...Qe7 23 Qa3
Threatening Nxb7!

23...Qc7 24 Bg2 Rd8 25 b4 h6 26 Qb3
White has a positional threat of a well-timed advance d4-d5 (leading generally to
a slight pull despite a symmetrical structure), but Black avoids this possibility.

26...Nb5 27 Qb2 Nc4 28 Qc1 Nb6 29 Qe3 Nc4 30 Qc1 Nb6 31 Qe3 Nc4 32 Qc1 Nb6
33 Qe3 Nc4 ½-½
Not very exciting, but a typical example of White's play being nullified if Black can
obtain harmonious development.

Diagram 30 (W)
Forcing further exchanges

La D si sposta in a3 (Qa3 nella notazione inglese: Q = Queen, Donna) lasciando che il proprio C in c5 minacci la cattura del Pedone b7 (Nxb7 nella notazione inglese: K = Knight, Cavallo. Le altre notazioni inglesi: R = Rook, Torre; B = Bishop, Alfiere; K = King, Re; il Pedone è Pawn): dunque, due Pezzi diversi si coordinano aumentando, per l'avversario, il numero delle Case da controllare (Fearl, 2010, p. 91) – e, aggiungo io, conseguentemente, il suo stress (la D nera deve correre a tutelare il proprio Pedone in b7 senza lasciare al tempo stesso incustodito il proprio C in d6: l'unica possibilità di fare tutto questo con una mossa sola è correre in c7 – ciò che effettivamente fa: 22. ..., Qe7). In effetti, è da qui che nascono le Combinazioni. Ora, quando un giocatore comincia a diventare abile a diversificare i controlli su più Case, vuol dire che egli sta cominciando a maturare, cioè, a percepire la Strategia – e a collegare Tattica e Strategia.

Una cosa a cui è bene che il Proto-Scacchista si abitui è il repentino cambiamento dei piani di gioco. Infatti, tu parti con un piano di attacco, o di difesa, ma ad ogni mossa – letterale: ad *ogni* mossa – la situazione sul terreno cambia, e deve cambiare conseguentemente ciò che tu hai in mente di realizzare. Leggendo libri sul gioco degli scacchi a me ha fatto una certa impressione notare come l'autore ti parli di ciò che vuole realizzare ad un certo momento della partita, per poi quasi dimenticarsene una mossa dopo, obbedendo, appunto, al principio che sto enunciando: è la situazione della scacchiera, non ciò che tu hai preventivamente stabilito nella tua mente, che ti deve dettare il da-farsi, accettando la prospettiva di cambiare continuamente piano e prospettiva di gioco a seconda delle mosse che il tuo avversario fa.

Consigli spuri: Quando hai un Pezzo minacciato, devi vedere se il tuo Pezzo, andando a catturare un Pezzo avversario, verrà sì catturato, ma lascerà la strada aperta ad un altro tuo Pezzo che andrà a catturare un Pezzo avversario sguarnito di difesa (e talvolta questo altro Pezzo potrebbe essere addirittura la D) – allora vai!

Quando su lichess fai l'allenamento e indovini la prima mossa, non correre subito a fare la seconda che avevi pensato all'inizio – come dice Simonpietro Spina, “prendi fiato”. – Può darsi che la seconda migliore mossa sia un'altra rispetto a quella che avevi pensato all'inizio.

Problemi di Arrocco: l'Arrocco è importante quando le D sono ancora sulla scacchiera – in altri termini: il R va protetto quando c'è la minaccia della D avversaria. Altrimenti, l'Arrocco diventa una manovra sostituibile elasticamente con altre mosse leggere – senza contare il fatto che il R può, in caso di assenza di pericoli forti sulla scacchiera, sprigionare il suo potenziale di “giocatore” a tutto campo – ben *al di là*, cioè, dell'Arrocco.

Il GM Fearl ammonisce di non considerare l'Arrocco come un precetto a cui obbedire in maniera cieca, ma di tenere sempre gli occhi bene aperti su come e quando farlo: “WARNING: For those who like to castle at the earliest opportunità – under estimate potential action in front of your king at your peril!” (Fearl, 2010, p. 18).

Problemi di Sfiancettamento: il Pedone b o g deve avanzare per permettere all'A di fiancettare, però, così facendo, buca le due Case che sono laterali rispetto alla sua nuova posizione: per esempio, f3 e h3 se è il Pedone g che sta andando in g3 per permettere all'A f1 di fiancettare in g2. Questo implica che, una volta fatta questa manovra, il Pedone centrale e non deve avanzare, altrimenti, la Casa f3 resterà bucata per sempre (mentre quella h3 è già bucata per sempre una volta fatta la mossa g3 – ma lì non c'è niente da fare per definizione).

Lo sfiancettatore (poniamo sia il giocatore Nero) agisce quando, avendo il suo avversario fatto l'Arrocco e avendo, per esempio, la sua T ancora residente in f1, ha ragionevole aspettativa di imporre il suo A in h3 – se si intende sfiancettare di A. – Altrimenti, va benissimo anche il tentativo di sfiancettare col Pedone di T – De Santis ne fa addirittura un principio: “Attaccare il fianchetto con il pedone di Torre” (De Santis, 2012, p. 96). Ora, il successo dello sfiancettatore

sarà maggiore se, dopo l'operazione di sfianchettamento, rimane vive il suo A dello stesso colore di quello avversario fatto fuori – il che, ovviamente, è impossibile se è lo stesso A di h3 ad agire; ma è possibilissimo se l'A dell'arrocco viene 'chiamato' a metà scacchiera per catturare e cambiarsi, mettiamo, con un C. Dunque, se sei la vittima dello sfianchettamento devi stare attento a non sguarnirti del prezioso A dell'Arrocco, anche se l'avversario ti farà credere che è vantaggioso andarlo a cambiare in mezzo alla scacchiera. Inoltre, devi operare in maniera tale che lo sfianchettamento del tuo avversario stesso fallisca: per esempio, quando la minaccia è evidente, sposta la T che verrebbe ad essere minacciata a raggi X dall'A sfianchettatore in maniera preventiva e, quando arriva l'A in h3, semplicemente arretri il tuo A dell'Arrocco in h1.

Se, invece, la minaccia non è in atto, e tuttavia è intuibile (metti che ancora la D non si è messa in batteria con l'A sfianchettatore, ma è verosimile che lo farà prestissimo), allora avanza il Pedone h e, dopo l'allineamento della D avversaria, continua con il seguito del R in h2: a questo punto, lo sfianchettamento è stato sventato. Hai sistemato meglio i tuoi Pedoni, il R è attivo, e i tuoi due Pezzi, A e T, hanno conservato la loro posizione. – Naturalmente, questa manovra preventiva la puoi fare solo se sei già arroccato, altrimenti, se fai queste stesse mosse *prima* dell'Arrocco, corri il rischio di non poterti arroccare più. Sulla Casa h3 hai, infatti, due controlli, della T e del C *proprio perché non sei arroccato*: se solo il tuo avversario riesce ad allineare la D dietro l'A sfianchettatore e tu fai h3, allora non potrai più arroccare, perché il controllo della T verrà a mancare con l'Arrocco *ipso facto*, e allora sarai sfianchettato.

Attacco alla Baionetta: il Pedone punta sul R sostenuto da un Pezzo alle spalle.

Gestire gli A: non mettere mai un A davanti ad un Pedone.

L'A nero cattivo nella Francese, nella Variante di Spinta, è quello campochiaro – perché i Pedoni neri che caratterizzano il centro chiuso, tipico della Francese, sono quelli situati nelle due Case chiare e6 (proiettato poi ad occupare e4) e d5. Questo è il motivo per cui questo A si può anche situare in a6 (quando, ovviamente, si è ancora protetti dal C in b8) per cambiarlo contro il collega bianco, che per il Bianco è invece l'A buono.

Gestire i C: il C nero c8 può fare questa manovra: Ca6 seguita da Cc7 per permettere l'attacco del Pedone b7-b5, ciò che si fa quando si ha bisogno di rispondere ad un attacco al centro da parte del Bianco.

Spesso, con i C, è bene arretrare, anche in prima (o in ottava) traversa, ... *per saltare meglio*: "reculer pour mieux sauter".

Gestire le T: le T si raddoppiano durante il Mediogioco nella colonna che è aperta o che verosimilmente si aprirà. L'idea base è di prendere la settima (ovvero, la seconda) traversa, ma l'idea ancora più profonda è che questa presa non solo serve a fare strage dei Pedoni avversari, ma ad effettuare il raddoppio proprio sulla traversa raggiunta: è da questa situazione, infatti, che al nostro avversario potrà arrivare una minaccia seria di matto.

Se il Bianco porta le T al centro, tipicamente nella sua prima traversa, il Nero non deve aprire il gioco, almeno per il momento.

Aprire e Chiudere il gioco: siamo in una **partita Ippopotamo**: 1. e4, b6; 2. Cf3, Ab7; 3. Cc3, e6; 4. d4, d6; Ad3, Ce7; Ag5, h6; 7. Ae3, Cd7; 8. De2, a6; 9. a4, g6; 10. 0-0, Af7. Se a questo punto il Bianco spinge d4-d5, **il Nero può chiudere il gioco** con e6-e5 (esempio di De Santis, 2012, p. 81).

In uno **Schema Francese**, Variante di Spinta, il centro rimane chiuso dall'Apertura alla fine del Mediogioco.

Nella Francese, il Bianco, dopo l'Arrocco, può fare Pedone g6 per minacciare il C in f5, il problema di quest'ultimo essendo che generalmente non ha più case buone dove andare.

Le Imprecisioni: se ne fanno tante, la bravura del giocatore sta, primo, nel non farle, secondo, nel cogliere l'opportunità data da quelle fatte dall'avversario: "Tu devi imparare a cogliere al volo le piccole occasioni posizionali che volgeranno la lotta a tuo favore" (De Santis, 2012, p. 82): è la traduzione italiana del mio principio, espresso in siciliano, dell'*Appaccamora*, di cui nel *Manualetto dell'Esordiente Maturo*.

I Pedoni: il Pedone Passato Sostenuto: è un obiettivo tattico, ma anche strategico da perseguire e/o da non lasciarsi sfuggire.

Il Pedone Passato Lontano: utile per occupare il R avversario nella sua cattura andando a sgombrare la strada ai propri altri Pedoni bloccati dai Pedoni avversari.

Il Pedone Arretrato: bisogna evitarlo come la peste.

Nel **Finale**, la Tattica si trasforma in Tecnica.

Per chi aspira alla perfezione, soprattutto davanti al calcolo dei Finali difficili di R e Pedoni soltanto, è bene ricordare quanto scrive Nunn (a proposito di una sua partita con un pc): "Bisogna accettare il fatto che non sempre è possibile analizzare un finale di re e pedoni fino a un risultato definito: in questo caso occorre fare valutazioni generali. Bisogna inoltre accontentarsi di 'fare progressi' (ad esempio, guadagnando spazio) anche se inizialmente non si riesce a vedere una vittoria nitida. Durante l'analisi casalinga è quasi sempre possibile determinare con certezza se una posizione è vincente, ma aspirare alla perfezione quando si è davanti alla scacchiera può essere controproducente" (Nunn, 2007, p. 12).

STRATEGIA

Quello della Strategia è il regno dell'immateriale (volendo forzare un po' la realtà del gioco degli scacchi, potremmo dire che, al contrario, la Tattica è il regno del materiale). Qui la coscienza del Proto-Scacchista deve tenere lucido questo punto: giochi per mattare, certamente, nella consapevolezza che non ci riuscirai, anzi, nella consapevolezza che, ancora più che a mattare, devi tendere a organizzare i tuoi Pezzi e Pedoni in maniera tale da poter fare al meglio non solo il Finale, ma ancor più la "seconda navigazione", cioè il che cosa dovrà succedere una volta che il tuo Pedone e quello dell'avversario saranno stati promossi in Donna o in che cos'altro.

Detto questo, la Strategia, io credo, ha questo oggetto come suo specifico: lo studio degli Schemi. Infatti, se è vero che, come abbiamo visto nel *Manualetto* precedente, gli Schemi sono di numero inferiore rispetto alle Aperture, è anche vero che l'attenzione, la bravura e la cultura del proto-scacchista devono concentrarsi su come gli Schemi possono cambiare durante la partita l'uno nell'altro: una Partita Italiana può cambiare e assomigliare ad una Francese, una Difesa Est-Indiana può finire per somigliare ad una Siciliana Chiusa, e via dicendo.

La posizione, dunque, più che il calcolo sul materiale presente sulla scacchiera, è l'oggetto privilegiato dell'attenzione strategica. Saggezza detta che i tatticismi vengono in mente (o saltano all'occhio) se uno, prima, ha ben curato la propria posizione (Nunn lo ripete in vari luoghi della sua opera sul Mediogioco del 2012). Quando, poi, il giocatore si rende conto di avere dei tatticismi a disposizione, allora li usa per trasformare *in solido* il vantaggio *posizionale* acquisito precedentemente con la Strategia.

Rispetto al principiante, tutto intento a trovare "la mossa decisiva" con cui stupire e fulminare l'avversario, il giocatore maturo ha la caratteristica di curare la posizione, cioè, privilegia la Strategia, senza ovviamente dimenticare la Tattica. In generale, oggetto specifico della Strategia è la Catena Pedonale: saper curare la propria Catena Pedonale, o saper disturbare e incrinare quella dell'avversario, è una capacità operativa decisiva e distintiva che il Proto-Scacchista deve puntare ad acquisire. Bisogna considerare, inoltre, che, come ammonisce Fearl, "It's not the quantity of pawns that count, it's their quality!" (Fearl, 2010, p. 84).

In Apertura: Centro chiuso o aperto, valutare la posizione in base a questo è questione di Strategia, e quindi lo è anche il valutare se il proprio R è più al sicuro se arroccato su un'ala o sull'altra.

La Spinta di Rottura: c'è quando il calcolo dei controlli ti dice che ne hai almeno uno in più del tuo avversario. Di Spinte di Rottura ce ne possono essere più d'una, e si possono presentare sia nella fase di Apertura che in quella di Mediogioco. Ogni Schema ha la sua Spinta di Rottura elettiva – per la Siciliana, da Neri, è d7-d5, e lo è anche nella Partita Italiana se si è dello stesso colore; da Bianchi è f4-f5; per la Francese è c5 se si è Neri; etc. In ogni caso, i Pezzi devono sostenere le Spinte di Rottura.

Se non c'è Spinta di Rottura, non c'è Piano.

Ordine di Sviluppo: bisogna scegliere quello più flessibile, per questo motivo prima bisogna sviluppare il C avendo cura di mandarlo nella sua C di Sviluppo la più naturale. Facendo questo, peraltro, si obbedisce ad un altro buon principio strategico: quello di non fare mosse che rivelino precocemente i propri piani all'avversario, e che sono anche quelle più teoriche e che, al contempo, lasciano più liberi di realizzare i propri piani.

Quali sono le Case buone per la D? Per la bianca: e2 e d2 – ma, in realtà, dipende dai Pedoni e dallo sviluppo dei Pezzi leggeri che, normalmente, si sviluppano prima delle T e della D stessa.

Problemi specifici del Giuoco Piano: la sequenza è: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab4, Ab5; 4. c3. Qui, da Bianco, puoi fare c3 se, e solo se, il Nero ha fatto 3. ..., Ab5; non lo puoi fare se il Nero fa 3. ..., Cf6 (per degli esempi di partite vedi Flear, 2010, pp. 81-98 con i casi di: 5. d4, De7; oppure: 5. d4, exd4; 6. e5; oppure: 6. cxd4, Ab4+).

In Mediogioco: È chiaro che il calcolare c'è in ogni fase della partita ma, mentre nell'Apertura si hanno a disposizione repertori di mosse teoriche collaudate (e ciascuno le collauda a modo suo), nel Mediogioco il calcolare si associa strettamente al valutare.

Come si sa, nel Mediogioco può capitare che non si sa che fare (Nunn ne ha fatto la copertina del suo volume specifico: Nunn, 2012). Tuttavia, questo è proprio il momento in cui bisogna approfittare per migliorare la propria posizione. Teniamo presente che per migliorare la propria posizione, si può anche soltanto peggiorare quella dell'avversario.

In una situazione dove tipicamente non si sa che fare, può essere utile andare a guardare la Catena Pedonale centrale o i Pedoni in generale dell'avversario: se scorgiamo un Pedone arretrato o isolato, quello è il Pedone da attaccare; se ce n'è uno che è passato dobbiamo cercare di posizionargli davanti un nostro A o, meglio, un C. In effetti, i Pedoni centrali sono quelli dal cui esame si può capire meglio che cosa fare.

Avvertenza: non muovere i Pedone dal lato attaccato dall'avversario, perché questo non farebbe altro che accelerare il suo attacco.

Il valore di A e C dipende dalla posizione dei Pedoni – da quelli centrali in particolare. Se uno apre la posizione, vuol dire che vuole dare più valore all'A – d'altronde, il C sta meglio nelle posizioni chiuse.

Avamposti: nella **Partita Italiana** la Casa d5 è ottima per il C bianco, mentre e4 lo è per il C nero.

Il Mediogioco è il regno del Sacrificio, pseudo e reale che sia. Il Sacrificio Combinativo (che è quasi sempre uno pseudo-Sacrificio) è rigidamente basato sul calcolo, poiché il materiale che si perde subito deve essere riguadagnato più tardi, possibilmente con gli interessi.

Gioco e Controgioco: normalmente, avendo il Bianco il vantaggio della prima mossa, si dice che è il Bianco ad elaborare un piano di Gioco, mentre al Nero rimane il compito di elaborare un adeguato piano di Controgioco.

I Pedoni: quando il Pedone di T del tuo avversario parte all'attacco con una mossa di due Case, è ultra-consigliabile opporre il corrispondente Pedone con la mossa speculare: "Principio: opporre al pedone di Torre dell'avversario, spinto di due passi, il proprio pedone di Torre" (De Santis, 2012, p. 96).

Fissare le debolezze: si dice di un Pedone o di un Pezzo che, posizionandosi laddove l'avversario ha lasciato dei buchi nel proprio schieramento, impedisce all'avversario, con la sua sola posizione, di porvi rimedio.

È comune a più Schemi di gioco il fatto di essere una partita dove si gioca ad ali contrapposte: per esempio, così è la partita che scaturisce dalla **Difesa Est-Indiana**. In questo caso, è vero che la

partita diventa anche una gara di velocità: il primo giocatore che riesce a portare avanti il proprio attacco ha maggiori possibilità rispetto all'avversario di vincere.

In questa Partita un aspetto strategico importante è che l'attacco del Bianco è più veloce di quello del Nero, ma deve andare dal lato di D, dunque, colpisce più difficilmente il R, al contrario dell'attacco del Nero, che invece va diritto al R bianco. Per questo motivo, il Bianco deve stare particolarmente attento alle case f2 e f3 che possono facilmente essere indebolite.

La Spinta tematica della **Difesa Francese** per il Nero è c5; per il Bianco, l'essenziale è arrivare a situare il Pedone e nella Casa e5, facendo attenzione al Pedone nero f che è l'unico che può essere in grado di scalzarlo una volta fatto l'Arrocco corto.

Nella Francese, il Nero si difende tipicamente dal Pedone in e5 spingendo il proprio Pedone f, o in f6 o in f4, attaccando la Catena Pedonale avversaria dal vertice.

È Strategia di Mediogioco decidere se cambiare C con A, o viceversa, scegliendo in quale Finale entrare.

Nel Mediogioco esistono *ondate di attacchi*, nel senso che gli attacchi che fai o che ricevi non sono completati in un'unica azione, ma a più riprese o ondate: dopo una prima ondata che hai fatto e che il tuo avversario ha parato (o viceversa), può seguire una seconda ondata (così si esprime, secondo me giustamente, Flear, 2010, p. 22).

Vantaggi Statici e Vantaggi Dinamici, tipici del Mediogioco: i primi riguardano la Struttura Pedonale *in primis*, dunque, sono vantaggi i cui benefici si scorgono a lungo termine. Per esempio, un Pedone Passato e Sostenuto. Dice Godena: "Guadagnare tempi di sviluppo e attivare i propri pezzi è spesso più importante che mantenere una solida struttura pedonale" (Godena, 2007, p. 45).

I secondi riguardano i Pezzi, e sono volatili, effimeri e, quindi, bisogna coglierli al volo. Eventualmente, si può dare all'avversario un Vantaggio Statico in cambio di un Vantaggio Dinamico: perdere un Pedone, o anche un Pezzo, si può se si guadagna in dinamismo, per esempio.

Nel Finale: È bello quando ti riesce di puntare tutto su una certa Casa strategica da dove mattare, facendo preoccupare il tuo avversario, al massimo delle sue energie, sulla prevenzione di quell'evento, cambiando all'ultimo la Casa da cui mattare – e lì la situazione per il tuo avversario diventa irrimediabile.

Se hai un A cattivo, buttalo via prima di entrare nel Finale, dove non avrai che fartene.

NEWS DALLE PARTITE

Come dicono tutti, e come è scritto su tutti i libri di scacchi, da Lasker ai nostri giorni, si impara anche analizzando le proprie partite. In questo capitolo, quindi, mi cimento in questo esercizio che, a giudizio unanime, non è futile. Per la verità, io ho avuto tante volte l'impressione di perdere tempo analizzando partite dove ho fatto stupidaggini vergognose, ma è vero che analizzare la propria stupidaggine aiuta a superarla. – Più facile a dirsi che a farsi: giocando regolarmente ogni giorno, e compiendo regolarmente scempiaggini ogni giorno, ho talvolta sospettato di *essere* stupido (il che, ovviamente, può sempre essere vero). Ma l'*insight* di maggiore amarezza è che c'è una resistenza, molto forte, a superare la propria stupidità – e qui il gioco degli scacchi rivela tutta la sua forza terapeutica. Come dice l'Istruttore Federale Simonpietro Spina, con malizia pedagogica, “se sei un cretino, gli scacchi te lo dicono subito, e chiaramente”. A parte l'aspetto diagnostico, il “cretino” vale qui nel suo significato più educativo e di costume – come nel rimbrottare qualcuno dicendogli: “Ma non fare il cretino!”. “Gli scacchi *te lo dicono*” significa: capiscilo da solo, hai abitudini e modi di fare viziati, che tu ami incarnare, ma che alla prova dei fatti si rivelano insostenibili, forse li ami perché ti vezzeggi in essi, ma non vanno. Gli scacchi diventano un foro interiore, un'arena di dibattito dove tu decidi cosa vuoi fare quando sei davanti a qualcuno e, nei dettagli, stai imbastendo la tua strategia per risolvere il problema che è *in mezzo* fra te e lui (o lei) (infatti, in latino si diceva: che *inter-est*, interessa).

Se nel *Manualetto dell'Esordiente Maturo* ho spezzato una lancia a favore dell'uso del gioco degli scacchi in sede di Riabilitazione cognitiva, traendo spunto dalla mia stessa esperienza professionale, qui parlo di terapia, ma non di *terapia clinica*, ma in senso filosofico, cioè, *à la* Wittgenstein. Il gioco degli scacchi esercita le abilità di percezione, intuizione, calcolo e *problem solving*, ma se lo si considera in riferimento al “fare cretinate” *in-volontario* di ciascuno di noi, è vero che esso rivela al giocatore i vizi occulti del suo modo di pensare, il suo nascondersi dietro finte credenze, il far finta di niente pure che ti accorgi che la catastrofe è dietro l'angolo. – E vale sempre la stessa avvertenza: più giochi, più ti eserciti, e *più terapia (ti) fai*. Dunque: il gioco degli scacchi come auto-terapia.

Cominciamo da alcuni casi banali, in fase di **Apertura**: Pampanini-Miano, CIS, Acicastello, marzo 2017: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Ac5; 4. Cc3, d6. Io so che a questo punto il mio avversario sta proiettando l'Ac8 in g4; dunque, anziché fare il simmetrico d3, fai *ora* h3 (compara, però, questa situazione a quella della 4. mossa della partita Lentini-Pampanini, qui di sotto). La partita continua così: 5. d3, Ag4; 6. Ae3, Ad4. Questa mossa è un errore, che non ha bisogno di essere accompagnato da una stupidata come Ad2, che invece ho fatto, perché: a. se avesse preso il C (cosa che, non so perché, ho temuto), sarebbe stato meglio per me, perché avrei preso col Pedone rinforzando il centro; b. con ciò stesso si sarebbe aperta per me la colonna b; c. avrei ottenuto la sua coppia di A.

Di Mauro-Pampanini, amichevole, marzo 2017: 1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, d5; 4. Ag5, dxc4: questa mossa ha il difetto di abbandonare il centro all'avversario che, infatti, infierisce con 5. e4. Segue: ..., h6; Ah4, g5: mossa non necessaria, Ae7 sarebbe stata assai più interessante.

Lentini-Pampanini, 19° Provinciale Assoluto di Agrigento, Favara, marzo 2017: 1. d4, Cf6; 2. e3, e6; 3. Ad2, d5; 4. f3, a6: questa precauzione rispetto allo slancio dell' Af1 in b5 è qui inutile, anzi è proprio un errore, perché l'avversario non farà mai uno scacco inutile e, dunque, prevenendolo, non fai altro che ritardare il tuo stesso sviluppo (compara questa situazione a quella della 4-5 mossa della Pampanini-Miano, dove vale il contrario). 5. Cc3, Cc6: qui il C ostacola il Pedone c2. 6. Ce2, Ad6; 7. e4, 0-0: anziché l'Arrocco, qui bisognava cominciare ad erodere il centro del Bianco con

dxe4, e ci sarebbe questo probabile seguito: 8. fxe4, e5; 9. d5, Cd4; 10. Cxd4, exd4. Qui, l'idea di base sarebbe quella di disturbare il coordinamento dei Pezzi dell'avversario.

Pampanini-Castro, 19° Provinciale Assoluto di Agrigento, Favara, marzo 2017: 1. e4, c5; 2. Cc3, Cc6; 3. g3, Cf6; 4. Ag2, e5; 5. f4: f4? Era meglio d3 con il seguente piano di sviluppo: Cg1-e2; 0-0; f2-f4, che è una spinta che va preparata con cura.

Ecco un caso un po' più complesso di Apertura che non va:

Pampanini-Spina, 19° Provinciale Assoluto di Agrigento, Favara, marzo 2017: 1. e4, d5; 2. exd5, Cf6; 3. c4, c6; 4. Cf3, cxd5; 5. Db3, e6; 6. g3, Cc6; 7. Cc3, d4: il Nero sta approfittando di tutte le debolezze che il Bianco si sta creando da solo (0-1 in 24 mosse).

Mediogioco: Salvago-Pampanini, 19° Provinciale Assoluto di Agrigento, Favara, marzo 2017: 1. e4, e6; 2. Cc3, b6; 3. g3, d5; 4. exd5, exd5; 5. Ag2, Ab7; 6. De2+, Ae7; 7. d4, Cf6; 8. Cf3, 0-0; 9. Ad2, c5; 10. 0-0-0, Te8; 11. The1, Ad6; 12. Df1, Aa6; 13. Dg1, Cxd4; 14. Cxd4, Ac5; 15. Ag5, Txe1; 16. Dxe1, h6; 17. Axf6, Dxf6; Cxd5, Dd8; 19. Cb3, Cc6; 20. Cxc5, bxc5; 21. Ce7+, Dxe7; 22. Dxe7, Cxe7; 23. Axa8, h5; 24. Td7 – abbandono.

Leanza Vincenzo-Pampanini, 1° Provinciale Assoluto di Enna, Leonforte, maggio 2017: 1. e4, e5; 2. d4, d5; 3. e5, Ce7; 4. Cf3, b6; 5. g3, Aa6; 6. Af2, c5; 7. c3, Cbc6; 8. Da4, Ad3 (brillante modo, ritengo, per valorizzare l'A nero campochiaro, di solito cattivo nella Francese); 9. Ag5, Dc8; 10. Ca3, a6; 11. b4, b5; 12. Dd1, c4; 13. Cc2, a5; 14. Ca3, Db7; 15. Cc2, Cc8 (evidentemente il Bianco non sa come risolvere la situazione ...); 16. a3, Cb6; 17. Ad2, h6; 18. h4, Ae7 (qui il Nero decide che quel che poteva fare con l'ala di D l'aveva fatto, e che era ora di passare a sviluppare il gioco nell'altra ala – sbagliando completamente e bruciando tutto il vantaggio che aveva guadagnato fin qui); 19. Cg1, 0-0; 20. Ce2, f6; 21. exf6, Txf6; 22. 0-0, e5; 23. dxe5, Cxe5; 24. Te1, Cf3+. Da qui segue fino alla catastrofe del Nero (25. Axf3, Txf3; 26. Cf4, Ae4; 27. Cd4, Dd7 etc.). Come mi spiegò Vincenzo in sede di analisi, non avrei dovuto aprire il centro e così avrei potuto aspirare alla patta. Il giorno dopo la partita, studiando Nunn, trovai lo stesso monito (anche se dubito che Vincenzo avesse già letto il grande scrittore inglese – *Vincenzo all'epoca aveva 8 anni*): “Diversamente dalla Francese”, qui Nunn sta commentando una sua partita Caro-Kann, “la posizione attiva dell'alfiere campochiaro libera il Nero da diverse preoccupazioni posizionali a lungo termine. *Il suo unico problema è come sviluppare i pezzi nell'ala di re; se riesce a risolverlo, può sperare in un'immediata patta*” (Nunn, 2007, p. 16: corsivo mio).

Finali:



Prima di questa posizione del Finale (da Granata-Pampanini, CIS Acicastello, marzo 2017, 31esima mossa) la T bianca che nella foto si trova in e2 si trovava in d2; io sono stato bravo a minacciare a

raggi X il R avversario con la mia D, spostandola da d2 in c2 (dove si trova nella foto), però, alla Tde2, ho avuto la seguente indecisione: è meglio procedere subito con Txe4+, oppure prima Axe4? L'attrattiva della seconda possibilità stava nel fatto che, avesse poi il mio avversario preso l'A con il Pedone f3 o con la Te2, allora io avrei fatto, senza ulteriore dubbio, scacco di scoperta catturando il Pedone, o la T, con la mia Te5 – praticamente, nel secondo caso (T cattura T) con matto a seguire (Rg1, Txe1+; Rf2, Dg3#). Su questa indecisione sono stato fermo 10 minuti buoni di orologio, dopodiché ho deciso di seguire il principio dell'*Appaccamora* (siciliano = *per intanto*: vedi *Manualetto dell'Esordiente Maturo*), e ho catturato subito di T, con scacco di scoperta -- e il mio avversario ha abbandonato.

Raccomandazione contro i “pattaioli”: Non accettare la patta, a meno che non sei sicuro che, continuando, perderai (dico questo, anche se poi è stato proprio grazie ad una patta che io ho cominciato la mia *tranche* per acquisire il punteggio Elo).

Conclusione spiritosa

Il mio Istruttore FIDE Simonpietro Spina suole dire: “Io non perdo mai: o vinco o imparo”. Sagghezza. Ma lui è un giovane di neanche 30 anni. Io, suo allievo con più del doppio della sua età, mi posso permettere di dire: “Io non vinco mai: o perdo o insegno”. Presuntuoso ... ma con moderazione. Tra i due detti, in effetti, esiste una terza possibilità che, però, essendo triste, non si addice a nessuno dei due: “Io né perdo, né vinco mai: patto sempre”.

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, utilissime per la comprensione del gioco, sono offerte da due siti: chessmaster.tips e blog.chesslogger.com

Un importante strumento scacchistico utilissimo per chi vuole inoltrarsi nella parte più inerpicata del cammino dello scacchista è il database, nonché un programma di Intelligenza Artificiale tipo *Fritz*.

Ragionamento bibliografico:

In generale, gli aggiornamenti teorici sui diversi Schemi è bene seguirli sulle riviste scacchistiche (*Torre & Cavallo*, giusto per menzionare una fra le più diffuse in Italia) e nei siti specialistici (come quelli menzionati sopra). Tuttavia, lo studio sui libri è sempre di grande utilità: un volume come Nunn J. (2007). *Capire gli scacchi mossa dopo mossa 2*. Trad. it.: Cesena-Roma: Caissa, per esempio, è buono per approfondire la conoscenza di tutti gli Schemi di gioco.

Le Aperture: per la Partita Italiana, in particolare, Flear G. (2010). *Open Games*. London: Gloucester, pp. 11-34 offre l'interessante prospettiva del Nero, dato che Flear è un Grande Maestro specializzato nella Partita Italiana da questa prospettiva.

Per la Siciliana Chiusa, Palliser R. (2006). *Closed Sicilian*. London: Gloucester offre una panoramica generale, ma molto arguta e spiritosa.

Per la Francese, un “classico” è *Play the French!* di John Watson, che esiste anche in versione italiana (CITA).

Essendo io un impenitente dispersivo, suggerisco al Proto-Scacchista di dare un'occhiata anche *altrove*: per la Siciliana Aperta, tre libri specialistici (in particolare, sulla Variante Alapin c3) che io ho trovato molto utili sono il “classico” Godena M. (2007). *La mia Siciliana*. Cesena: Caissa; per la Variante Cf3, vedi Khalifman A. (2007). *Opening for White According to Anand 1.e4*. Sofia: Chess Stars; e Emms J. (2008). *The c3 Sicilian*. London: Everyman Chess. Per le altre aperture ritengo che siano molto utili: Ceria C. (1991). *La Moderna Benoni*. Milano: Mursia, libro aggiornata da Fabrizio Molina, e De Santis A. (2007). *Difesa ippopotamo*. Verona: Ediscere.

Per il Mediogioco io trovo utilissimi: De Santis A. (2012). *Difesa Ipermoderna 1...b6*. Verona: Ediscere; Nunn J. *Capire* e Nunn J. (2012). *Capire il mediogioco*. Trad. it. Cesena/Roma: Caissa.

Per i Finali, i pattern di scacco matto sono approfonditi da Paulesu S. (2017). Pattern di scacco matto. *Torre & Cavallo*. N. 4, aprile 2017, pp. 32-34.

Un tassello importante di cultura scacchistica è la conoscenza, anche solo in *rapida* rassegna (come si suol dire), della manualistica che si è sviluppata negli anni '70 a seguito dell'esplosione

internazionale dell'interesse per gli scacchi dopo le grandi sfide con protagonisti Karpov, Fisher, etc. Bisogna tenere conto che l'introduzione del computer nel gioco degli scacchi ha necessitato un importante aggiornamento dei molti degli insegnamenti contenuti in quei volumi che, quindi, hanno ormai più un valore storico che agonistico attuale.

Per gli amanti della cultura scacchistica, anche storica (intendo: Morphy, Anderssen, Labourdonnais, Philidor, etc.), suggerisco: Barletta M. (giugno 2016). *Romanticherie dei tempi andati. Torre & Cavallo*. N. 6, giugno 2016, p. 27.

Il rapporto fra scacchi e abilità cognitive costituisce un capitolo a sé ed è degno di attenzione soprattutto per chi ambisce a fare del gioco degli scacchi uno strumento per la conoscenza della cognitivtà umana e artificiale a fini di ricerca o terapeutico-riabilitativi. Ecco una piccola rassegna aggiornata da cui poter cominciare:

Rettore L. (maggio 2016). Candidati dietro le quinte. *Torre & Cavallo*. N. 5, maggio 2016, pp. 41-45, in particolare p. 42.

Passerotti P. (giugno 2016). La logica dei principianti. *Torre & Cavallo*. N. 6, giugno 2016, pp. 33-35.

Passerotti P. (novembre 2016). Metodi di ragionamento e lavoro di analisi. *Torre & Cavallo*. N. 11, novembre 2016, pp. 62-65.

Albanesi R., Messa R. (febbraio 2017). Pattern e didattica scacchistica. *Torre & Cavallo*. N. 2, febbraio 2017, pp. 32-35.

Sala G. (2017). L'Elo? Questione di intelligenza. *Torre & Cavallo*. N. 4, aprile 2017, pp. 39-41.

Vezzani S. (2017). *Scacchi e psicologia*. Messaggerie Scacchistiche.

Tenendo in mente il *Manualetto del Buon Principiante* e il *Manualetto dell'Esordiente Maturo*, è tempo ora di fare sul serio. Infatti, anche qui vale il detto dei Blues Brothers: “Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare”. Dunque: questo *Manualetto* ora è per palati più esigenti ...



Giovanni al suo primo cimento di torneo: Grammichele, ottobre 2016 (foto di Mario Santagati, ottobre 2016).

Giovanni Pampanini, allievo dell'Istruttore Federale Simonpietro Spina dell'Accademia Don Pietro Carrera di Catania, ha iniziato a giocare in torneo nell'ottobre 2016 e, alla data di stesura di questo *Manualetto* (giugno 2017), di tornei ne ha fatti altri dieci.