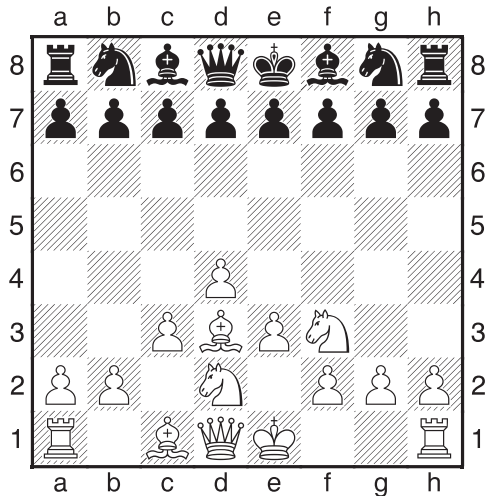


INTRODUZIONE

Il Colle è un sistema di gioco universale che il Bianco può adottare contro qualsiasi schieramento del Nero; prende il nome dal suo inventore e divulgatore, Edgard Colle, forte giocatore dell'epoca di Capablanca e Alekhine, purtroppo prematuramente scomparso.

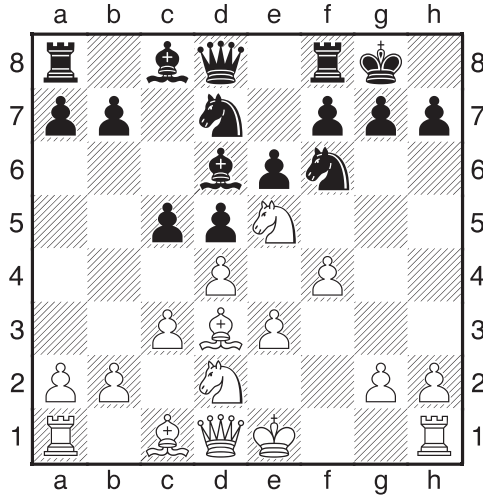
Il Bianco intende giocare più o meno in sequenza le mosse:

1.d4 - 2.♘f3 - 3.e3 - 4.♙d3 - 5.♘bd2 - 6.c3

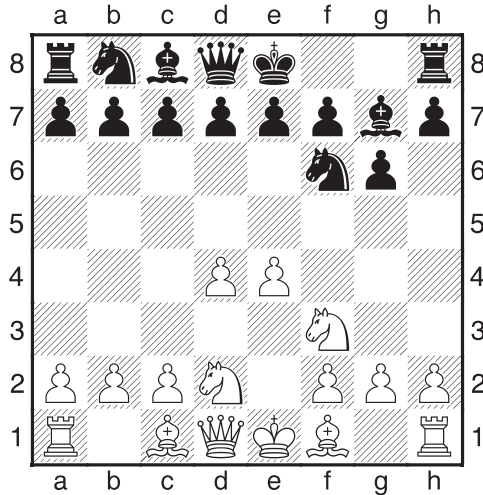


La formazione di pedoni assume un tipico aspetto a forma di cuneo che protegge i pezzi disposti dietro di esso; si tratta di una struttura difensiva molto solida, non lascia né pezzi né pedoni sospesi o esposti ad attacco. Da questa posizione base il Bianco può attaccare al centro eseguendo la spinta e3-e4 o, in alternativa, quella c3-c4. Queste spinte, anche se "perdono" un tempo, hanno una naturale potenza insita in se stesse, in quanto sono ben supportate dai pezzi.

Contro un gioco debole da parte del Nero, c'è la possibilità di entrare in uno Stonewall (nome inglese che significa "muro di pietra", ad indicare la resistenza di questa struttura) giocando il Cavallo di Re in e5, seguito dalla spinta f4 (vedi diagramma pagina successiva).



Contro l'Est-Indiana il Bianco anticipa lo sviluppo del Cavallo in d2 e conquista subito il centro: **1.d4** ♘f6 **2.♗f3** ♗g6 **3.♘bd2!** ♕g7 **4.e4!**



Queste tre strutture fondamentali vanno ricordate e studiate perfettamente, in quanto l'intero sistema si basa su piccole variazioni intorno ad esse.

PERCHÉ GIOCARE IL SISTEMA COLLE

Il Colle rappresenta la transizione ideale tra l'apertura 1.e4 e la partita di Donna classica: 1.d4 2.c4.

Personalmente ho giocato il Colle per oltre cinque anni della mia carriera agonistica, con ottimi risultati anche a livello internazionale.

Trovo che sia una buona arma per il giocatore da torneo con poco tempo per lo studio. Senza necessità di continui aggiornamenti teorici avrete a disposizione un repertorio di facile comprensione che non dovrete rimaneggiare in continuazione; ciò vi lascerà più tempo per evolvere nelle altre fasi di gioco.

I sistemi di gioco universali, cioè applicabili contro ogni schema di gioco dell'avversario, hanno dei vantaggi e degli svantaggi.

In genere si tratta di sistemi con un limitato e ripetitivo numero di piani e di idee, il che ne facilita l'apprendimento, inoltre vengono aggirate difese spinose come la Nimzoindiana, il Gambetto di Budapest, l'Albin, nonché tutte le varianti principali derivanti da 1.d4 2.c4; in cambio di questa semplificazione del gioco il Bianco deve rinunciare a parte del suo vantaggio e in alcune varianti magari il Nero ottiene la parità più facilmente del dovuto, ma parità non significa ancora che la partita sia patta.

Il vero scopo nel giocare il Colle, dal mio punto di vista, è fare pratica di gioco posizionale con un'arma solida e che faccia capire come gestire vari tipi di centro; dopo una sufficiente esperienza il giocatore dovrebbe evolvere verso sistemi di gioco superiori.

VANTAGGI DEL COLLE

Punto primo: il sistema è universale, perché non esiste praticamente modo con cui il Nero possa impedirlo. Il Bianco può giocare in successione **1.d4 2.♘f3 3.e3 4.♙d3 5.♘bd2 6.c3** contro qualsiasi difesa o ordine di mosse del Nero, anche se contro alcune difese suggerisco delle variazioni per avere maggior vantaggio (in particolare riguardo la questione se sviluppare prima l'Alfiere in d3 o il Cavallo in d2), perciò è facile da studiare e ricordare.

Punto secondo: il giocatore esperto avrà già notato che la disposizione del Bianco non è altro che la Semi-Slava (una difesa normalmente giocata dal Nero) a colori invertiti, ciò vuol dire che se il sistema va bene per il Nero, a maggior ragione può andar bene per il Bianco con un tempo di vantaggio.

Punto terzo: il Bianco non perde "mai". Uno sviluppo così arretrato e ristretto non lascia pezzi o pedoni sospesi, né tantomeno una struttura pericolante, quindi riduce i rischi di sconfitta.

Chiaramente un giocatore più forte potrà "rubarvi" la partita in qualche altra fase del gioco, ma non in apertura.

Punto quarto: il sistema offre ragionevoli possibilità di gioco aggressivo. Il Bianco è pronto per eseguire la spinta centrale e4, che, sebbene ritardata e con un'evidente perdita di tempo, conquisterà il centro conferendo l'iniziativa al Bianco.

Punto quinto: nei casi in cui l'attacco del Bianco non sia sufficiente, le partite tendono ad avere un carattere lento e strategico in cui il giocatore attraversa tutte e tre le fasi della partita, apertura mediogioco e finale, il che risulta sempre di grande utilità per lo sviluppo completo del giocatore di scacchi.

SVANTAGGI DEL COLLE

Non esistono veri e propri svantaggi in quanto tali, ma solo alcune considerazioni che devono farci stare con i piedi per terra.

Punto primo: i sistemi "universali" hanno sempre delle limitazioni, funzionano bene contro alcune difese del Nero, ma meno bene contro altre, perciò dobbiamo conoscere i sistemi migliori del Nero e fare dei necessari adattamenti della strategia base.

Punto secondo: è vero che il Bianco riduce il rischio di perdere, ma anche quello di vincere, perciò contro un buon gioco da parte del Nero non avrete molte possibilità di forzare la posizione.

Accontentarsi di un pareggio contro un giocatore forte naturalmente va bene, ma potrebbe non essere di vostro gusto contro un giocatore più debole; in ogni caso potremo cercare di far valere la tecnica superiore in mediogioco o finale.

Punto terzo: secondo alcuni è un'arma di secondo ordine, considerata passiva e remissiva, ciò è parzialmente vero, ma lo scopo del Bianco è di non lasciare che il Nero giochi uno dei suoi sistemi iperteorici preferiti, di ridurre il rischio di sconfitta mantenendo ragionevoli prospettive d'attacco.

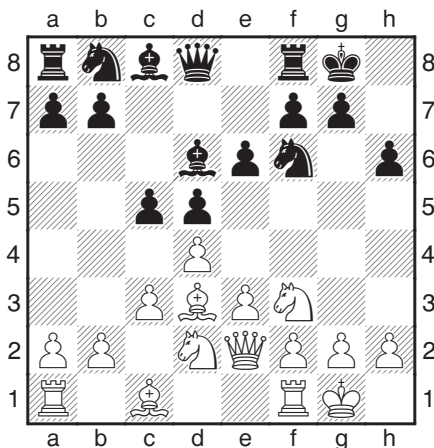
Il fatto che lo stesso Alekhine, in una partita ormai famosa, abbia rischiato di perdere contro il Colle, testimonia la validità del sistema.

STRATEGIA BASE DEL COLLE

La strategia base del sistema Colle prevede uno sviluppo arretrato nella propria metà campo che non lasci punti deboli. Dopo aver aperto 1.d4 si mira al controllo della casa e4, e solo alla fine dell'apertura questa seconda spinta centrale imprime un carattere aggressivo al gioco del Bianco, ad esempio:

N.N. - N.N.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.e3 e6 4.♙d3 ♙d6 5.♞bd2 c5 6.c3 h6
 Leggera perdita di tempo gratuita anche se non determinante.
7.0-0 0-0 8.♚e2

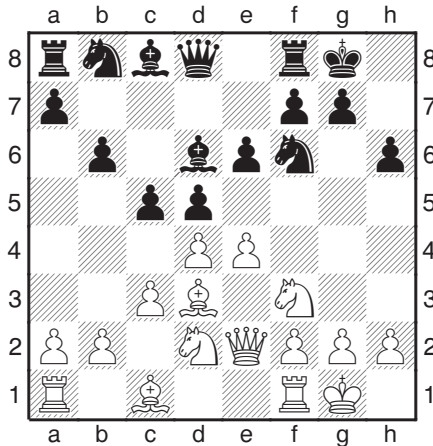


Il Bianco ha sviluppato tutti i pezzi senza problemi ed ha preparato la spinta e3-e4. La struttura bianca è come una molla compressa in cui l'energia è data dai pezzi ed è pronta ad esplodere appena il Bianco gli dà sfogo con la spinta e4.

8...b6?! Questa mossa tipica serve a sviluppare l'Alfiere di Donna in fianchetto, qui però si rivela un errore a causa del tempo perso in precedenza che ha causato un ritardo di sviluppo; la grande diagonale è momentaneamente debole e il Bianco può guadagnare un vantaggio strategico, o, se il Nero sbaglia, chiudere la partita. Facciamo conoscenza con uno dei tatticismi base del Colle.

9.e4! La spinta tipica del sistema Colle che libera tutta l'energia

potenziale dei pezzi bianchi e minaccia una forchetta in e5.



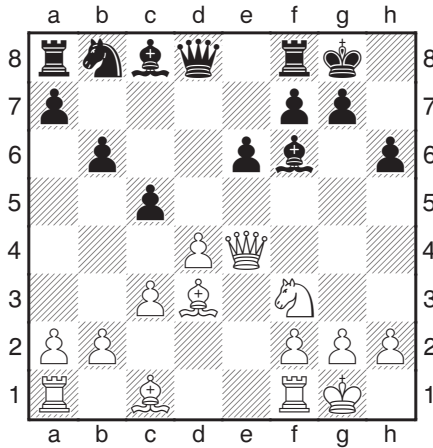
9...dxe4 Il Nero è praticamente costretto a prendere; sono possibili altre mosse, ma la spinta in e5 del Bianco gli garantirebbe in ogni caso un buon vantaggio di spazio con possibilità d'attacco al Re, ad es.: 9...♞h5 10.g3 ♕b7 11.e5±, con vantaggio di spazio per il Bianco.

10.♞xe4 ♕e7? Perde a causa di un tatticismo da ricordare, in quanto capita spesso tra i giocatori poco esperti. A gioco corretto il Nero avrebbe solo perso la coppia degli Alfiere e sarebbe rimasto con una struttura di pedoni danneggiata, vantaggi non determinanti certo, ma che fanno capire come il Nero possa compromettere facilmente la partita se non sta attento. Altrettanto sbagliata sarebbe stata 10...♞xe4? 11.♞xe4+-, con immediato attacco doppio: o la ♖a8 o il matto in h7. Corretta 10...♕b7, che risponde al principio di completare immediatamente il fianchetto; dopo 11.dxc5 bxc5 12.♞xd6 ♞xd6 13.♖d1± il Bianco ha la coppia degli Alfiere e l'iniziativa.

11.♞xf6+ ♕xf6 Notare che se il Nero, invece di giocare 6...h6, avesse sviluppato prima il Cavallo di Donna in d7, ora sarebbe stato possibile riprendere in f6 con un Cavallo, e la prossima mossa del Bianco non sarebbe stata possibile.

12.♞e4+-

(vedi diagramma pagina seguente)



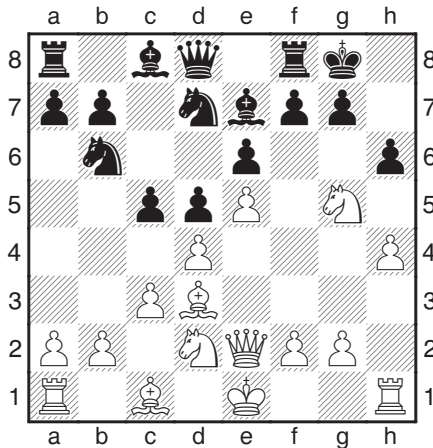
1-0 Il Bianco minaccia matto in h7 e attacca la Torre indifesa in a8.

N.N. - N.N.

1.d4 d5 2.♘f3 e6 3.e3 ♘f6 4.♙d3 c5 5.c3 ♘bd7 6.♘bd2 ♔e7 7.♚e2 0-0 8.e4 ♘b6? Lasciando che il Bianco spinga in e5.

9.e5! Questa spinta conferisce un vantaggio strategico e di spazio al Bianco, che si tramuta invariabilmente in un attacco al Re nero.

9...♘fd7 10.h4 h6 11.♘g5!?



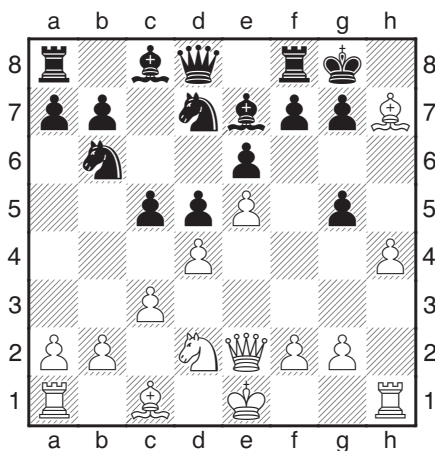
Mossa speculativa, ma non cattiva; molti giocatori trovano utile inserire qualche trucco che, senza compromettere la posizione bianca, dall'altra parte offre molti grattacapi al nero. L'idea è di

aprire la colonna "h" con attacco irresistibile sul Re nero grazie alle convergenze degli Alfieri.

11...hxg5? In queste situazioni se il Nero, in preda al panico, cattura il Cavallo, perde subito; la presa con l'Alfiere è più resistente, ma offre un buon attacco al Bianco: 11...♘xg5 12.hxg5 ♖xg5 13.♗f3♞, e a causa della minaccia di scoperta sulla Donna e della convergenza sul ♖h6 il Bianco ha sufficiente compenso per il pedone, ad esempio: 13...♔e7 14.♗g3 ♕h8? 15.♘f3 f5 16.♘xh6+-.

La cosa migliore sarebbe ignorare il Cavallo, ma il Bianco avrebbe tempo per preparare ulteriormente l'attacco. Il problema del Nero è che non avrebbe dovuto entrare in una simile posizione, l'arrivo del pedone in e5, che scaccia il Cavallo difensore dell'ala di Re, ha spesso effetti catastrofici.

12.♘h7+! Il tipico sacrificio di Alfiere in h7 è spesso nell'aria nelle varianti classiche del Colle.



12...♕xh7 Dando origine a una sequenza di matto forzato.

13.♗h5+ ♕g8 14.hxg5 f6 15.g6 fxe5 16.♗h8# 1-0

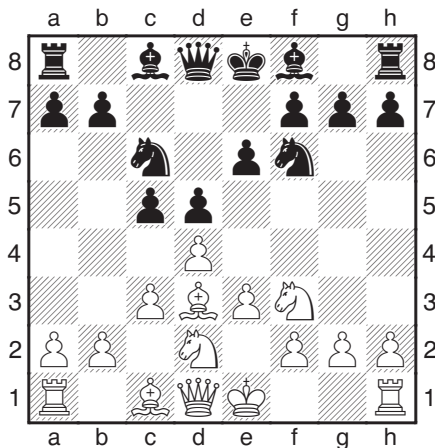
Anche se la teoria del Colle vero e proprio è ormai notevole, si tratta di un'apertura che poggia più su principi strategici generali e idee chiave piuttosto che sulla conoscenza specifica delle varianti; se il Nero non commette errori, il gioco rimane tutto sommato tranquillo e i contendenti se la vedranno nella fase di mediogioco.

Oggi la teoria più "spinta" del Colle prevede tentativi radicali del Nero di "confutare" l'impianto del Bianco usando difese Indiane di vario tipo, contro le quali suggerisco i miei personali approcci, oppure di ripercorrere le partite storiche classiche cercando di non commettere gli errori del passato. Vediamo un esempio di quest'ultimo approccio paragonando una partita passata e una moderna.

Colle - Thomas

Cecoslovacchia 1926

1.d4 ♘f6 2.♗f3 e6 3.e3 d5 4.♙d3 c5 5.c3 ♘c6 6.♗bd2



La posizione di partenza della difesa classica contro il Colle: il Nero ha eseguito entrambe le spinte ...d5 e ...c5, raccomandate come vie per una facile parità. Le possibilità offensive del Bianco risiedono nella spinta e3-e4, che apre il centro e linee di attacco contro il Re nero. 6...♙d6 7.0-0 0-0 8.dxc5 Cambio tipico del Colle, altrimenti il Bianco non può spingere in e4 senza restare con un pedone isolato. La spinta in e4 senza il preliminare cambio in c5 si esegue quando il Nero sviluppa il Cavallo di Donna in d7, non è considerata buona se il Nero ha sviluppato il Cavallo di Donna in c6, in quanto attacca il pedone isolato in d4. Ad es.: 8.e4 cxd4 9.cxd4 dxe4 10.♗xe4. Qui il pedone isolato del Bianco sembra più una debolezza che un vantaggio, si tratta comunque di vie ancora inesplorate che lasciano spazi aperti al giocatore creativo (lo stesso Khalifman l'ha giocata).