

CAPITOLO 2

I PRINCIPI DEL SISTEMA

Introduzione

C'è una grandissima discussione tra gli scacchisti di vertice riguardo alcuni aspetti base del gioco. Tutti concordano col fatto che il Bianco, in virtù del diritto di muovere per primo, sta meglio nella posizione iniziale. Il fatto che il Bianco fa la prima mossa equivale a dire che il Bianco si trova avanti di mezza mossa, e questo è tutto quello che ha. Egli si trova avanti di una mossa intera solo dopo aver effettuato la sua, ma non si trova più avanti di alcuna mossa dopo che il Nero abbia risposto con la propria. Perciò, mediamente, si trova avanti di mezza mossa. La questione fondamentale è: "Il Bianco può conservare e/o incrementare questo vantaggio, oppure deve essere trascinato verso la parità, supponendo che entrambi i giocatori facciano le mosse migliori?"

Mentre ogni giocatore preferirebbe avere il Bianco all'inizio della partita, quasi tutti i giocatori ritengono che il vantaggio del Bianco sia insufficiente per vincere. Si ritiene che gli errori del Nero vengano puniti più severamente di quelli del Bianco dal momento che si vanno ad aggiungere ad un'inferiorità già esistente. Tuttavia, tutti i GM sono pronti a far notare che il vantaggio

della prima mossa è **temporaneo**, e che non si può pretendere di poterlo conservare.¹

L'idea che gli scacchi siano un gioco che porta alla patta emerge dal risultato di centinaia di migliaia di partite. Ovviamente, non è possibile sapere se il Bianco ha un vantaggio vincente oppure no, perciò si fa affidamento alle statistiche derivanti dai risultati. Tuttavia, simili statistiche includono ogni tipo di partite: partite in cui il giocatore più debole gioca col Bianco, e partite dove persino il giocatore più forte col Bianco gioca senza seguire il piano assolutamente migliore. Ma anche allora, delle partite non patte, il Bianco ne vince circa il 60%.

Che cosa dovrebbe prefiggersi di fare il Bianco all'inizio di una partita di scacchi? I libri diranno di portare fuori i vostri pezzi, di modo che possano prendere parte alla battaglia. Tuttavia, c'è molto di più rispetto a questo. Si consideri **il Sistema** quale conoscenza distillata delle aperture che nella pratica hanno avuto successo. Afferma che **lo sviluppo** e **il controllo della scacchiera** sono strettamente legati nella strategia di fare le mosse in apertura. In questo capitolo, dichiariamo i principi di gioco del **Sistema**.

¹ Negli ultimi 30 anni, due giochi, dei quali si è sempre ritenuto che il giocatore che iniziava avesse un grosso vantaggio, sono stati matematicamente dimostrati essere vincenti per il primo giocatore. Questi giochi sono CUBIC (il cubo di Rubik tridimensionale 4x4x4, quel gioco dove, incrociando i quadratini di vari colori, bisogna giungere a formare quadrati più grandi, fatti tutti da quadratini dello stesso colore, su tutte le facce del cubo) e FORZA 4, un gioco che si svolge su 7 colonne verticali.

Alcuni principi ci permettono di determinare perché una prima mossa particolare del Bianco è migliore di qualsiasi altra. Attualmente, i giocatori più forti ritengono che il modo di iniziare una partita sia una questione di gusti. Tuttavia, tutti i giocatori concordano che se esiste una prima mossa migliore, essa deve essere 1.d4 o 1.e4. I giocatori che contano su tattiche scoppiettanti di solito preferiscono 1.e4, mentre i giocatori posizionali optano per 1.d4. Non potrebbe essere che una di queste due mosse sia realmente migliore dell'altra? Noi crediamo che lo sia. Proseguite con la lettura, e scoprirete qual è e perché.

Come si possono sviluppare dei principi utili?

C'è una storia su Emanuel Lasker, che fu Campione del mondo di scacchi per moltissimo tempo tra il XIX e il XX secolo. Sembra che, nei suoi viaggi, una volta Lasker si fermò in una piccola cittadina tedesca ed andò al locale circolo scacchistico. Lì, si presentò e chiese di giocare col giocatore più forte. Fu presto in grado di comprendere che il tipo con cui stava giocando era piuttosto debole, e così si prese la libertà di posizionare la propria Donna là dove potesse essere catturata. Dopo aver pensato un po', il suo avversario fece una mossa sull'altro lato della scacchiera. "Perché non avete catturato la mia Donna?" chiese Lasker. "Cosa? E doppiare i miei pedoni di fronte all'arrocchetto?" giunse come immediata replica.

Ciò che rende divertente questa storia

è che ognuno comprende che una Donna vale parecchio di più dei pedoni doppiati davanti al Re. E dal momento che chiunque può distinguerne la differenza, il comportamento dello sconosciuto avversario è comico. Tuttavia, nella pratica di tutti i giorni, ci sono migliaia di paragoni molto più difficili che devono essere fatti, riguardo a vantaggi e potenziali vantaggi. Ci siamo sforzati di mostrare i vantaggi importanti nel Capitolo 1. Ora facciamo affidamento su questa informazione nella definizione di uno schema per ottenere quanti più possibile di questi vantaggi.

Nelle sezioni che seguono, per prima cosa presentiamo i principi del **Sistema**, e poi diamo degli esempi di come operano.

I principi del Sistema

Principio n. 1: la tattica è sovrana

Qualsiasi cosa faccia il Bianco, deve essere buona da un punto di vista tattico. Questo significa che il materiale va conservato. Tuttavia, significa anche che:

a) il Bianco non deve trascurare altri principi soltanto per guadagnare un pedone;

b) il Bianco dovrebbe essere disposto a sacrificare un pedone se ne ottiene un guadagno di molti tempi, e/o avvicina il raggiungimento di importanti scopi strategici che altrimenti non si potrebbero raggiungere. In generale, tre tempi valgono un pedone, ma questo non vuol dire che sia una buona strategia

guadagnare un pedone e cedere due tempi. Le mosse devono conformarsi ai principi, e il Bianco non dovrebbe farsi distrarre dal guadagno di un pedone, se devia dalla strategia di base.

Tuttavia, guadagni di materiale maggiori di un pedone andrebbero sempre seriamente presi in considerazione. Per dare un esempio ridicolo: dopo 1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.e4 ♖:d4??, la mossa corretta è 4.♗:d4, persino se sviluppa prematuramente la Donna. Di consueto la cattura dei pezzi andrebbe considerata come la mosse migliore del **Sistema**, fino a quando non divenga chiaro che non lo è.

Come sopra mostrato, il Bianco non dovrebbe fare pedissequamente mosse del **Sistema** quando ci sono considerazioni tattiche. Il **Sistema** indica quali mosse selezionare sotto condizioni **strategiche**. In nessuna circostanza andrebbe ignorato il guadagno di un pezzo, o ignorata la minaccia ad un proprio pezzo, per ragioni del **Sistema**. Tuttavia, se vi trovate in una posizione del **Sistema**, raramente (per non dire mai) sarà necessario ritirarvi, a meno che non sia già stato guadagnato un po' di materiale. Qui non stiamo considerando azioni quali la minaccia di un pedone ad un pezzo, che permetta la ritirata in una posizione quasi egualmente buona, e che possa essere stata fatta a costo di indebolire la struttura di pedoni del Nero. Per esempio, dopo una mossa come ...h6 da parte del Nero, che minaccia un Alfiere in g5, la sua ritirata in h4 non dovrebbe essere considerata una ritirata. L'Alfiere bianco conserva la propria posizione sulla diagonale d8-h4, e ...h6 potrebbe realmente costituire un indebolimento. In

ogni caso, non contribuisce allo sviluppo del Nero. La maggior parte delle volte, se vi trovate di fronte ad un apparente bisogno di ritirarvi, pensate attentamente, perché ci potrebbe essere qualche idea del **Sistema** che evita la ritirata. Esempi di questo si possono rinvenire nelle partite del Capitolo 7.

Principio n. 2: la collocazione dei pezzi

Ogni pezzo ha una collocazione ottimale, e possibilmente molte collocazioni pressoché ottimali. È importante determinare rapidamente queste collocazioni, e provare a far raggiungere ad ogni pezzo la propria collocazione ottimale. Le collocazioni ottimali vengono definite dalle considerazioni del Capitolo 1.

Principio n. 3: lo sviluppo

I pezzi andrebbero portati nelle loro collocazioni ottimali muovendo ogni singolo pezzo **solo una volta**, sebbene nel caso dei Cavalli possa essere ammissibile muovere due volte un Cavallo se la seconda mossa è verso una casa centrale (che chiaramente non avrebbe potuto essere raggiunta in una sola mossa). Tuttavia, simili mosse andrebbero posticipate, fino a quando non sia stata sviluppata la maggior parte degli altri pezzi. In senso stretto, i pedoni non vengono sviluppati, ma piuttosto posizionati come unità di controllo nella battaglia per il centro. Il Bianco dovrebbe provare a fare solamente mosse dei pedoni centrali, e

muovere ognuno di essi solo una volta (a parte le catture e le ricatture). In generale, se non esiste una collocazione migliore per un pezzo, nella propria parte di scacchiera, allora è sviluppato.

I sottoprincipi di seguito coprono certe situazioni che possono verificarsi:

a) non fate mosse difensive a meno che non siano parte del vostro piano di sviluppo. Il Bianco ha l'iniziativa, e il solo modo per conservarla è di continuare ad essere aggressivi;

b) non fate una cattura che agevoli lo sviluppo dei pezzi avversari;

c) considerate la possibilità che un pezzo possa essere ben piazzato sulla sua casa originaria. Una Torre in h1 potrebbe far parte di un attacco sull'ala di Re con h4-h5;

d) arroccate se volete o se dovete, ma non perché potete;

e) non scambiate un Alfiere per un Cavallo a meno che non ne otteniate un qualche vantaggio significativo.

Principio n. 4: il controllo della scacchiera: attaccare e controllare il centro

Il centro andrebbe attaccato dai pedoni, sostenuti dai pezzi. È ideale avere dei pedoni sulle due case centrali dalla parte di scacchiera del Bianco: d4 ed e4. Dal momento che non sempre è possibile raggiungere l'ottimale, il Bianco deve decidere se lottare per l'occupazione di queste case, o piuttosto negarne l'uso all'avversario controllandole con dei pedoni. Se l'avversario sta occupando il centro con un pedone, andrebbe attaccato da un pedone laterale a leva; ad

esempio, un pedone nero in d5 andrebbe attaccato con e4 (vedi il libro di Kmoch *I pedoni anima degli scacchi*). Se l'avversario non sta occupando il centro, il Bianco dovrebbe lottare per impadronirsene. Non attaccate un pedone mobile con un altro pedone, poiché non è un obiettivo d'attacco fissato.

La parte di scacchiera del Bianco gli appartiene; l'altra parte va conquistata. Se il Nero invade la parte di scacchiera del Bianco, il Nero deve essere immediatamente affrontato. Se il Nero può piazzare efficacemente un pezzo sulla metà di scacchiera del Bianco, si può sicuramente dire che il Bianco ha fallito la strategia del **Sistema**. Egli non dovrebbe mai cedere il controllo delle case importanti della propria parte di scacchiera. Dovrebbe invece cercare di impadronirsi di quante più case importanti possibile nella parte di scacchiera del Nero.

Principio n. 5: le opzioni

Il principio dell'opzione afferma: **fate la mossa (sviluppate il pezzo) che riduce il meno possibile le vostre opzioni di fare altre mosse importanti**. Quando ci sono molti pezzi che possono essere sviluppati, muovete solo quello per il quale è più evidente il piazzamento ottimale. Questa è una generalizzazione della regola di Lasker "i Cavalli prima degli Alfieri". Di solito un Alfiere ha più collocazioni buone fra cui scegliere rispetto ad un Cavallo, quindi sviluppate prima il Cavallo. Tuttavia, il principio dell'opzione del **Sistema** è molto più generale. Spesso incoraggia il

non-movimento di un pezzo che si trova già ben piazzato sulla traversa di base. Può anche sconsigliare l'arrocco, se la Torre è ben piazzata per un attacco.

Il principio dell'opzione proibisce pure di fare una mossa che blocca ad un pezzo amico il raggiungimento della sua collocazione ottimale. Per esempio, la sequenza 1.d4 d5 2.♘c3 è proibita, anche se c3 è la collocazione migliore per il ♘b1. Blocca la spinta c4, e tale mossa è essenziale per attaccare il pedone centrale in d5. Parimenti, è proibita 2.e3, poiché impedisce al Bianco di sviluppare il proprio ♙c1 in certe buone posizioni, ed inoltre impegna il pedone in una spinta di una casa quando potrebbe essere possibile in seguito spingerlo di due case, in una collocazione migliore.

Dato il principio dell'opzione, c'è sempre almeno una mossa che chiede di essere giocata prima delle altre. Nel caso raro in cui ci sia più di una tale mossa, la decisione deve essere basata su altri fattori. Per esempio, dopo le mosse 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♗f6 è meglio giocare 4.♙g5 o 4.c:d5? Nel Capitolo 4 mostriamo qual è quella corretta, basandoci su un ragionamento complesso. Più avanti in questo capitolo (pag. 44), diamo esaurienti esempi del principio dell'opzione all'opera.

Principio n. 6: le risposte accoppiate

In certe aperture, ci possono essere molti pezzi pronti per spostarsi alle loro sistemazioni ottimali. La domanda è "Quale dovrebbe essere il prossimo pezzo a muoversi?". Nella maggior

parte di simili situazioni, l'avversario segue i propri piani. Ciò può richiedere che, nella propria sistemazione ottimale, un pezzo bianco assolva pure alcuni compiti difensivi. Dall'osservazione della sistemazione del Nero, il Bianco può determinare quale di queste mosse ottimali deve essere invocata come successiva, o se occorre qualche difesa per cui il Bianco possa ignorare questo requisito.

Così, se la mossa A1 del Nero richiede la risposta A2 del Bianco, e la mossa B1 del Nero richiede B2 da parte del Bianco, c'è una regola semplice per decidere quale mossa andrebbe selezionata come successiva. Perciò, la partita potrebbe proseguire:

- a) 1...B1 2.B2 A1 3.A2;
- b) oppure 1...A1 2.A2 B1 3.B2.

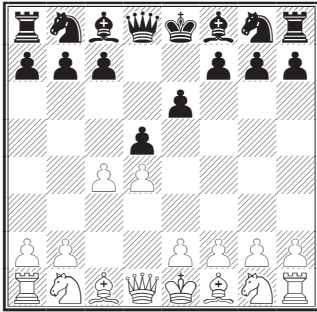
In entrambi i casi, sorge la stessa posizione, ma con il Bianco che contrasta correttamente in ogni variante la minaccia del Nero.

Perciò il principio delle **risposte accoppiate** afferma che **ci possono essere delle aperture in cui sono richieste determinate mosse del Bianco in risposta a mosse del Nero. Questo darà come risultato alcuni accoppiamenti del tipo: mossa del Nero → replica del Bianco.** Questo principio mostra che l'ordine preferito per sviluppare i pezzi può dipendere da quello che il Nero sta cercando di fare.

Principio n. 7: le trasposizioni

La **regola della trasposizione** afferma "Non permettete al Nero di raggiungere

una qualche posizione migliore di quella che avrebbe potuto raggiungere in un'altra linea conosciuta del **Sistema** che conduce alla stessa posizione". Consideriamo la posizione raggiunta dopo 1.d4 d5 2.c4 e6 (D).



La questione che sorge qui è quale fra le molte mosse è la mossa corretta del **Sistema**. Le potenziali mosse candidate includono la mossa 3.c:d5. Adesso dimostriamo perché 3.c:d5 non è possibile che sia corretta, usando la regola della trasposizione.

È possibile raggiungere la posizione standard del Gambetto di Donna Rifiutato in vari modi. Così, dopo 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 non sarebbe possibile giocare 3.c:d5 dal momento che non c'è alcun ♙d5. Dall'altro lato, se la partita prosegue con 3.♘c3 d5, allora la cattura 4.c:d5 è possibile. Quindi, se c:d5 è corretta alla 4ª mossa in questa posizione, non è possibile che sia corretta alla terza mossa, prima che i Cavalli siano usciti. Per confermare definitivamente questo, ci si potrebbe chiedere che possibile danno potrebbe derivare dal giocare 3.c:d5. La risposta è che il Bianco potrebbe ancora trovarsi in una posizione per strappare al Nero un'altra concessione (vedi sotto)

obbligandolo a bloccare il proprio pedone "f" con ...♘f6. D'altro canto, 3.c:d5 e:d5 permette all'♙c8 di uscire senza aver strappato alcuna concessione.

Principio n. 8: risolutezza - non cedete prematuramente le concessioni guadagnate

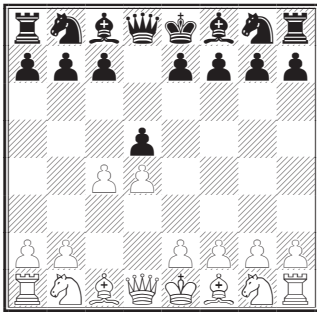
Il principio della **risolutezza** afferma che se c'è qualche problema che deve essere risolto (tipo la tensione centrale) aspettate quanto più possibile per risolverlo, ma dovete risolverlo prima di passare alla fase successiva (tipo attaccare un pedone che è già sotto tensione). Non risolvendo la tensione e attaccando invece un obiettivo mobile, il Bianco in seguito avrà difficoltà a minacciare questo punto. In sostanza, **la risolutezza fissa l'obiettivo in un momento appropriato, perché non possono essere strappate altre concessioni.**

Principio n. 9: quando non ci sono minacce

Se l'avversario non ha assolutamente alcuna minaccia, e non ci sono delle ottime mosse di sviluppo da fare, attaccate un obiettivo fissato o guadagnate spazio. Il punto di questo è il trattare quelle posizioni in cui il Nero sostanzialmente attende che il Bianco si imbarchi in un attacco prematuro. Se il Nero non fa alcuna mossa che definisca una risposta sotto il principio delle **risposte accoppiate**, allora il Bianco è libero di fare ciò che viene indicato sopra.

Riassumendo

Attenendosi a tutti i principi sopra enunciati, il Bianco sarà in grado di sviluppare la propria posizione in modo tranquillo per incrementare il vantaggio della prima mossa. La ragione di questo incremento sta nel fatto che il Nero verrà forzato a fare delle piccole concessioni per fronteggiare i piani del Bianco. Per esempio, dopo le mosse 1.d4 d5 2.c4 (D) il Nero deve scegliere necessariamente fra:



- a) cedere il centro con 2...d:c4;
- b) difendere il centro con 2...e6, che blocca il proprio Alfiere di Donna;
- c) difendere il centro con 2...c6, che priva il ♖b8 della casa migliore;
- d) altre mosse, meno popolari, che pure fanno delle concessioni.

In questo modo il **Sistema** strappa piccoli vantaggi al Nero.

Come sono nati questi principi del Sistema?

Incontrai per la prima volta Weaver Adams (*White to Play and Win*) nel lontano 1946. Le sue teorie, sebbene

viste con disprezzo dalla maggior parte dei giocatori di vertice, mi fecero subito un'impressione duratura. Weaver W. Adams fu la prima persona che incontrai che aveva realmente delle teorie riguardo a come si dovrebbe giocare a scacchi.

Per la maggior parte dei giocatori di vertice, la teoria è un compendio delle cosiddette **migliori** linee di gioco. Spesso, la ragione per cui una qualsiasi di queste linee è buona, è oscura. Le valutazioni possono essere basate su qualcosa tanto effimero quanto il fatto che il Bianco ha finito per vincere la partita (possibilmente dopo molti errori da entrambe le parti).

Weaver W. Adams fu il primo ad enunciare il principio delle **opzioni**, che è un'elaborazione meravigliosa e semplice della regola di Lasker: "i Cavalli prima degli Alfieri". Adams mi mostrò come le mosse di apertura possono essere messe insieme per formare un piano per il tranquillo sviluppo dei pezzi. Tuttavia, fece l'errore di applicare queste idee a 1.e4, che non è la prima mossa corretta. Perciò, come fu in qualche modo evidente fin dall'inizio, il suo metodo di sviluppo non sempre corrispondeva coi suoi principi, e, nel prosieguo della sua carriera, modificò persino quella che riteneva fosse la miglior seconda mossa.

Adams riteneva che dopo 1.e4 e5 la mossa corretta fosse 2.♘c4 (in seguito cambiò la sua preferenza con 2.♘c3). Tuttavia, nessuna di queste mosse si rivolge al problema più importante, cioè come contendere il centro. La mossa corretta, ammesso che ci sia, deve essere una tra d4, f4, ♘f3, che attaccano tutte il centro. Senza questa,

l'iniziativa svanirà gradualmente, poiché il Nero non sarà forzato a fare alcuna concessione. Il Bianco deve usare il suo tempo di vantaggio per attaccare, e a partire dalla seconda mossa, il centro rappresenta il posto logico da attaccare. Non si può pretendere di vincere una partita di scacchi soltanto sviluppando i propri pezzi. Il vantaggio di mezza mossa non è sufficiente per questo. Si deve utilizzare tale vantaggio di tempo per attaccare il centro e forzare ulteriori concessioni. Le idee di Adams non arrivavano fin qui.

A partire dal 1950, lo studio mi convinse che se ci doveva essere un "Il Bianco muove e vince" a partire dalla posizione iniziale, doveva iniziare con 1.d4, e non con 1.e4. La ragione di ciò ha a che fare con dei principi posizionali.

I vantaggi tipici sono di solito individuati in:

- a) il materiale;
- b) la sicurezza del Re;
- c) la struttura di pedoni;
- d) il controllo della scacchiera;
- e) lo sviluppo;
- f) la collocazione dei pezzi;
- g) la mobilità.

Raramente i libri fanno di più che esporre cosa sono questi vantaggi. Tuttavia, per giocare bene, si deve sapere molto di più del solo fatto che questi vantaggi esistono. Ora le questioni scottanti da risolvere erano:

a) quale di questi vantaggi fosse il più importante e di quanto lo fosse su quello successivo per importanza;

b) come questi vantaggi si relazionassero l'uno con l'altro.

Lo studio mi convinse che il **controllo**

della scacchiera è l'obiettivo più importante da raggiungere, subito dopo la conservazione dell'equilibrio materiale e il mantenere il Re al sicuro. Il controllo della scacchiera è **molto** importante poiché chi controlla la scacchiera può impedire ai pezzi del proprio avversario di occupare buone case. Perciò il controllo della scacchiera è qualcosa per cui vale la pena di combattere. Il **controllo della scacchiera** fu da solo sufficiente per determinare la miglior prima mossa: 1.d4 controlla tre case centrali, mentre qualsiasi altra mossa ne controlla al massimo due. Fu chiaro che anche le opzioni avevano un posto importante insieme ai vantaggi scacchistici standard.

Quando iniziai a giocare a scacchi per corrispondenza nel 1955, io intrapresi pure lo studio di come si dovrebbe giocare esattamente col Bianco; vale a dire, tutto quello di cui tratta il **Sistema**. Iniziai con 1.d4 ogni partita in cui avevo il Bianco. Inoltre, il lento ritmo di gioco degli scacchi per corrispondenza mi permise di elaborare nel dettaglio (non sempre con pieno successo) come proseguire in ogni linea d'apertura.

Fui in grado di imparare molto circa il difficile argomento di come interagiscono i diversi vantaggi, e quali sono i loro valori relativi. È sufficiente dire che questo può dipendere molto dalla posizione in cui ci si trova. Diamo molti esempi di questo nelle sezioni successive e dappertutto nel libro. Tuttavia, si può essere certi di una cosa: **non è mai corretto fare una mossa che viola in maniera evidente i principi sopra enunciati**. Il processo di selezione è trovare una mossa che più di tutte le altre risponda ai principi

elencati, senza violarne alcuno in modo rilevante. Se il gioco è stato fino a un certo punto corretto, secondo **il Sistema**, anche la mossa successiva dovrebbe obbedire ai principi. A volte è possibile trovare la mossa corretta in maniera semplice tramite un processo di eliminazione: soltanto una mossa sarà quella che è buona sotto il profilo materiale e che rispetta tutti i principi; essa perciò sarà l'unica mossa corretta.

A questo proposito io imparai sicuramente che si dovrebbe fare molta attenzione a “guadagnare” un pedone in apertura, poiché quasi sempre ciò implica il fare alcune serie concessioni. Persino scambiare il proprio Alfiere buono è quasi sempre sbagliato. Questo Alfiere, proprio perché è quello buono, è il guardiano principale di un determinato colore di case. È così perché i propri pedoni si trovano sull'altro colore, difendendo le case di tale colore. Scambiarlo significherebbe quasi sempre che il controllo sulle case meno difese verrà indebolito, e ciò permetterà al Nero di ottenere un importante controgio.

Attraverso gli anni, **il Sistema** è stato utile per svelare linee di gioco che conducevano a vantaggi permanenti per il Bianco contro rinomate difese del Nero. Sebbene non tutte le aperture ci abbiano già rivelato i loro segreti, c'è un numero di rispettabili aperture che sono state sopraffatte dalle mosse del **Sistema**, sufficiente a far credere che le altre possano alla fine crollare. Perciò, non è irragionevole affermare che il Bianco, giocando al meglio, può conservare un permanente vantaggio, a dispetto di qualsivoglia linea di gioco scelga il Nero. Questo non co-

stituisce assolutamente una vittoria automatica. I principi conducono il Bianco soltanto attraverso l'apertura: dopo deve affrontare il mediogioco e il finale. Tuttavia, le informazioni date nel Capitolo 1 dovrebbero aiutarlo parecchio.

Esempi di applicazione di alcuni principi importanti

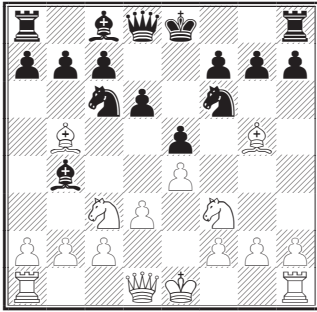
Controllo della scacchiera

Il principio più importante è il **controllo della scacchiera**. Nell'apertura, questo significa il centro e in modo particolare le case nella parte di scacchiera del Bianco. Cosa vuol dire **controllare** una casa è stato definito in maniera chiara nel Capitolo 1, pag. 22. Il principio del **controllo della scacchiera** è già sufficiente per scegliere la prima mossa corretta per il Bianco. Se consideriamo essere le candidate: 1.e4, 1.d4, 1.c4, 1.♘f3 e 1.f4, è facile notare che un pedone centrale può al massimo controllare due delle preziose case centrali, e lo stesso vale per il Cavallo. Tuttavia, la sola mossa che controlla tre case centrali è 1.d4, dal momento che pure la Donna controlla la casa d4.

Per comprendere **il Sistema**, è importante notare che sebbene 1.e4 dia più raggio d'azione ai pezzi del Bianco, questo non rappresenta il fattore importante, che è invece il controllo del centro. Il fatto che il pedone in e4 non sia protetto dovrebbe prima o poi causare qualche problema al Bianco.

Per comprendere come mai il controllo

della scacchiera è così importante, consideriamo le formulazioni originarie che Adams propose nel suo libro *White to Play and Win*. Adams era sostanzialmente un tattico, ma desiderò ardentemente di trovare un ordine con cui la partita andrebbe giocata. Scopri tale ordine nei principi che regolano come andrebbero sviluppati i pezzi. In questo tipo di schema, sarebbe perfetto per una partita iniziare con 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♙b5 ♙b4 5.d3 d6 6.♙g5 (D).



Questo è molto sistematico, ma conduce a posizioni molto tranquille dove l'azione può essere realizzata soltanto con un gioco di pezzi. Qui ogni parte controlla il proprio gruppo di case, e il conflitto richiede un qualche tentativo di impadronirsi del gruppo dell'avversario.

Adams comprese che un simile gioco era insufficiente per ottenere un vantaggio, e volle far entrare in gioco anche i pedoni. Correttamente, considerò essenziale per il piano del Bianco la mossa f4, poiché questo (vale

a dire con un pedone laterale) è il modo corretto per attaccare il centro. Tuttavia, era risaputo che 2.f4 (il Gambetto di Re) non fosse corretta, quindi cercò un qualche modo di prepararla. Questo era già un indizio che si trovava sulla strada sbagliata. Se si deve preparare un attacco al centro, cosa farà l'avversario con quell'unità di tempo? Di certo non sedersi nei paraggi.

Il suo primo tentativo, 2.♙c4, presentava qualche tatticismo interessante, ma contro la considerevolmente solida e contrattaccante 2...♘f6 il Bianco non può fare alcun serio progresso. In particolare, 3.f4 non funziona¹, perciò deve giocare o 3.♘c3 o 3.d3, entrambe le quali sono di natura difensiva e cedono l'iniziativa. Alla fine, Adams deviò su 2.♘c3, ma non era possibile che questa mossa preparatoria fosse giusta. È di natura puramente difensiva poiché **non attacca nessuna altra casa nel centro**. Così, mentre Adams poteva aver avuto uno schema buono per lo sviluppo dei pezzi, esso fallì nel trattare l'importante problema del controllo della scacchiera.

Se c'è una mossa corretta dopo 1.e4 e5, deve essere 2.f4, dal momento che 2.♘f3 limita un'ulteriore aggressione al centro perché il ♙f2 non sarà in grado di parteciparvi. Ma dal momento che 2.f4 non è fattibile, è probabile che 1.e4 sia sbagliata.

Un corollario alla comprensione dell'importanza del controllo è il capire che l'unità di minor valore è il miglior controllore. Questo perché è quella

¹ Con questa mossa ci sono molte diramazioni complesse, che per la maggior parte ho analizzato da adolescente; tuttavia, se il Nero gioca in maniera solida, ognuna di esse non porta a nulla.

di minor conto, e quindi può vendere al prezzo più caro la propria pelle. Dal momento che i pedoni sono le unità di minor valore, questo giustifica immediatamente il ben noto detto di Philidor che “i pedoni sono l’anima degli scacchi”. Possibilmente, il controllo va esercitato coi pedoni; per lo meno di sicuro sui fronti di gioco. Ciò fa sì che i pezzi supportino i pedoni ed aumentino i loro attacchi. Come farlo bene è l’argomento della prossima sezione.

Il principio dell’opzione

La questione di come raggiungere gli obiettivi del processo di sviluppo dei pezzi e di far giungere ogni pezzo nella sua sistemazione ottimale viene lasciata alla teoria delle **opzioni**. Nel Capitolo 1, pag. 32, abbiamo definito che cosa vuol dire avere un pezzo sviluppato in maniera appropriata. Il principio dell’opzione assicura che ogni pezzo bianco venga sviluppato in modo appropriato a sostegno della fanteria: i pedoni che esercitano il controllo fondamentale.

Il **principio dell’opzione** è uno dei perni del **Sistema**, insieme al **controllo della scacchiera**, e dovrebbe essere ben compreso. Ripetendo: il **principio dell’opzione** afferma **“Fate la mossa (sviluppare il pezzo) che riduce il meno possibile le vostre opzioni di fare altre mosse importanti”**.

Per esempio, se avete un Alfiere che potrebbe essere efficacemente sviluppato in una qualsiasi di tre case diverse, ed un Cavallo che è davvero utile soltanto su una sola casa particolare, allora svi-

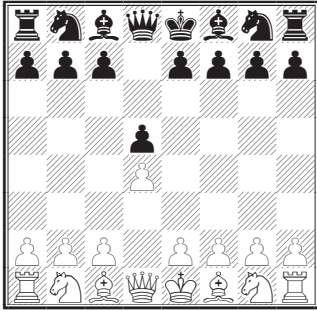
luppate per primo il Cavallo, se non blocca nessuna delle mosse dell’Alfiere. Questo genere di cose avviene nella posizione che si raggiunge dopo le mosse 1.d4 d5 2.c4 e6. Qui, è abbastanza chiaro che il ♖b1 deve andare in c3, per continuare l’attacco contro il ♜d5 nero. Anche l’♙c1 può muovere, ma non è del tutto chiaro dove dovrebbe andare. Perciò, facciamo la mossa indicata 3.♘c3, mentre attendiamo ulteriori sviluppi che determineranno dove vada meglio posizionato l’Alfiere di Donna. Non consideriamo neppure 3.e3, poiché blocca l’♙c1 e limita l’avanzata del pedone ad una casa mentre potrebbe possibilmente avanzare di due case in un qualche momento successivo.

Nel Capitolo 4 incontreremo degli esempi in cui la collocazione di un Alfiere può essere determinata prima di quella di un Cavallo, e come decidere simili uscite. Fino a quando non giungeremo ad alcuni esempi realmente complicati, il lettore dovrebbe ricordarsi che:

- a) le questioni di controllo della scacchiera determinano dove un pezzo è meglio piazzato;
- b) un pezzo o un pedone possono avere diversi piazzamenti ottimali o quasi;
- c) il principio dell’opzione decide quale pezzo sarà da muovere dopo e dove.

Le tre linee-guida sopra forniscono un’esposizione concisa di tutto ciò di cui tratta il **Sistema**.

Come esempio rudimentale del perché molte mosse andrebbero scartate, basandosi sugli argomenti del **Sistema**, possiamo guardare la posizione raggiunta dopo 1.d4 d5 (D).



Qui il Bianco potrebbe potenzialmente scegliere tra una qualsiasi delle seguenti “ragionevoli” seconde mosse, tutte le quali sono state giocate in qualche momento nella pratica magistrale: 2.♘c3, 2.♘f3, 2.e4, 2.c4, 2.e3, 2.f3, 2.♙f4 e 2.♙g5. Applichiamo il controllo della scacchiera e le opzioni per vedere perché certe mosse non funzionano.

a) 2.♘c3 limita l’attacco al centro bloccando il ♖c2, che ora non può più partecipare immediatamente all’attacco su d5.

b) 2.♘f3 è un’elegante mossa di sviluppo che blocca soltanto il ♖f2. Tuttavia, non fa nulla per controllare nuove case, e cede l’opzione di giocare ♗ge2 e f3. Quest’ultima potrebbe essere di aiuto nella lotta per l’importante casa e4. Giocare ♘f3 concede fondamentalmente la casa e4 al Nero.

c) 2.e4 sarebbe meravigliosa se fosse tatticamente valida. Così com’è, perde soltanto un pedone, che nella migliore delle ipotesi può essere recuperato, ma con una posizione decisamente inferiore.

d) 2.c4 è la mossa corretta poiché attacca la casa chiave centrale d5 con un

pedone laterale. Il problema se questa mossa perde un pedone è uno di quelli risolti dai primi maestri. La replica 2...d:c4 non guadagna un pedone. Invece il Nero ha ceduto il centro almeno temporaneamente, lasciando le importanti case e4 e c4 al Bianco.

e) 2.e3 è un’altra mossa di sviluppo passivo che rinchiude l’♙c1 e rinuncia alla di spinta di due case da parte del pedone “e”.

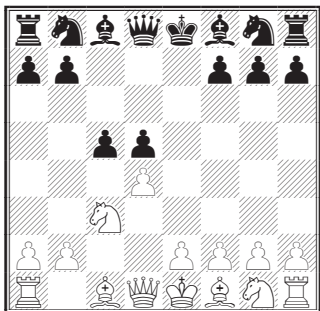
f) 2.f3 minaccia 3.e4 ed è così una legittima candidata per essere la corretta mossa del **Sistema**. Tuttavia, è davvero prematura perché non apporta alcun attacco diretto. Quindi, il Nero può immediatamente contrattaccare in maniera efficace con 2...c5, dopo la quale sta meglio. Blocca pure il potenziale sviluppo del ♗g1 in un momento in cui il Nero non ha ancora fatto alcuna concessione.

g) 2.♙f4 e 2.♙g5 entrambe decidono prematuramente la collocazione dell’Alfiere, e, cosa ancora più importante, non fanno nulla che incrementi il controllo del centro.

Così, emerge che 2.c4 è la sola mossa utile che non blocca alcuna opzione futura.

Quando è corretto bloccare l’avanzata di un pedone?

Le discussioni precedenti hanno portato alla luce un punto importante che non avevamo ancora discusso: quando è corretto bloccare l’avanzata di un pedone. Consideriamo la posizione dopo 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.c:d5 e:d5 (D)



Qual è qui la mossa corretta del Sistema?

Ci sono molti tipi di posizioni centrali.

a) A volte il Nero contrasta nel centro, come nel caso di 1.d4 d5, e il Bianco in tal caso dirige il suo attacco su d5;

b) A volte il Nero sceglie di non contendere il centro, come nel caso di 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♕g7 4.e4;

c) A volte il Nero sceglie di sfidare il centro bianco come nel caso di 1.d4 ♘f6 2.c4 c5, per cui la spinta 3.d5 è corretta.

Qui ci troviamo di fronte a una situazione un po' diversa. Il Nero ha scelto di contendere il centro, e nel procedimento ha creato una debolezza. Con i pedoni neri in c5 e d5, il ♖d5 prima o poi diverrà debole, e possibilmente isolato. Dal momento che questo pedone è debole, non sarebbe corretto attaccarlo con un pedone. Pertanto, la mossa e4 non ha più importanza.

Quindi, in questa situazione, il Bianco deve giocare diversamente. Il primo problema con cui avere a che fare è come affrontare la minaccia del Nero di giocare 5...c:d4 6.♙:d4 ♘c6, che gli darebbe un buon gioco di pezzi e porterebbe in giro la Donna bianca. Ci

sono fondamentalmente tre opzioni:

a) 5.e3, che è scarsissima perché, fra le altre cose, rinchiude l'♕c1;

b) 5.d:c5, che isola il ♖d5 ma permette la spinta 5...d4, dopodiché il gioco del Nero diventa molto attivo;

c) 5.♘f3, che blocca il ♖f2 ma rinforza il centro contro la possibile 5...c:d4.

Se consideriamo il fatto che il Bianco non ha realmente più voglia di giocare e4, allora la perdita di mobilità del ♖f2 non ha più importanza. Inoltre, dal momento che la battaglia per il centro è divenuta molto attiva, il Bianco deve essere preparato a prendervi parte coi propri pezzi, perciò 5.♘f3 è chiaramente la mossa giusta.

Quando la competizione nel centro va avanti lentamente, è spesso corretto cercare di giocare il Cavallo in e2 dopo aver giocato prima ♕d3, e quindi essere in grado di contendere la casa e4 con f3. Tuttavia, qui le cose si evolvono molto velocemente, e il Bianco deve essere preparato a difendere il proprio centro. Dato che il Nero ha già fatto un indebolimento più importante, il Bianco può per ora dimenticarsi del ruolo del ♖f2.

Il ♖f2 è all'incirca il solo pedone che si possa mai bloccare nel gioco del Sistema.

a) Il pedone "d" avanza alla prima mossa.

b) c4 segue alla seconda mossa, a meno che il Nero non abbia giocato 1...c5, 1...e5 o 1...♘c6, nel qual caso può essere rimandata di una mossa o due.

c) Nulla viene mai posizionato sulla strada del pedone "e".

d) Le decisioni più importanti riguardo a quando giocare ♘f3 e bloccare il ♖f2 sono come quella sopracitata, e in situazioni come dopo 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6. Qui una delle mosse popolari è 5.♘f3, ma essa impedisce una delle più efficaci impostazioni del Bianco, che implica il giocare 5.f3. Simili blocchi del ♖f2 da parte del Cavallo non sono consigliati. Il ♖f2 è un attore molto importante nel gioco del **Sistema**, e non dovrebbe essergli impedito di prendere parte attiva senza una buona ragione.

Il processo di selezione di una mossa

La seguente procedura si basa su alcuni protocolli tratti da De Groot (*Thought and Choice in Chess*), e riguardano la selezione di una mossa da parte dei grandi maestri. Abbiamo realizzato l'essenza della procedura in un algoritmo noto come l'algoritmo B* (*The B* Tree Search Algorithm: A Best-First Proof Procedure, Artificial Intelligence*, 1979). Le regole sotto mettono questa procedura in una forma facilmente comprensibile dagli umani. Seguire queste regole farà produrre la mossa corretta del **Sistema**.

Il processo di selezione di una mossa implica un margine di incertezza riguardo al valore della maggior parte delle mosse. Una mossa ha un valore **ottimistico**, che è il valore che risulterà se riuscite a portare a termine tutti i vostri piani. Ha pure un valore **realistico**, che è il valore che risulterà contro la miglior difesa del vostro

avversario.

1) Definite quali mosse, in accordo coi principi del **Sistema**, sono le candidate per essere la mossa corretta.

2) Calcolate il valore ottimistico e realistico di ognuna di esse.

3) Se il valore realistico di una mossa non è peggiore del valore ottimistico di qualsiasi altra mossa, questa è la mossa migliore; giocatela.

4) Se c'è qualche sovrapposizione fra valore ottimistico di una mossa (che non ha il miglior valore realistico) con il miglior valore realistico, allora sorge il dubbio su quale mossa sia la migliore. In tal caso, aumentate la profondità (cioè il numero di mosse considerate) dei calcoli.

5) Tornate al punto 2.

Diamo alcune altre linee guida che vi saranno d'aiuto.

a) Non abbiate paura di raggiungere sistematicamente i vostri obiettivi, anche se fosse necessario dovervi investire uno o due pedoni.

b) Le mosse artificiose sono raramente mosse del **Sistema**. Per esempio, nella variante della Difesa Tarrasch 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.c:d5 c:d4 non giocate adesso 5.♙a4+ e poi ♙:d4. 5.♙:d4 è la mossa che volete giocare, e andrebbe giocata immediatamente senza dare al Nero nessun ulteriore tempo di sviluppo.

c) È spesso utile dare un pedone per guadagnare tempo. Per questo scopo, un guadagno di 3 tempi è più che sufficiente; tuttavia, siate cauti nel guadagnare un pedone che implichi una perdita significativa di tempo o di spazio.

CAPITOLO 3

LA DINAMICA DEGLI SCACCHI

La nozione delle configurazioni

Nei primi anni '30 uno psicologo russo fece un esperimento sorprendente. Prese due gruppi di scacchisti, uno composto da giocatori forti e l'altro da giocatori deboli, e mostrò loro delle posizioni di scacchi per una durata di due secondi. Dopo due secondi la posizione veniva fatta sparire di vista, ed al giocatore veniva chiesto di ricostruire quanto più poteva della posizione. I maestri e i grandi maestri furono in grado di ricostruire circa il 90% della posizione, mentre i giocatori più deboli furono in grado di piazzare correttamente soltanto il 50% circa o meno dei pezzi. A prima vista, questo risultato potrebbe sembrare derivare dal fatto che è possibile che i buoni giocatori di scacchi abbiano una memoria decisamente migliore dei giocatori più deboli.

Tuttavia, nella seconda parte dell'esperimento, furono mostrate delle posizioni che erano state costruite piazzando i pezzi a caso sulla scacchiera. In questa parte dell'esperimento, i giocatori bravi non fecero per nulla meglio di quelli più scarsi.

Quello che fu dimostrato è che i buoni scacchisti vedono una qualche **struttura** in una posizione di scacchi. Questa struttura aiuta nella percezione della posizione, permettendo così al giocatore migliore di comprendere

maggiormente la posizione riguardo al suo "significato", piuttosto che come un gruppo di singoli pezzi. Queste unità percettive furono chiamate "configurazioni" dagli psicologi, ed ora noi utilizzeremo questo termine nelle nostre discussioni. Le configurazioni non si rinvengono soltanto negli scacchi. Infatti, in cose semplici come il vedere una parola piuttosto che un gruppo di lettere, il meccanismo configurativo è piuttosto evidente. Nel 1938, al torneo AVRO degli otto giocatori candidati al titolo mondiale, De Groot, uno psicologo olandese, ripeté l'esperimento ed ottenne essenzialmente lo stesso risultato (*Thought and Choice in Chess*).

La natura del cervello umano è tale che può sostenere fino a sette configurazioni senza perderne di vista nessuna per sovraccarico. Così, in un'interpretazione del mondo ad un certo livello ci sono di solito da 2 a 7 configurazioni presenti. Questo appone essenzialmente un "marchio" alla situazione percepita. Questo marchio permette la classificazione, così che si possano imparare le proprietà delle situazioni che hanno lo stesso marchio. Ciò permette un'astrazione dalla situazione corrente che può venire utilizzata come indice di un livello maggiore di comprensione, basato sulle "configurazioni presenti".

La questione che ci interessa è: "Che significato hanno queste configurazioni per comprendere gli scacchi e giocarvi

meglio?”. Siamo tutti ben consapevoli delle configurazioni di “sicurezza del Re” che consistono in una posizione del Re (in genere l’arrocco) con i pedoni di fronte al Re stesso a proteggerlo da un attacco. Tuttavia, ci sono centinaia di migliaia di ulteriori configurazioni, come è stato stimato dall’esperimento di Herbert Simon e dei suoi collaboratori (*Perception in Chess, Cognitive Psychology*, 1973). Le configurazioni permettono essenzialmente ad un buon giocatore di fare l’analisi o di dare un senso ad una posizione di scacchi, allo stesso modo di una frase espressa in un linguaggio naturale.

Tipi di configurazioni

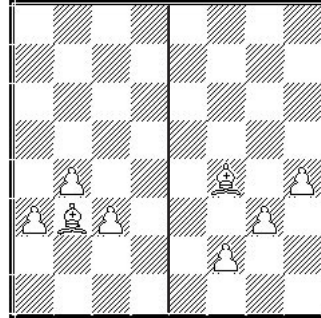
Ci sono configurazioni per ogni tipo di vantaggio che un buon giocatore di scacchi è in grado di riconoscere. Per citarne alcune:

- quali sono i migliori pezzi minori;
- la cooperazione dei pezzi;
- obiettivi d’attacco fissati in modo permanente;
- cosa è ben difeso e cosa no;
- i complessi di colore delle case.

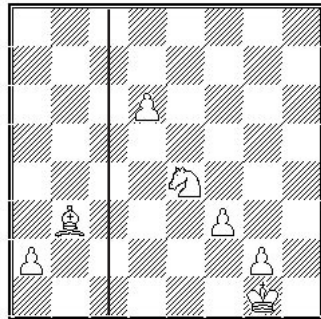
Di seguito, diamo un po’ di esempi.

Nel seguente diagramma mostriamo una posizione dove nella parte sinistra l’Alfiere e i pedoni cooperano bene per controllare il territorio nelle loro vicinanze, mentre nella parte destra l’Alfiere e i pedoni si intralciano fra di loro, svalutando così l’Alfiere e causando problemi di controllo della scacchiera.

Nella parte destra del secondo diagramma vediamo un gruppo di pezzi



Alfiere buono; Alfiere accettabile

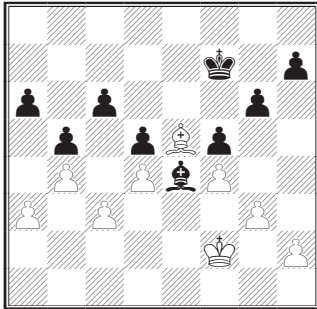


I pezzi bianchi si difendono l’un l’altro

che si difendono reciprocamente l’uno con l’altro, mentre nella parte sinistra c’è una difesa reciproca molto semplice fra Alfiere e pedone.

Nella posizione del diagramma successivo, il Bianco è debole sulle case chiare mentre il Nero è debole sulle case scure.

Come detto, un GM riconosce almeno 100.000 simili configurazioni (fonte: *Perception in Chess*). Questo è il suo “database”, che gli permette di interpretare rapidamente ed in modo



Complesso di colore

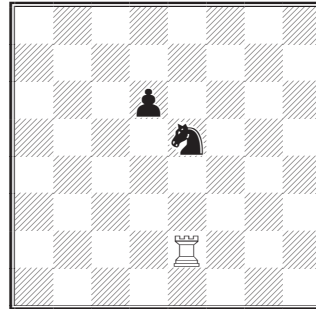
accurato una posizione. Qui non ci interessa come costruire un “database” di configurazioni. Probabilmente si crea da molta pratica e dalla comprensione di quello che è stato. Tuttavia, l’abilità di conoscere delle configurazioni e di analizzare le posizioni secondo ciò che sta assieme da un punto di vista funzionale costituisce una condizione essenziale per giocare bene a scacchi, e di tanto in tanto la evocheremo.

Come riconoscere le configurazioni

Le configurazioni possono avere a che fare con una casa o un aspetto della posizione. Il nostro sistema di scrittura prevede la seguente sintassi:

Configurazione (aspetto o casa; elenco delle case coinvolte dal pezzo)

Esempi di configurazioni riguardanti un aspetto riguardano la sicurezza del Re, lo sviluppo del lato di Donna, la struttura di pedoni.



Una configurazione di attacco/difesa

Uno degli aspetti critici che fa sì che i pezzi siano parte di una configurazione sono le relazioni di attacco e difesa tra i pezzi della configurazione. C’è un epicentro della configurazione, che è il pezzo o la casa sotto contesa. Gli altri pezzi fanno parte della configurazione a seconda di quanto sono essenziali per l’attacco o la difesa. È abbastanza facile determinare quando occorre difendere un pezzo, ma in certi casi è anche possibile che una configurazione riguardi una casa, ad esempio una casa in cui un pezzo potrebbe dare matto. Nel diagramma sopra è mostrata una semplice configurazione tattica. Questa *Configurazione* (e5; B: e2; N: e5, d6) ha il Cavallo nero come obiettivo, la ♖e2 bianca che lo attacca, il ♘d6 nero che lo difende. Questi tre pezzi formano la configurazione.

Ci sono le configurazioni “tattiche” sopra descritte, e ci sono pure le configurazioni “posizionali”. Abbiamo già menzionato la configurazione di sicurezza del Re, e ci sono altre configurazioni posizionali come la posizione