

Introduzione

Permettete che mi presenti: mi chiamo Alessio De Santis e sono Maestro Fide di scacchi. Sono nato a Roma nel 1968 e la mia passione per gli scacchi risale a quand'ero bambino, sebbene abbia cominciato a giocare nei tornei solo verso i 16 anni.

In questo libro espongo la mia personale esperienza con cui sono diventato Maestro e la propongo alla vostra attenzione con l'augurio che possa giovare anche a voi.

Il libro si rivolge a tutti gli appassionati di scacchi, anche se siete solo dei principianti, basta che abbiate la conoscenza delle regole e dei rudimenti del gioco.

Per i giocatori più esperti, di categoria nazionale, le conoscenze teoriche già in loro possesso permetteranno una comprensione maggiore dei principi proposti, mentre i Candidati Maestri potrebbero trovare fra le pagine di questo libro quel "qualcosa in più" che mancava loro per fare il salto di qualità. Per chi è già Maestro, infine, può essere l'occasione per un confronto di idee.

La trasmissione del sapere scacchistico

La mia storia scacchistica assomiglia sicuramente a quella della maggior parte di voi, fatta di circoli scacchistici, tornei, serate interminabili di gioco lampo, molti sforzi riversati sui libri di scacchi cercando di carpire i “segreti” dei forti giocatori, il tutto condito e sostenuto da un’inesauribile passione per il gioco.

Eppure ognuno di noi spesso ha visto vanificati i propri sforzi e i propri sogni da quella spiacevole e frustrante sensazione di non riuscire più a progredire e quindi ci siamo assestati lentamente, più o meno rassegnati, nella categoria che eravamo riusciti a raggiungere.

Come mai succede ciò? La risposta è in realtà molto semplice e forse in qualche momento del vostro cammino scacchistico l’avevate già intuita: la conoscenza degli scacchi che hanno i Grandi Maestri non viene divulgata verso il basso se non a piccole dosi!

Lasciate che mi spieghi. Ognuno di noi ha in realtà delle notevoli conoscenze scacchistiche; se un giocatore di categoria nazionale con una discreta esperienza venisse catapultato indietro nel tempo agli inizi dell’Ottocento, potrebbe competere alla pari con i più forti giocatori dell’epoca perché allora non erano ancora noti, se non in via intuitiva per alcuni, elementi posizionali per noi scontati quali case deboli, strutture di pedoni, il blocco ecc.; nonché la migliore tecnica difensiva e un numero molto più grande di aperture giocabili.

Come vedete, in quel caso voi avreste delle conoscenze superiori che vi permetterebbero di prevalere. Queste conoscenze vi sono state trasmesse da qualcuno, altre no.

Come si trasmette la conoscenza scacchistica? Nel passato, quando il gioco era agli albori, c’erano dispute teoriche e i forti giocatori che arrivavano a delle scoperte le comunicavano agli altri, anche per un confronto, attraverso libri e riviste.

I più importanti giocatori che con la loro testimonianza scritta hanno segnato delle tappe fondamentali nello sviluppo del gioco sono stati: Steinitz, Lasker Em., Tarrasch, Reti e Nimzowitsch.

Diciamo grosso modo che con questi giocatori si è consolidata la teoria classica del gioco e si è cominciato a guardare al futuro degli ipermoderni, che hanno posto le basi per le difese indiane, la Siciliana e, in generale, gli impianti asimmetrici e sbilanciati.

Poi Capablanca ha dimostrato l’importanza e la forza della tecnica negli scacchi, mentre Alekhine ha inondato il mondo scacchistico con una grandissima quantità di nuove idee, sebbene sparpagliate e non organizzate in forma scritta in una nuova teoria.

Alekhine ha segnato l’avvento della scuola russa che ha raccolto la sua eredità e, rielaborandola e arricchendola grazie al contributo di tantissimi forti giocatori da Bronstein a Smyslov, da Petrosjan a Spasskij, per citarne solo alcuni, è giunta alla sintesi di nuove conoscenze sotto l’egida di quella fortissima personalità che corri-

sponde al nome di Mikhail Botvinnik, autentico anello di congiunzione tra l'esperienza del passato (ha giocato contro Alekhine e Capablanca) e il gioco moderno; non a caso è da lui che discendono gli attuali campioni del mondo Anatolij Karpov (FIDE) e Garry Kasparov (PCA), a dispetto di tanti giovani supercalcolatori che non hanno usufruito di tale esperienza.

Il sapere scacchistico oltre che in forma scritta viene trasmesso automaticamente ma lentamente in maniera indiretta nel gioco pratico e nello studio delle partite, ma è praticamente impossibile ricostruire con le nostre forze le strategie e i piani di gioco, nonché le analisi pratiche, che hanno guidato le scelte di un giocatore.

Dopo questo breve *excursus* storico arriviamo al nocciolo del problema: i Grandi Maestri non possono svelare a fondo i propri segreti e le loro profonde strategie perché poi sarebbero troppo vulnerabili e quindi la maggior parte dei libri didattici e divulgativi si ferma ad un livello medio di spiegazione e chi vuole andare avanti deve farlo con le proprie forze.

Non c'è nulla di male in tutto ciò, in un libro non si può scrivere tutto ed è quindi meglio indirizzarsi a delle categorie specifiche di giocatori, ma in Italia si sentiva la mancanza di testi che interessassero i giocatori fino al livello di Maestro mentre all'estero sono molto diffusi (ciò spiega il livello medio un po' più elevato). Questo è il motivo che mi ha spinto a scrivere questo libro con la speranza che le idee proposte possano arricchire il vostro gioco.

Per me tutto è cominciato all'inizio del secondo semestre del 1993. Ero candidato maestro da un paio d'anni e in piena fase di stasi per quanto riguardava il gioco; casualmente, prima sotto la guida del maestro Carlo Castelfranchi e poi del maestro Sandro Meo, che è uno degli ultimi esponenti della scuola scacchistica italiana e con il quale ebbi una breve serie di incontri in una decina di serate, mi si aprirono di fronte nuovi orizzonti...

In pochi tornei realizzai un salto di oltre 400 punti Elo, conquistai il titolo di Maestro e due anni dopo partecipai al Campionato italiano assoluto FSI classificandomi al 6° posto.

Quanto segue è ciò che appresi in quelle serate, rielaborato attraverso la mia personale esperienza e passato al setaccio delle prove pratiche del gioco nei tornei.

Gioco analitico e gioco secondo principi

Negli scacchi esiste una prima grossa distinzione fra due tipi di gioco: il **gioco analitico** e il **gioco secondo principi**.

Il gioco analitico si sviluppa analizzando concretamente ogni variante, l'altro eseguendo mosse che obbediscono a certi principi scacchistici.

In partita viva si usano naturalmente entrambi i tipi di gioco fondendoli insieme; prevale l'uno o l'altro aspetto a seconda dello stile del giocatore e delle richieste della posizione.

Seguire dei principi generali, la cui validità è data dalla pratica e dall'esperienza anche se non sono provati scientificamente, aiuta a costruire una posizione solida e sana, necessario preludio ad una posizione vincente nel caso l'avversario sbagli.

Ma come non bisogna giocare a memoria seguendo i libri di aperture, allo stesso modo non bisogna applicare i principi ciecamente, perché pur avendo una validità generale ammettono eccezioni, sta al giocatore valutare quando l'eccezione sia meglio della regola o quando un principio abbia la precedenza su un altro.

Diciamo subito che i principi a cui mi riferisco non sono quelli troppo generici che tutti conosciamo del tipo "svilupparsi velocemente in apertura", "evitare debolezze di pedone", "controllare il centro", ecc., che insieme a tutta una serie di consigli, proverbi e massime vengono dati ai giocatori alle prime armi, ma che mancano di una vera e propria utilità tecnica in quanto non dicono come mettere in atto praticamente questi enunciati.






In effetti, ad esempio, il controllo del centro o un rapido sviluppo sono già operazioni molto avanzate che comprendono al loro interno molte mosse e molte operazioni.

I principi a cui mi riferisco si basano spesso sulle geometrie della scacchiera, infatti se ci riflettiamo bene è assurdo parlare di come si muovono pezzi e pedoni nonché di strategie complesse se non si mette il tutto in relazione con il campo di battaglia e con i suoi intrinseci motivi geometrici. Pensate forse che un generale in battaglia userebbe le proprie truppe senza tenere conto di come è fatto il territorio e senza crearsi degli obbiettivi concreti?

Ecco qui di seguito alcuni dei principi più utili enunciati nella loro forma più semplice in modo da costituire un utile promemoria e che verranno poi sviscerati uno ad uno.

Successivamente ne illustrerò la loro sintesi e concretizzazione nella pratica della partita.

I principi

- 1) Il ritmo della partita è dato dal pedone più avanzato dello schieramento del Bianco, più esso si trova ad Est (ala di Re), più il ritmo è rapido. Perciò, in ordine crescente di ritmo, abbiamo le mosse: 1.c4, 1.d4, 1.e4, 1.f4.
- 2) La teoria degli avamposti.
- 3) A scacchi abbiamo due tipi di unità da combattimento, le unità A e le unità B. Sono unità A quelle che attaccano “linee” o “punti”: Alfiere, Torre, Donna e Pedone singolo.
Sono unità B quelle che attaccano “zone”: Cavallo e coppia di Pedoni affiancati.
- 4) I pezzi collaborano fra loro in due modi: con “convergenze” o “batterie”. La convergenza è più forte della batteria.
- 5) I pezzi attaccano anche a raggi X.
- 6) Il gioco moderno ha come base la “teoria dei controlli”.
- 7) I Cavalli devono mantenere il contatto con la casa madre.
- 8) Non occupare la casa di transito dei Cavalli.
- 9) I Cavalli hanno bisogno di tre traverse per manovrare.
- 10) È preferibile manovrare per linee interne.
- 11) Con i Cavalli non ostruire l’uscita agli Alfieri.
- 12) L’Alfiere che attacca un Cavallo sulla sua naturale casa di sviluppo, attacca il centro.
- 13) I pezzi omologhi stanno bene su case affiancate perché esercitano la loro massima azione (, , ).
- 14) Attivare sempre per primi i pezzi inattivi e fuori gioco.
- 15) La Donna in h3 con propri pedoni in h2 e g3 (e posizioni simmetriche) è fuori gioco: è come giocare con la Donna in meno.
- 16) Prestare la massima attenzione al cambio di colore della Donna.
- 17) Le mosse b2-b3 e g2-g3 sono mezze mosse che vanno completate immediatamente con b2 e g2.
- 18) Non aprire il fianchetto di Re se si è spinto in e3 e viceversa non spingere in e3 se si è aperto il fianchetto di Re, altrimenti la struttura risultante è debole perché piena di buchi.
- 19) I fianchetti hanno le finestre.
- 20) Gli Alfieri in fianchetto dell’ala di Re esercitano un’azione primaria in apertura verso le due case centrali e un’azione secondaria a lungo termine di pressione verso l’ala di Donna che si sente quando si apre il centro.
- 21) Nei diversi impianti di apertura esistono “pezzi corrispondenti” che vanno marcati.
- 22) Mai fare mosse per “evitare” una mossa avversaria, meglio finire sotto un treno pur di portare avanti il proprio piano. Le mosse che “evitano” sono perdite di tempo e spesso non impediscono, come ci si prefiggeva, le mosse dell’avver-

sario.

- 23) Se una spinta di pedone va eseguita perché richiesta strategicamente dalla posizione, meglio eseguirla, anche a costo di perdere il pedone, si starà sempre meno peggio che nel caso non la si esegua affatto.
- 24) In una combinazione il pedone, quando diventa libero, può trasformarsi in un nuovo elemento dalla forza travolgente, può assumere la forza di un pezzo vero e proprio sospeso nell'aria.

Passiamo adesso ad esaminare questi punti; alcuni di essi sono intuitivamente chiari, ma altri necessitano di una spiegazione e di un approfondimento.

Il ritmo della partita

Per ritmo della partita si intende lo svolgimento più o meno rapido degli eventi. Grosso modo tutti sappiamo che esistono i giochi aperti (rapidi) e i giochi chiusi (lenti), ma il fatto che il ritmo della partita sia dato dal pedone più avanzato che si trova più ad est (ala di Re) ci fa capire che possiamo anche influenzare il ritmo degli eventi con le spinte di pedone in apertura e mediogioco.

Ad esempio, dopo **1.c4** abbiamo l'apertura Inglese che è una partita dai ricchi contenuti strategici e ha un lento svolgimento.

Dopo **1.d4** abbiamo la gran parte dei giochi chiusi che hanno un lento svolgimento, come l'Ortodossa, l'Est-Indiana, l'Olandese, l'Ovest-Indiana, ecc. In più abbiamo alcuni impianti un po' più vivaci come il Gambetto di Donna Accettato, il Controgambetto Albin, il Gambetto di Budapest dove, però, il Bianco ha comunque la scelta di mantenere il gioco su binari calmi e posizionali.

Dopo **1.e4** è invece praticamente impossibile dormire sonni tranquilli, tutti gli impianti danno luogo a scontri precoci e violenti e anche dove domina l'indirizzo strategico ci si sente pressati dall'incalzare degli eventi; le novità teoriche e le trappole d'apertura sono in agguato a ogni piè sospinto ed è necessaria una fortissima preparazione teorica che spesso snatura un po' il nostro gioco. Che senso ha eseguire 20 o più mosse nei primi 5 minuti di una partita di torneo per poi magari sbagliare subito dopo? Perché dobbiamo lasciare che in quei 5 minuti siano gli altri o le enciclopedie sulle aperture a giocare

per noi? Quelle sono facilitazioni solo per chi ha appreso appieno il significato di tutte quelle 20 mosse teoriche che sta giocando.

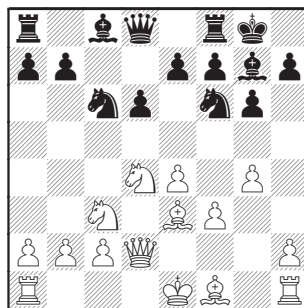
Dopo **1.f4**, sebbene possano aversi sviluppi lenti, la risposta del Nero **1...e5** porta al Gambetto From, uno degli impianti più violenti che esistano, dove è il Bianco che rischia di più avendo indebolito l'arrocco.

Tutto questo dimostra effettivamente che più il pedone avanzato è ad Est e più la partita diventa violenta. Ciò è dovuto ad un fatto molto semplice: le forze dei due schieramenti entrano in contatto fra loro prima con i pedoni e in questo caso con quelli situati sull'ala dove si trova il Re.

Per ora abbiamo capito che in apertura la spinta di pedoni ad Est accelera il ritmo, e nel mediogioco? Nel mediogioco accade esattamente la stessa cosa, l'improvvisa spinta di un pedone ad Est (f, g, h) provoca un brusco aumento del ritmo.

Ad esempio, dopo l'apertura:

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 c:d4 4.♗:d4 ♗f6 5.♗c3 g6 6.♙e3 ♙g7 7.f3 0-0 8.♚d2 ♗c6 9.g4!?



questa mossa imprime un'improvvisa accelerata al ritmo che fra l'altro era già elevato, infatti il ♖e4 avanzato dava già un ritmo rapido, ora il ♖g4 si trova ancora più ad Est e il ritmo aumenta.

Da notare che invece la mossa 7.f3 non aveva aumentato il ritmo perché pur essendo un pedone ad Est non era il più avanzato dello schieramento.

Aumentare indiscriminatamente il ritmo della partita può avere consecuen-

ze deleterie, se il Nero non reagisce verrà travolto, ma nella posizione specifica dispone di diversi modi per cercare di confutare la strategia del Bianco. Prima di tutto cercando di aprire il centro, dopo preparazione, con ...d5, oppure addirittura con un sacrificio immediato: 9...♗:g4.

Entrambi portano ad una rapida apertura della posizione con il Re bianco al centro della scacchiera.

La teoria degli avamposti di Canal

Esteban Canal a suo tempo aveva già divulgato in Italia la sua teoria sugli avamposti che riassumiamo nei seguenti punti:

- L'avamposto è il pedone più avanzato dello schieramento (da non confondere con la casa d'avamposto per i pezzi. Tradizionalmente infatti si chiama avamposto anche un pezzo, ad esempio il Cavallo, incuneatosi in una casa debole dell'avversario e sostenuto da un pedone);
- L'avamposto conquista lo spazio e crea la costruzione strategica dell'impianto, cioè fornisce le direttive da seguire nel mediogioco;
- L'avamposto detta legge e bisogna obbedirgli. La legge è: l'avamposto va affiancato se possibile da uno o più pedoni. L'affiancamento può essere costruttivo, cioè rafforza la propria posizione, o distruttivo, cioè rompe la posizione avversaria;
- All'inizio gli avamposti convergono verso il centro;
- Nelle posizioni ancora chiuse la simmetria è raccomandabile per il difensore. Su questo punto non prettamente attinente al discorso sull'avamposto torneremo in seguito.

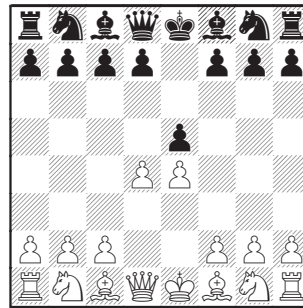
Che insegnamenti possiamo trarre da questi enunciati? Prima di tutto quello che chiamavamo pedone più avanzato ora lo chiameremo avamposto. L'avamposto più ad Est accelera il ritmo della partita e il primo obiettivo di qualsiasi apertura deve essere quello di affiancare l'avamposto.

Esempio: dopo **1.e4 e5** il Bianco cercherà di giocare subito o fra qualche mossa **2.f4** oppure **2.d4** oppure entrambe; spingere un qualsiasi altro pedone di

due passi non realizza nessun affiancamento di pedoni e quindi deve essere inferiore; ad esempio: **2.c4?** o **2.h4?**, che provocano solo indebolimenti nella propria posizione senza aiutare nella conquista di spazio.

Perché due pedoni affiancati sono forti? Perché controllano quattro case contigue e pertanto più sono avanzati più comprimono l'avversario.

Nell'esempio precedente inoltre dobbiamo dire che l'affiancamento ha sia un compito costruttivo, perché rafforza il proprio controllo sulle case centrali, sia un valore distruttivo, in quanto attacca l'avamposto nero e minaccia di smantellarlo.



La cosiddetta “cessione del centro” avviene quando un avamposto per parte scompare dalla scacchiera in seguito a cattura o cambio ed il Bianco rimane con un avamposto centrale contro nessuno del Nero, come avverrebbe nel diagramma precedente se il Nero giocasse la mossa **...e:d4**.

Il Nero a sua volta cercherà di realizzare l'affiancamento distruttivo **...d5** se vuole smantellare tutti gli avamposti,

oppure si limiterà a sostenere il proprio avamposto con ...d6 ma in tal caso deve essere coerente e cercare di non cedere il centro se non in condizioni favorevoli.

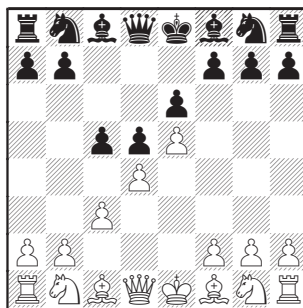
A questo punto una piccola riflessione sul centro. All'inizio gli avamposti convergono verso sul centro, ciò è necessario per conquistare spazio importante. Infatti lo spazio centrale è più importante di quello laterale perché da qui le vostre truppe avranno un raggio d'azione di 360° mentre sui lati della scacchiera solo di 180°, ricordatevi però che al centro sarete anche attaccabili da 360° se l'avversario riuscirà a penetrare nelle retrovie. Per tale motivo il Re si trova bene all'angolo dopo l'arrocco in quanto attaccabile solo da un'angolazione di 90°.

Adesso alcuni esempi in cui cercheremo di spiegare praticamente il significato degli avamposti.

Nella difesa Francese dopo 1.e4 e6 il tratto 2.d4 rappresenta un affiancamento costruttivo per il Bianco perché rafforza solo la propria influenza centrale senza creare tensione fra i pedoni. 2...d5 è un necessario avamposto che il Nero pone per contendere lo spazio al Bianco. Dopo 3.e5 il Bianco scioglie il proprio affiancamento, ma questo pedone diventa l'avamposto più ad Est e conquista spazio; la sua legge è che, se possibile, venga affiancato con f2-f4-f5 (avvisiamo il lettore meno esperto che questo piano è in realtà difficilmente attuabile nella pratica perché il Nero è, in genere, molto veloce nella sua azione di smantellamento del centro e quindi il Bianco deve fare più un gioco di pezzi che di pedoni).

Il Nero con 3...c5 realizza subito il proprio affiancamento distruttivo in quanto mira a disgregare la catena di

pedoni che il Bianco ha posto al centro e con la quale ha conquistato spazio.



Dopo 4.c3 la mossa 4...c4? sarebbe un errore perché il Nero scioglierebbe la propria coppia di pedoni e la prossima potrebbe essere realizzata solo lentamente con b7-b5-b4.

Sciogliere la propria coppia di pedoni vuol dire avanzare uno dei due in modo da guadagnare spazio in profondità ma rinunciando al controllo omogeneo della fascia di quattro case che si controllavano prima.

Giusta è 4...h6 dopodiché il Bianco deve guardarsi dal giocare 5.d:c5? in quanto si troverebbe ad avere due avamposti molto avanzati ma deboli e ricordando che gli avamposti conquistano lo spazio: se cadono gli avamposti cade anche lo spazio conquistato.

Un altro esempio istruttivo si ha nella difesa Est-Indiana:

1.d4 h6 2.c4 g6 3.h3 c3 g7 4.e4

Il Bianco ha potuto realizzare entrambi gli affiancamenti possibili del h3, e controlla molto spazio.

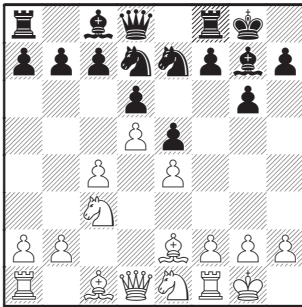
4...d6 5.hf3 0-0 6.g2 e5!

Finalmente anche il Nero pone un avamposto al centro.

7.0-0 ♖c6 8.d5

Il Bianco è costretto a sciogliere le proprie coppie ma il suo avamposto centrale conquista ulteriore spazio.

8... ♗e7 9. ♗e1 ♗d7



Osservando il diagramma vediamo che il Bianco ha la possibilità di realizzare due affiancamenti immediati, uno spingendo in b4 (costruttivo), l'altro spingendo in f4 (distruttivo); quest'ultimo è però buono solo in certe condizioni. Il migliore è l'affiancamento b4 che permetterà poi di realizzarne un altro molto avanzato con c5!, che affianca il ♗d5 e conquista moltissimo spazio. Per contro il Nero dispone solo dell'affiancamento ...f5 che in compenso guadagna spazio ad Est e accelera il ritmo sul settore più importante della scacchiera, quello dove si trovano i due Re.

Prima di passare al prossimo esempio dobbiamo dire una cosa importante su questo argomento: spingere il pedone "f" di due passi, sia che costituisca un avamposto a sé, sia che faccia parte di un affiancamento, è sempre una mossa molto delicata e a doppio taglio perché espone il Re. Ricordatevi sempre questo: *la spinta del pedone "f" di due passi va punita con l'apertura violenta della posizione.*

Quindi se vi capita di doverla fronteggiare guardate se è possibile aprire drasticamente la posizione, il Re avversario sarà esposto. Se invece volete giocare voi il pedone "f" di due passi, controllate che l'avversario non possa aprire immediatamente il centro. Con il Re esposto infatti è facile che si creino motivi combinativi per realizzare, ad esempio, un attacco doppio o un attacco da matto.

Capablanca-N.N. Difesa Stonewall

Questa partita illustra i concetti su avamposti, affiancamenti e la pericolosità dell'apertura della posizione con il pedone "f" spinto di due passi.

1.d4 d5 2.e3 e6 3.♗d3 c6 4.♗f3 ♗d6
5.♗bd2 f5

Il Nero ha ora due avamposti ma non ha realizzato affiancamenti in quanto essi sono separati da una colonna. D'ora in poi i suoi affiancamenti possibili saranno ...c5, ...e5, ...g5, solo così potrà contrastare la zona centrale al Bianco anche su casa scura.

6.c4

Il Bianco realizza il suo affiancamento.

6... ♖f6 7.b3 ♗h6 8.♗b2 0-0 9.♖c2
♗d7 10.h3

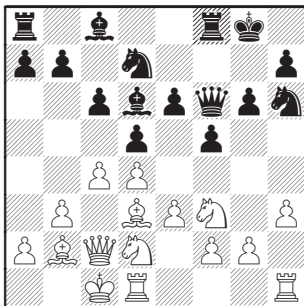
Una mossa utile prima di pronunciarsi sull'arrocco e che toglie forza all'idea del Nero g7-g5-g4.

10...g6

Il Nero cambia idea, protegge f5 e si prepara a realizzare l'affiancamento ...e5 che provoca la parziale liquidazione del centro, ma ricordate: con il pedone "f" spinto di due passi l'apertura violenta della posizione è pericolosa.

11.0-0-0!

Su 11.0-0 il Nero potrebbe di nuovo cambiare idea e giocare 11...g5!



11...e5?

L'apertura del gioco è a discapito del Nero, Capablanca aveva previsto tutto.

12.d:e5 ♘:e5 13.c:d5 c:d5

Adesso l'avamposto "d5" è isolato e debole.

14.♘c4! d:c4 15.♙:c4+ ♘hf7 16.♖:d6! ♚:d6 17.♘:e5

Il pezzo è stato ripreso con gli interessi, ma non finisce qui.

17...♙e6 18.♖d1 ♚e7 19.♖d7! ♙:d7 20.♘:d7 ♖ac8 21.♚c3 ♖:c4 22.b:c4 1-0