

Divido il mio intervento in tre parti:

la prima tratta da “Pensa come un Grande Maestro” di Alexander Kotov,

la seconda sempre dallo stesso libro e la terza da una esperienza personale seguita dalle conclusioni.

UN ESPERIMENTO**di Alexander Kotov**

Proveremo ora a descrivere i complessi sviluppi deduttivi che hanno luogo nella mente di un grande maestro durante il gioco. Per spiegare più chiaramente, lasciate che tenti un piccolo esperimento che mi è stato suggerito dal modo in cui viene studiata la meccanica nella scuola superiore. Prima di tutto si studia la Statica (l'effetto delle forze su un corpo in quiete) e quindi la Dinamica (gli stessi effetti, ma stavolta su un corpo in moto). Così anche noi in principio studieremo le mosse dal punto di vista statico, e poi, più avanti nel libro, dal punto di vista dinamico.

Immaginiamo la sala di un grande torneo, ed una volta arrivati presso il palco domandiamo ad uno dei giocatori, per esempio a Polugayevsky, di cederci il suo posto. Chiediamo ora a Smyslov di dirci immediatamente, senza nessuna ulteriore considerazione, il modo in cui egli pensa e studia la posizione nella quale, avendo il Bianco, deve muovere.

Sono sicuro che la sua prima reazione sarebbe quella di valutare quanti pedoni ci sono. Normalmente un grande maestro è in grado, con uno sguardo, di capire il numero dei pedoni senza bisogno di contarli. Comunque, li si può anche contare materialmente. Facciamo ora l'ipotesi che Polugayevsky non abbia sacrificato nulla, per cui il materiale è in parità. Il prossimo passo nel pensiero di Smyslov sarà quello di chiarire una serie di punti.

Innanzitutto, da quale apertura è scaturita questa posizione.

Se non sono state eseguite molte mosse, egli potrà accertarlo dalla struttura dei pedoni e dalla posizione dei pezzi. Se siamo invece in medio gioco, allora si deve lavorare non solo sulla configurazione dei pedoni, ma anche sulle colonne e diagonali aperte e sugli avamposti per i cavalli.

Seguirà poi la domanda: ho mai giocato prima questa posizione, o mi è capitato di vederla in partite di altri grandi maestri? Ciò costituisce un punto importante nella fase di chiarificazione, perché se si riesce a ricordare posizioni simili, verificatesi in partite precedenti, allora è più facile

esprimere una valutazione appropriata ed elaborare un piano di gioco corretto, o analizzare varianti.

Tale modo di mettere a profitto l'esperienza accumulata è ottimo per risparmiare tempo di riflessione ed evitare anche errori e piani errati.

Questo momento di riflessione, che chiameremo "fase di chiarimento", è molto importante. Il ruolo principale viene giocato dalla conoscenza e dall'esperienza del grande maestro. Naturalmente anche la memoria ha la sua parte nell'aiutarci a ricordare mosse giocate tanto tempo prima. Si trovano esempi importanti di questa tecnica nelle partite di Alekhine e Botvinnik, che la sfruttarono per produrre veri e propri capolavori.

Basandosi su queste analisi preliminari, il grande maestro passa poi a valutare la posizione. Egli non solo deve risolvere il problema-chiave di "individuare chi sta meglio", ma deve anche studiare la posizione nei minimi dettagli. Noterà la presenza e il valore relativo delle varie linee aperte, tenendo presente il fine principale: occupare una linea o una diagonale, chiuderne invece un'altra per neutralizzare l'azione delle forze avversarie. Analizzerà quali importanti avamposti occupare con i cavalli, e da quali invece scacciare la cavalleria avversaria. Valuterà quali sono i propri pedoni deboli e quali quelli dell'avversario, o anche dove poter creare dei pedoni passati. In modo più istintivo che cosciente, egli stabilirà dove c'è cooperazione tra i pezzi, sia i propri che quelli del nemico.

Dirà tra sé e sé: "Qui ho piazzato bene i pezzi, lì li devo meglio coordinare".

A Smyslov non sarà difficile stabilire chi controlla il centro e come su di esso influisce questo o quel pezzo. In seguito, valuterà la catena di pedoni e cercherà di capire dove è possibile avvanzarli. Dopo tutto ciò sarà in grado di stabilire chiaramente chi è in vantaggio, chi ha l'iniziativa, chi deve attaccare, chi deve difendersi. Deciderà dove, con il Bianco, attaccare se il Nero si limita a una difesa passiva, o invece cercare un contrattacco sul fianco. Oppure, sarà il Nero a reagire nel centro (un grande maestro sa molto bene che la migliore risposta ad un attacco laterale è quella di contrattaccare nel mezzo della scacchiera).

Alla fine può anche darsi che la posizione sia tale da far decidere a Smyslov di manovrare tranquillamente, allo scopo di provocare debolezze nel campo avversario.

Questo è il modo in cui un grande maestro, nel corso di una partita di torneo, procede nel valutare una posizione. Certo, non possiamo essere sicuri che egli affronterà gli elementi di una posizione nell'ordine che abbiamo detto. Probabilmente lascerà alla propria intuizione molto di quello che abbiamo teorizzato, ma in un modo o nell'altro tutti i problemi saranno considerati e risolti.

Quanto tempo richiede questo processo? Naturalmente ciò dipende dall'abilità del grande maestro e dalle caratteristiche proprie di ciascuna posizione. C'è anche da considerare il fattore del temperamento. E' noto che alcuni giocatori analizzano con una calma misurata; in altri predomina l'intuizione sviluppata tramite la pratica analitica. Valutare una posizione è fondamentale e per questo ci si impegna tanto tempo. Soltanto quando Smyslov avrà esaurito

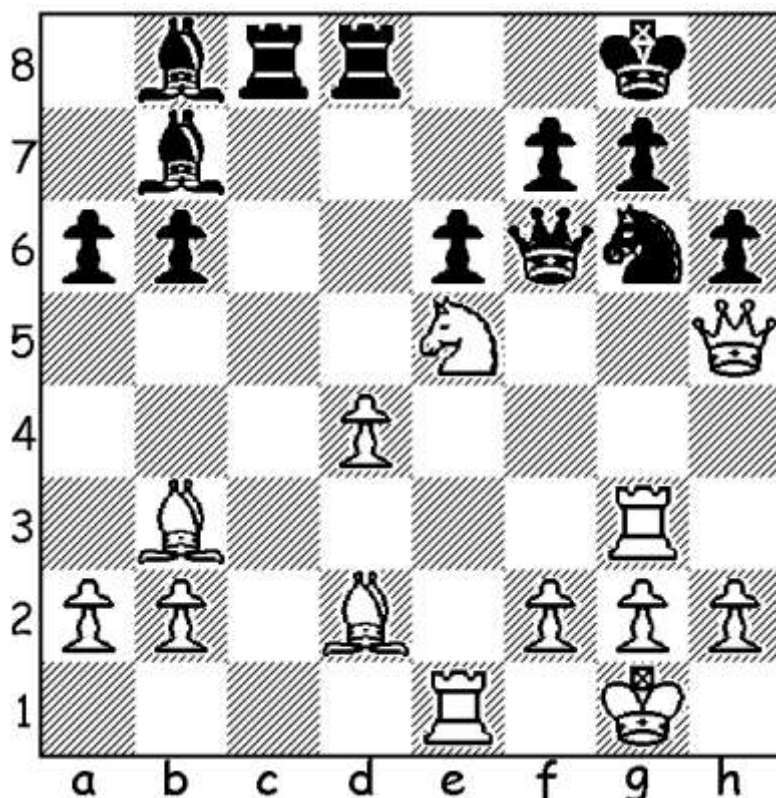
questa fase preliminare passerà ad elaborare un piano. La direzione dei pensieri di uno scacchista è governata principalmente dalle caratteristiche di una data posizione, ma non poca importanza deve essere attribuita al carattere dello stesso giocatore. Petrosian tenderebbe probabilmente a difendere i suoi punti deboli; Tal, al contrario, alla possibilità di preparare un sacrificio.

Così, in un modo o nell'altro, il nostro grande maestro deciderà le linee-base del piano: dove dirigere i suoi pezzi, cosa attaccare e, in caso di necessità, come difendersi. In aggiunta a questo piano teorico egli ne avrà uno più contingente e più pratico, che gli permetterà di decidere le sue prossime mosse: occupare questa casa, cambiare quel pedone e così via. Egli valuterà anche il piano del suo avversario e come poterlo contrastare.

Fino a questo punto i pensieri del nostro grande maestro si sono basati su idee generali e principi strategici. Adesso inizierà a cercare le migliori mosse possibili. Una volta individuatele, penserà al modo di inserirle nel proprio piano. Poi inizierà ad analizzare molte varianti. Per ognuna delle mosse prese in esame egli prevederà la risposta dell'avversario, la propria migliore risposta a questa, e così via. Solo dopo aver terminato questo faticoso compito, di carattere puramente analitico. Smyslov muoverà un pezzo e bloccherà il proprio orologio. Pensiamo ad altro, la mossa è fatta !

ANALISI DELLE VARIANTI

di Alexander Kotov



L'attacco del Bianco sull'ala di Re appare estremamente minaccioso, e naturalmente il giocatore che aveva il Bianco tentò di trovare un modo concreto per sgominare il Re nemico, e ottenere un vantaggio decisivo. Non è difficile rendersi conto che questo obiettivo implica un sacrificio.

“Devo sacrificare”, disse a se stesso il maestro. “ma quale pezzo ? Ci sono molte possibilità: 26. Axh6 26. Cxg6 26. Cg4 e poi Cxh6+. Che giocare ? Analizziamo 26. Cxg6 Axc3 27. hxg3 fxg6 28. Txe6 gxh5 29. Txf6+ Rh7. Una volta sacrificata la qualità, con il pedone d4 debole, l’alfiere del Nero diventa forte. No, non va bene. Che succede dopo 26. Axh6 ? diamo un’occhiata 26. .. gxh6 27. Dxh6 Axe5 28. Txe5 Dg7 29. De3 (se 29. Txc6 Dxc6!) 29. .. Ad5 e il Bianco non ottiene nessun vantaggio concreto. Forse 26. Cg4 è più forte ? dove va la Donna nera? In f5 no, a causa di 27. Cxh6+ gxh6 28. Dxf5 exf5 29. Txc6+ Rh7 30. Txc6+ Rg7 31. Th4. Con due pedoni in più il Bianco sta meglio. Neppure 26. .. Dxd4 salva il Nero, perché seguirebbe 27. Cxh6+ gxh6 28. Txc6+ oppure 28. Txe6! E il Nero non ha difesa.

Quindi 26. Cg4 è buona? Ma che succede se il Nero gioca 26. .. Dh4? Allora 27. Cxh6+ Rf8! No, il Bianco non può permetterlo, poiché dopo il cambio delle Donne tutti i suoi pezzi sono in presa. 26. Cg4 non va. Analizziamo di nuovo le prese in h6 e in g6”

Ancora una volta i suoi pensieri si concentrarono sulle diverse continuazioni di queste due mosse, di nuovo, i risultati non soddisfecero il nostro maestro. Ritornò a considerare 26. Cg4, ma ancora non vide la possibilità di vincere. Quante volte saltò da una variante all’altra, oppure pensò a questo o a quel modo di vincere, solo lui lo sa. Ma il problema del tempo diventò sempre più pressante, e decise infine di fare una “mossa sicura”, che non richiedeva una vera analisi: 26. Ac3.

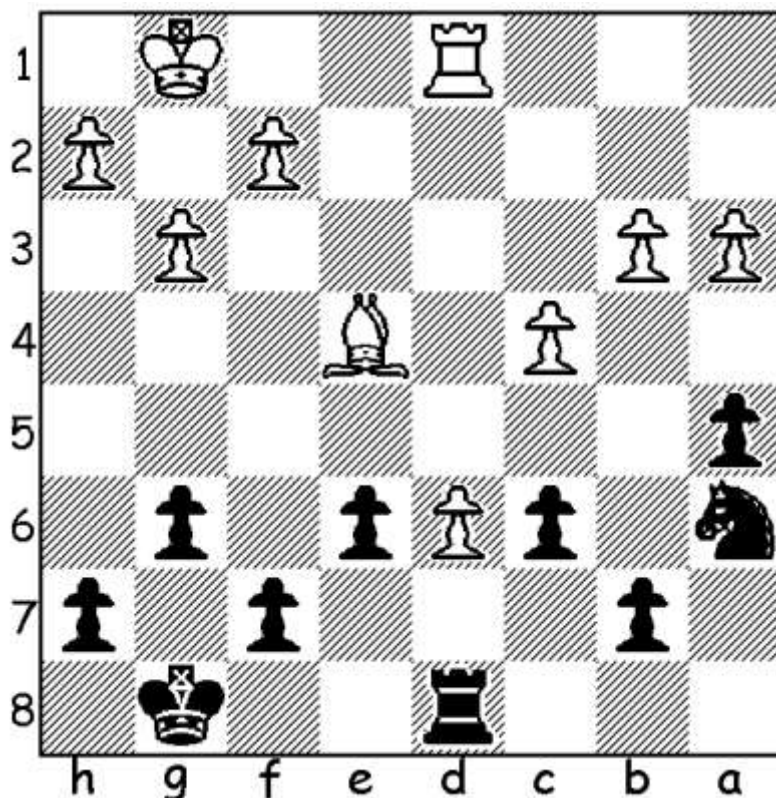
La peggiore: il Nero rispose con la decisiva 26. .. Cf4, e dopo 27. Dg4 h5 28. Dd1 h4 il Bianco dovette abbandonare.

Notate che il Bianco sbagliò a non prendere in considerazione 26. Cg4, dato che dopo 26. .. Dh4 27. Cxh6+ Rf8 28. Dxh4 Cxh4 29. Cxf7 Rxf7 30. Axe6+ Rf8 31. Tg4 Cxc2 32. Ab4+ Ad6 33. Axd6+ Txd6 34. Axc8 Cxe1 35. Axb7 il Bianco dovrebbe vincere.

Vi ricordate situazioni simili capitatevi durante un torneo? Sicuramente si!

Vediamo quindi come imparare ad analizzare mosse possibili con la massima efficacia.

Questa è l'ultima partita seria da me giocata. L'incontro Casalpalocco – Frascati Scacchi per la promozione in serie B. La realtà è molto dura.



Posizione dopo 28. Td1, il B ha 20' e il N ha 40' per le mosse fino alla quarantesima

Sono trascorse 2 ore e 30 dall'inizio dell'incontro, e il risultato è di 0 a 0 – si capisce che i giovani Daniela e Valerio stanno meglio e Luca sta in posizione critica.

Il N sa di stare meglio e continua con 28. ... Cc5 29. Ac2 b6 30. b4 axb4 31. axb4 Cb7 (meglio Ca6) 32. d7 e finalmente il N si accorge che il C non ha case di fuga, 5 minuti per trovare una risposta

Valerio vince, siamo più tranquilli!

32. .. Tb8 33. Ae4 Ced8 34. b5 c5 35. Td6 Rf8 36. Tc6 Tb7 37. Tc8 Txd7 38. Tb8 Td6 39. Ac6 Re7

Luca, grazie al poco tempo dell'avversario, guadagna il punto intero. 2 a 0 !

40. Txb6 Cxc6 (errore, meglio Td4) 41. bxc6 Td1

Daniela minaccia il perpetuo!

42. Rg2 Rd6 (obbligata se Td4 43. c7 Rd7 44. Tc6! Rc8 45. Txc5) 43. Tb7 Rxc6 44. Txf7 Td4 (ultimo errore, meglio Td7 e parità) 45. Txb7 Txc4 46. Th6 da adesso il B sta meglio e finirà per vincere.

Daniela pareggia, siamo in serie B!

Sicuramente il risultato degli altri non è influente, anzi, ha sicuramente cambiato i miei pensieri che in una partita individuale (non a squadre) avrebbero dovuto essere tutti protesi all'unico fine : provare a vincere !

Qualche giorno dopo, nel dormiveglia, ritornando con la mente alla posizione ho trovato la mossa vincente 28. .. f5!!

Infatti dopo 29. Ac2 c5 seguirà Rf7 - e5 - Re6 e dopo la caduta del pedone d6 il gioco è fatto.

Meglio 29. Ag2 Rf7 seguirà ancora una volta l'attacco al pedone d6 che sembra resistere, ma è solo il N ad avere possibilità di vittoria.

CONCLUSIONI

Il giocatore di scacchi continua a pensare anche a partita conclusa al miglioramento del suo gioco, in realtà io per stanchezza, dopo tre ore di gioco e la tensione per la partita decisiva per la promozione in serie B ho ceduto. Mentre a mente fredda e senza l'assillo del tempo e della tensione per il risultato, rilassato, ho trovato una mossa facile che però mi era sfuggita durante la partita.

Il difficile è pensare e muovere con i propri pezzi, molto facile sacrificare i pezzi e il risultato di altri, mentre è alquanto complicato prendere decisioni e assumersi responsabilità.

Questo è il gioco degli scacchi un esercizio mentale che ci piace, azioni – reazioni – responsabilità, un gioco che tiene la mente occupata anche a partita finita.