

TAVOLA DELLE LEGGI

In realtà non esistono leggi o regole nell'arte degli scacchi, ma linee guida o suggerimenti, che nella maggioranza dei casi possono portare vantaggio (notate i condizionali).

Questa è una breve raccolta, non esaustiva

1 GENERALITA'

- 1.1 Ricorda che anche l'avversario ha paura di te, ma non sottovalutarlo.
- 1.2 Convinciti che vuoi giocare bene, puoi giocare bene, giocherai bene.
- 1.3 Stai facendo un torneo per vincere, non per giocare.
- 1.4 Se non si giocano colpi veramente errati, si otterranno risultati lusinghieri, con molte vittorie e qualche nulla, in testa alla classifica

2 ISTRUZIONE

- 2.1 Conoscere i finali di pedoni, per tendere a strutture che diano quelle posizioni.
- 2.2 Non ricordare le mosse, ma capire le idee.
- 2.3 Studiare e ristudiare i tranelli e i relativi concetti.
- 2.4 Programma di allenamento: visualità della scacchiera, finali di re e pedone, tranelli.
- 2.5 Imparare a memoria il repertorio delle aperture, le 4 partite scelte del repertorio e le varianti
- 2.6 Conoscere i finali di torre e pedoni, metà di tutti i finali
- 2.7 Fino alla prima nazionale, tattica nelle aperture, tattica nel mezzo di partita, tattica nel finale

3 STRATEGIA

- 3.0 Vista una mossa buona, cercare una mossa migliore, e giocarla.
- 3.1 Accumulare piccoli vantaggi posizionali, pezzi più attivi, re meglio protetto, maggioranza di pedoni, pedone passato, pedoni raddoppiati in campo avverso, da trasformare in vantaggi materiali
- 3.2 Forzando in una posizione equilibrata si rischia la disfatta, evitarlo. La maggior parte delle catastrofi segue la ricerca prematura di un guadagno materiale, tralasciando lo sviluppo armonioso dei pezzi
- 3.3 Se in vantaggio materiale, scambiare liberamente per evidenziare il vantaggio, ma solo i pezzi non utili dinamicamente
- 3.4 Apertura:
 - occupare il centro, fisicamente e controllando le caselle d4-d5, e4-e5
 - sviluppare rapidamente e armoniosamente i pezzi (sui due fianchi), nell'ordine, cavalli (verso il centro), alfieri su una diagonale, torri su colonne "c" e "f" (a meno di un attacco prematuro in seguito a gioco inesatto dell'avversario)
 - mettere in sicurezza rapidamente il proprio Re con l'arrocco (si mette anche in gioco una torre)
 - non indebolire l'arrocco avanzando i pedoni in difesa, ma utilizzare i pezzi
 - evitare di muovere due volte lo stesso pezzo (solo nelle partite aperte)
 - evitare di mettere in gioco troppo presto la regina, che l'avversario attacca con guadagno di tempo
 - migliorare continuamente la posizione dinamica dei pezzi, cominciando da quelli di maggior valore
 - appropofittare di tutte le occasioni tattiche, se decisive e non in contraddizione totale col piano strategico
 - cercare di mantenere il re avversario al centro
- 3.5 Protezione:
 - un pezzo non protetto da pedoni è in pericolo
 - se un pezzo ne protegge due, quando cade è pericoloso
 - proteggere sempre con il pezzo di minor valore
- 3.6 Aprire il gioco solo dopo lo sviluppo e la mobilitazione di tutti i pezzi
- 3.7 Il valore dinamico di un pezzo è maggiore più caselle controlla, in particolare in centro.
- 3.8 Una collaborazione armoniosa di tutti i pezzi e una buona struttura di pedoni, costituiscono gli elementi essenziali di una buona strategia, appoggiata a una tattica adeguata.
- 3.9 Se si mira alla patta, ricordarsi che uno o due cavalli non bastano a vincere, con alfieri di colore opposto è sempre patta. E che un FIDE non guadagna niente a vincere con un ELO.

- 3.10 Non fare mai una mossa senza un obiettivo.
- 3.11 Nel mediogioco i principi generali hanno meno importanza di un obiettivo di attacco contro il quale lanciare tutte le forze disponibili.
- 3.12 Solo il debole si affida al caso.
- 3.13 Con un vantaggio di spazio, impedire all'avversario di liberarsi del suo spazio ristretto.
- 3.14 L'apertura delle linee giova solo alla parte più forte. Nelle posizioni inferiori è incauto al massimo grado per il difendente permettere l'apertura di linee.
- 3.15 C'è un momento nel quale la posizione va rivista dal punto di vista della possibilità del finale.
- 3.16 Creare un pedone passato sul lato opposto dell'arrocco avversario.
- 3.17 In partita aperta, non muovere due volte lo stesso pezzo.
- 3.18 Sviluppare i pezzi in case non attaccabili da pedoni.

4 TATTICA

- 4.1 Che il pedone catturi verso il centro, a meno che non ci siano ragioni migliori (Ruy Lopez)
- 4.2 Non semiaprire colonne alla torre avversaria, come la "c" nella siciliana
- 4.3 Matto con Regina o Torre:
 - Limitare l'azione del re solo, avvicinarlo fino all'opposizione, portarlo su una banda laterale
- 4.4 Dopo lo scambio delle regine, Re al centro, se non ci sono minacce serie dalle torri o da coppia di alfieri.
- 4.5 Tranelli: diffidare dei pezzi offerti in presa!!
 - Cave Danaos, nessuno regala niente. Calcolare le conseguenze di una cattura, per scoprire i tranelli anche un solo pezzo, torre, regina, alfiere, cavallo (matto affogato) possono dare matto, se in un angolo conoscere a memoria matto di Legal, dal bianco e dal nero, e averlo capito.
- 4.6 Nei finali l'alfiere è preferibile al cavallo nelle posizioni aperte, se ci sono gruppi di pedoni entrambi i lati. Viceversa se la lotta è su un solo fianco, e in una posizione chiusa.
- 4.7 Migliore posizione dei pezzi:
 - Regina in attacco
 - Torri su colonne aperte o semiaperte, in settima traversa, o, nei finali (principio di Tarrasch) dietro i pedoni passati sia propri che dell'avversario
 - Alfieri sulle diagonali aperte, accoppiate. Non dietro i propri pedoni
 - Cavalli al centro della scacchiera, sulle case deboli dell'avversario, a bloccare un pedone libero
 - Re in un posto sicuro, ottenuto con l'arrocco e la protezione di pezzi leggeri. Al centro nel finale.
 - Pedoni in case di colore diverso da alfiere avversario
- 4.8 Attenzione alle caselle deboli in 3a e 4a traversa, non difendibili dai propri pedoni.
- 4.9 Non esitare a sacrificare un pedone per rimettere in gioco un pezzo isolato
- 4.10 Avanzando un pedone, l'indebolimento che ne risulta deve essere compensato dalla sua azione offensiva.
- 4.11 Qualsiasi avanzamento di pedoni ne indebolisce la struttura. La migliore struttura è la falange
- Funzione dei pedoni: formare un centro, proteggere il re, provocare attacchi e rotture, assicurare promozioni
- 4.12 Presupposti per demolire un arrocco con sacrificio di alfiere in h7:
 - 1 arrocco corto con debolezza de pedone h7 difeso solo dal re
 - 2 alfiere campochiaro su diagonale sgombra b1-h7
 - 3 cavallo in grado di raggiungere impunemente g5
 - 4 donna su diagonale d1-h5
 - 5 pedone bianco in e5 ad impedire la fuga del re via d6
 - 6 alfiere camposcuro o pedone h4 che proteggono g5
- 4.13 Nel finale di re e pedone, se il re solo è davanti al pedone e può mantenere l'opposizione la partita è nulla
- 4.14 Per sfalsare un tempo, manovra a triangolo (opposizione a L)
- 4.15 Sforzarsi di trasposizioni in finali teorici che si conoscono.
- 4.16 Le trappole possono essere vincenti, ma nella maggioranza dei casi portare a una situazione penosa SE l'avversario non ci cade.
 - Cautela nello scegliere solo quei sacrifici di ESCHE, che se non accettati lascino ancora giocabile la partita.
- 4.17 Quando Cavallo protegge Torre o Torre protegge Alfiere, un re che li accosta entrambi guadagna un pezzo
- 4.18 Punti adatti a tranello sono f7 e h5, per scacco di scoperta o doppio scacco.
- 4.19 Se in difficoltà, non esitare a scambiare possibilmente pezzi cattivi con quelli buoni dell'avversario.
 - Non operare cambi se l'avversario opera in un campo ristretto
- 4.20 Un giocatore astuto, grazie alla sua abilità tattica, riuscirà a salvare molte partite perse.

- 4.21 Con una esca conciliante, l'attaccante è soddisfatto di questa cosa certa, e rinuncia al suo attacco, per scoprire che il piccolo vantaggio materiale è insufficiente.
- 4.22 Un buon sacrificio, è un baratto molto vantaggioso, come il commercio coi selvaggi.
- 4.23 Inchiudatura
 Il pezzo inchiudatore è attivo, in grado di interrompere l'attacco in ogni momento.
 Inchiudatura è fantasma con Ag5. Se Cd5, Cxd5 guadagna un pezzo.
 Schiodare senza cedere la protezione del pezzo inchiudato.
 Inchiudatura è efficace solo se il pezzo che inchiuda è di minor valore del pezzo mascherato, in particolare Se quel pezzo non protegge il pezzo inchiudato.
- 4.24 Principio di Capablanca: con due pedoni contro uno, avanza prima quello sulla colonna libera
- 4.25 Liberarsi del proprio alfiere cattivo, contro quello buono e attivo dell'avversario
- 4.26 Muovere Donna senza ostruire pezzi
- 4.27 Evitare impediture
- 4.28 Finale: Re entro quadrato pedone avversario
 Re davanti pedone avversario
 Re in opposizione

5 CONDUZIONE DEL TORNEO

- 5.1 Nel torneo, pasti 3 ore prima, un'ora dedicata alla preparazione tattica. Non giocare partite amichevoli.
 Non interessarsi della scacchiera vicina. Buone condizioni fisiche.
- 5.2 Impiego del tempo:
 15 minuti per le prime 10 mosse
 1 ora per le successive 20
 tenersi 15 minuti di margine per la fine
- 5.3 prima di muovere:
 analizzare l'ultimo colpo dell'avversario, le minacce e le debolezze, e eseguire mosse che parano le minacce e sfruttano le debolezze
 assicurarsi :
 di non avere pezzi in presa o, muovendo, di metterli in presa (direttamente o di scoperta)
 di non finire a attacco doppio di cavallo (forchetta), di pedone, di donna , di re
 di non finire allineati di alfiere o di torre (infilata)
 di non essere soggetto a uno scacco di scoperta con cattura di un pezzo
 attenzione a attacchi doppi, inchiudature, tranelli tattici, minacce di matto
 attenzione ai pezzi non protetti
- 5.4 Valutare oggettivamente la posizione: confronto situazione materiale, sicurezza del re proprio e avverso, minacce tattiche, pezzi su colonne e righe (dinamicamente), struttura dei pedoni e caselle deboli (in terza e quarta riga, non controllate da pedoni), qualità dei pedoni che formano la struttura
- 5.5 Profilassi. Evitare debolezze dall'inizio nella struttura dei pedoni. Se c'è un buco nel tetto, dovete aspettarvi che entri la pioggia.
- 5.6 Calma. Eccitazione, paura o altro, non permettono di ragionare in modo appropriato.
- 5.7 Problemi di difesa. Dovuti a presunzione (dopo aver dominato il gioco), avidità (arraffare un pedone), problemi di tempo, disfattismo (vedere il matto e demoralizzarsi).
- 5.8 Quando il proprio orologio è fermo, si scruterà la scacchiera alla ricerca di piani alternativi o possibilità nascoste, badando a controllare sentimenti contrastanti la concentrazione.
- 5.9 Procedura
- | | |
|---|--------|
| 1 fare un movimento fisico, alzare ed abbassare braccia | 5 sec |
| 2 guardare la scacchiera con Chess Vision | 10 sec |
| 3 Capire la minaccia avversaria | 20 sec |
| 4 scrivere la mossa dell'avversario | 5 sec |
| 5 se l'avversario ha fatto una minaccia seria, rispondere. Altrimenti calcolare una sequenza tattica. Se non c'è, preparare un piano. | |
| 6 scrivere la propria mossa | 5 sec |

7 immaginare la posizione dopo la mossa prevista. Se non si vedono problemi, farla e fermare l'orologio

8 assicurarsi di avere fermato l'orologio tempo totale 125 secondi

Spiegazione di 5: piani semplici, migliorare la mobilità dei pezzi, impedire all'avversario l'arrocco, scambiare pedoni, mantenere le regine.

A livello circolo, spendere tempo a piani complicati è spesso controproducente, perché certamente l'avversario farà un errore tattico che cambierà drasticamente il piano.

5.10 Se avversario disturba, chiamare arbitro

5.11 NON muovere in fretta, specie se in vantaggio e/o sembra che l'avversario abbia fatta una mossa stupida.

5.12 Quando si cattura, NON in fretta, essere certi di catturare col pezzo giusto.

5.13 Ogni decisione comporta un certo rischio, se tutti rischi venissero eliminati, saremmo un nemico battuto fin dall'inizio, tutte le mosse sarebbero timide e deboli. Se hai paura dei lupi, non andare nel bosco.

5.14 Se non approfittiamo delle opportunità, esse scompariranno. Un vantaggio non sfruttato è sprecato.

5.15 Una svista, un errore, una mossa debole, vanno colte all'istante, una mossa dopo l'opportunità sarà andata.

5.16 Inseguendo pazientemente un obiettivo oscuro e distante, un giocatore cade spesso in una trappola.

5.17 Minacce oscure, fittizie, latenti, che possono approfittare di un momento di disattenzione. Allo scopo di impaurire l'avversario nervoso il quale perde fiducia a causa della sua ansietà verso minacce immaginarie.

5.18 Quando ci sentiamo persi, tentiamo di porre molteplici problemi all'avversario.

5.19 E' difficile accorgersi che ci sono vantaggi ingannevoli e falsi.

5.20 Difensore arrocca dopo l'attaccante

5.21 Saper perdere con dignità (è questione di percentuali di probabilità)

5.22 Uno scacco non conclusivo è inutile

6 CONSIDERAZIONI SUI PEZZI.

6.1 Il cavallo può dare scacco:

in 1 mossa se il re è su casa dello stesso colore adiacente

in 2 mosse se il re è sulla casa di colore opposto adiacente

in 3 mosse se il re è su casa dello stesso colore in diagonale con uno spazio vuoto

6.2 Il cavallo può fare forchetta a tutte le caselle dello stesso colore che si trovino fino a 4 passi di distanza, tranne quelle in diagonale a due passi. Attenzione ai pezzi indifesi.

6.3 Il cavallo può attaccare senza essere a sua volta attaccato contemporaneamente. Miglior traversa la 5

6.4 Re. Nel finale (soltanto) portarlo rapidamente al centro.

6.5 Il re non deve essere lasciato in condizione di stallo, senza mosse disponibili. In questo caso evitare apertura di colonne e soprattutto diagonali.

6.6 Piazzare l'alfiere davanti ai pedoni, al centro, attaccando entrambi i lati.

6.7 Nel finale, due alfieri sono più forti di due cavalli.

6.8 Posto giusto della Donna, come dei cavalli, è davanti ai pedoni al centro, abbisogna di spazi aperti.

6.9 Il rimedio per rimediare alla debolezza del pedone arretrato è avanzarlo.

6.10 Una struttura di pedoni è mal predisposta ad attacco proveniente dal lato.

6.11 Non si deve senza la dovuta attenzione catturare un pedone lasciato in presa da un avversario astuto.

6.12 Prevedendo un'avanzata di pedoni, privare quella parte di pezzi.

6.13 Se un pezzo è mal posizionato, prima di ritirarlo con la perdita di un importante tempo, si deve cercare di ottenere qualche vantaggio dalla sua posizione presunta sfavorevole.

6.14 Il cavallo muove in un numero di mosse dispari su 8 case di colore diverso, e pari su case dello stesso colore

6.15