

MANUALE DEGLI SCACCHI per pigroni

1) Nell'apertura rispettare rigorosamente le regole d'oro:

- (i) controllo del centro,
- (ii) non perdere tempo (non muovere due volte lo stesso pezzo),
- (iii) sviluppo dei pezzi (anche nel centro partita),
salvo quando v'è certezza di guadagno di pezzo superiore a un pedone.

Non lasciarsi sedurre da un'idea diversa per nessuna ragione. Evitare le inchiodature. Non portare la donna al centro, dove può essere attaccata, e svilupparla dopo i pezzi minori. Arrocco come mossa sia difensiva che di sviluppo.

2) Subito dopo l'apertura formulare un piano di gioco; mai fare una mossa non inserita in un piano.

3) Flessibilità (il proprio piano acceca, anche con riferimento all'immaginazione delle possibili repliche avversarie): essere sempre pronti ad uscire dal proprio piano:

- (i) per opportunità tattica o cambio di piano (dovuti ad errore avversario);
- (ii) per le minacce avversarie.

4) Nell'analisi delle mosse proprie e avversarie prendere in esame anche le posizioni meno evidenti e meno "naturali" (= si escludono solo le case occupate da pezzi del giocatore cui tocca la mossa), con inclusione del sacrificio (soprattutto contro l'arrocco). Regola del *pizzicotto!* (prima di muovere darsi un pizzicotto per chiedersi: "*sono proprio sicuro di voler fare questa mossa?*").

5) Ricordarsi:

- (i) di effettuare mosse attive;
- (ii) dell'analisi in trasparenza.

6) Ricordarsi di cercare una posizione strategica (case deboli e forti; alfiere cattivo; alfiere in fianchetto; raddoppio torri; comunicazione tra i pezzi); formulare obiettivi; vedere le "posizioni desiderate" (quelle che darebbero un sicuro vantaggio) anche se non subito raggiungibili.

7) Ricordarsi di guardare tutta la scacchiera. In particolare, quando sta all'avversario, accendere il *radar*: non solo calcolare mosse, ma anche scandagliare la posizione in termini strategici (colonne; diagonali; analisi in trasparenza; posizioni desiderate; possibili temi tattici futuri; ecc.).

8) Analisi post apertura alla ricerca delle debolezze e del piano di gioco:

- (i) struttura dei pedoni e in particolare del centro;
- (ii) posizione del re;
- (iii) chi trae vantaggio dal cambio dei pezzi e/o delle donne;
- (iv) numero e struttura dei pezzi, della loro comunicazione e attività.

9) Ricordarsi:

- (i) delle forchette di pedone e dei doppi di cavallo;
- (ii) delle diagonali controllate dagli alfieri (attenzione in particolare agli alfieri lontani);
- (iii) delle inchiodature e delle infilate (su re e donna);
- (iv) delle mosse intermedie che confutano un attacco (con un attacco o la sua minaccia);
- (v) del sovraccarico di un pezzo.

10) Un attacco viene contrastato:

- (i) spostando il pezzo attaccato;
- (ii) contrattaccando;
- (iii) frapponendo un pezzo difensore;
- (iv) catturando il pezzo attaccante;

[(iii) e (iv) impossibili se attacco doppio]. Attenzione agli attacchi di scoperta.

11) Riguardo al finale:

- (i) nel mediogioco studiare la posizione anche in funzione del finale;
- (ii) nel finale re attivo (al centro) e attenzione:
 - (a) non solo alla promozione del pedone ma anche alla “rete di matto”;
 - (b) al tema dello stallo;

12) In posizione vincente studiare bene la possibilità del matto prima di scegliere la soluzione “facile” della promozione o del guadagno di pezzi. In posizione che appare vinta, alzarsi e fare un supplemento di analisi prima di muovere.

13) Il turbamento da errore: toglie lucidità e ne fa compiere altri. Rimedi: pensare di più; respiri profondi; alzarsi in piedi; avere consapevolezza del problema. Analoga l'eccitazione data da errore avversario.

14) Mai dare per vinta, o per persa, una partita. Mai giudicare scarse le risorse dell'avversario.

15) Ricordarsi di pensare a questi principi: adottare atteggiamento meta-scacchistico, autoconsapevole!! Motto: “astrazione” + *pizzicotto* (pro mossa diversa; pro ricordo dei principi).

Lorenzo Scarpelli