

# La scuola di scacchi del Circolo scacchistico vicentino "Palladio"

## Il programma del corso avanzato

### *1. Attacco al re! La calamita.*

Tramite sacrificio di materiale, una parte attira il re avversario in una casa in cui sarà più facile dargli matto.

### *2. Il pedone passato*

Esponde il concetto di pedone passato e dà indicazioni sia sul modo di sfruttarlo (eliminazione dei difensori), sia sul modo di contrastarlo (occupazione o controllo della casa che sta davanti al pedone passato).

### *3. Principi base dell'apertura*

Per giocare correttamente l'apertura è indispensabile conoscere i principi classici: controllo o occupazione del centro, rapido sviluppo, sicurezza del re e, in più, lotta per l'iniziativa.

La lezione mostra vari esempi tratti dalle aperture principali, oltre ad alcune partite brevi dove gli errori in apertura sono puniti immediatamente.

### *4. Tecniche di visualizzazione*

Una buona visualizzazione è indispensabile per giocare bene a scacchi. La prima parte della lezione è svolta in forma di esercizio e la visualizzazione degli allievi sarà messa in moto dalla necessità di analizzare alcune posizioni interessanti. Nella seconda parte saranno spiegati tre tipi di esercizio per migliorare la visualizzazione, due dei quali possono essere praticati dall'allievo in qualsiasi condizione e senza necessità (o quasi) di ausili didattici.

### *5. Pedoni deboli*

Introduce il concetto di pedoni deboli e mostra come la debolezza dipenda, oltre che dalla struttura, anche dalla posizione (presenza di pezzi o meno) e, più in generale, dalla capacità dell'avversario di sfruttarla.

Ad un pedone debole corrisponde spesso una casa forte dell'avversario.

### *6. Sfruttare il vantaggio di materiale nel finale*

Mostra come vincere un finale di torri quando si hanno uno o due pedoni in più. L'attività e la coordinazione dei pezzi e la limitazione dei pezzi avversari sono i fattori prioritari per avere successo nel finale.





### *7. Attacco al re! Temi di matto*

La lezione mostra le fasi dell'attacco al re: 1) individuazione del buco potenziale nell'arrocco avversario; 2) eliminazione del difensore; 3) assalto finale con tutti i pezzi necessari/disponibili.

### *8. Torri in settima: guai in vista!*

La lezione mostra la potenza della coppia di torri una volta arrivate nella settima traversa (la seconda, se le torri sono quelle del Nero).

Qualche volta le torri (e quasi sempre se la torre è una sola) hanno bisogno di aiuto da un pezzo amico o, perché no, anche da un pezzo avversario che limiti le possibilità di movimento del suo re.

Numerosi esempi di combinazioni di matto o per guadagnare materiale e schemi da imparare a memoria

### *9. Finali di pedoni: principi generali*

La lezione mostra come la conoscenza dei concetti elementari di *quadrato* e di *case chiave* aiuti a formulare piani nei finali di pedoni. Verranno discussi e visti nella loro applicazione pratica altri concetti d'uso generale nei finali, come l'attività del re e il pedone passato (semplice, sostenuto, lontano).

### *10. Materiale vs tempo*

Sulla scacchiera si verificano situazioni in cui il vantaggio di tempo (sviluppo) surclassa quello di materiale. Spesso questo succede quando le posizioni sono aperte. Nei finali il vantaggio di tempo assume un peso ancora maggiore per determinare la vittoria.

### *11. Finali di pedoni: spinte di rottura tipiche*

Quando più pedoni si fronteggiano, la parte che è in vantaggio di spazio può sacrificarne uno o due per ottenere la promozione. La lezione spiega la tecnica e le posizioni tipiche.

### *12. Strutture pedonali, tensione e creazione di debolezze.*

La struttura pedonale, cioè come sono disposti i pedoni, determina, fra le altre cose, la forza o debolezza delle case. I pedoni fanno da scudo al re, sostengono i pezzi e restringono la mobilità dei pezzi avversari. Quando i pedoni entrano in contatto con pedoni avversari, si determina una *tensione*. La lezione affronta la questione di quando mantenere e quando rilasciare la tensione e, più in generale, di come creare debolezze all'avversario usando pedoni contro pedoni (spiazzamento, creazione di pedone isolato o di pedoni doppiati). Si vedrà anche come l'attività dei pezzi possa compensare in modo più che adeguato una struttura pedonale inferiore. I due fattori hanno però vita diversa: l'attività dei pezzi è un fattore dinamico, e perciò temporaneo, mentre la struttura dei pedoni è un fattore statico, cioè di lunga durata.

### *13. La corsa dei pedoni*

Quando entrambi i giocatori hanno un pedone passato, la sorte è decisa (quasi sempre) dalla velocità con cui i rispettivi pedoni possono arrivare a promozione. Ma ci sono situazioni estreme in cui arrivare per primi non basta.

### *14. Finali di torri e pedoni: la settima traversa*

Nimzowitsch ha scritto che una torre che controlla la settima traversa è un pezzo molto potente. Il controllo assoluto della settima traversa (cioè di tutte le case della traversa) dà un vantaggio enorme e per ottenerlo si può anche sacrificare materiale. Ancora una volta l'attività della torre è più importante giustifica il sacrificio di 1 o 2 pedoni. Gli esempi della lezione riguardano i finali di torre e pedoni.

### *15. Strutture di pedoni conseguenti alle principali aperture*

In apertura pezzi e pedoni devono collaborare. I pedoni garantiscono ai pezzi lo spazio per muoversi: liberano la strada per uscire dalla posizione di partenza e difendono il territorio dai pezzi nemici. I pezzi collaborano con i pedoni nel controllo del territorio e nella difesa.

Ancora una volta determinante è il controllo del centro, sia che venga realizzato tramite i pedoni, sia che venga fatto con i pezzi e con attacchi laterali dei pedoni. Nel caso in cui nel centro si contrappongano pedoni a pedoni, saper mantenere la "tensione" e saper valutare correttamente quando scioglierla e cambiare struttura è un'abilità da acquisire.

La lezione contiene cenni sul concetto di avamposto.

### *16. Finali di torre contro pedone*

Nei finali in cui una parte ha la torre e l'altra ha il pedone, ci sono regole generali da applicare (collaborazione fra re e torre) e posizioni specifiche che bisogna conoscere assolutamente.

La lezione dà indicazioni di gioco sia per la parte in vantaggio, sia per quella che difende

### *17. Case forti (e avamposti)*

La lezione fornisce esempi di case forti e della loro occupazione con un pezzo, in particolare con il cavallo. Gli allievi dovranno sperimentare la conoscenza acquisita giocando contro l'istruttore posizioni assegnate.

### *18. Calcolo e visualizzazione applicati alla difesa.*

La lezione mostra esempi di difesa contro minacce di matto, attacchi e pedoni passati. Data una posizione, gli allievi dovranno identificare la minaccia e valutare le possibili contromisure. Il tutto senza muovere i pezzi dalla posizione di partenza.





### *19. Finali di torre e pedone contro torre*

La lezione mostra le posizioni tipiche di questo finale, cioè quella di Lucena (attacco) e quella di Philidor (difesa) facendole giocare agli allievi contro l'istruttore. Si tratta di posizioni e tecniche che devono essere conosciute molto bene dagli allievi, perché aiutano ad orizzontarsi nei finali complessi di torri e più pedoni.

Ancora una volta si evidenzia l'importanza dell'attività dei pezzi

### *20. Attacco al re! Contro l'arrocco corto con un pedone in e5.*

La presenza di un pedone bianco in e5 favorisce l'attacco contro l'arrocco corto del Nero.

La lezione illustra alcune semplici manovre tipiche.

### *21. Colonne aperte*

La lezione discute dell'importanza delle colonne aperte come vie di infiltrazione dei pezzi pesanti (torri e donna) nella posizione avversaria e come base per un sostegno ad un avamposto (da parte dei pezzi pesanti)

### *22. Pattare in inferiorità di materiale: liquidazioni verso i finali patti e posizioni di fortezza*

Qualche volta un enorme vantaggio di materiale non è sufficiente per vincere.

La lezione tratta i casi principali di materiale insufficiente (2 cavalli contro il re, re + pezzo minore contro re, re + torre contro re + alfiere), per passare poi a posizioni tipiche in cui si può forzare lo stallo e a posizioni di fortezza con re contro re, alfiere e pedone.

Altri argomenti saranno definiti successivamente, anche in relazione alle esigenze che emergeranno durante l'anno.