

CAPPELLANDO DI QUA E DI LÀ

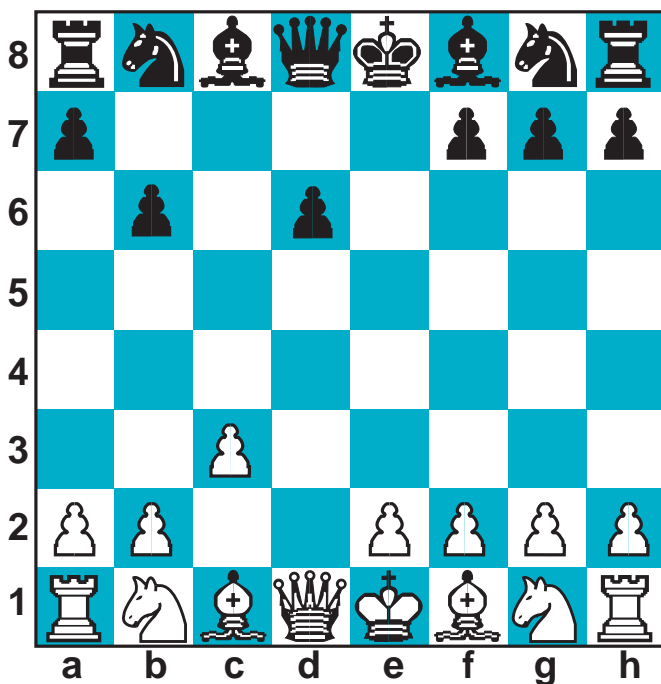
Il giocatore che non ha mai commesso cappelle scagli la prima scacchiera!

Non si diventa Grandi Maestri senza aver commesso un numero sostanzioso di cappelle. Perciò quando ne producete una rallegratevi, siete sulla strada giusta per diventare Grandi Maestri...

Ma anche dopo che lo sarete diventati, dovete stare all'erta e produrre doverosamente qualche cappella ogni tanto.

E se non aspirate a diventare GM, almeno prendete esempio dal MI kazakistano Magai (uno dei tanti con Elo 2545) che alle olimpiadi di Istanbul del 2000 giocò come segue. Questa era la posizione che si era prodotta dopo:

- | | |
|---------|------|
| 1. d4 | b6 |
| 2. c3 | c5 |
| 3. dxc5 | d6 |
| 4. cxd6 | exd6 |



Magai trova uno splendido modo per guadagnare un pedone e...

5. Dxd6?? una bellissima cappella!

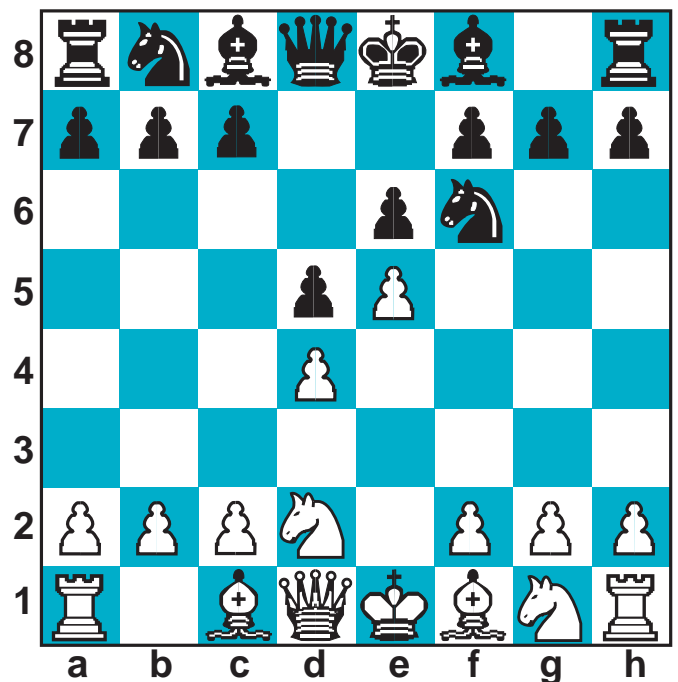
Ma non temete, il suo avversario, il Maestro Internazionale belga Vanderstricht (elo 2365), rispose assolutamente a tono:

5 ... Cc6???

6. Dxc6+ e il Nero abbandona.

Che cosa sono le vostre cappelle rispetto a queste opere d'arte?

Se poi non vi soddisfa il gioco a tavolino, perché vi distrae e vi piace di più il gioco paziente e preciso, dedicatevi al gioco per corrispondenza e prendete esempio dal GM tedesco Rausch (Nero), che nella finale per il campionato del mondo, contro Raschewski, gioca questa perla.



- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. Cd2 | Cf6 |
| 4. e5 | |

Una banale Difesa Francese, variante Tarrasch chiusa. Il GM Rausch introduce ora una novità teorica:

4 ... c5??

Il suo avversario, non dotato della medesima fantasia, non si scompone e invia l'ovvia:

5.exf6 e il Nero abbandona.

Una partita per corrispondenza!

La cappella regna sovrana ovunque.

Ma che cos'è esattamente una cappella?

La cappella è un errore improvviso e immediatamente riconosciuto da chi la commette ancor prima di vederne gli effetti.

La cappella può indurre all'abbandono della partita senza neppure attendere che l'avversario compia la sua mossa.

Essa, esattamente come le intuizioni geniali, è repentina, non si sa da dove venga né si può prevedere quando. Proprio come le intuizioni geniali, che di colpo riescono a risolvere problemi intricati e senza

alcuna speranza di riuscita, le cappelle di colpo distruggono la posizione più forte, creano un mare di problemi là dove tutto era liscio come un laghetto alpino e gettano nella disperazione il più flemmatico degli scacchisti.

La cappella in definitiva nasce dai meandri oscuri del nostro cervello, oppure, parafrasando Tartakover: le cappelle sono là dietro l'angolo, tutte in fila, aspettando che qualcuno le commetta.

Ma sarebbe un errore credere che tutte le cappelle siano della stessa natura. In queste righe cerco di creare delle distinzioni e fornire qualche aiuto per ridurle. Vi avverto, però. Se giocate partite a cinque minuti, siete nella patria delle cappelle e cercate di evitarle è esattamente come cercare di non incontrare francesi in Francia o italiani in Italia. In quel caso dovete rassegnarvi.

Ma se giocate partite con un tempo ragionevole, è anche ipotizzabile che di cappelle ne commettiate meno. Vediamo una possibile classificazione.

LA CAPPELLA FISICA

Denomino cappella fisica quella che ha a che vedere esclusivamente con lo stato fisico del nostro corpo in generale e del cervello in particolare. Se state giocando alle quattro del mattino, ininterrottamente dalla sera prima e magari dopo una giornata di duro lavoro, che potete pretendere?

Di questo tipo di cappelle, derivanti sostanzialmente dalla stanchezza o dallo stato di salute, è inutile parlare. Probabilmente nessuno vi obbliga a giocare quando avete il mal di denti, e se proprio siete di quegli sfortunati cui il mal di denti capita nel bel mezzo del torneo che vi sta vedendo vincitori, beh... in tal caso la cappella è una iella, proprio come un piccione che lancia i suoi bisognini sul vostro cucuzolo. La si prende e basta.

Botvinnik consigliava ai suoi allievi di praticare esercizio fisico per tenere la *mens sana nel corpore sano*. È un ottimo consiglio. Fra l'altro, un po' di sforzo fisico (moderato) prima della partita di un torneo ha l'effetto di sciogliere la tensione e aumentare la circolazione sanguigna a beneficio del cervello.

Detto questo non c'è molto altro da aggiungere.

LA CAPPELLA MOSCIA

Nella cappella moscia lo stato fisico può c'entrare oppure no, essa però deriva da uno stato depresso della nostra voglia di giocare.

Siamo seduti al tavolino con la scacchiera davanti. La guardiamo stancamente. La nostra testa è costretta a stare dove sta il resto del corpo, ma la mente naviga tra le nuvole.

L'ultima cosa che vorremmo fare in quel momento è giocare a scacchi, eppure le questioni di torneo, un impegno preso, la pigrizia di trovarsi qualcosa di diverso da fare, la stessa noia per cui giocare a scacchi è equivale fare zapping con il telecomando... Sono tutti elementi che ci tengono inchiodati alla

sedia nonostante la nostra svogliatezza.

Come la cappella fisica, anche la cappella moscia nasce dalla incapacità di concentrazione; entrambe si accompagnano al senso di non riuscire a calcolare neppure due mosse senza perdersi, il cervello divaga continuamente e ci si accorge che una linea appena analizzata la si scorda un attimo dopo. Alla fine, la mossa che si va a giocare è proprio quella che si era esclusa solo un minuto prima.

In genere le condizioni che creano la cappella fisica e quelle che originano la cappella moscia si distinguono per una diversa consapevolezza. Il giocatore che produce cappelle fisiche si sente stanco e comprende benissimo perché ne produce a ripetizione.

Al contrario il giocatore delle cappelle mosce non sempre è consapevole del suo stato. Talvolta pensa di desiderare di giocare a scacchi, ma si tratta più che altro di una fantasia che si ha prima del gioco. Balena per un attimo e scompare dopo che si sono giocate solo due o tre mosse.

Quando ci si accorge di essere in questo stato, l'unica soluzione è fare uno sforzo e smettere di giocare. Scusatevi con il vostro avversario, fermatevi e magari andate a guardare gli altri che giocano o unitevi a un tavolo di analisi... ma, per piacere, smettete di giocare!

Le continue cappelle che combinate potrebbero essere anche contagiose!

LA CAPPELLA ORBA

La cappella orba è quella che proviene dal semplice fatto che non vediamo tutto.

Si tratta di cappelle del tutto giustificabili e dobbiamo preoccuparcene solo se esse si producono in una quantità eccessiva. Per cercare di ridurle dobbiamo anzitutto comprendere una cosa: più la posizione della scacchiera è lontana dagli schemi che siamo abituati a giocare e più la probabilità di commettere cappelle orbe aumentano. In questo caso l'esperienza riduce di molto tale probabilità.

Il principiante deve continuamente guardare tutto. Anche mosse di apertura in genere completamente innocue, come ...Ae7 o Cf3, devono essere da lui controllate attentamente, nel timore che l'Alfiere o il Cavallo possano essere catturati. Mentre l'esperto sa quando queste mosse possono essere giocate senza alcun timore e la sua attenzione si dirigerà altrove, il principiante si perde dietro a queste cose e trascura pericoli ben più gravi e immediati.

Facile poi è commettere la cappella orba dopo che si è stati sotto pressione per molte mosse.

Dopo che l'avversario ha attaccato come una furia e voi avete dovuto parare decine di insidie, alla fine la cappella scappa, come un puledro a lungo tormentato dai tafani.

Più schemi conoscete e più evitate di giocare quelli sconosciuti o squilibrati e meno cappelle orbe commetterete.

Ma oltre a questo consiglio, secondo cui dovrete

evitare di giocare mosse più promettenti di altre, ma che conducono il gioco in posizioni per voi inusitate, esistono anche espedienti più spiccioli.

Ad esempio si consiglia, prima di eseguire una mossa, di scriverla sul formulario, poi dare un'occhiata se per caso quella mossa è una cappella. Una breve occhiata che escluda tiri mancini e poi, una volta assicurati, eseguirla effettivamente.

Se giocate in internet, potete comportarvi così:

- studiate e quindi scegliete la vostra mossa, supponiamo Ac1-g5;
- cliccate con il mouse sull'Ac1;
- osservate se per caso la mossa non sia una cappella;
- se tutto è a posto cliccate con il mouse sulla casa g5.

Ciò che **non dovete fare** è trascinare il pezzo su g5, mettervi a guardare se è una cappella, quindi rilasciare il mouse. In questo modo facilmente la cappella orba diventa una cappella mouse (m'è scappato il mouse!).

Il pericolo che la cappella orba si trasformi in una cappella mouse avviene soprattutto quando, visto che Ag5 non va bene, ritirate il pezzo. Se non lo collocaste esattamente nella casa di partenza, oppure il dito si solleva per un attimo mentre il pezzo è in viaggio, è facile che l'Alfiere finisca altrove.

Tempo fa avevo sviluppato un piccolo acronimo per aiutare lo scacchista a esaminare la cappella orba nel tempo che intercorre tra la scrittura della mossa (o il primo click del mouse) e la sua effettuazione (o il secondo click). Poiché mi sembra di qualche utilità lo riporto.

L'acronimo è **PESA** (quasi a dire "pesa quello che stai per fare prima di farlo).

Prima di concludere la mossa dite a voi stessi (mentalmente, altrimenti vi prendono per matti): "Pesa!", quindi mettetevi a snocciolare l'acronimo.

- **Pezzi** in presa (guardate se avete lasciato qualche vostro pezzo in presa)
- **Eliminazione** del difensore (un vostro pezzo è difeso da un altro, osservate se per caso il difensore sta per essere eliminato, poiché in quel caso perdereste poi il pezzo che era difeso)
- **Scacchi** (scacchi di scoperta in tutte le sue forme, comprendendo in questa denominazione non solo gli attacchi al Re ma anche gli attacchi alla Donna)
- **Attacchi doppi** (doppi di Cavallo, forchette di pedone, infilate, inchiodature, ecc.).

Per applicare questo schema bastano dai dieci secondi ai venti, in rapporto a quanto materiale è presente sulla scacchiera. Pertanto: rapida occhiata per cercare eventuali pezzi in presa, poi guardate i difensori, passate alle possibilità di scacco alla Donna e al Re, quindi cercate gli attacchi doppi. Tutto ciò non vi

libera dalle cappelle orbe, ma certo le riduce di molto.

Ricordate poi che ogni volta che voi mettete un vostro pezzo su una casa indifesa, quella è una fonte privilegiata di cappelle orbe.

LA CAPPELLA DELL'EREMITA

L'eremita, poveretto, se vuol giocare a scacchi deve per forza giocare da solo (altrimenti che eremita sarebbe?). Il suo giocare è formidabile: tutte le mosse, bianche o nere, sono sue mosse!

Questo è l'eremita.

Però ci sono molti scacchisti che pur non essendo eremiti giocano allo stesso modo. Essi giocano da soli anche se hanno di fronte un avversario, e tutte le mosse, bianche o nere, sono solo e soltanto mosse loro.

Vediamoli all'opera: invece di esaminare le scelte che l'avversario potrebbe fare, non le considerano, oppure considerano solo le mosse che vanno a loro vantaggio; si lanciano in lunghe analisi, guardando e valutando solo quello che garba.

Così, ad esempio, scoprono una sequenza brillante di mosse: "Metto il Cavallo in g4, lui me lo prende con il pedone, io riprendo di pedone e apro la colonna con scacco di Torre, lui sposta il Re, Alfiere in d5 scacco, Rf8, Df7 matto!".

Tutto il castello si regge sul fatto che, a loro parere, se mettono il Cavallo in presa l'avversario lo prenderà senz'altro. Ma l'avversario non la pensa così: dopo Cg4, non prende il Cavallo ma gioca Ac2, scacco con scoperta e cade la Donna.

Nelle partite dei principianti le cappelle dell'eremita come diffusione sono seconde solo alle cappelle orbe, ma diventano la maggioranza assoluta via via che si sale di livello.

Il non considerare le mosse a disposizione dell'avversario è una grave mancanza e se si crea questa abitudine diventa difficile progredire. La cappella dell'eremita si verifica poi con più grande probabilità quando il giocatore ha conseguito un vantaggio che ritiene vincente (un pezzo in più, una posizione disastrosa del Re avversario, oppure la semplice conquista di una casa o di una linea strategicamente importante...).

Pensate che se riusciste a giocare analizzando solo la vostra mossa, quella dell'avversario, quindi la vostra mossa e ancora quella dell'avversario (due mosse complete, dunque), voi vincereste quasi tutte le partite del vostro livello.

Dovreste però avere un controllo completo delle possibilità che si verificano a ogni semimossa, le vostre e quelle dell'avversario. In altre parole analizzate anche solo due mosse, ma analizzate le mosse dell'avversario come se doveste giocare voi al suo posto. Se avete trovato una bella mossa, adesso trovate anche la mossa più bella a disposizione dell'avversario.

L'unico modo per ridurre le cappelle dell'eremita è quello di crearsi buone abitudini. Ma per ottenere

questo ci vuole esercizio.

Se onestamente riconoscete che producete un gran numero di cappelle dell'eremita e sono il principale motivo delle vostre sconfitte, lavorate seriamente su questo. Lasciate un po' in disparte gli altri studi e concentratevi su ciò. Vi suggerisco come effettuare l'esercizio utilizzando il Fritz.

- 1) Iniziate con una partita nuova o con qualunque posizione tratta da una qualsiasi partita;
- 2) nascondete il pannello motore tenendo premuto i tasti CTRL e Alt e battendo la lettera E;
- 3) in alto a sinistra ci sono delle icone, una di queste è quella dell'analisi infinita (un foglietto con una lente), cliccateci sopra. In alternativa potete andare al menù "Partita" e selezionare "Analisi infinita". In questo modo il Fritz pensa, ma non esegue alcuna mossa;
- 4) eseguite una mossa, poi osservate bene la posizione. Su un foglietto scrivete una, due o tre mosse (in ordine di probabilità) che secondo voi potrebbero eseguire ora il Fritz;
- 5) tra le figurine in alto c'è un rombo giallo con un punto esclamativo all'interno. Questo è il tasto per far eseguire la mossa al Fritz. Cliccateci sopra. (In alternativa potete battere una volta la barra spaziatrice, oppure andare al menù Partita e selezionare "Muovi ora");
- 6) osservate la mossa giocata dal Fritz e se rientra tra quelle che avete scritto attribuitevi un punteggio in questo modo: 3 punti se è la prima mossa che avete scritto, 2 punti se è la seconda, 1 punto se è la terza; ma se la vostra mossa è una cappella orba toglietevi tre punti;
- 7) ritornate al punto 4 e continuate così per un certo numero di mosse (da 10 a 20);
- 8) sommate i punti ottenuti e calcolatene una percentuale di riuscita.

Proseguite questo esercizio per un paio di settimane (una o al massimo due partite al giorno) e guardate se cambia qualcosa nelle vostre capacità di previsione delle mosse avversarie.

In ogni caso dovreste notare almeno una crescita nell'attitudine ad analizzare le mosse dell'avversario, e ciò sarebbe già un bel risultato, viste le condizioni di partenza.

Questo esercizio è più divertente se lo eseguite in gruppo. Ognuno ha il suo foglio e scrive la sua mossa, alla fine vince chi ha totalizzato più punti.

Concludo qui questa breve panoramica della cappella, pur sapendo che la classificazione proposta è semplicistica e non tiene conto né delle sfumature né delle combinazioni tra cappelle. V'è però da aggiungere ancora qualcosa su quegli errori che derivano dalla superficialità, dall'approssimazione del giudizio o dalla fretta senza ragione.

Si tratta di errori ma non di cappelle. Ad esempio,

quando un giocatore pur conoscendo benissimo la differenza tra un pezzo passivo e uno attivo, ugualmente e senza una ragione cambia il suo pezzo attivo con quello passivo dell'avversario, sta commettendo un errore, ma non è una cappella, in quanto manca il suo immediato riconoscimento. Se l'avversario non evidenzia subito l'errore, il giocatore potrebbe anche proseguire l'intera partita senza accorgersi di averlo commesso.

Chiaramente errori come non calcolare la matematica dei controlli e perdere un pedone per averlo spinto in una casa in cui potrà essere in seguito catturato, oppure spingere un pedone e creare un brutto buco in cui si insedia un pezzo avversario, o ancora perdere tempi con mosse inutili, sono cose fastidiose e possono condurre anche alla disfatta, ma mancano dell'immediatezza tipica delle cappelle. Sono errori che derivano dalla mancata applicazione delle conoscenze e l'unico rimedio è l'allenamento.

L'allenamento costante rende sempre più automatica l'applicazione dei principi, tanto che a un certo punto molte decisioni si prendono anche senza riflettere troppo. Detto questo, vorrei però chiarire un equivoco. Non sto sostenendo che l'ideale sarebbe il gioco totalmente automatico. La riflessione ci vuole sempre, poiché esistono anche errori dipendenti dal gioco automatico. Desidero invece riferirmi a quello che avviene in ogni partita umana (con i computer è diverso).

Durante una partita la concentrazione e l'attività di riflessione non sono mai costanti dall'inizio alla fine, ma esistono momenti di alta attività mentale e momenti di necessario riposo in cui l'attività si affievolisce.

È proprio in questi momenti che si insinuano errori di applicazione dei principi.

Porto un esempio: uno scacchista conosce la differenza tra Alfiere buono e Alfiere cattivo ma questa conoscenza non è giunta a un livello di applicazione automatica; nel momento in cui l'avversario gli propone un cambio per cui egli si libererebbe dell'Alfiere cattivo, ha bisogno di richiamare alla mente il principio da applicare: "Alfiere buono – Alfiere cattivo", e solo dopo che è riuscito a ricordarlo accetta il cambio.

Se non riporta alla memoria questo principio, è possibile che, nel migliore dei casi, guardi un po' di mosse avanti per vedere che succede, ma ciò non gli garantisce nulla perché sul piano tattico potrebbe non esserci nulla di significativo. Nel peggiore dei casi egli sarà indotto a giudicare in base a un principio (erroneo) più elementare: "se il mio avversario mi propone un cambio allora vuol dire che è utile a lui e dannoso per me", e su questa base lo rifiuterà.

Insomma, per decidere correttamente questo scacchista deve compiere un certo sforzo mentale o di memoria per pescare il principio giusto nel pozzo delle sue conoscenze.

Un altro scacchista invece ha completamente interiorizzato il principio “Alfiere buono – Alfiere cattivo”, che per lui è cosa del tutto spontanea. Se l’avversario propone un cambio per cui egli può liberarsi di questo Alfiere cattivo, la sua reazione più immediata sarà quella di cambiarlo al volo (mentre sarebbe quella di metterlo in salvo se fosse l’Alfiere buono). Questo scacchista non ha bisogno di pescare nel pozzo delle conoscenze, perché il pesce salta nella padella da solo. Egli applica un automatismo che però, se seguito senza un minimo di riflessione, potrebbe anche portarlo a un errore (nella padella invece del pesce salta uno scarpone ed egli, che non vuol perdere tempo a controllare, se lo mangia!).

Sembra dunque che non ci siano differenze: senza riflessione entrambi i giocatori dei due esempi possono sbagliare.

Ma la somiglianza è solo apparente. È ben diverso prendere in modo automatico una decisione che l’80% delle volte si rivela giusta, come fa il secondo giocatore, piuttosto che decidere senza alcuna cognizione di causa, come potrebbe fare il primo.

Ma non è solo la probabilità di esprimere la decisione corretta a fare la differenza, è anche l’attività mentale che cambia.

Un conto è richiamare alla memoria un determinato principio (come quello dell’“Alfiere buono – Alfiere cattivo”), un conto è invece dovere soltanto esaminare se ci sono le condizioni giuste per applicarlo. (Potremmo dire: un conto è pescare nel pozzo sperando di prendere il pesce giusto, un conto è limitarsi a controllare se quello che salta nella padella è un pesce o uno scarpone!)

Mentre al primo giocatore, pur avendone conoscenza, potrebbe capitare che in quel momento la nozione sfugga alla sua memoria, al secondo questo non potrebbe succedere.

L’allenamento ripetuto è dunque il migliore antidoto contro questo genere di errori, anche se nessuna mossa deve poi essere eseguita di puro impulso.

Che i vostri pesci, da voi pescati o saltati da soli nella padella, siano sempre buoni!

Treviglio 16 gennaio 2005

Renato Clementi