

Indice

Legenda	7
Glossario	7
Prefazione	9
Capitolo 1 - La teoria dell'errore	11
Capitolo 2 - L'errore si ripete	13
Capitolo 3 - L'ABC della teoria dell'errore	25
Capitolo 4 - Le cause dell'errore	31
Errori da limite tecnico	32
Errori gratuiti	43
Errori provocati	47
Errori psicologici	59
Capitolo 5 - Il bluff scacchistico	72
Bluff in attacco	73
Bluff in difesa	79
Bluff in apertura	82
Bluff della patta - Proporre patta per non perdere	87
Proporre patta per vincere!	90
Bluff della disperazione	94
Bluff di espressione	96
Fingersi imperturbabile	97
Fingere difficoltà	98
Fingere sicurezza	99
Capitolo 6 - Il pressing scacchistico	100
Capitolo 7 - Le 10 regole d'oro della teoria dell'errore	113
1) Giocate aperture di qualità, statisticamente sono superiori	116
2) Giocate anche aperture a sorpresa	125
3) Scegliete aperture semplici se vi basta il pareggio, complesse se dovete vincere	130
4) Giocate l'apertura con rapidità e decisione, ma senza fretta	135
5) Stancate gli avversari deboli, frenate gli avversari forti	136
6) Sfruttate i difetti e fate il contrario di ciò che piace all'avversario	141
7) Pressate sul tempo l'avversario	144
8) In zeitnot preferite mosse che portino i pezzi avanti, alle mosse di ritirata	147
9) Curate la tecnica del finale	149
10) Pressate psicologicamente l'avversario	154

