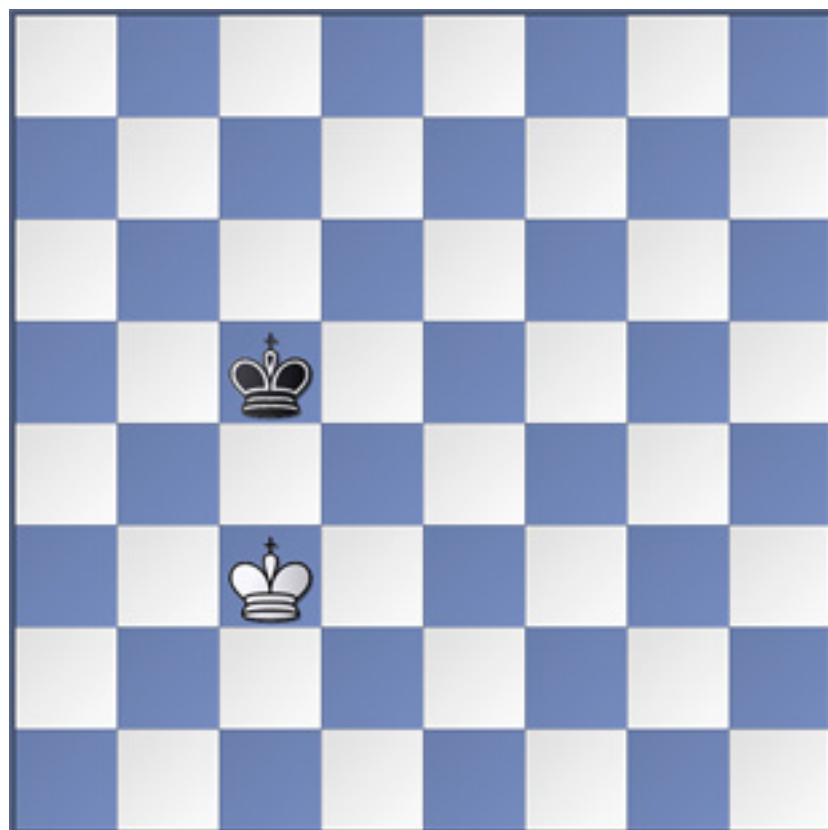


Opposizione

Quando i Re si fronteggiano e sono separati da un numero dispari di case si dice che sono *in opposizione*. Ha l'opposizione chi non ha la mossa perché costringe l'altro Re a perderla.

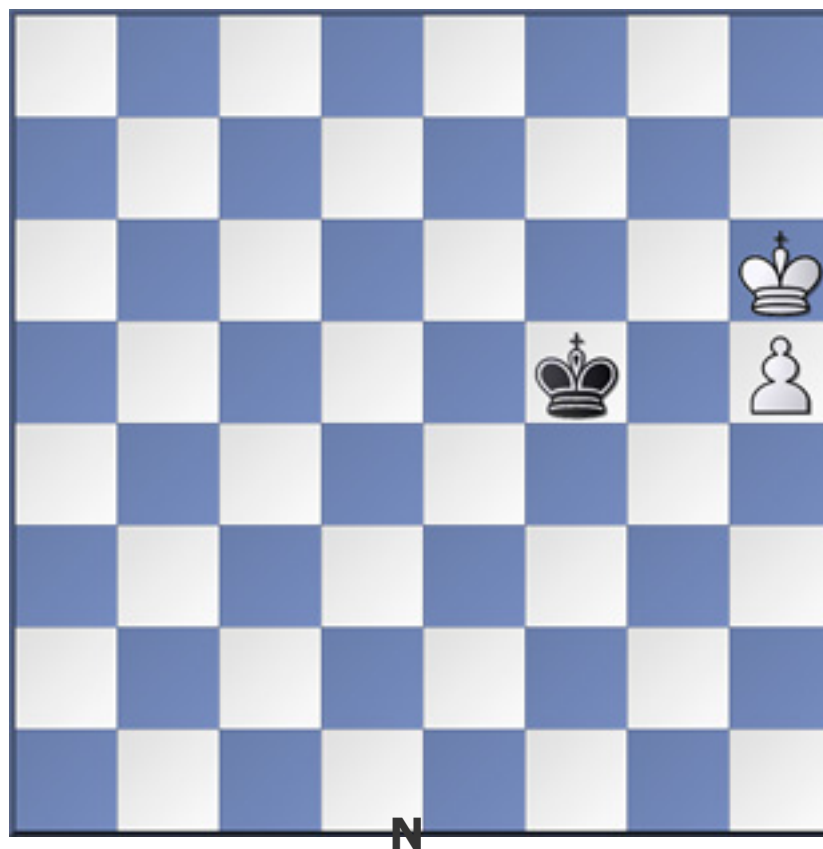
L'opposizione può essere *verticale* (in genere la più importante perché il Re deve avanzare portando i pedoni a promozione), *orizzontale* o *diagonale*; è detta *vicina* se la separazione è di una casa, altrimenti è detta *lontana*.



N

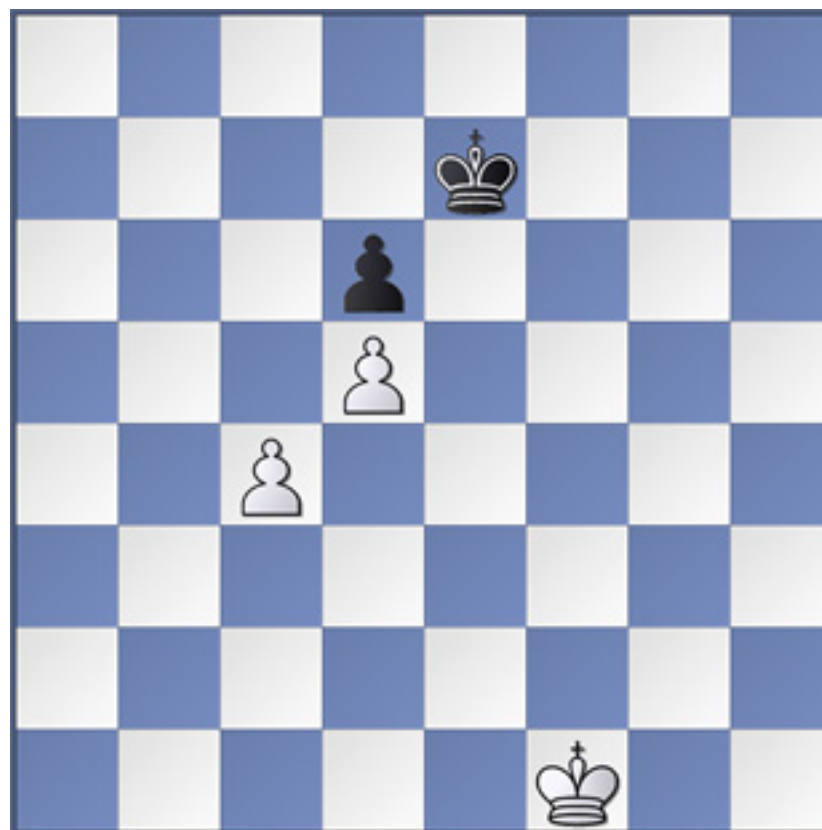
Nel diagramma soprastante, se il Bianco ha l'opposizione e il Nero deve muovere, il Bianco potrà avanzare perché a 1...Rd5 segue 2.Rb4 e a 1...Rb5 segue 2.Rd4.

Un caso particolare di opposizione orizzontale è il *pendolo*; ecco come viene usata dal Nero per impedire che il Bianco promuova:



1...Rf6 2.Rh7 Rf7 3.Rh8 Rf8 4.Rh7 Rf7 e patta evidente.

Nel considerare la strategia che porta ad avere l'opposizione è necessario prestare attenzione alle *case negate*, cioè al fatto che il bordo della scacchiera o i pedoni possono rendere inaccessibili alcune case. Ecco uno studio di Drtina (1907):



B

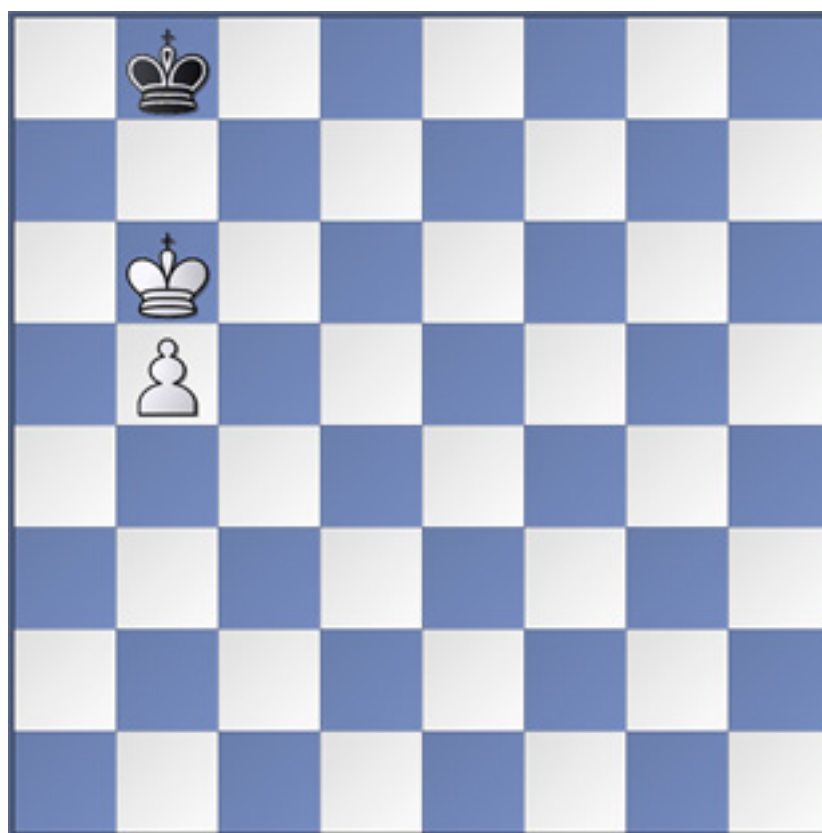
Il Bianco potrebbe avere l'opposizione lontana con 1.Re1, ma non riuscirebbe mai a trasformarla in vicina perché la casa e5 è negata al Re bianco dal pedone nero. La direttrice giusta è la colonna f che è libera da case negate. Quindi la soluzione è: 1.Rg2 (oppure 1.Rg1) Rf6 2.Rf2!. Se ora il Re nero avanza, il Re bianco conserva l'opposizione e poi occupa una casa critica (vedi più avanti) del pedone nero sul lato di Donna: 2...Re5? 3.Re3 Rf5 4.Rd4 e poi c5. Se il Re nero si sposta a destra, il Re bianco è in vantaggio nella corsa sull'ala di Donna: 2...Rg6 3.Re3 Rf7 4.Rd4 Re7 5.Rc3 Rd7 6.Rb4 Rc7 7.Ra5 (opposizione diagonale) Rb7 8.Rb5 Rc7 9.Ra6 conquistando una casa critica del pedone nero. Non resta pertanto che 2...Re7 3.Rg3 Rf7 4.Rf3! Re7 5.Rg4 Rf8 6.Rf4! Re7 7.Rg5 Rf7 8.Rf5! e vince.

Aggiramento

Si tratta di quella procedura mediante la quale, sfruttando l'opposizione, si è in grado di attaccare sul lato lasciato sguarnito dal Re avversario. L'aggiramento è un importante metodo di avanzata verso il controllo delle case di promozione. Nel primo esempio dell'articolo dopo 1...Rd5 il Bianco con 2.Rb4 esegue un aggiramento sul lato di Donna.

Vedremo che l'aggiramento è un'arma molto potente per la conquista della casa critica di un pedone bloccato.

Occorre notare che per motivi geometrici non sempre l'opposizione può tradursi in un aggiramento. Caso classico quello del pedone di Cavallo in cui l'aggiramento deve essere eseguito dalla colonna di Torre per evitare che l'avversario usi lo stallo come arma difensiva. Ecco un esempio classico:

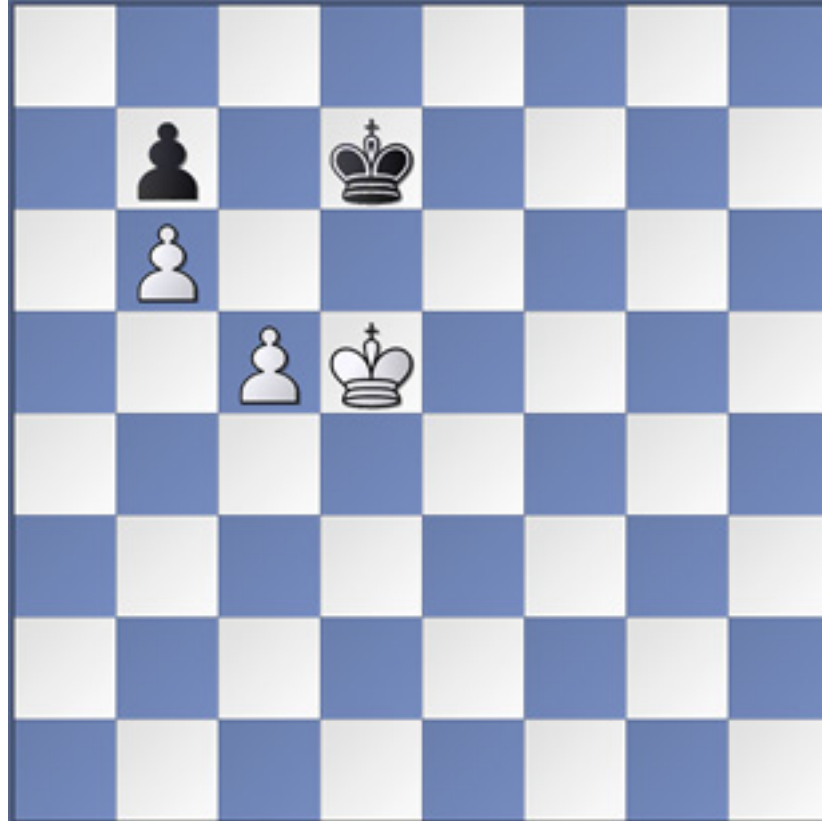


B

Se il Bianco giocasse 1.Rc6?, il Nero giocherebbe 1...Ra7 2.Rc7 Ra8! e se ora 3.b6?? il Nero sarebbe in stallo; al Bianco non resta che giocare 3.Rb6 e dopo 3...Rb8 giocare la mossa giusta. Infatti nella posizione del diagramma il Bianco deve aggirare a sinistra: 1.Ra6! (1...Rc7 2.Ra7 e vince) Ra8 2.b6 Rb8 3.b7 e vince.

Triangolazione

Si dice *triangolazione* la manovra con cui il Re perde un tempo e passa la mossa all'avversario. Lo sfruttamento della triangolazione è possibile perché l'avversario è obbligato a fare *due* mosse ritornando nella casa di partenza, mentre torniamo con *tre* mosse nella casa di partenza, passando di fatto la mossa all'avversario.



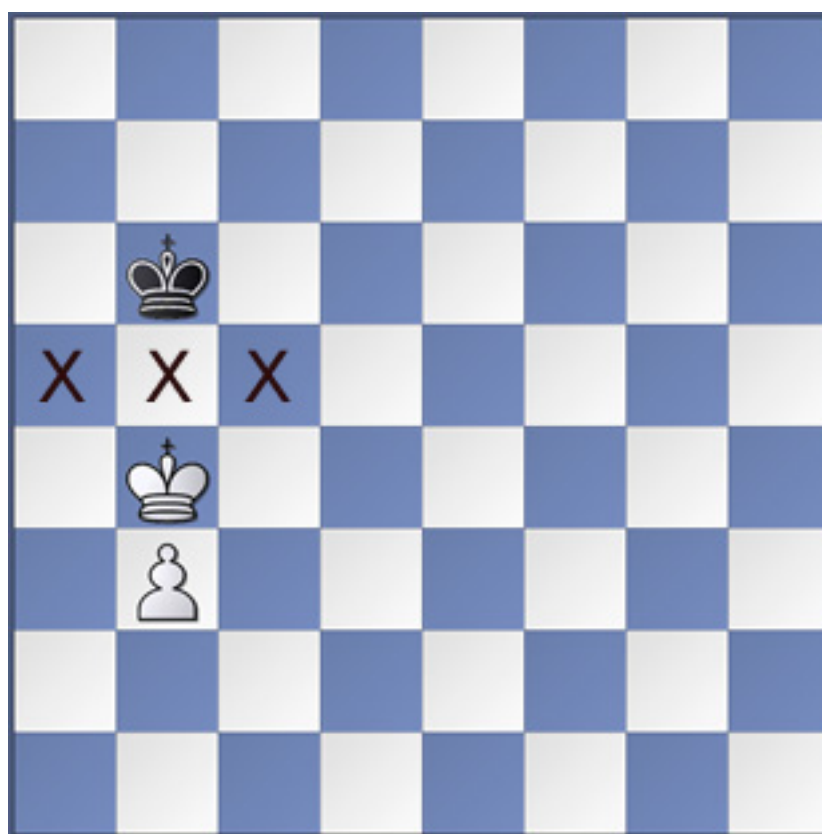
B

Nel diagramma soprastante (Dvoretzky), il Nero non può che muovere da d7 a c6, altrimenti segue l'avanzata del Re bianco o la spinta del pedone c. Il Bianco muovendo in d4-c4(e5)-d5 guadagna l'opposizione grazie a una triangolazione: 1.Rd4 Rc6 (1...Rd8 2.Re5!; 1...Rc8 2.Re5) 2.Rc4 Rd7 3.Rd5! A questo punto la vittoria è elementare: 3...Rc8 4.Re6 (opposizione diagonale) Rd8 5.Rd6 (opposizione verticale).

Case critiche

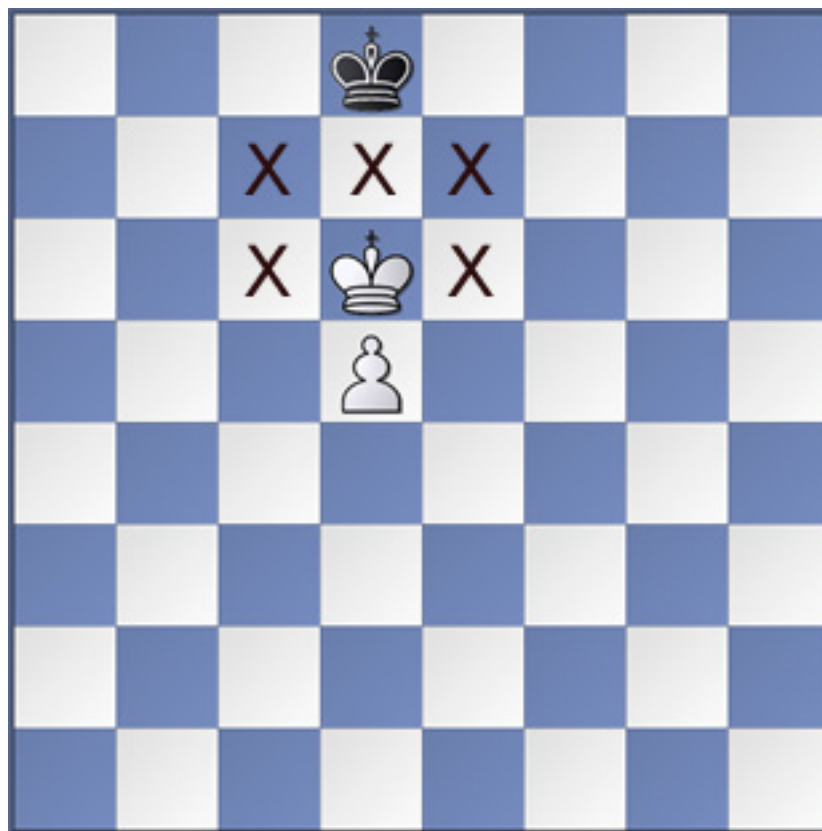
In alcune posizioni è possibile definire case la cui occupazione da parte del Re è garanzia assoluta di vittoria. Il caso più semplice è quel pedone arrivato in settima in un finale di Re contro Re e pedone; se il Re può controllare la casa di promozione, la vittoria è assicurata.

Anche se il pedone è molto più arretrato si può definire un insieme di case critiche che assicurano la vittoria. Sono le tre davanti al pedone situate due traverse più avanti:



Se tocca al Bianco (che non ha l'opposizione), la partita è patta: 1.Ra4 Ra6!. Ogni tentativo è vano: 2.b4 Rb6 3.b5 Rb7 4.Ra5 Ra7 5.b6+ Rb7 6.Rb5 Rb8 7.Ra6 Ra8 8.b7+ (il pedone arriva in settima dando scacco: patta) Rb8

9.Rb6 stallo! Nel caso il pedone sia in quinta, sono critiche anche quelle nella traversa immediatamente successiva a quella del pedone (la sesta).

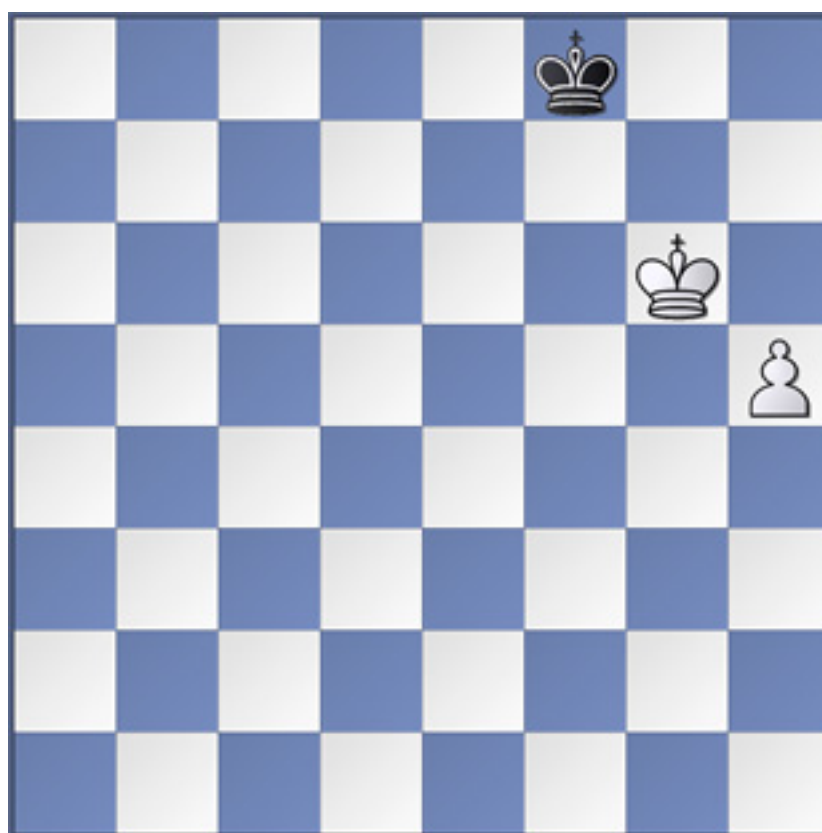


Infatti il Bianco vince anche con il tratto: 1.Rc6 Rc8 2.d6 Rd8 3.d7 (si arriva in settima senza dare scacco) Re7 3.Rc7 e vince.

Coniugando case critiche e opposizione si scopre che (quasi sempre!) per vincere il finale di Re e pedone contro Re:

- il Re deve stare davanti al pedone
- tranne che nel caso della quinta traversa, deve avere l'opposizione.

Abbiamo già visto l'eccezione del pedone di Cavallo in cui la parte forte deve eseguire l'aggiramento dalla parte della colonna di Torre; l'altra eccezione importante è quella del pedone di Torre.

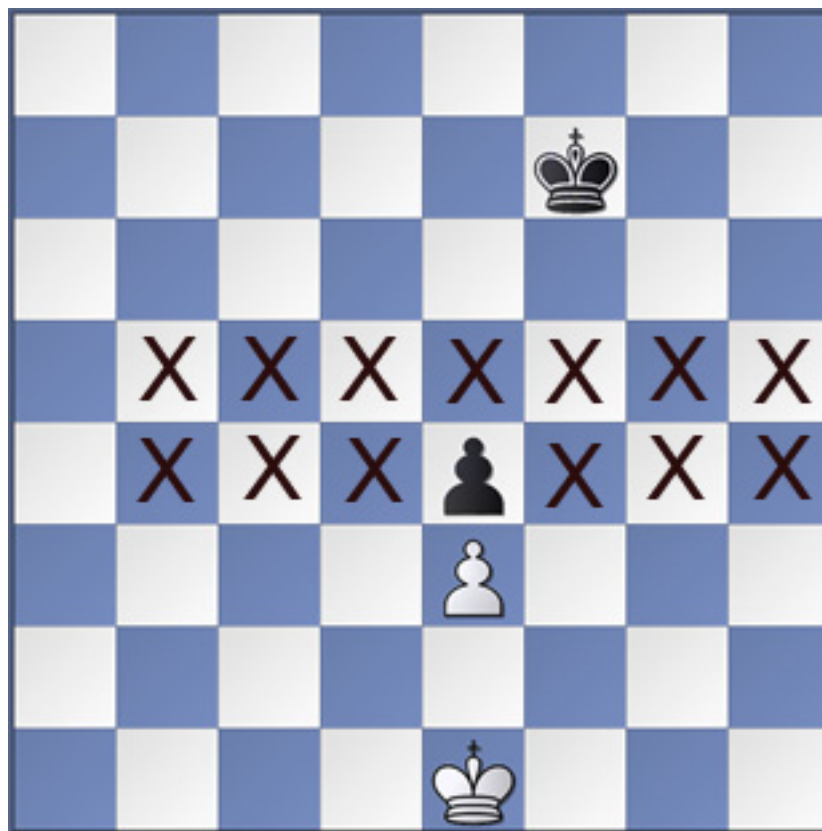


B

Se la parte debole arriva a controllare la casa g7 (come nel diagramma soprastante), la patta è assicurata: se il Bianco gioca Rh7, il Nero riesce a chiudere il Re forte sulla colonna h con il meccanismo del pendolo.

Per vincere la parte forte non ha che il caso del controllo della casa di promozione con la strada libera per il pedone, per esempio con il Re in g7.

Vediamo ora come le case critiche si possono definire anche nel caso di un pedone bloccato. Negli esempi precedenti abbiamo visto che la parte forte cercava di conquistare case nelle retrovie avversarie per poi catturare il pedone avversario. Già nel 1860 l'abate Durand identificò le case critiche di un pedone bloccato come le due terne poste lateralmente al pedone bloccato. Più tardi furono aggiunte altre 7 case:



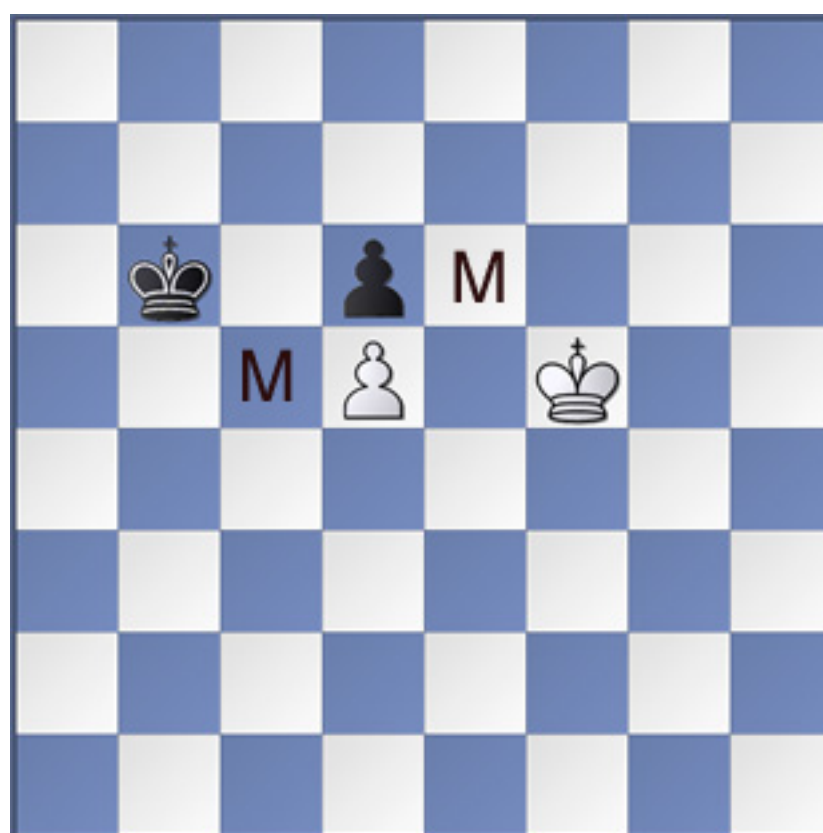
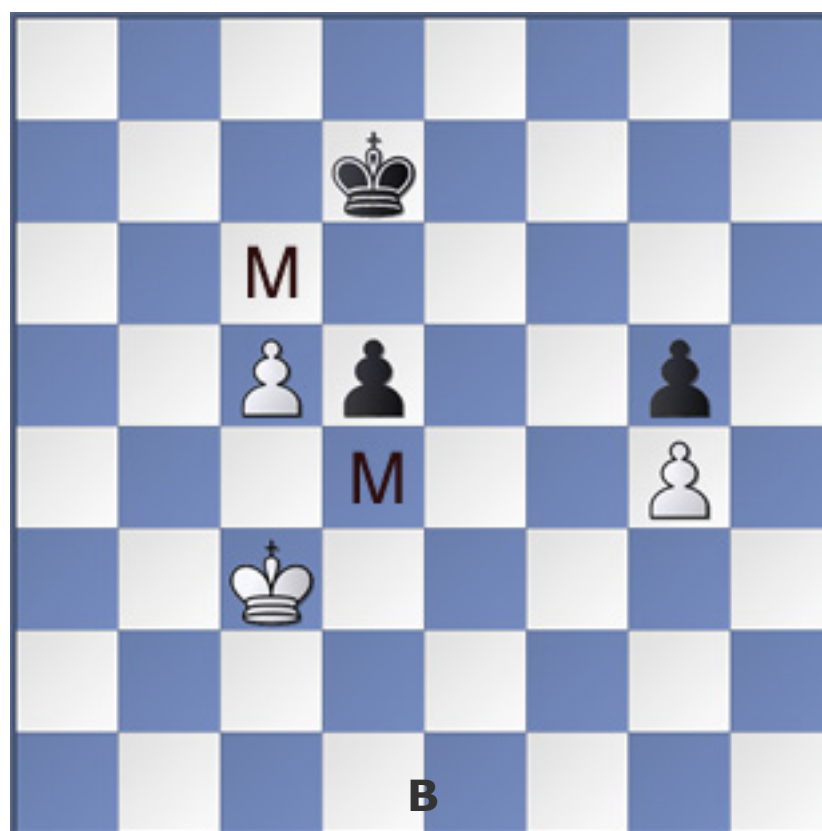
B

Il Bianco muove verso la casa critica del pedone avversario più distante dal Re nero, arrivando per primo:

1.Rd2Re6 2.Rc3 Rd5 3.Rb4 Re5 4.Rc5 Re6 5.Rd4 Rf5 6.Rd5 e il pedone cade. Il Bianco però non vince perché il Re nero prende l'opposizione e il finale è pari, a riprova che nei finali di Re e pedoni si intrecciano spesso diversi motivi. Se si spostasse tutto di una colonna verso l'alto il pedone bianco sarebbe in quinta e il Bianco, dopo aver catturato il pedone, vince anche se il Re nero prende l'opposizione.

Case corrispondenti

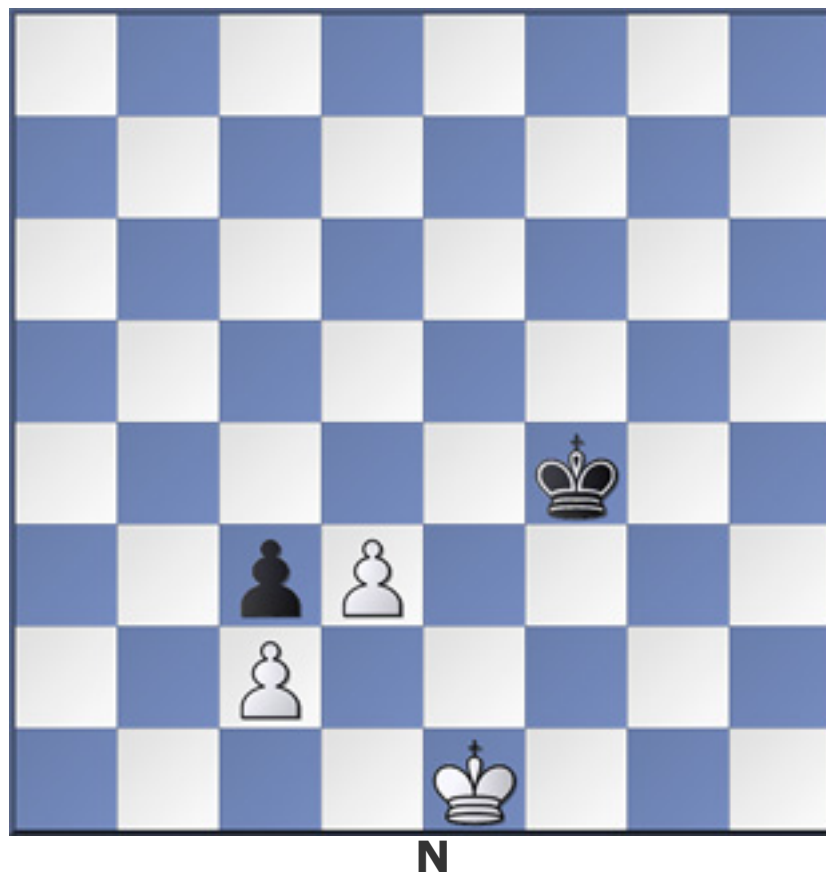
Si tratta di case di zugzwang reciproco: *chi le occupa per primo perde*. Abbiamo già visto i casi dell'opposizione che in presenza di case critiche evidenzia case corrispondenti; stesso dicasi per la triangolazione. Resta da esaminare il caso delle *case minate*. Gli esempi più comuni sono rappresentati dai pedoni affiancati o da quelli contrapposti con i Re a una traversa (colonna) dal proprio pedone.



B

Non è difficile accorgersi che avvicinarsi al pedone porta all'immediata sconfitta perché l'altra parte occupa l'altra casa minata e poi conquista il pedone. Nell'ultimo caso, essendo i pedoni bloccati, chi ha il tratto vince, occupando una casa critica del pedone avversario che non sia però quella minata: 1.Rf6 Rb5 2.Re7 Rc5 (forzata) 3.Re6 e vince.

Alcuni autori come Paoli (*Il finale negli scacchi*) dedicano molte pagine a esaminare casi in cui è possibile definire case corrispondenti; purtroppo (come ha osservato Dvoretzky) tali casi non sono granché utili, perché occorre studiare la posizione molto in dettaglio e alla scacchiera, durante la partita giocata, è possibile arrivare al successo solo in un numero limitato di casi. Dvoretzky dà come esempio uno studio di Grigoriev (1921):

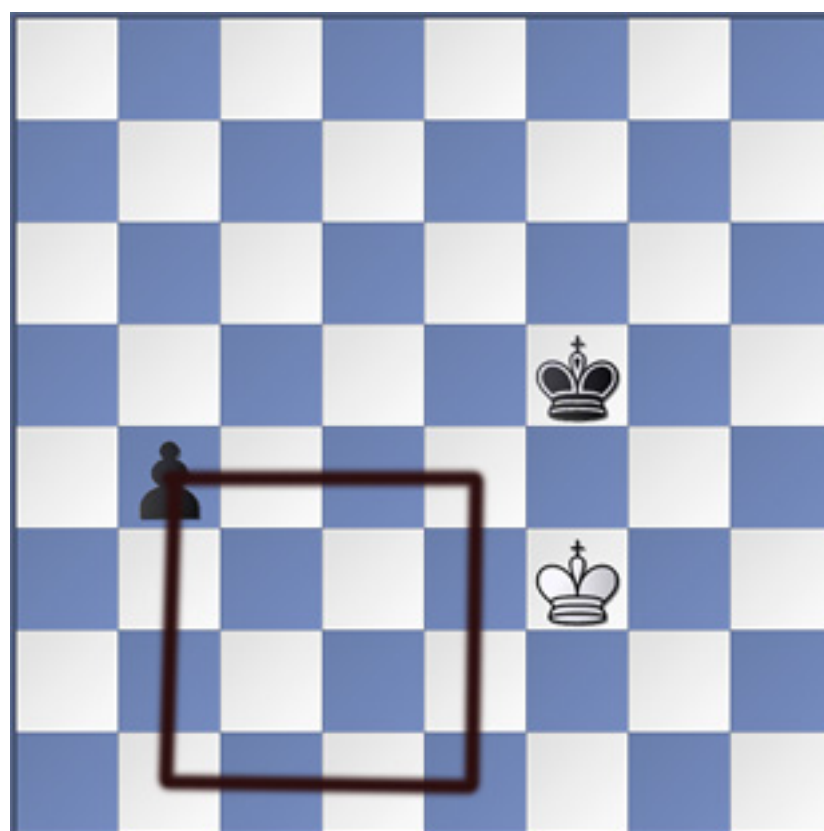


Esso è uno dei casi più semplici perché è immediato notare che la casa critica che il Bianco vuole conquistare è b3, dopodiché il Nero sarebbe spacciato. Altre case critiche sono e2 ed f2 perché se il Bianco le conquista il Nero deve retrocedere e si arriva a conquistare una casa critica del pedone nero con sua successiva caduta. Il compito del Nero sembra arduo perché deve difendere tre case critiche; ovviamente ha a disposizione le due mosse 1...Re3 e 1...Rf3. Con esse blocca l'accesso a e2 e a f2, ma come bloccare quello a b3? Dovrà portarsi sull'ala di Donna, ma se gioca 1...Re3 dopo 2.Rd1 dovrebbe giocare 2...Rd4 3.Rc1 Rc5 4.Rb1 Rb4: l'accesso a b3 è negato, addirittura con una mossa d'anticipo. Peccato che il Bianco giochi 3.Re2! e conquisti un'altra casa critica. Dopo 1...Rf3 nel viaggio sull'ala di Donna il Nero può sfruttare il tempo che aveva comunque in più con 1...Re3, ma dopo 2.Rd1 Re3 il Bianco è bloccato nel suo ritorno sull'ala di Re.

Le corrispondenze sono perciò; e1-f3, d1-e3, c1-d4, b1-c5, a2-b4.

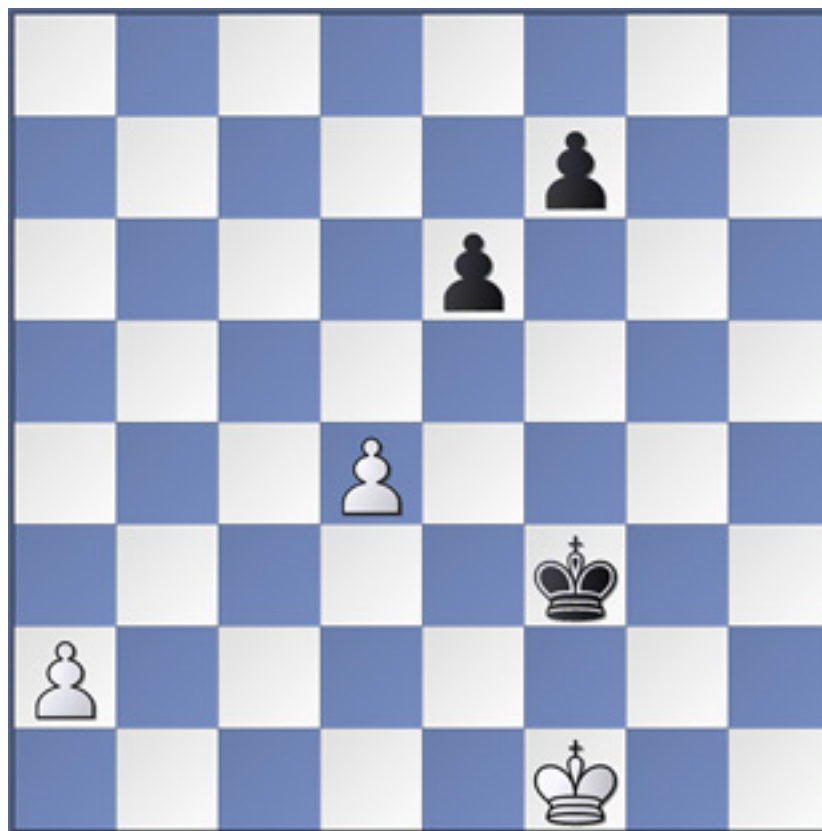
Quadrato

Si veda il diagramma seguente:



Il pedone e la casa di promozione costituiscono il lato del quadrato. Se il Re riesce a entrare nel quadrato del pedone, allora riuscirà a catturarlo, altrimenti il pedone promuoverà. Quindi, se tocca al Bianco gioca 1. Re3 o 1. Re2 ed è patta; se tocca la Nero, gioca 1. b3 e vince.

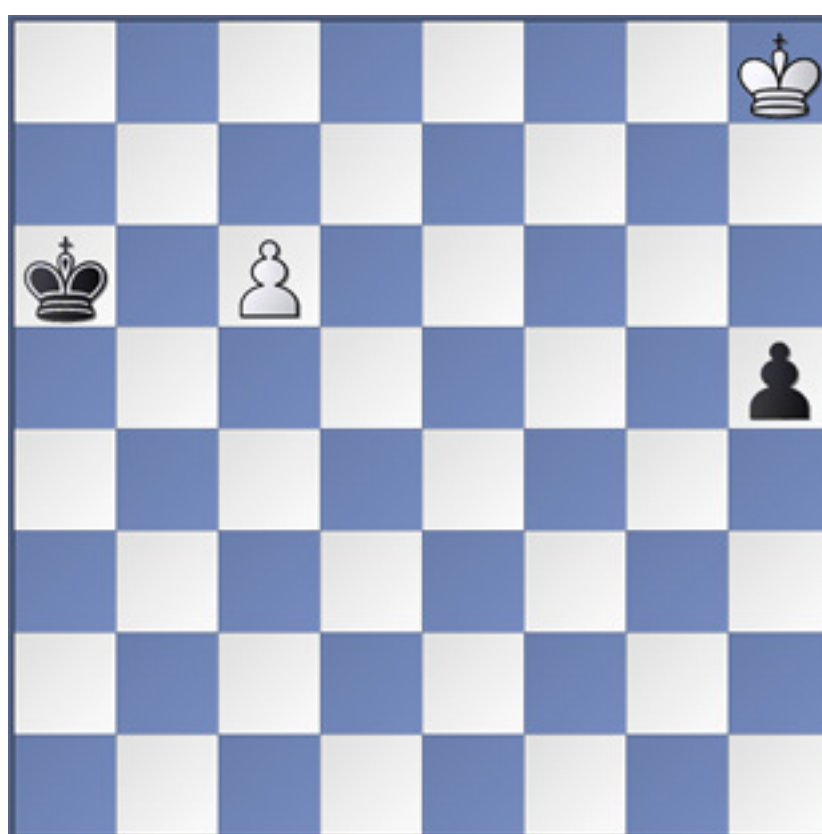
La regola del quadrato è necessaria, ma non sufficiente perché il Re, pur trovandosi nel quadrato, non riesce a fermare il pedone perché uno dei suoi pedoni lo ostacola. Ecco un esempio di Bianchetti (1925):



B

Il Bianco vince con 1.d5! exd5 2. a4 Re4 3.a5 e il Nero non può giocare 3...Rd5.

Un celeberrimo studio (Reti, 1921) illustra come il Re può salvarsi anche se è fuori dal quadrato quando sia possibile entrarci dopo aver bloccato l'avanzata del pedone avversario con minacce legate spesso all'aiuto a un proprio pedone passato.



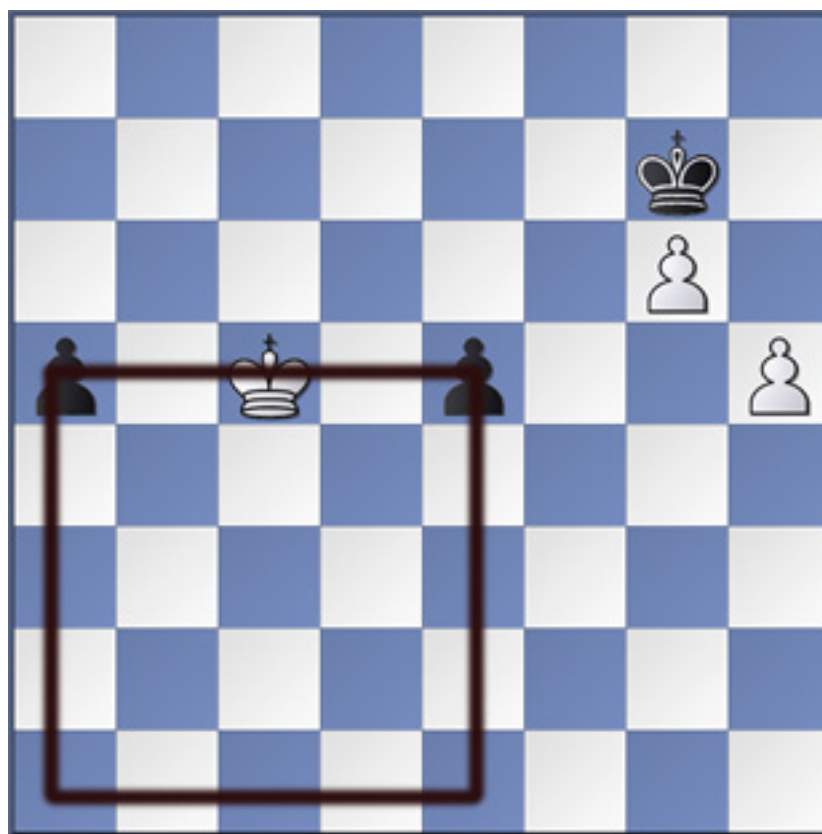
B

Il Bianco patta con: 1.Rg7 h4 2.Rf6 Rb6 (se 2...h3 3.Re7 e i due pedoni promuovono insieme) 3.Re5 Rc6 (3...h3 4.Rd6!) 4.Rf4 e patta.

Quadrato fluttuante

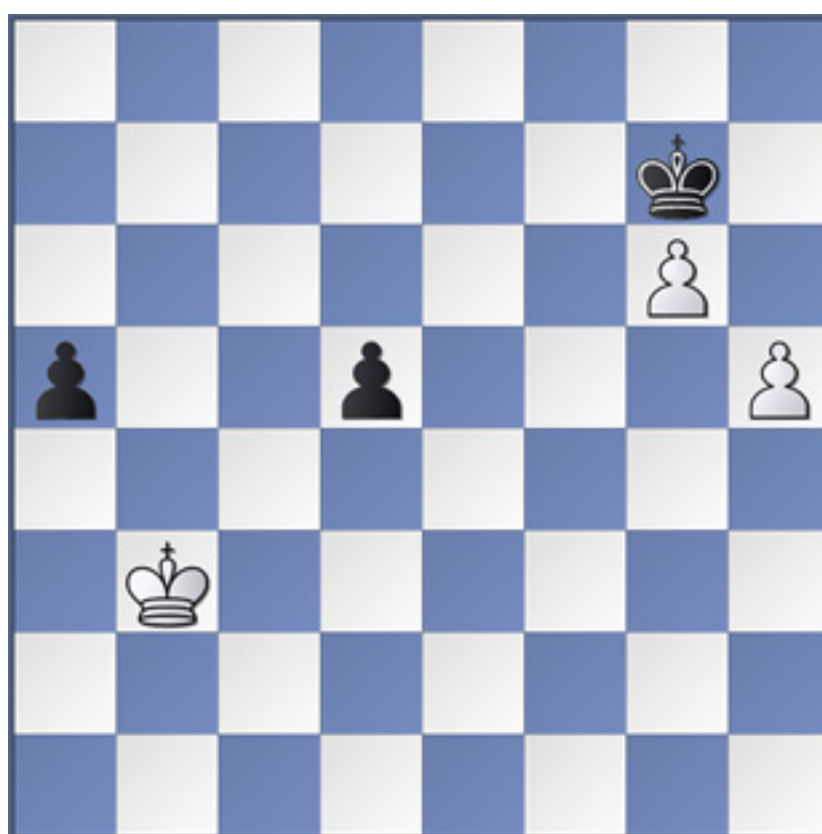
Quando il Re deve lottare con *due pedoni sulla stessa traversa* vale la *regola di Studenecki* (1939); se il quadrato i cui vertici sono occupati dai pedoni arriva fino al margine della scacchiera (dove i pedoni promuovono), uno dei pedoni promuove; se non tocca il margine della scacchiera, il Re blocca i pedoni: se sono separati da *due* colonne li cattura, se il numero di colonne è maggiore può solo bloccarli.

Ecco il primo caso citato da Dvoretzky:



Non importa chi ha il tratto, un pedone promuove, per esempio: 1.Rc4 a4 2.Rb4 e4 3.Rxa4 e3 e vince.

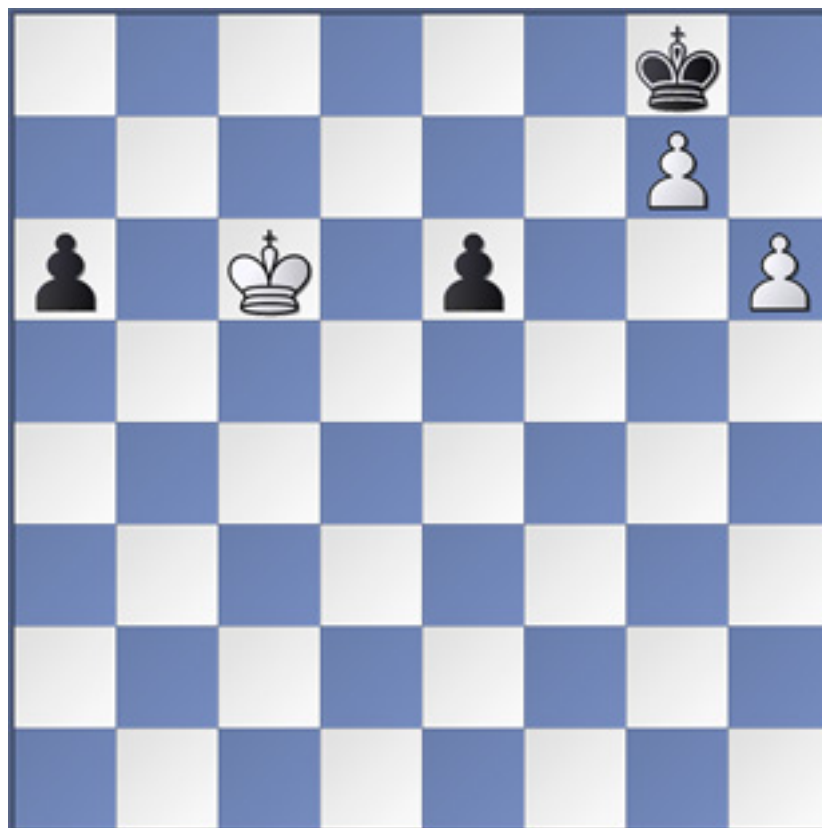
La seconda parte della regola di Studenecki, Dvoretzky la illustra con questo esempio:



Chiunque abbia il tratto, il Bianco vince. Per esempio: 1...Rf6 2.Ra4 d4 3.Rb3 d3 4.Rc3 a4 5.Rxd3 a3 6.Rc3 a2 7.Rb2 e vince.

Quello che Dvoretzky non dice è che la regola funziona solo se il Re e i due pedoni sono gli unici attori importanti della scena; eccezioni si hanno quando la parte debole (contro i due pedoni) può lasciarli liberi di correre verso la

promozione e supportare i suoi pedoni per promuoverli a sua volta oppure quando la parte forte può arrivare in tempo a supportare un caso sfavorevole secondo Studenecki. Per esempio:



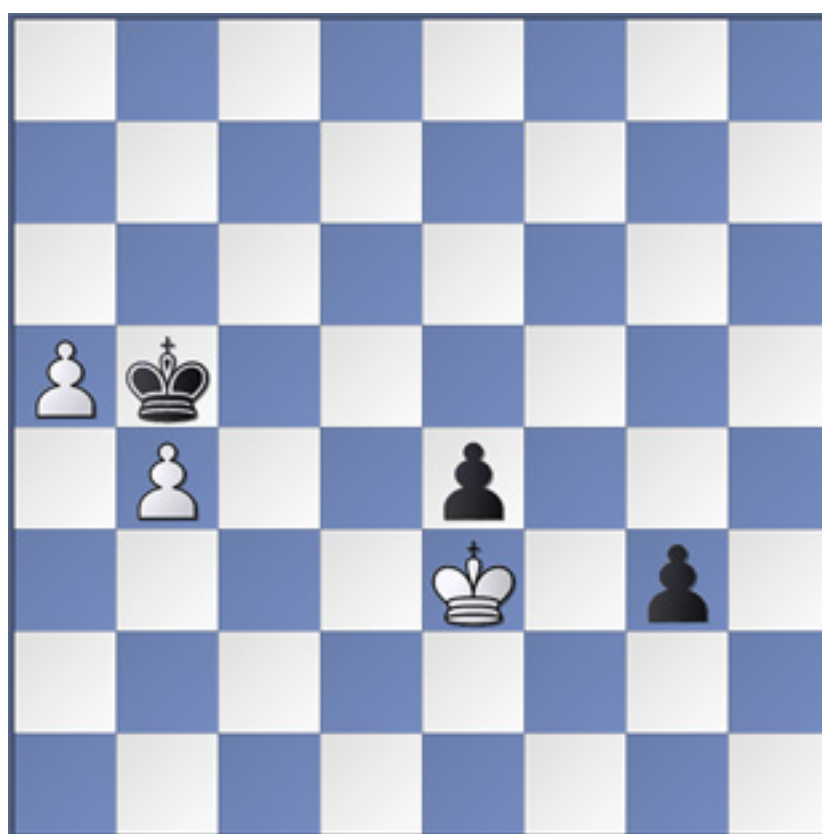
B

Secondo la regola, il Re bianco riesce a bloccare i pedoni, ma perché accontentarsi della patta?

1.Rb6 e5 2.Rc5 a5 3.Rd5 a4 4.Re6!! a3 5.Rf6 a2 6.Rg6 a1D 7.h7#.

Formazione a L

Una formazione molto utile da conoscere è quella mostrata nel prossimo diagramma:



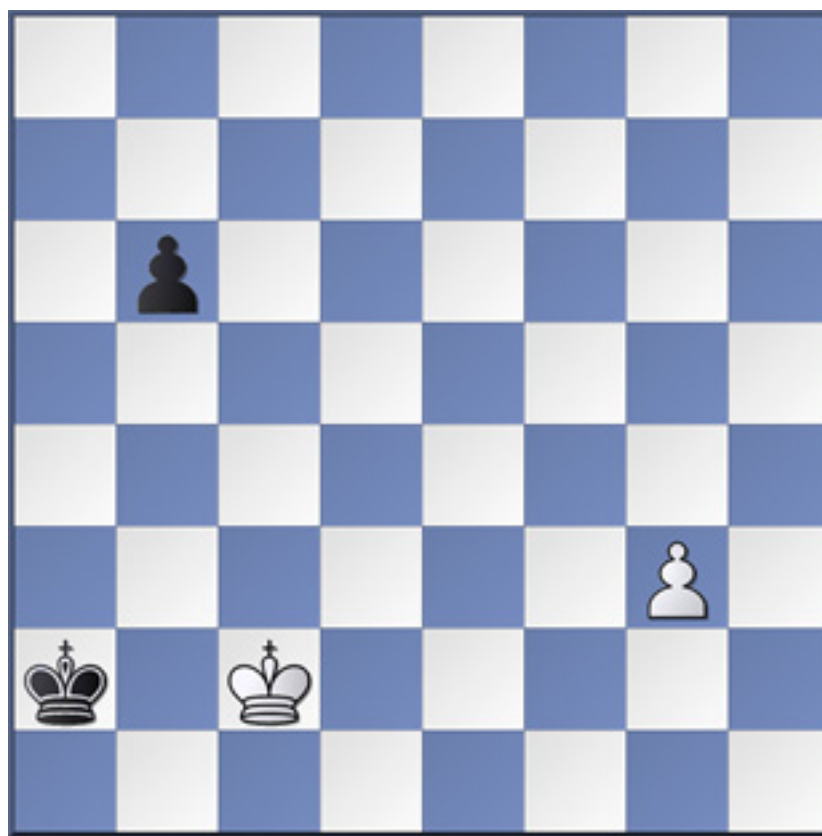
B

Il Re nero è bloccato dai due pedoni passati uniti, ma nemmeno il Re bianco può muoversi liberamente per catturare i pedoni neri. Il cammino e2-f1-g2 (minacciando g3) darebbe il tempo di giocare il pedone nero in e3 con facile vittoria del Nero. Non resta che 1.Re2 Ra6 3.Re3 Rb5 patta.

Zigzag

Sulla scacchiera non vale il principio per cui un percorso in linea retta è la distanza più breve fra due punti, potendosi verificare che anche un percorso a zigzag ha la stessa distanza (in termini di case). Lo zigzag viene usato per evitare uno scacco possibile in qualche variante (in altri termini, se devo andare da A a B posso passare per C – sulla retta AB – oppure per D al di fuori della retta AB; in alcune varianti se sono in C prendo scacco e perdo un tempo, ma non se sono in D).

Ecco illustrato il concetto con uno studio di Grigoriev (1928):

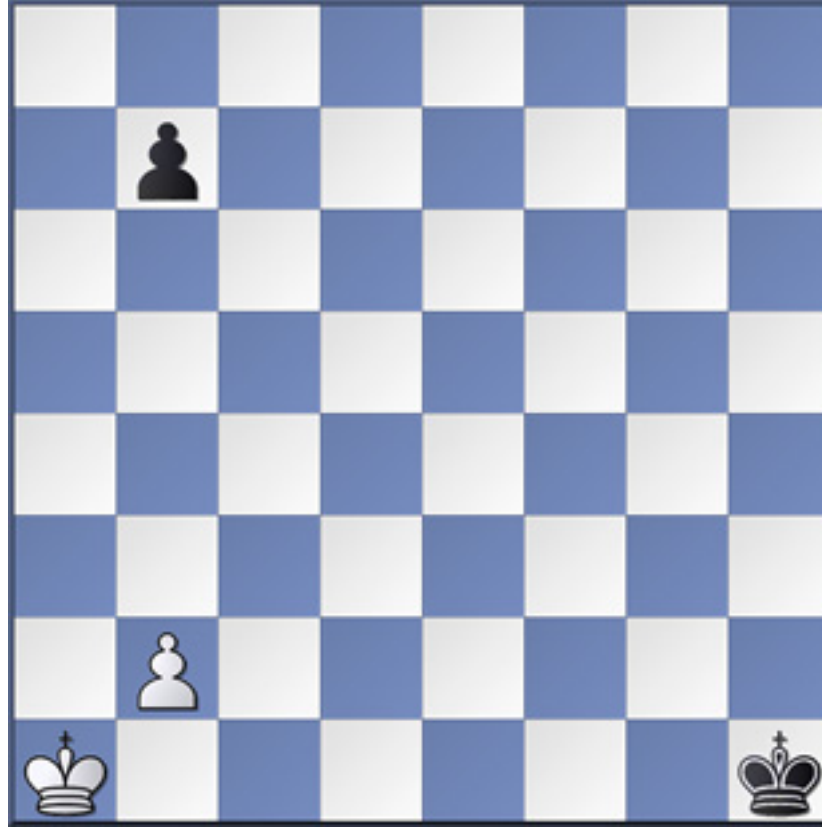


B

1.Rc3 Ra3 2.Rc4 Ra4 3.g4 b5+ 4.Rd3 Ra3 5.g5 b4 6.g6 b3 7.g7 b2 8.Rc2 Ra2 9.g8=D+ con matto alla mossa successiva.

Spallata

Per guadagnare tempi non si deve considerare solo il proprio percorso, ma anche quello del Re avversario: la spallata consiste nell'ostacolo offerto al Re avversario dalla presenza ingombrante del nostro. Ecco uno studio di Moravec (1940) dove la "naturale" mossa 1.Ra2 non dà che la patta, come il lettore diligente può facilmente verificare.



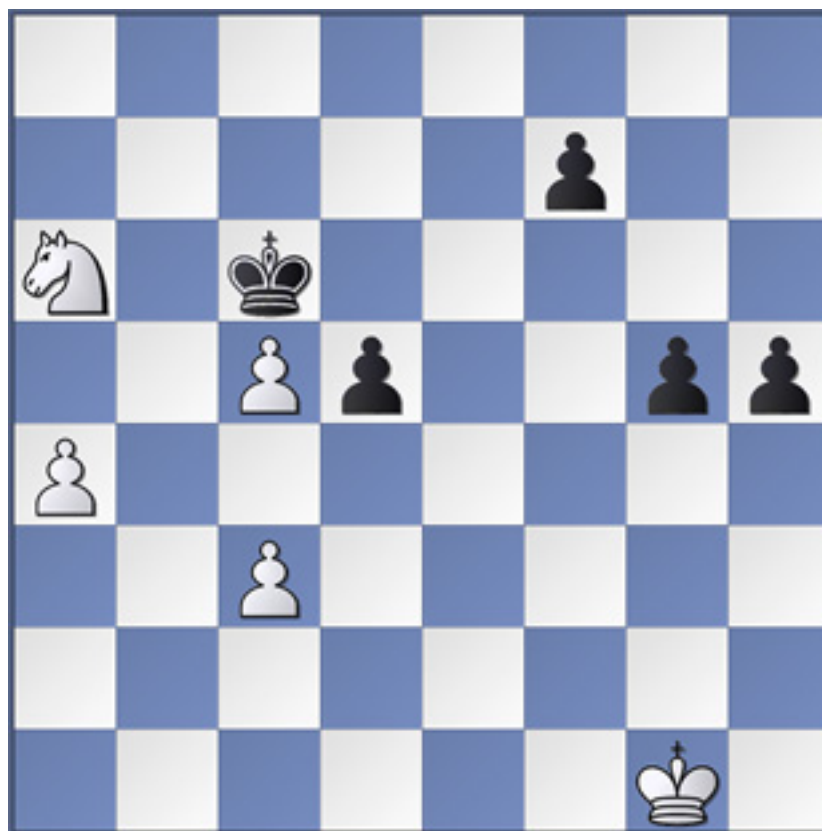
B

La strategia vincente non è solo quella di avanzare, ma anche di ostacolare il Re avversario: 1.Rb1 Rg2 2.Rc2 Rf3 3.Rd3 Rf4 4.Rd4 Rf5 5.Rd5 Rf6 6.Rd6 Rf7 7.b4 Re8 8.Rc7 b5 9.Rc6 e vince.

Re contro tre pedoni uniti

Può un Re fermare tre pedoni uniti e affiancati (con il Re avversario bloccato per fermare nostri pedoni e quindi impossibilitato a intervenire)? La regola è che *il Re può bloccarli solo se riesce a fronteggiare (cioè essere sulla stessa colonna) quello che avanza, arrivando a contatto solo del pedone più avanzato, in modo che la spinta successiva provochi il collasso della falange.*

Come corollario, se i pedoni sono affiancati, il Re deve fronteggiare quello centrale (ma a distanza di due) per fronteggiare poi quello che avanza. Questa semplice regola è spesso disattesa anche da forti giocatori; nella Nunn-Friedlander (Islington 1968) la situazione sull'ala di Donna è bloccata:



B

In partita si ebbe 1.Rf2?? h4! e il Bianco non poté più fronteggiare; 2.Rf3 h3 3.Rg3 g4 4.a5. Il Bianco è stato

costretto ad alterare l'equilibrio sul lato di Donna e il Nero pareggia con: 4...f5 5.Cb4+ Rc5 6.a6 Rb6 7.Cd5+ Ra6 8.c4 Rb7 con i giocatori che si accordarono con la patta. Il Bianco avrebbe potuto vincere con 1.Rh2! (o 1. Rg2) perché così può sempre rispettare la regola (1...h4 2.Rh3!; 1...g4 2.Rg2!; 1...f5 2.Rg2 ecc.). Per esempio: 1.Rh2 f5 2.Rg2 e ora a 2...g4 segue 3.Rg3!, a 2...h4 segue 3.Rh3! e a 2...f4 segue 3.Rf3!. In tutti i casi la falange nera è in zugzwang e il Nero è costretto a muovere il Re, permettendo al Bianco di avanzare sull'ala di Donna.

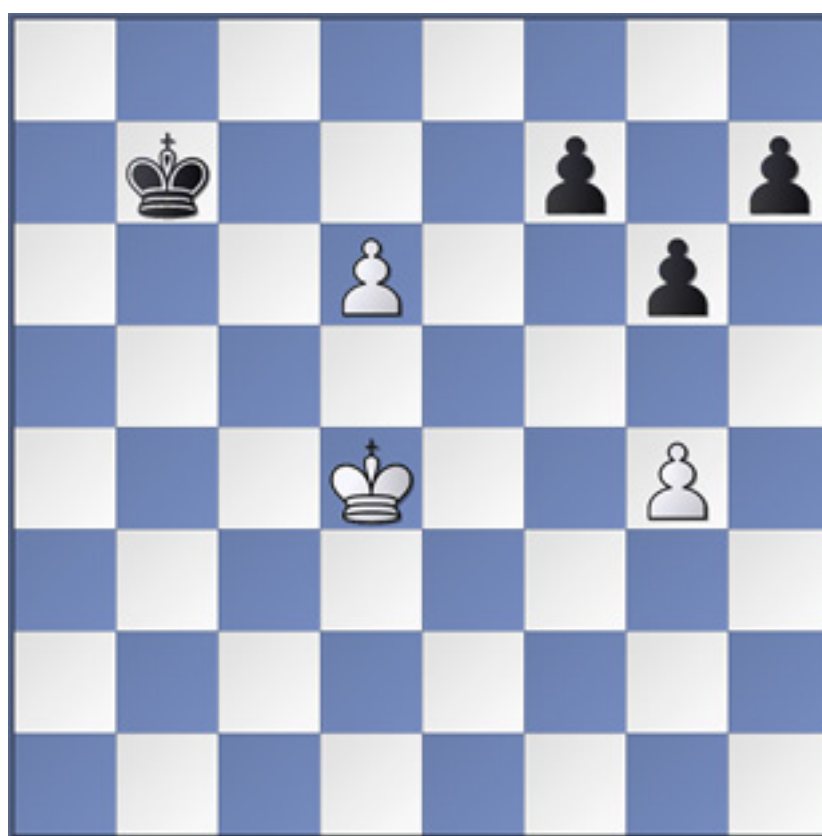
Semistallo e autostallo

Lo stallo interviene come mezzo di salvezza in molti finali (non solo di Re e pedoni) ed è un'importante risorsa difensiva.

Ovviamente può essere previsto con un'analisi attenta della posizione e, se possibile, la parte forte cerca di evitarlo.

Esistono due condizioni che possono essere classificate a parte perché con caratteristiche proprie.

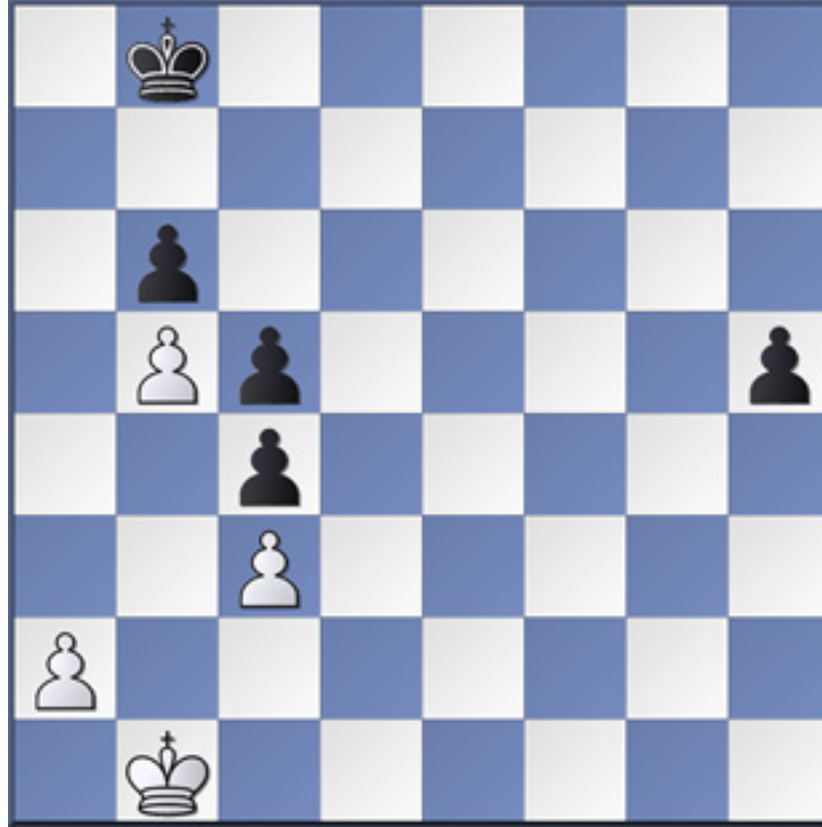
Diventa un'importante arma per l'attaccante quando il Re è in stallo, ma restano mosse di pedone (si parla di *semistallo*).



B

Nella Marshall-Reti (New York 2924), se non ci fossero i pedoni a est, il Nero si rifugerebbe nello stallo: 1.g5 Rc6 2.Re5 Rd7 3.Rd5 Rd8 4.Rc6 Rc8 5.d7+ Rd8 6.Rd6 mette il Re in stallo, ma al Nero restano mosse di pedone e il pedone bianco promuove.

La seconda condizione particolare si ha quando il Re debole si pone in stallo senza che la parte forte possa impedirlo (autostallo). Questo un esempio citato da Paoli:



B

Il Bianco non può impedire che il pedone h del nero promuova e quindi la situazione sembra disperata: 1.Rb2 h4
2.Ra3 h3 3.Ra4 h2 4.a3 h1D stallo!