

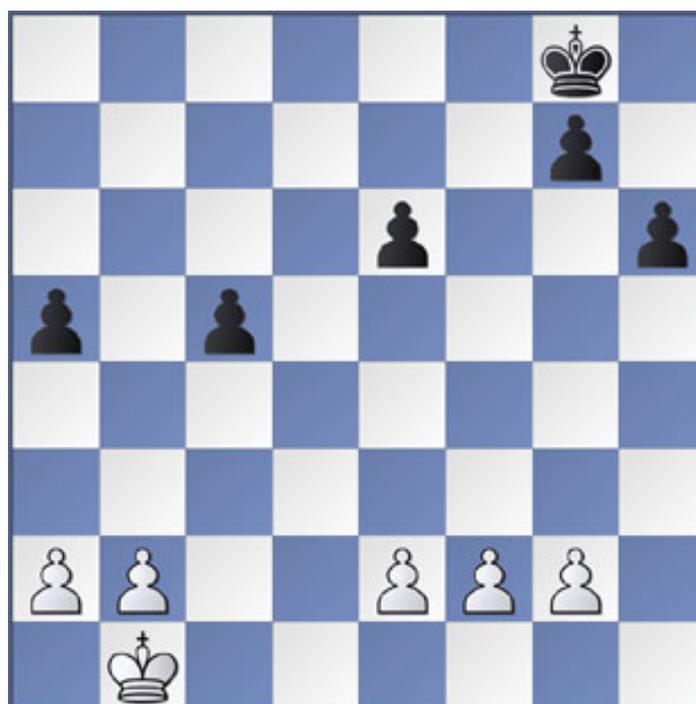
# LE STRUTTURE DI PEDONI

I pedoni sono l'anima degli scacchi (Philidor) e ogni scacchista non può prescindere dal conoscere come giocare i pedoni durante le varie fasi della partita.

La prima fase dello studio del gioco con i pedoni è quella che considera le sole strutture pedonali, a prescindere dalle interazioni con i pezzi. Si hanno posizioni ideali, molto semplificate, ma che non è difficile ritrovare in partite concrete. La semplificazione (assenza di pezzi) consente di capire meglio il movimento dei pedoni e gli scopi che tale movimento si prefigge.

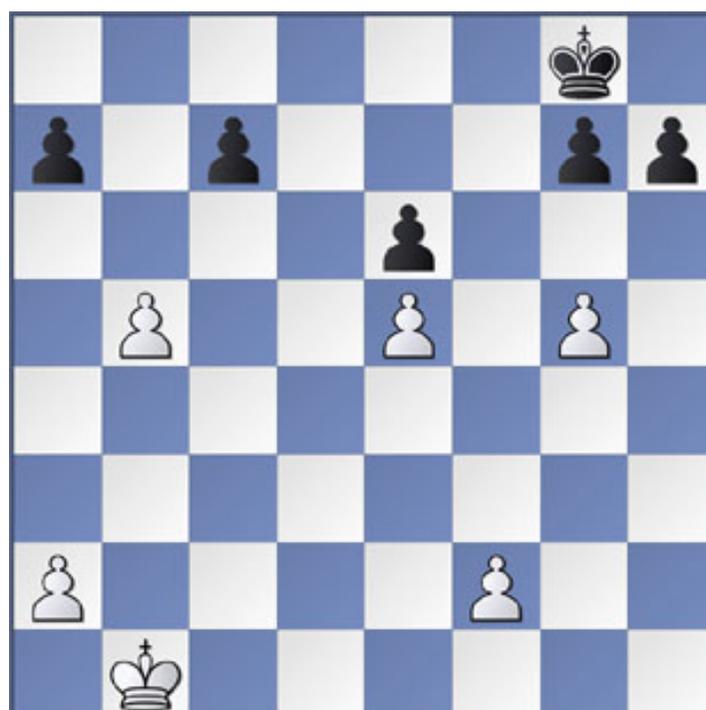
## Dispersioni di pedoni

I pedoni possono essere dispersi verticalmente (in questo caso si parla di *isole di pedoni*) o orizzontalmente. Il diagramma seguente mostra 4 isole per il Nero e 2 per il Bianco.



Il Bianco sta nettamente meglio.

Nel prossimo vediamo che la struttura bianca è dispersa orizzontalmente (cioè al di qua e al di là di una linea orizzontale).



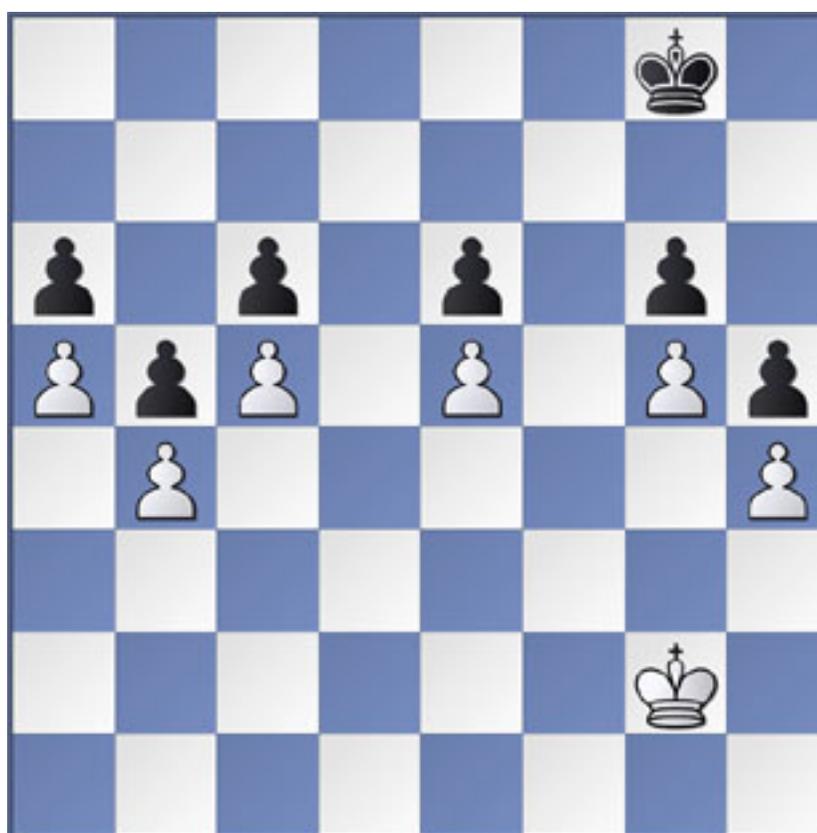
I pedoni sono sulle stesse colonne del diagramma precedente, ma la dispersione orizzontale dei pedoni bianchi assicura un certo vantaggio al Nero.

La dispersione verticale è grave, ma teoricamente con opportuni cambi di pedoni può essere corretta. Quella orizzontale è molto più grave perché di solito è indice di un gioco approssimativo che non tiene conto che i nostri pezzi devono difendersi reciprocamente: con una dispersione orizzontale i pezzi avversari possono bloccare facilmente i pedoni, possono sfruttare le case dietro di esse e i singoli pedoni sono deboli perché di fatto non hanno il supporto di un loro compagno.

Fra i casi di dispersione verticale rientra il caso del *pedone isolato*, concetto che di solito richiede una trattazione separata, vista la sua importanza strategica.

## L'ariete

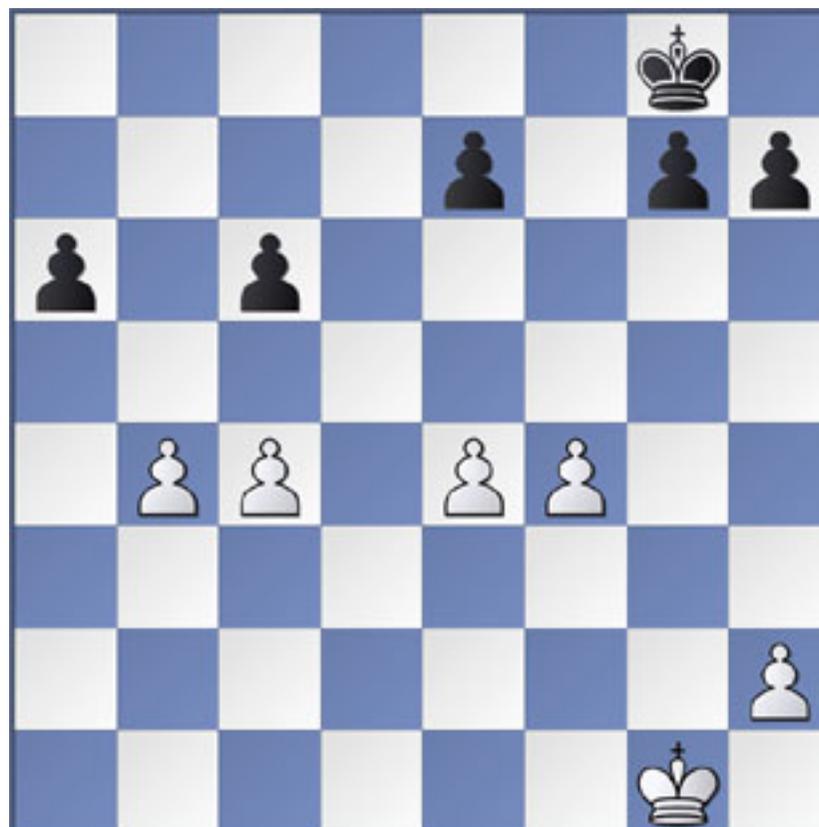
Due pedoni che si fronteggiano costituiscono una coppia di *arieti*. Gli arieti favoriscono la difesa perché tolgono ogni tensione al gioco. Nella posizione che segue



nessun campo può fare nulla, gli arieti bloccano completamente la posizione.

## La coppia (affiancamento)

Due pedoni dello stesso colore che si trovano affiancati sulla stessa traversa costituiscono una *coppia*.



I pedoni b4-c4 e quelli e4-f4 costituiscono due coppie.

In genere la coppia è una buona formazione perché permette di controllare ben 4 case davanti ai pedoni, ma ovviamente il giocatore che la possiede dovrà prima o poi avanzare i propri pedoni. L'avanzata di una coppia può essere critica perché i pedoni rischiano di assumere una posizione più rigida con quello arretrato particolarmente debole. Per questo, se la coppia ha delle sentinelle ai lati, si parla di *pedoni sospesi*. Ovvio che se non ci sono sentinelle e la coppia è *passata*, ha in sé un potenziale terribile.

Ai pedoni affiancati la didattica moderna dedica molte attenzioni perché di fatto lo scopo di una spinta pedonale è spesso quello di affiancare il pedone a uno già avanzato.

## La leva

La leva è la condizione di due pedoni che possono catturarsi reciprocamente.

Al contrario degli arieti, una leva mantiene una tensione che può portare a una lotta molto aspra. In genere la tensione nasce dal fatto che esistono diverse possibilità perché ogni campo può:

- catturare il pedone nemico;
- spingere il proprio;
- non fare niente.

Molte aperture sono caratterizzate proprio dalla presenza di leve caratteristiche; per esempio nel diagramma seguente:



si ha la nota apertura del gambetto di Donna; la leva fra c4-d5 dà luogo a molte varianti a seconda delle decisioni prese riguardo a essa da parte del Bianco e del Nero.

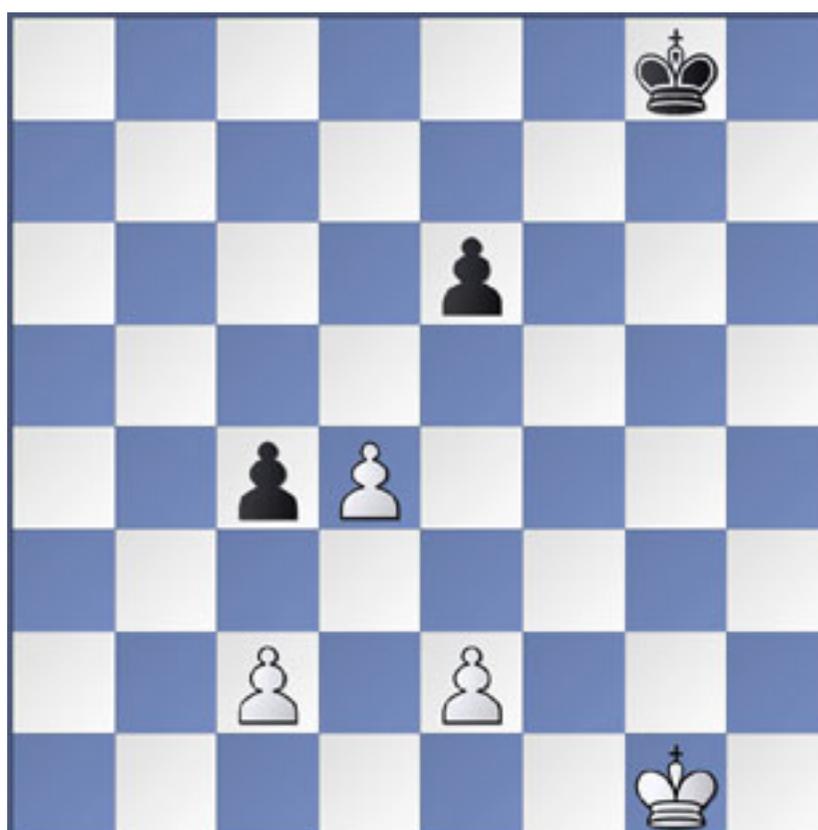
### L'avamposto

Per Canal l'avamposto è il pedone più avanzato dello schieramento. La sua importanza è fondamentale ed entrambi i giocatori devono prestargli la massima attenzione. Nel diagramma precedente l'avamposto nero è il pedone d5 che il Bianco attacca con la sua seconda mossa 2.c4.

### Il candidato

Risale a Nimzowitsch il concetto di pedone *candidato*. Poiché scopo del pedone è la promozione (cioè arrivare alla fine del suo viaggio fino all'ottava – prima per i pedoni neri – traversa), è importante intravedere tale possibilità molto prima che si realizzi.

Analizziamo il diagramma seguente:



**B**

Il pedone bianco in d4 non ha sulla sua marcia nessun ostacolo nemico, mentre tutti gli altri pedoni hanno un avversario che li blocca; il pedone d4 è un candidato (alla promozione).

Essere candidati non è una condizione necessaria alla promozione. Nel diagramma precedente se il Bianco si suicidasse con 1.d5 exd5 2.e4 dxe4 il pedone nero che era in e6 (che non era candidato) è finito in e4 senza avere più pedoni avversari sulla sua strada.

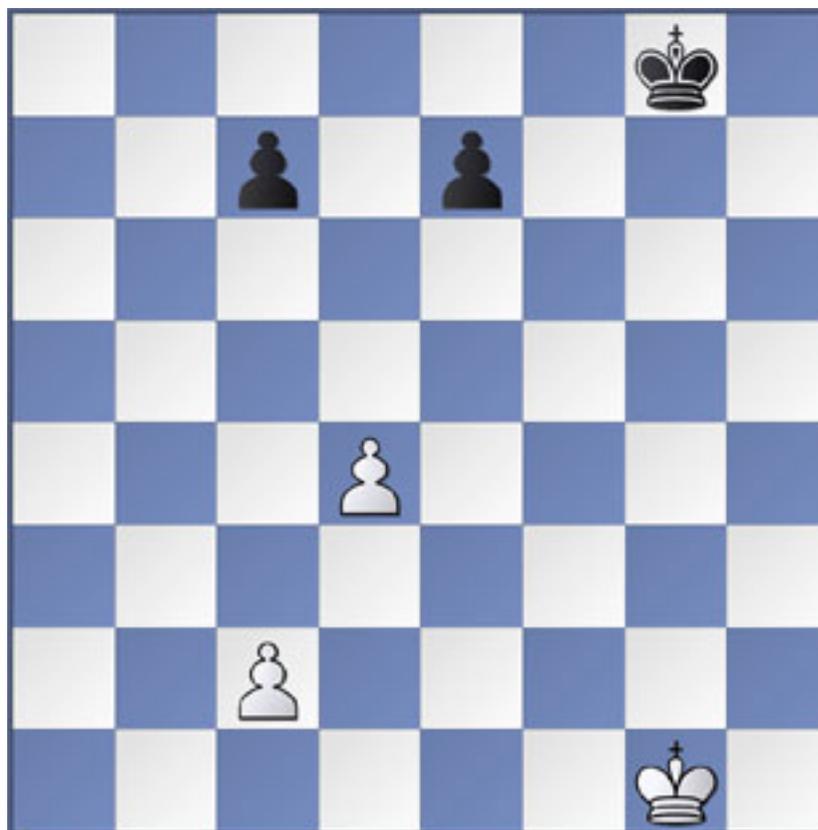
Essere candidati non è nemmeno una condizione sufficiente. Nel diagramma precedente il candidato d4 è bloccato dal pedone nero in e6 e non può procedere. Diciamo quindi che essere candidati è semplicemente una *condizione facilitante* la promozione.

## Sentinelle e compagni

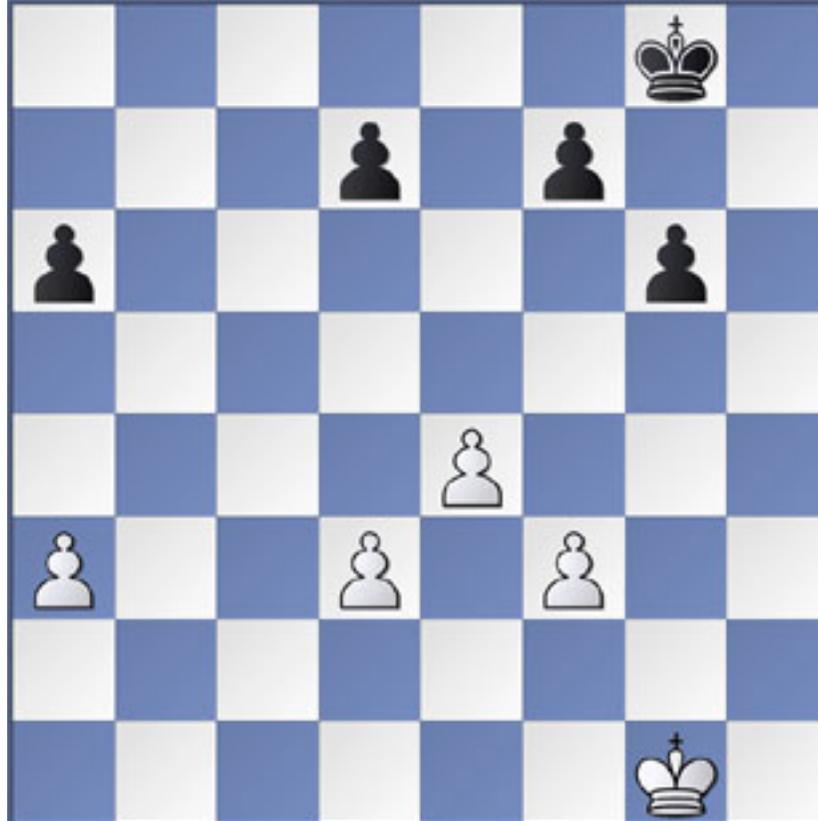
Kmoch definì meglio lo stato del candidato analizzando anche i rimanenti pedoni. Nel suo viaggio verso la promozione ogni pedone ha dei *compagni* (i pedoni sulle colonne adiacenti che non hanno superato il pedone in questione) e delle *sentinelle* (i pedoni avversari sulle colonne adiacenti davanti al pedone). Un candidato si serve dei compagni per eliminare le sentinelle: se il numero dei compagni è maggiore o uguale a quello delle sentinelle quest'ultime possono essere eliminate.

Nel diagramma precedente d4 ha un compagno e una sentinella. Con le mosse e4-d5 il cambio in d5 lascia un pedone bianco libero di andare a promozione. Notate che il pedone che è rimasto libero sulla colonna d era quello che prima era in e4, ma il pedone si è liberato sulla colonna dove c'era il candidato.

Nel diagramma seguente d4 ha un compagno contro due sentinelle; e7 non ha nessun compagno contro una sentinella: né il Bianco né il Nero riusciranno a liberare un pedone.



Nel calcolo delle sentinelle e dei compagni si considerano le colonne adiacenti fino alla prima vuota. Nel diagramma seguente il pedone e4 ha due compagni contro tre sentinelle: nessuna possibilità di liberarsi perché la sentinella g6 fa buona guardia.



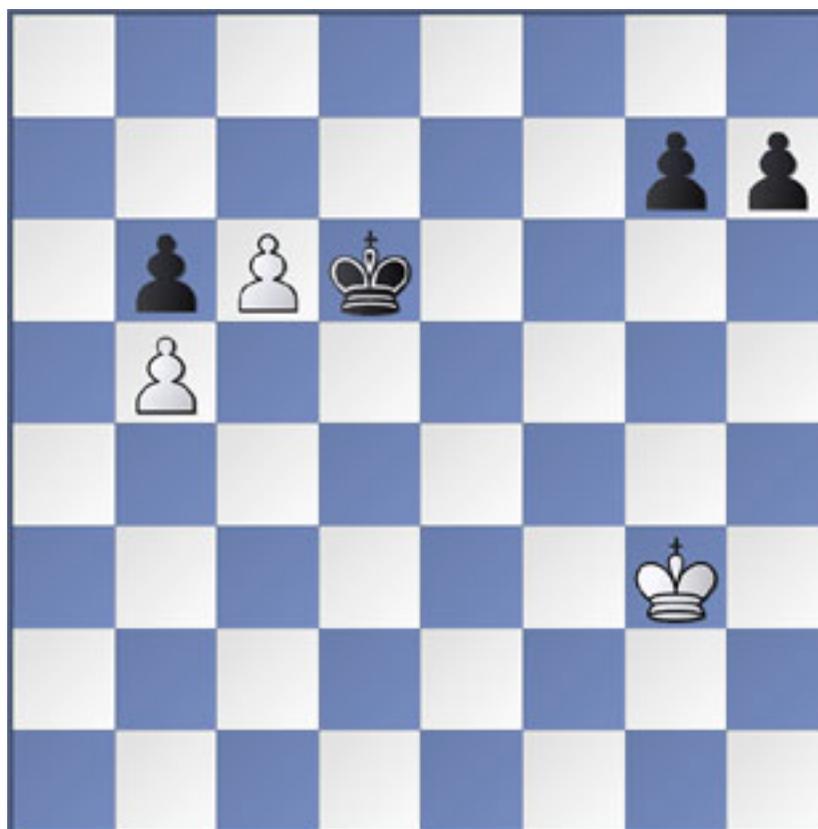
## Pedoni passati

Un candidato che non ha sentinelle è un *pedone passato*. Se non intervengono i pezzi o il Re avversario, basta spingerlo e arriverà a promozione.

Particolare importanza hanno i *pedoni passati sostenuti*, cioè difesi da un altro pedone. Non sono al riparo dalla cattura di pezzi avversari, ma

***nei finali di soli Re e pedoni non possono essere catturati dal Re avversario.***

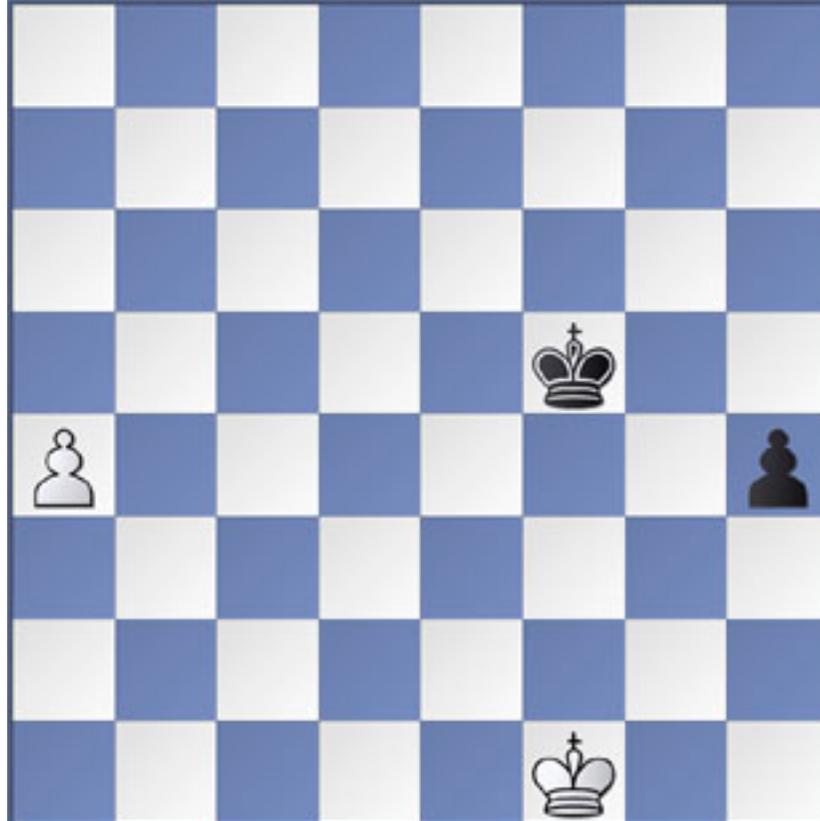
Si consideri infatti il seguente diagramma:



**N**

Il Nero ha un pedone in più, ma la posizione è patta, poiché il Nero non può usare il Re per sostenere i pedoni. Se gioca l'assurda 1...Rc5?? per catturare il pedone b5, il Bianco con la semplice 2.c7! va a promozione.

Un pedone passato è tanto più importante quanto più è lontano dal Re avversario. Nel diagramma che segue:

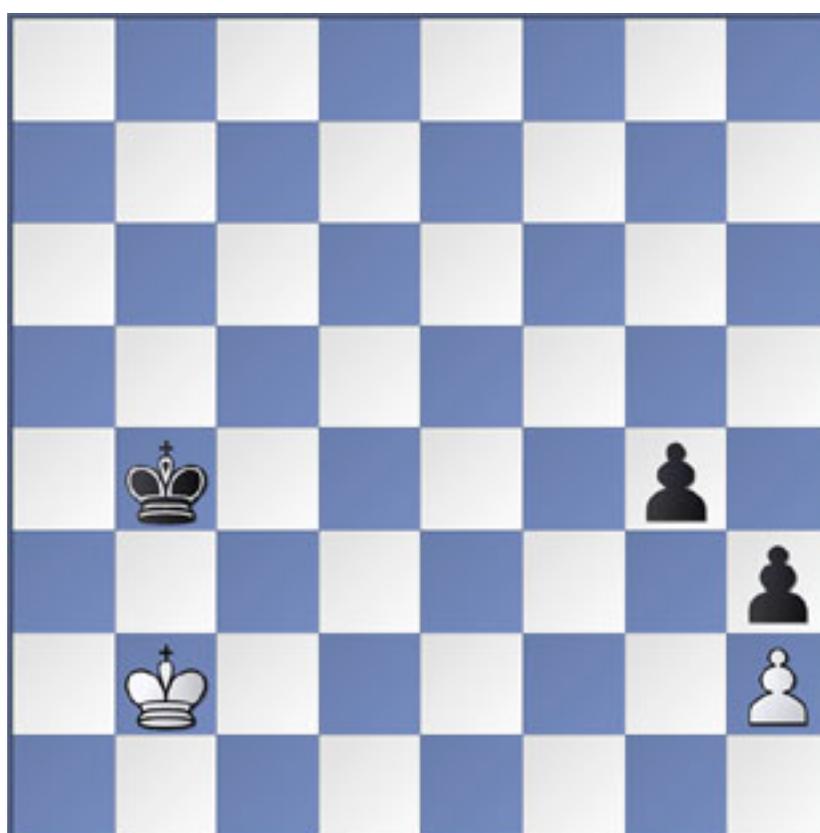


**B**

il Nero è troppo lontano dal pedone passato bianco sulla colonna a, mentre il Re bianco può fermare tranquillamente il pedone nero sulla colonna h.

### Candidati suicidi

Si consideri il diagramma seguente:



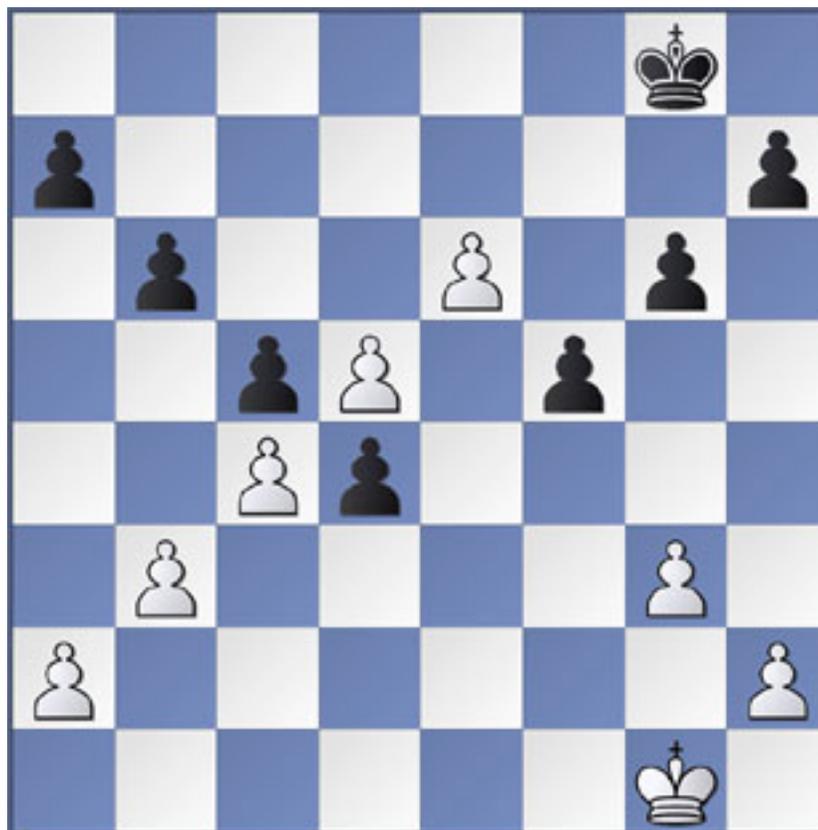
**N**

Il candidato g4 non ha compagni (h3 è più avanzato di g4; se il pedone nero fosse in h4 sarebbe un compagno e basterebbe giocare 1...g3 2.hxg3 hxg3 e il pedone g andrebbe a promozione) mentre ha una sentinella che lo controlla. In questi casi, con uno pseudocompagno (un pedone adiacente più avanzato), il candidato può sacrificarsi: 1...g3 2.hxg3 h2! e va a promozione il pedone sulla colonna h.

### Catene di pedoni

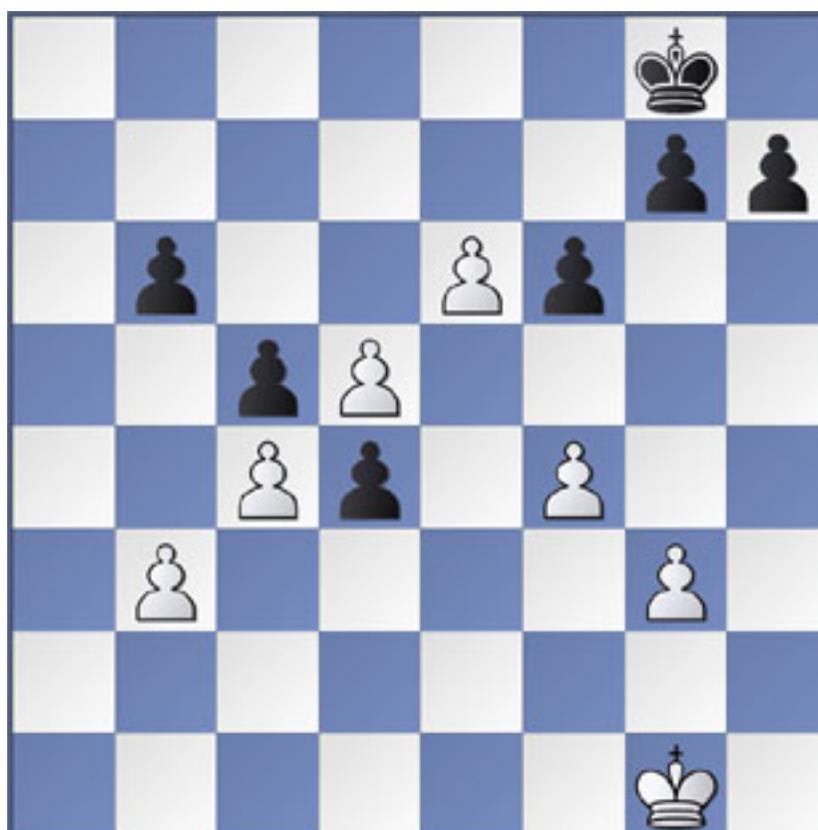
Le catene di pedoni sono formazioni continue di pedoni dello stesso colore. Particolare importanza ha la *scala*, cioè una catena in cui i pedoni sono disposti come i gradini di una scala. Ogni scala ha una punta e una base.

Osserviamo il diagramma seguente:

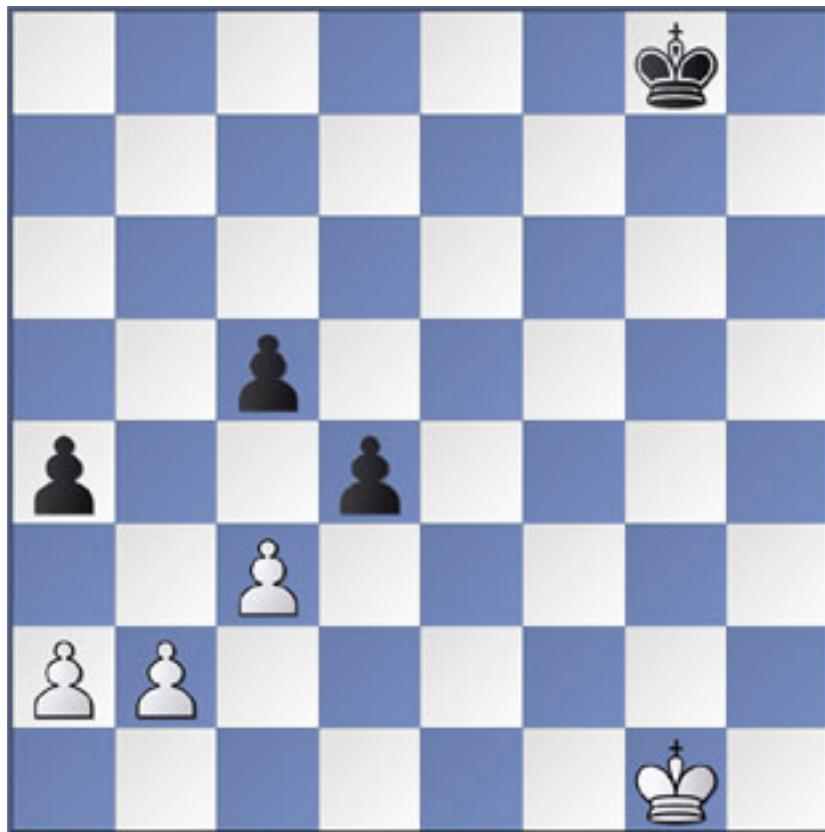


Ci sono due scale bianche (a2-e6 e h2-g3) e due scale nere (a7-d4 e h7-f5).

Una scala è tanto più sana quando ha uno *zoccolo* costituito da un pedone di banda (sulle colonne a o h) o costituito dalla sua base in coppia con un altro pedone. Nel diagramma precedente tutte le scale sono sane perché hanno un pedone di banda come zoccolo. In quello che segue invece nessuna scala è sana tranne quella costituita dai pedoni g7 e f6 (infatti lo zoccolo è composto dalla coppia g7-h7).



Abbiamo già visto nella pagina sulla strategia dei pedoni che è opportuno attaccare le catene di pedoni alla base o, alternativamente alla punta. Qui un esempio più complesso che rivela come sia efficace una tale strategia.



**N**

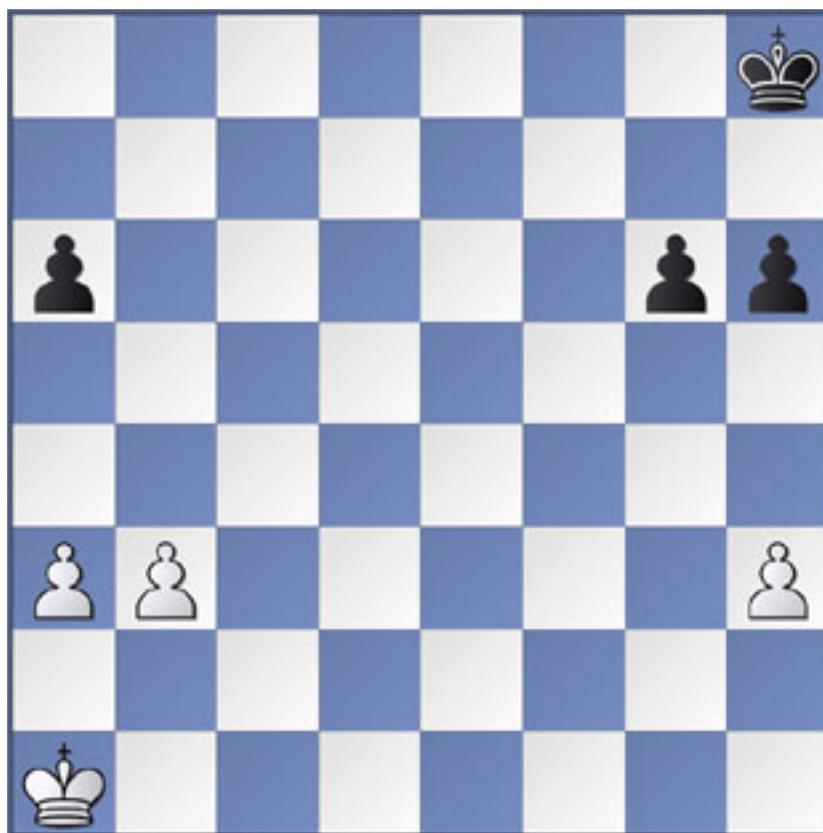
Il Nero vince con la semplice mossa: 1...a3! (se 2.bxa3 dxc3 e se 2.b3 dxc3: in ogni caso il Nero prende il pedone in c3) che minaccia la presa in b2 e la successiva promozione.

## Strategie di promozione

Nessun concetto sulle strutture pedonali sarebbe utile se non finalizzato a uno scopo concreto. Molto spesso tale scopo è la promozione del pedone. Poiché la promozione richiede che il pedone sia passato, è necessario sincronizzare le nozioni apprese sulle strutture di pedoni per consentire la creazione di un pedone passato.

Abbiamo già visto la tecnica del *candidato suicida*. Ora analizzeremo altre strategie.

**La maggioranza locale** – Si osservi il diagramma seguente:



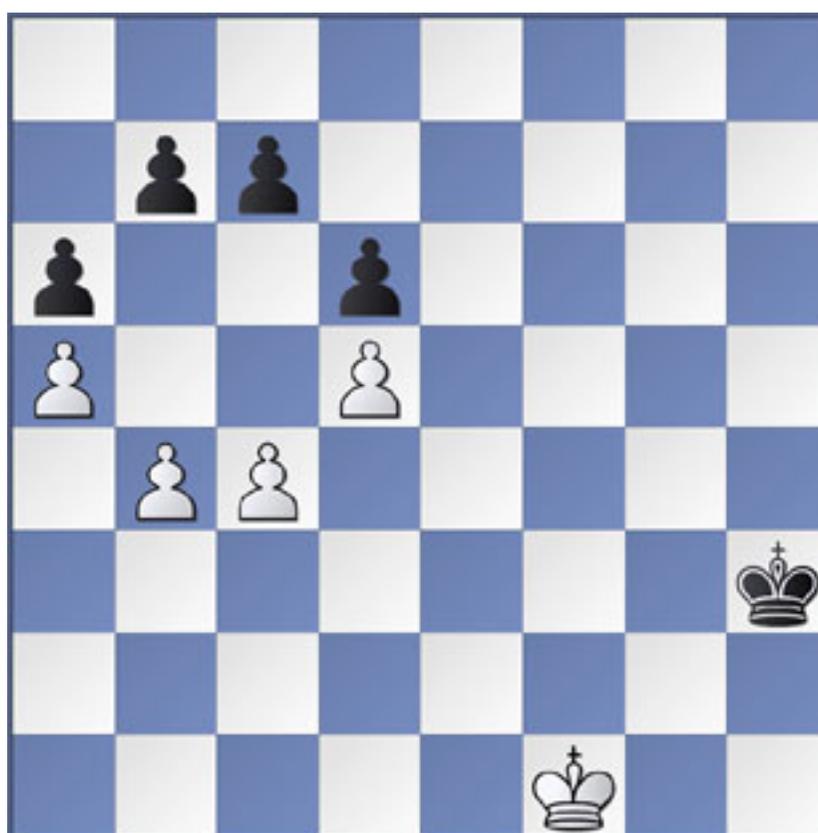
Il Bianco ha una maggioranza a Ovest (a3 e b3 contro a6), mentre il Nero ha una maggioranza a Est (g6 e h6 contro h3). Nimzowitsch ha espresso la semplicissima strategia con la semplice frase *candidato avanti!*. Ciò significa che se tocca al Bianco giocherà 1.b4, mentre se tocca al Nero giocherà 1...g5. Infatti con mossa al Bianco

la mossa 1.a4? Produce la replica 1...a5! dopodiché il pedone b non riuscirà più a liberarsi (e anzi diventerà una debolezza essendo arretrato e virtualmente bloccato).

In realtà la regola del candidato in avanti è un po' troppo rigida e valida solo in assenza del Re e delle altre figure. La presenza del Re (per esempio a seconda della posizione del Re, il Bianco potrebbe facilmente catturare a5) o del candidato suicida danno spesso anche altre soluzioni alla parte più forte. Va da sé che la regola di Nimzowitsch è un'ottima regola pratica.

**Contrapposizioni avanzate** – Quando strutture pedonali mobili si fronteggiano, in genere la parte più avanzata può usare la strategia di crearsi un pedone libero concedendone uno anche all'avversario; siccome il proprio è più vicino alla promozione, la partita è vinta.

Osserviamo il diagramma seguente:

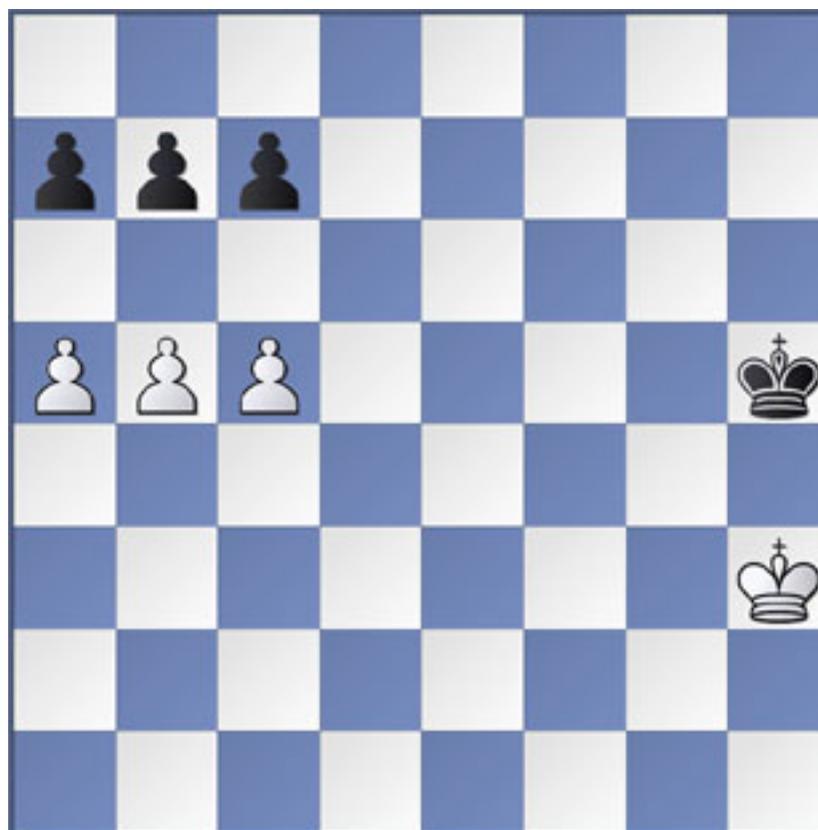


**B**

Il Re nero ha dovuto catturare un pedone bianco sull'ala di Re e si è allontanato troppo. Nonostante sull'ala di Donna i pedoni siano in numero uguale, il Bianco ha un semplice modo per vincere: *spingere un pedone della coppia*. Per esempio:

1.b5. Se ora 1...axb5 2.cxb5 con l'idea poi di giocare a6. Se invece il Nero muove il Re, basta spingere l'altro pedone della coppia 1...Rg4 2.c5! Provate a verificare le varie mosse a disposizione del Nero, ma vedrete che il Bianco, magari sacrificando un pedone, riesce a crearsi un pedone passato vicino alla casa di promozione.

Il prossimo diagramma illustra una posizione classica.



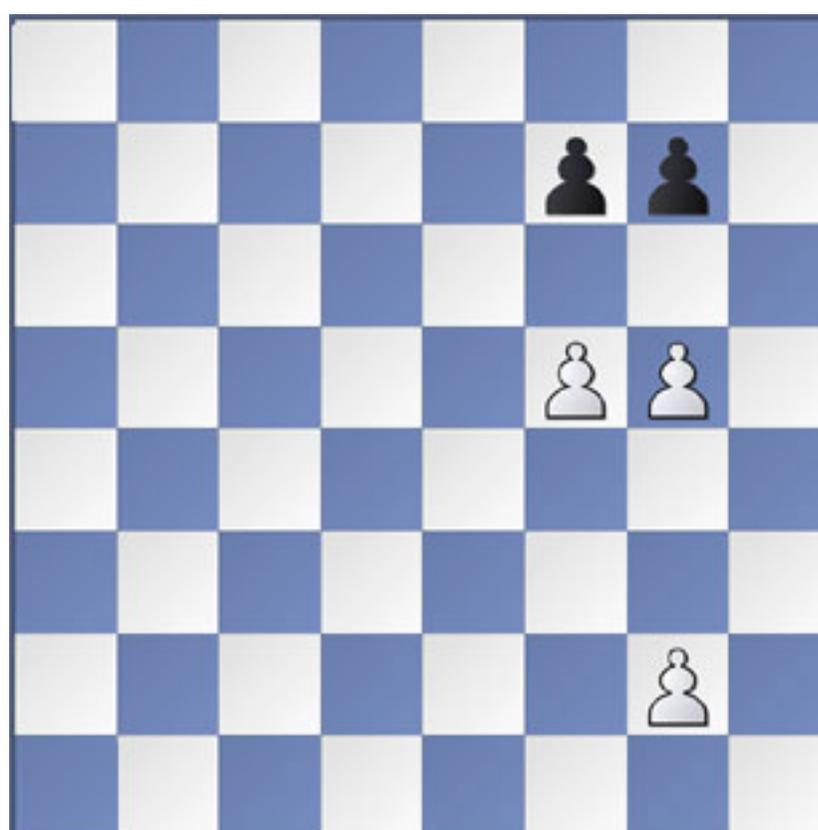
**B**

Il Bianco vince con una regola semplice: muove il pedone centrale e poi muove il pedone opposto a quello mosso dal Nero. Quindi:

1.b6 axb6 2.c6! Oppure 1.b6 cxb6 2. a6!

**Pedoni doppiati** – Il pedone doppiato rappresenta un fattore che paralizza il movimento della parte che lo detiene. Spesso il vantaggio di un pedone doppiato è influente ai fini della promozione. Esaminiamo tre casi in cui si ha una maggioranza di pedoni con doppiatura, dando come regola generale che la strategia migliore è in genere quella di spingere il pedone doppiato capofila (*capofila avanti!*).

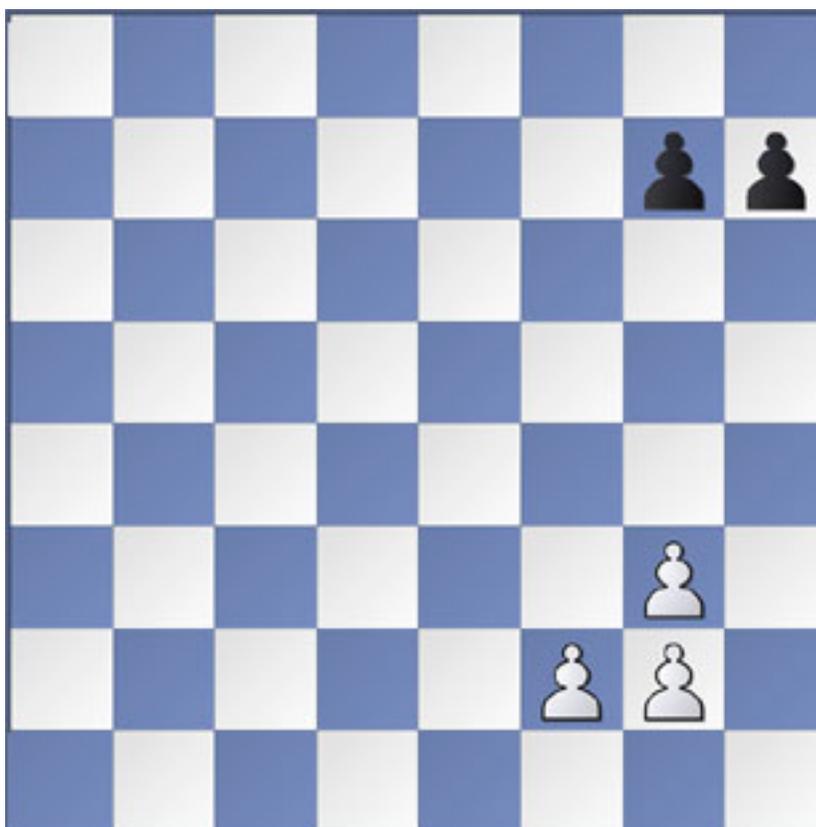
**Senza candidato** – Si osservi il diagramma seguente:



**B**

Solo il Nero ha la possibilità di sbagliare se dopo 1.g6 gioca la meccanica f6??. Il Bianco avanzerà il pedone g fino in g5 e il Bianco con eventuale sacrificio riuscirà a promuovere un pedone. La risposta corretta è 1.. fxg6 2.fxg6 e i due pedoni del Bianco sono fermati da quello del Nero.

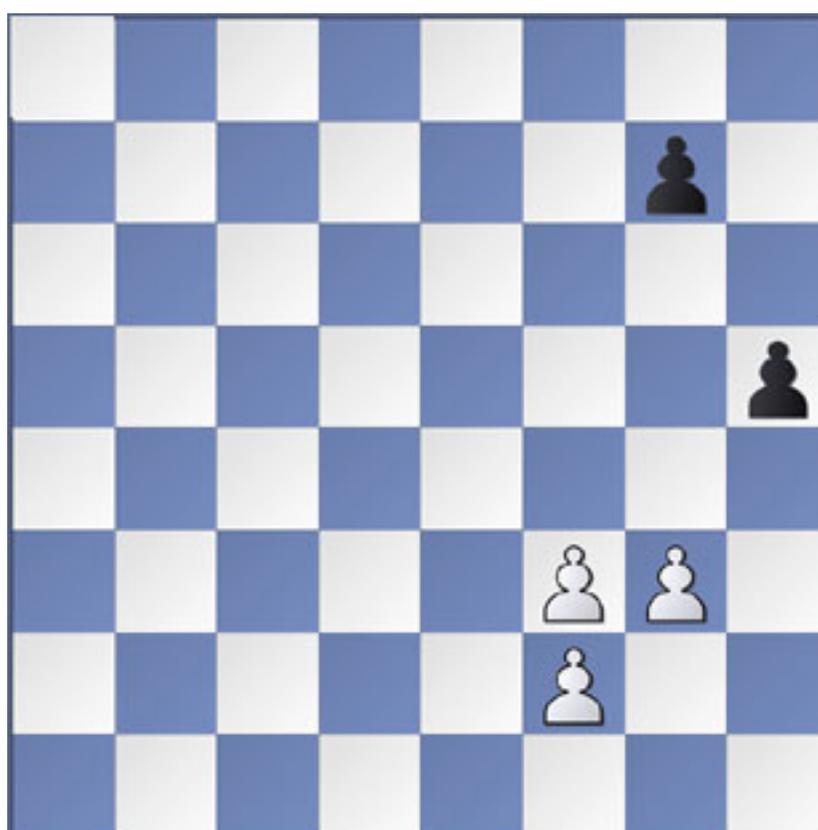
**Con candidato libero** – Osserviamo il seguente diagramma:



**B**

Si potrebbe applicare la regola *candidato avanti!* o *capofila avanti!*. In genere predomina questa seconda perché continua a consentire più possibilità alla parte forte. Infatti dopo 1.f4? è immediato vedere che 1...h5 paralizza i pedoni doppiati. Invece dopo 1. g4!? anche dopo 1... h6! (la mossa migliore perché impedisce g5 seguito da f4-f5-f6) lascia una certa tensione anche se, obiettivamente, le possibilità di liberare un pedone ci sono solo se il Nero sbaglia.

**Con candidato doppiato** – La situazione più favorevole si presenta quando è il candidato è doppiato: praticamente si sommano le due regole *candidato avanti!* e *capofila avanti!* e la mossa è obbligata:



**B**