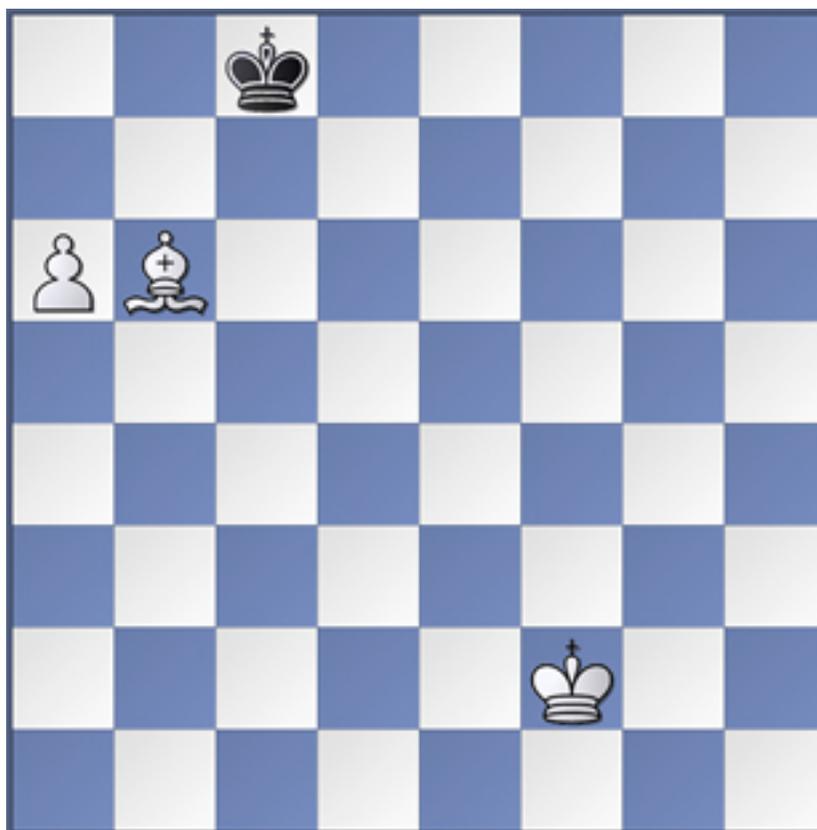


# ALFIERE CONTRO PEDONI

## Il Re debole solo: Alfiere e pedone di Torre

Poiché Re e Alfiere da soli non possono dare matto, per vincere è necessario avere *almeno un pedone*. In genere con un pedone la vittoria è banale perché la parte debole non riesce a impedirne l'avanzata fino alla promozione. Sono importanti le posizioni che fanno eccezione.

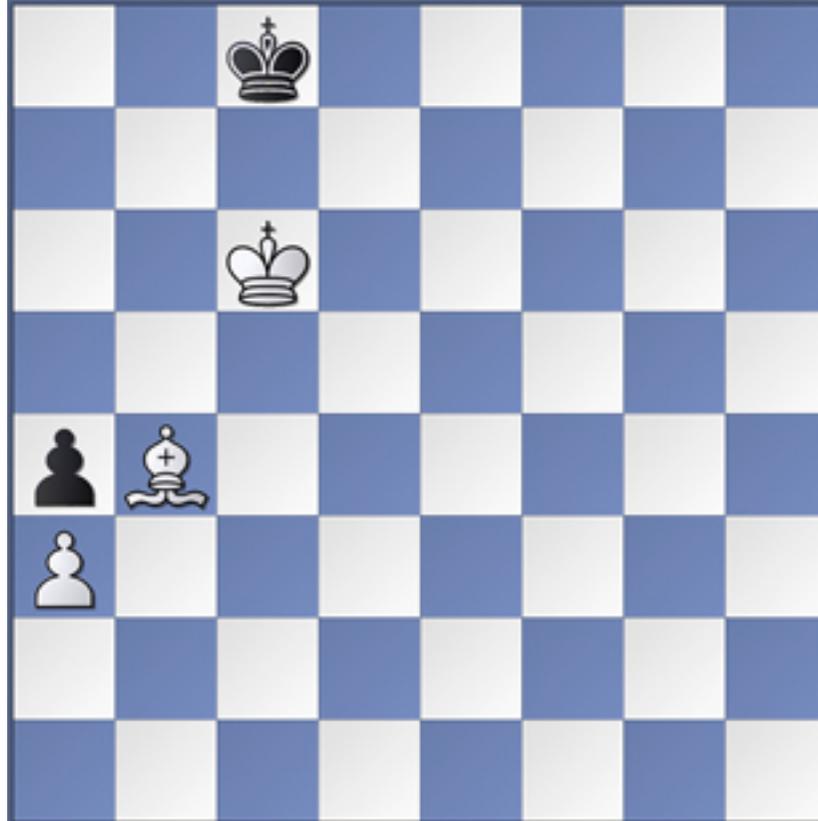
**Posizione 1** – La parte debole può pattare se l'Alfiere non controlla la casa di promozione (è di colore contrario) e il Re della parte debole riesce ad arrivare a controllarla.



Qui il Re nero deve controllare a8, quindi se tocca al Nero, basta 1... Rb8 e patta. Se tocca al Bianco è ovvio che la prima mossa sia 1. Aa7 (se il Re nero fosse in c6, seguirebbe 1. Aa5 o 1. Ad8). Il Re è allontanato da a8, ma ora il pedone a6 è debole e il risultato dipende dal fatto che il Re bianco riesca a supportarlo. Qui non ci riesce: 1... Rc7 2. Re3 Rc6 (con destinazione b5!) 3. Ac5 Rc7 (con destinazione a8!) 4. Aa7 Rc6 e patta. Si può verificare facilmente che, se il Re fosse in e2, il Bianco vincerebbe perché dopo 2. Rd3 Rc6 seguirebbe 4. Rc4 e il pedone sarebbe salvo.

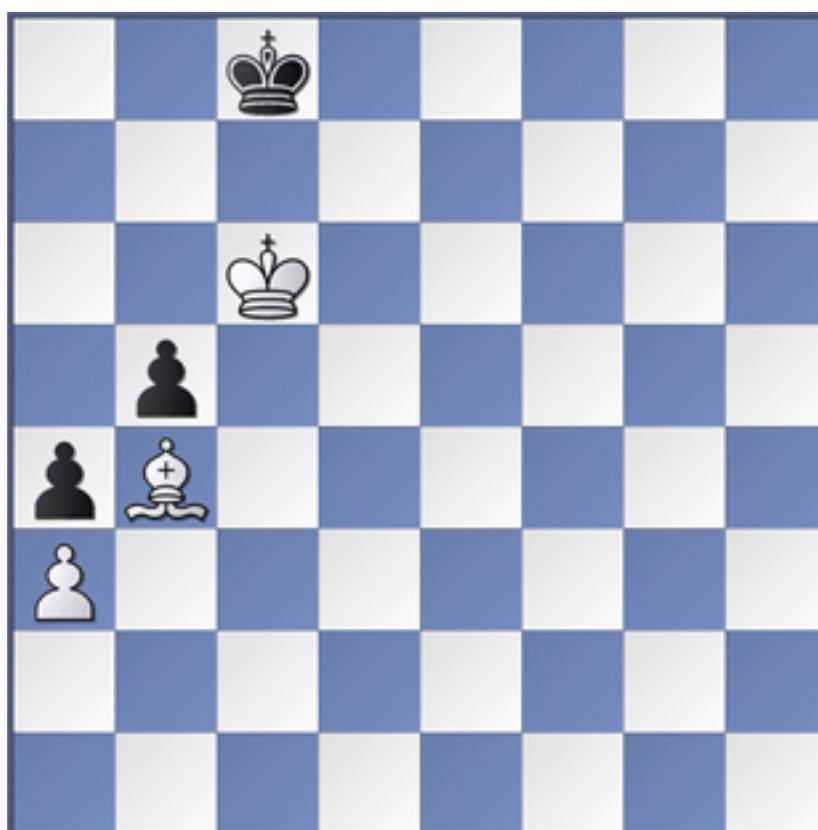
**Posizione 2** – Cosa capita se il Nero ha un pedone che blocca quello di Torre?

La posizione è stata studiata da Rauzer (1928). Le analisi sono lunghe e complicate (ovvio che la prima mossa del Bianco sia 1. Ad6), ma come regola generale vale che *per pattare la parte debole deve mantenere il Re nella parte superiore della scacchiera*. Infatti per avanzare il pedone, il Bianco deve catturare quello avversario: se lo fa con il Re, se il Re nero è nella parte superiore della scacchiera riuscirà facilmente a spostarsi in a8.



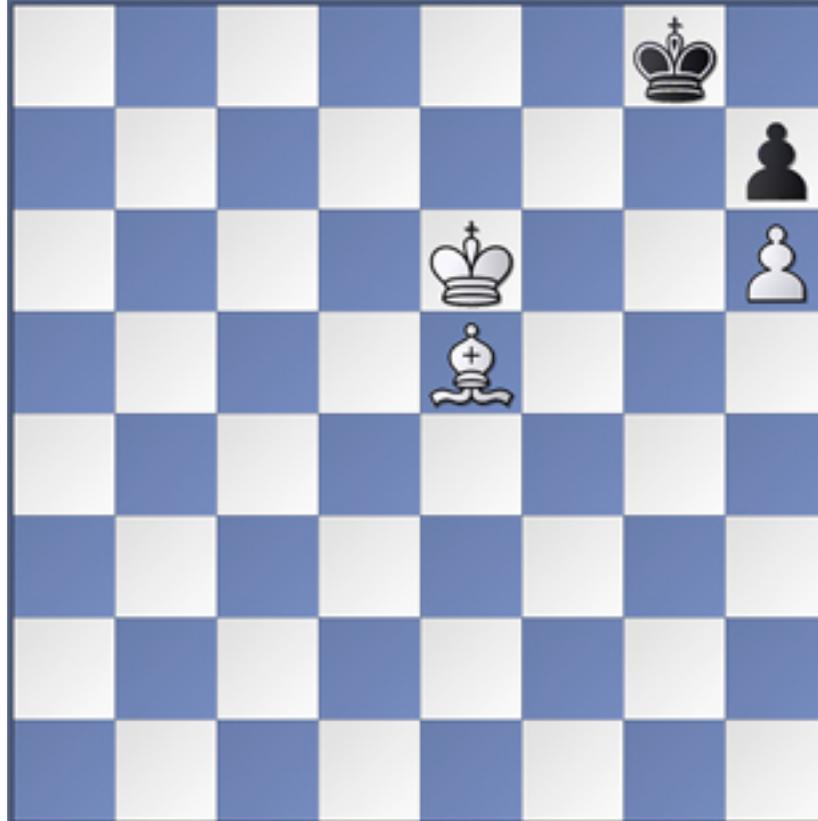
Nota: se il pedone bianco è in a2, il Bianco ha un'opzione in più: mettere il Re nero in stallo (senza che arrivi in a8!) e costringerlo a spingere il pedone che in a3, su casa di colore dell'Alfiere, potrà essere catturato con l'Alfiere mentre il Re tiene l'avversario lontano da a8.

**Posizione 3** – Paradossalmente la situazione per la parte debole peggiora se nella posizione di Rauzer ha un pedone in più.



Se tocca al Nero, si salva con 1. Rd8!, non facendosi mettere in stallo in a8 (che in questo caso diventa una casa "mortale") e, successivamente, usando la regola di Rauzer e la possibilità di spingere il pedone b (con cambio ab4-Rb4). Se invece tocca al Bianco, vince con 1. Aa5! Rb8 2. Ab6 Ra8 (2... Rc8 3. Ac7) 3. Rc7 b4 4 ab4 e vince.

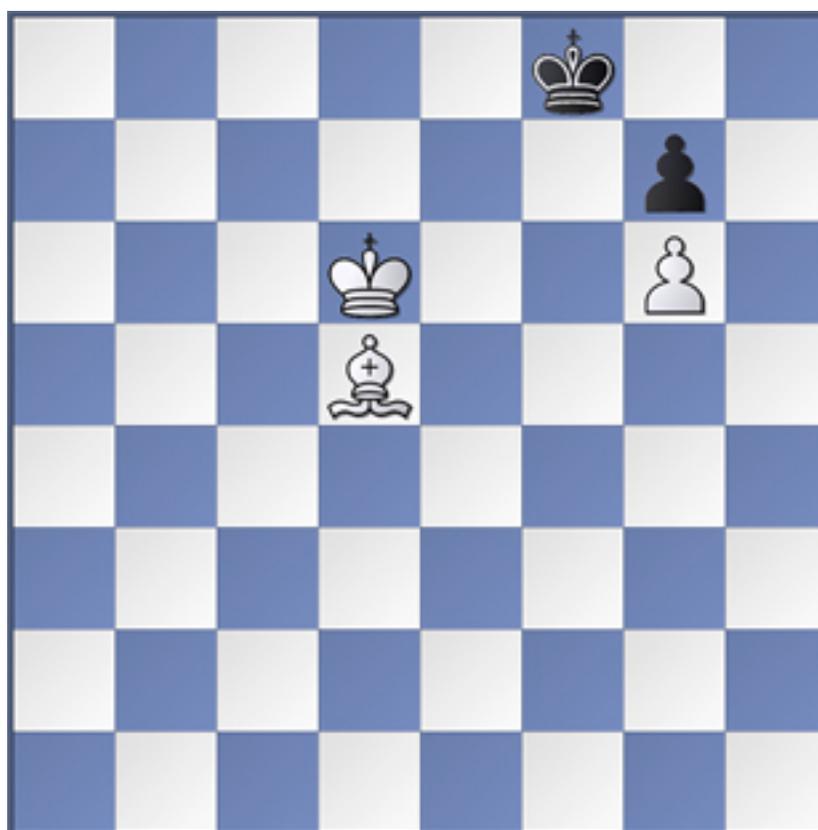
**Posizione 4** – Qui la patta è evidente, anche se la parte forte possiede l'Alfiere che controlla la casa di promozione del pedone.



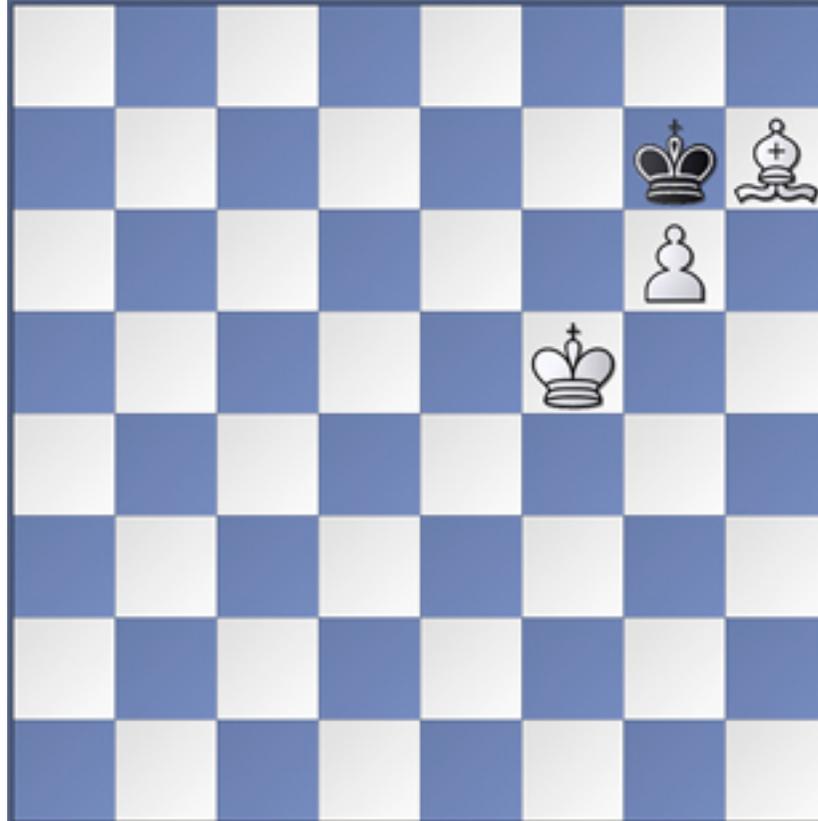
Possono essere aggiunti altre coppie di pedoni in g5/g6 e f4/f5, l'importante è che il Re debole sia in g8.

### Altri esempi di patta

**Posizione 5** – Come sopra, patta evidente e possibile anche aggiungendo coppie di pedoni in h5/h6, f5/f6, e4/e5.



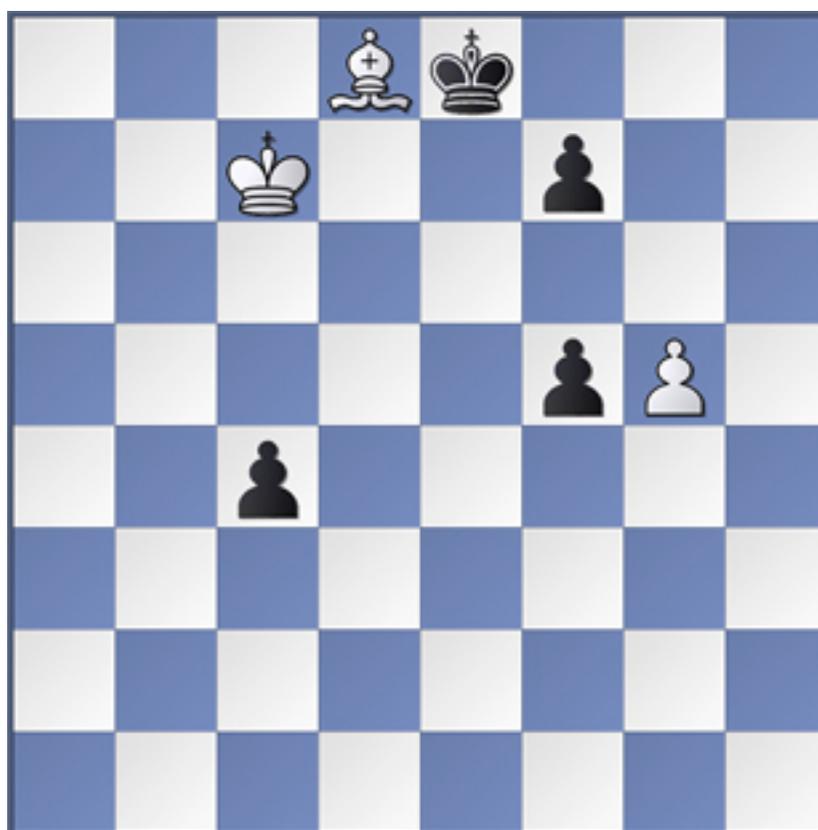
**Posizione 6** (Ponziani 1782) – L'Alfiere è ingabbiato.



Anche il suo sacrificio non serve: 1. Rg5 Rh8 2. Ag8 Rg8 3. Rh6 Rh8 e patta.

### Alfiere contro pedoni disuniti

L'Alfiere controlla bene i pedoni su una sola diagonale, può fermarli se sono su diagonali diverse, ma è impotente se, su diagonali diverse, uno si muove. Questo esempio (Dvoretzky, 2000) è veramente illuminante:



**B**

Dopo 1. Af6 con l'idea di spostarsi in d4 per controllare i pedoni c ed f del Nero, il Bianco perde perché l'Alfiere non riesce a fermare i due pedoni: 1. Af6 f4 2. Rd6 f3 3. Ad4 c3! e il Nero vince sacrificando un pedone, ma deviando l'Alfiere.

Per non perdere, il Bianco deve giocare 1. g6! fg6 2. Ag5, controllando i pedoni su un'unica diagonale!

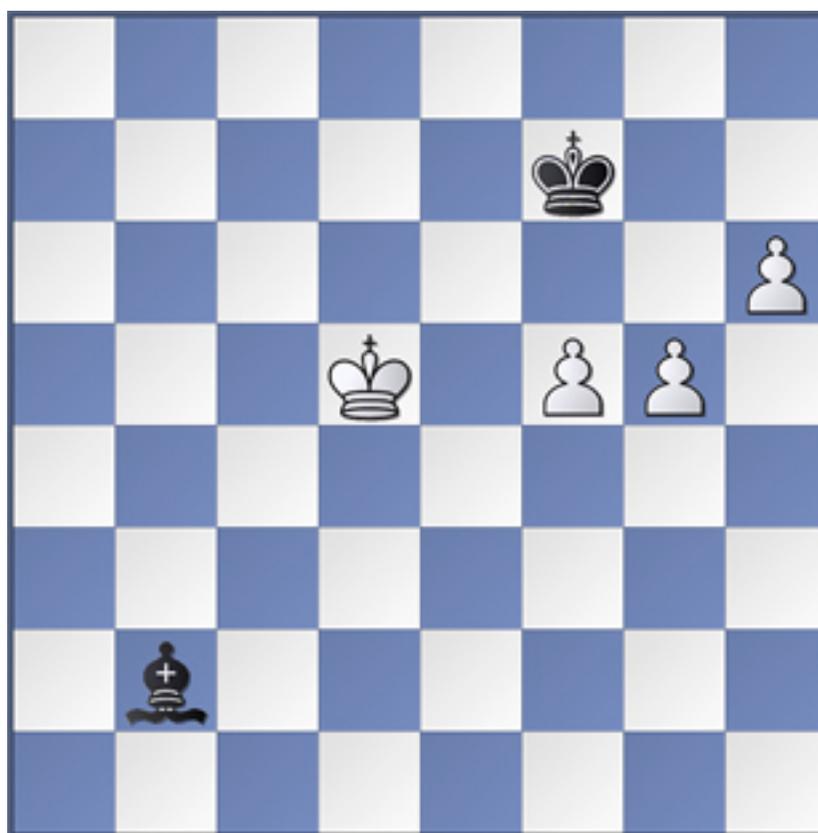
Il Nero potrebbe tentare 1... f6!? cui il Bianco risponde 2. Rd6! Rf8 (se 2... f4 dopo 3. Ae7 e 4. Re6 c'è un rapido matto) 3. Rc5 (d5) e patta.

## Alfiere contro pedoni uniti

Questa situazione è un buon esempio di finale moderno: gli esempi che vengono citati nei manuali rispecchiano principi generali, ma senza capacità tattiche magistrali, singole mosse errate possono rivelarsi fatali. Più che portare esempi, è pertanto utile citare strategie di ordine generale.

1. L'Alfiere attacca i pedoni avversari con lo scopo di farli avanzare, mettendoli in diagonale svantaggiosa per l'ulteriore movimento; se sono già in diagonale su case di colore opposto a quello dell'Alfiere, quest'ultimo cerca di controllare la diagonale parallela a quella dei pedoni sulla quale questi dovrebbero muovere. Questa è la regola più importante perché le altre due non sono sempre possibili, dipende dalla posizione dei Re.
2. Il Re della parte debole cerca di attaccare i pedoni da dietro per catturarne uno mentre il Re avversario è impegnato a sostenere l'altro.
3. Il Re della parte forte può avanzare per portarsi a controllare la casa di promozione di un pedone.

Nella posizione che segue (Minev-Dukanovic, 1977):



il modo più semplice che ha il Nero di pareggiare è di attaccare i pedoni con 1... Ac1! (pareggia anche 1... Rg8 2. g6 Af6, ma è meno lineare) 2. h7 (2. g6+ Re7!) Rg7 3. g6 Ab2 4. Re6 Rh8! 5. f6 Af6 6. Rf6 e stallo. Si noti come la soluzione sia possibile solo grazie alla finezza tattica 4... Rh8! (infatti il Bianco minacciava 5. f6 Af6 6. h8-D+ Rh8 7. Rf6 e vince).