

## Corsa dei pedoni

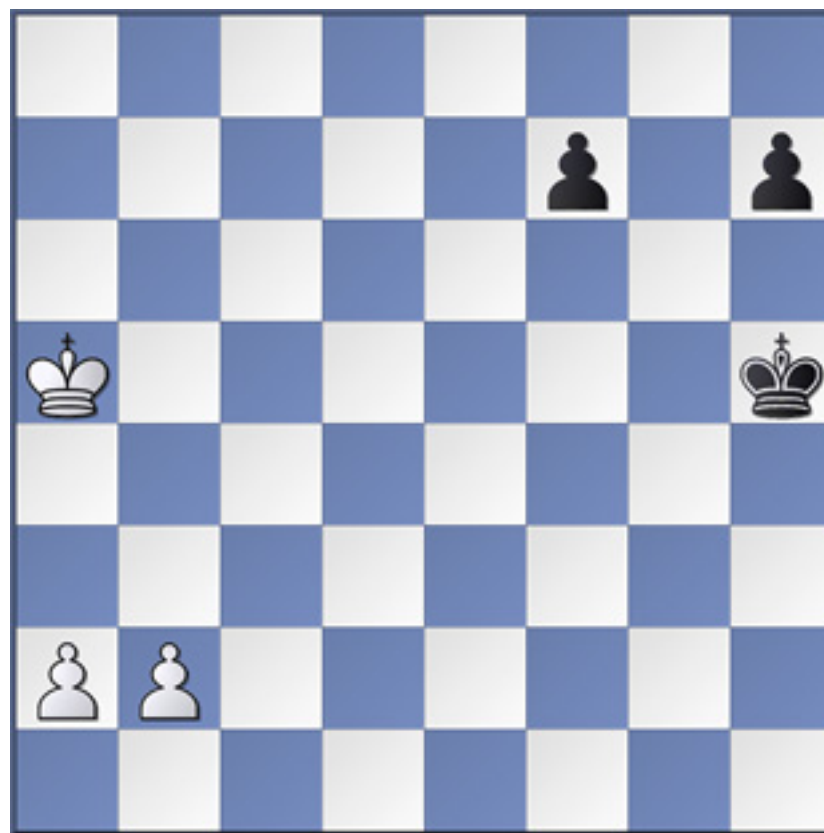
Con i Re fuorigioco, spesso la strategia migliore è semplicemente quella di spingere i pedoni passati. Dvoretzky identifica 3 casi principali:

1. Un *pedone di Torre* promuove impedendo la promozione dell'altro (cioè arriva con un tempo di anticipo).
2. Un pedone *promuove con scacco* e ruba un tempo all'avversario, tempo che sarà usato per bloccare il pedone che sta andando a promozione.
3. Entrambi promuovono e si ha un *finale di Donne* (e pedoni).

In quest'ultimo caso si hanno 4 sottocasi:

- a. Una Donna viene catturata dall'altra grazie a uno *scacco d'infilata* lungo una colonna o una diagonale.
- b. Una Donna riesce a dare *matto*.
- c. Le Donne vengono cambiate e si ritorna a un finale di pedoni.
- d. Il finale di Donne è tutto da giocare.

La parte forte deve essere in grado di utilizzare i casi sopraesposti in modo favorevole. Per esempio in questo studio di Walker (1841) vengono utilizzati i punti 1 e 3c:

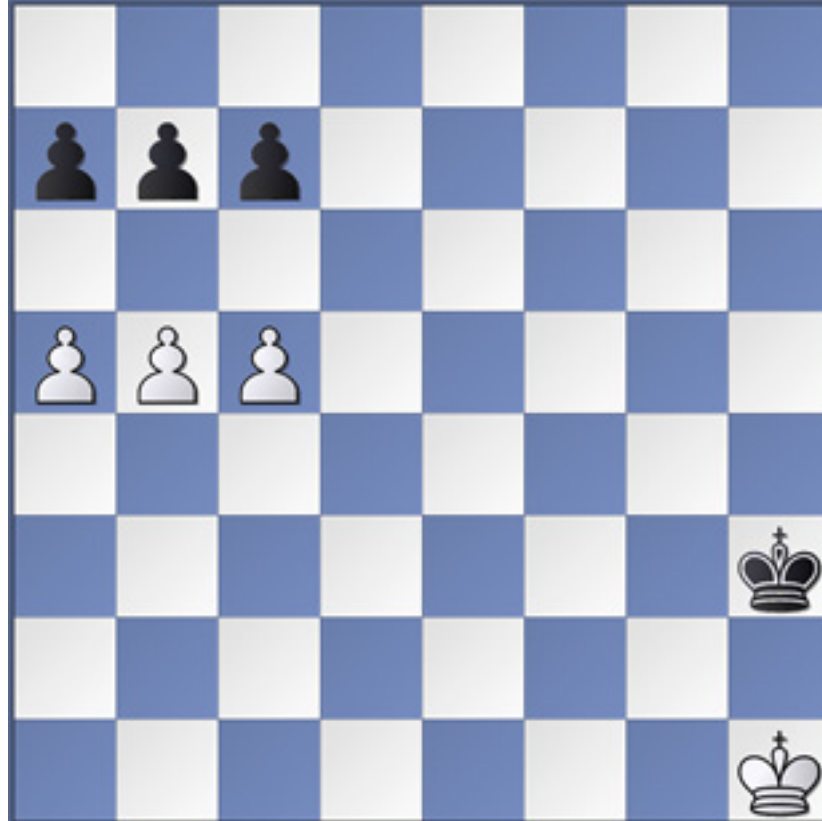


**B**

1.b4 f5 2.b5 f4 3.b6 f3 4.b7 f2 5.b8D f1D 6.Db5+ Dxb5+ 7.Rxb5 Rg4 8.a4 e vince.

## Spinta di rottura

Con la locuzione *spinta di rottura* s'intende il sacrificio di uno o più pedoni per promuoverne un altro. Il caso tipico è quello di 3 pedoni contro 3:

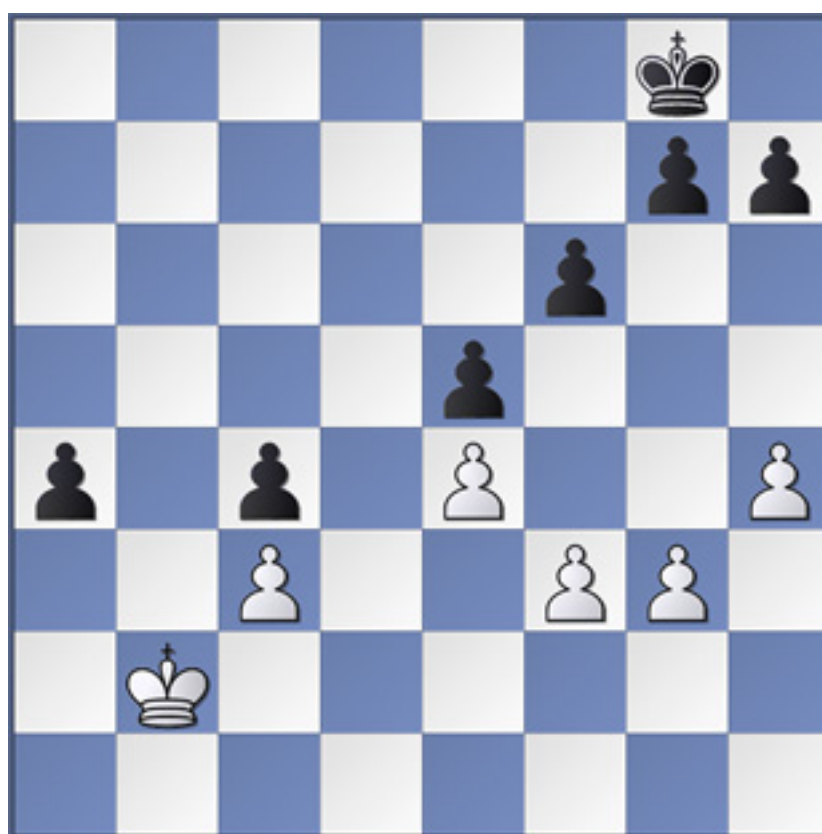


### B

Se il Bianco ha il tratto vince spingendo il pedone centrale e poi quello di fronte al pedone nero che non ha preso:  
 1.b6 cxb6 2.a6! bxa6 3.c6 oppure 1...axb6 2.c6 bxc6 3.a6.

Se invece il tratto fosse al Nero l'unico modo di pattare è spingere il pedone centrale 1...b6; se invece spinge uno dei due pedoni, il Bianco spinge quello esterno a quello nero spinto e vince; per esempio 1...a6? 2.c6!

In genere le spinte di rottura sono efficaci quando il Re avversario è fuori gioco e quindi con i *pedoni laterali* (se il Re è dall'altra parte); in questi casi la superiorità di materiale può non contare. Ecco un esempio (Maslov-Glebov, Russia 1936):



### N

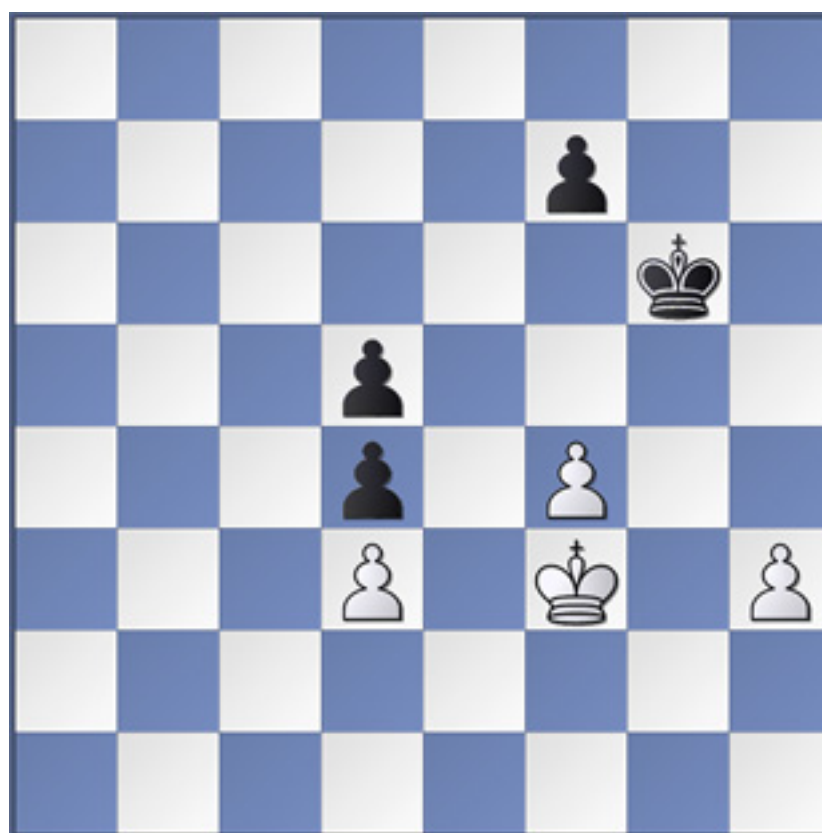
Il pedone a4 non sembra aver vita lunga, ma la posizione del Re Bianco suggerisce al Nero la strada vincente: 1...  
 h5 2.Ra3 g5 3.Rxa4 f5 4.Rb5 [4.exf5 g4; 4.hxg5 f4] 4...f4 5.gxf4 gxh4 e il pedone promuove.

## Pedone passato lontano

Data la relativa lentezza del Re nello spostarsi da un lato all'altro della scacchiera, un pedone passato lontano è un

plus notevole (si veda la forza del pedone h del Bianco nell'esempio precedente): per catturarlo, il Re deve sguarnire un'ala che diventa preda dell'altro Re. Pertanto nel mediogioco è sempre opportuno considerare le maggioranze pedonali che potrebbero generare un pedone passato lontano perché il passaggio a un finale di Re e pedoni può essere la strategia vincente.

Il pedone passato lontano è così importante che la parte forte può anche sacrificare un pedone per crearsi lo spazio per sfruttare il pedone passato lontano. In questo studio di Rothlander (1893) il Nero pareggerebbe se il tratto fosse a lui (1...f5):



B

Con la mossa al Bianco tutto cambia: il Bianco sacrifica addirittura un pedone per fare spazio all'avanzata del suo Re e sfruttare il pedone h: 1.f5+! Rxf5 (1...Rxf5 2.f6!) 2.h4 Rf6 (2...Re5 3.Rg4 f6 4.h5 Re6 5.Rf4 e vince) 3.Rf4 Rg6 4.Rg4 Rh6 5.h5 f6 (5...Rh7 6.Rg5) 6.Rf5 Rh5 7.Rf6 Rg4 8.Re5 Rf3 9.Rxd5! Re3 10.Rc4 e vince.

## Pedone passato protetto

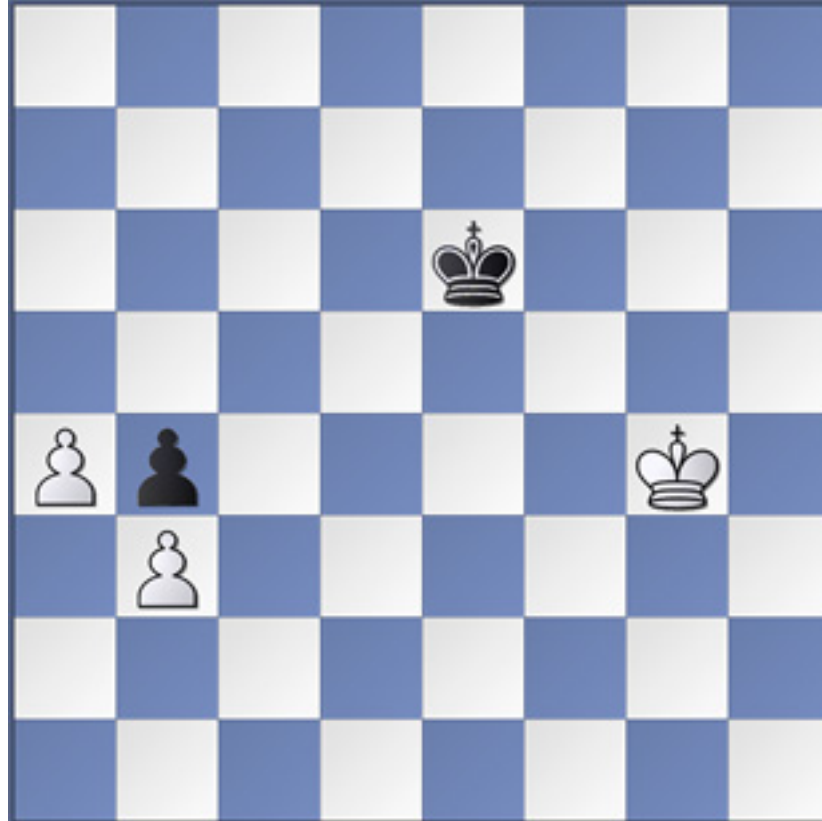
Se un pedone è passato, ma è protetto da un suo collega, il Re avversario non solo non può catturarlo direttamente, ma deve anche stare attento a non uscire dal suo quadrato di promozione.

La parte forte utilizzerà questo vincolo per conquistare una casa critica del pedone; appare chiaro che il compito della parte

forte è tanto più facile quanto meglio è piazzato il suo Re rispetto a quello avversario.

Un caso molto importante è quello rappresentato da un pedone contro due in diagonale avanzata a lui contrapposti.

Per studiare la posizione si è soliti usare uno studio di Dadrle (1921), sistemando opportunamente i due Re. Per esempio:



## B

In questo caso il Nero perde sia che abbia il tratto che non.

Innanzitutto il Nero deve stare nel quadrato del pedone a: 1...Rf6? 2. a5!.

Studiando poi la posizione si scopre facilmente che la casa corrispondente a d3, f3 o h3 è d5, mentre e5 corrisponde a g3 ed e3.

Se il Bianco conquista l'opposizione sulla quinta vince (d5-f5; e5-g5) perché procedendo verso ovest catturerà facilmente il pedone nero.

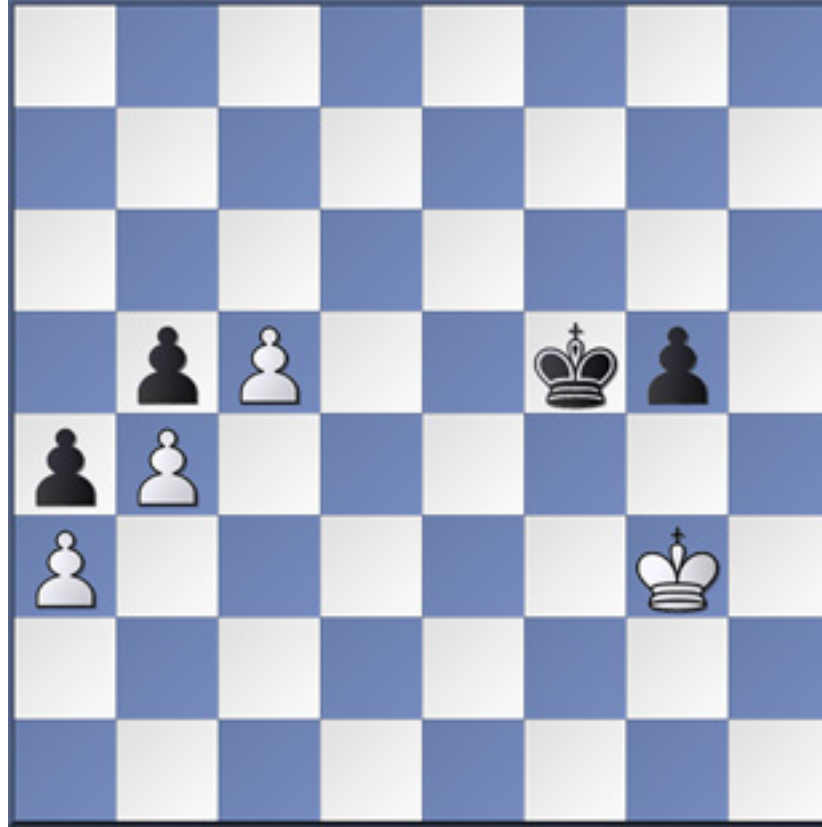
Se il Bianco resta sulla seconda traversa, il Nero deve rimanere sulla sesta (per poi spostarsi eventualmente in d5 o e5); con il Re sulla sesta il Bianco passa sulla quarta e poi conquista l'opposizione sulla quinta.

Questo studio permette di maneggiare facilmente tutte le varianti della posizione, cioè con collocazioni diverse dei Re. Nel caso in esame, se la mossa è al Nero il Bianco riuscirà a salire sulla quinta (1...Rd5 2.Rf5!; 1...Re5 2.Rg5!; 1...Rd6 2.Rf4 Rd5 3.Rf5!); se la mossa è al Bianco gioca 1.Rf4 e poi su 1...Rd5 2.Rf5.

Si deve infine notare che se il Re nero si porta in c3 abbandonando il quadrato, riesce a liberare il pedone b (catturando in b3), ma il pedone di Cavallo che ne risulta è perdente contro la Donna (il Bianco arriva a Donna quando il pedone b è ancora in b3; diverso sarebbe se si liberasse un pedone d'Alfiere).

Questo esempio mostra come sia relativamente complesso riuscire a gestire il concetto di pedone passato protetto perché spesso nella valutazione della posizione entrano altri concetti elementari che possono addirittura avere la priorità per un giudizio definitivo.

Per esempio (Bottlik, 1952) in questo caso abbiamo un pedone passato protetto contro un pedone passato lontano.



## B

Il Bianco vince spingendo e cambiando il suo pedone passato (che in quanto protetto è più forte dell'altro perché non ha bisogno della difesa del Re), conquistando poi una casa critica del pedone b5 del Nero: 1.Rf3 Re5 2.Rg4 Rf6 3.c6 Re6 4.Rxg5 Rd6 5.Rf5 Rxc6 6.Re6 e vince.