

I PEDONI DOPPIATI

I pedoni doppiati rappresentano uno squilibrio nella posizione che deve essere attentamente valutato. Infatti troppo spesso e troppo superficialmente vengono considerati una debolezza permanente, mentre in realtà occorre sempre soppesare pro e contro. Considerazioni da fare sono:

1. aprono una colonna per le Torri; chi sfrutta la colonna sfrutta la doppiatura;
2. se sono centrali, coprono meglio il centro nel caso di una ripresa verso il centro, mentre ne perdono il controllo con una ripresa sull'ala;
3. in genere un pedone resta isolato, ma, se è debole, può anche essere usato come ariete o come kamikaze per aprire linee;
4. i pedoni doppiati possono essere attaccati facilmente, ma il loro attacco in genere comporta molti tempi perché occorre *blocarli* e impedire che vengano sdoppiati;
5. il giocatore che gioca contro i pedoni doppiati può consentirne la liquidazione per sfruttare le *case deboli* alle loro spalle;
6. la doppiatura può essere accettata (addirittura anche se è isolata) se si guadagna un avamposto stabile per un nostro pezzo leggero;
7. chi li possiede ha una limitata mobilità e di ciò ne soffrono soprattutto gli Alfieri;
8. permettono agli avversari maggioranze pedonali pericolose;
9. i pedoni doppiati sono tanto più deboli quanto più ci si avvicina al finale.

Il punto 2 è illustrato da una nota posizione della Caro-Kan dopo 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6!? 5.Cxf6+.



N

Se il Nero prende con il pedone e (verso l'ala), non ha nessun vantaggio: perde parzialmente un pedone centrale che passa sulla colonna f; anche in finale il Bianco potrà facilmente crearsi un pedone passato sull'ala di Donna. Se il Nero riprende verso il centro si apre la colonna per la Torre (Tg8) e, dopo l'arrocco lungo, il pedone in f6 potrebbe passare in f5 controllando e4; il pedone h è isolato, ma può essere spinto in profondità per attaccare l'arrocco nemico (punto 3).

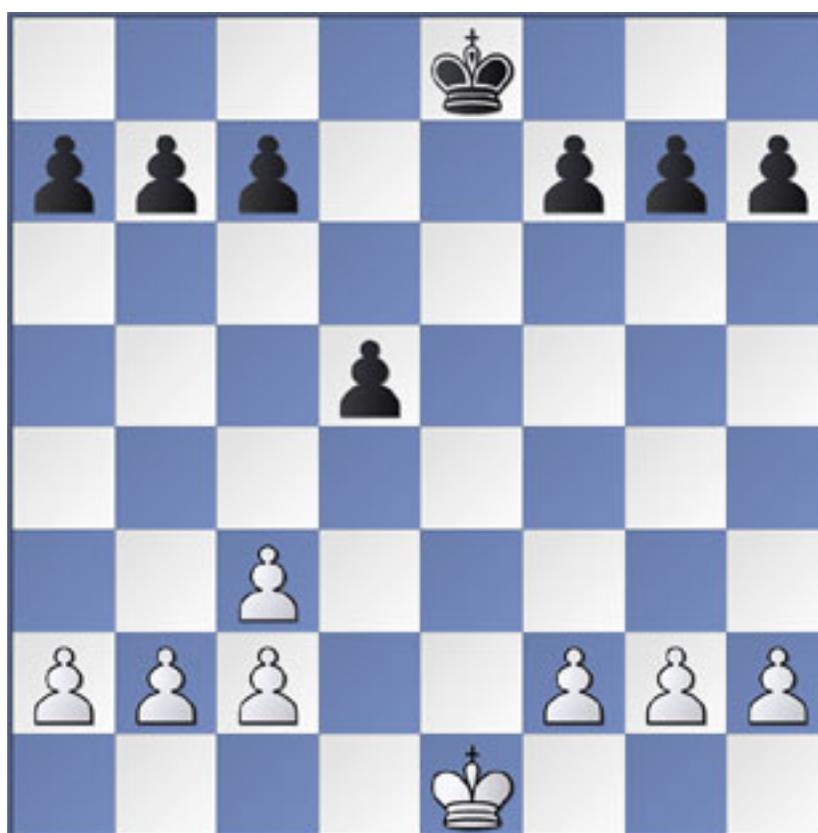
Il punto 4 è illustrato da aperture che provocano una doppiatura già dalle prime mosse: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.a3 Axc3+ 5.bxc3:



N

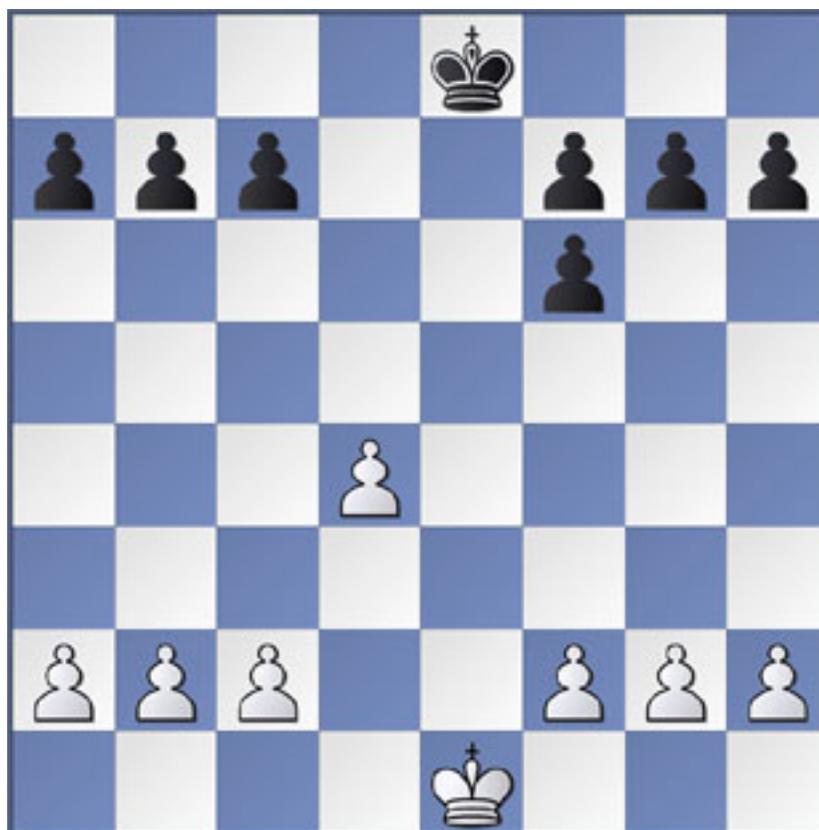
Il Nero potrebbe attaccare il pedone c4 portando il Cavallo da f6 in d6, l'Ac8 in a6 e il Cb8 in a5. ovviamente il Bianco non starà a guardare!

L'unico svantaggio stabile per i pedoni doppiati è che è sicuramente più difficile liberare un pedone; la situazione diventa critica quando, considerando la zona della scacchiera in cui non ci sono i pedoni doppiati, l'avversario ha una maggioranza (punto 8). Nel prossimo diagramma, a meno di gravi errori, il Bianco non perde (il Nero non ha maggioranze):



B

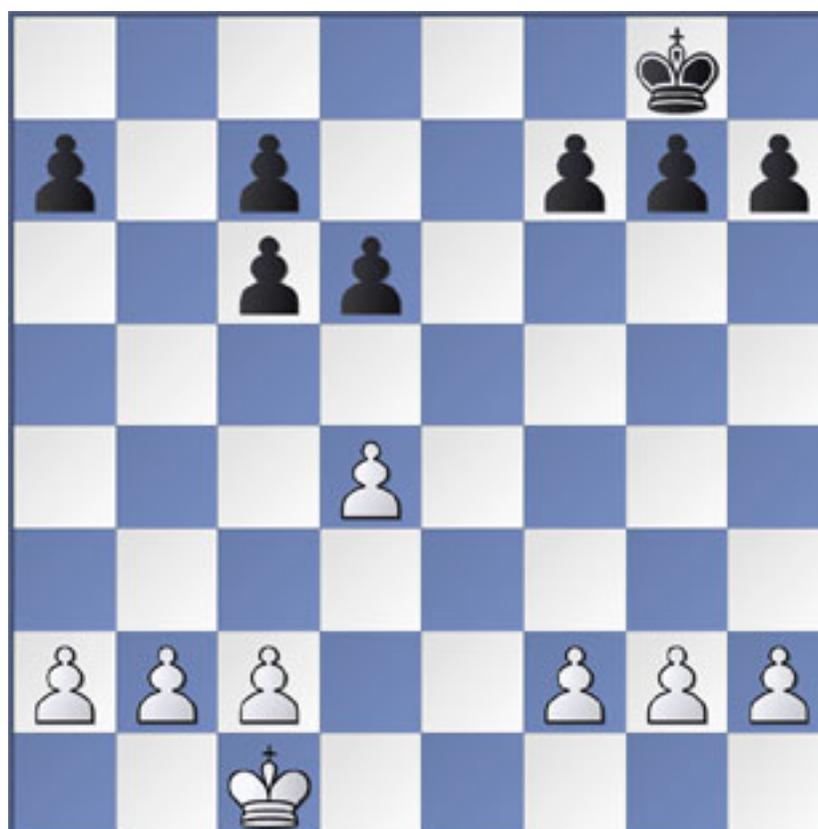
Nel prossimo invece il compito del Nero è impossibile perché il Bianco ha la maggioranza a Ovest:



N

Le due posizioni possono essere giocate contro un computer per una completa comprensione.

Statisticamente i pedoni doppiati rappresentano una debolezza quanto più i loro vantaggi non vengono sfruttati nel mediogioco (per esempio si concede una doppiatura in cambio della coppia degli Alfieri) e si arriva al finale (punto 9). Non bisogna però pensare che sia tutto facile. Il principiante che gioca la seguente posizione (tratta da Conh-Rubinstein, San Pietroburgo, 1909) contro un computer probabilmente commetterebbe qualche imprecisione che permetterebbe al Nero di salvarsi. Ecco il procedimento usato in partita dal Bianco per avere la meglio:



B

1.Rd2 Rf8 2.Rc3 Re7 3.Rb4 Rd7 4.Ra5 Rc8 5.Ra6 Rb8 6.c4 (inizia l'affiancamento sull'ala di Donna) Ra8 7.b4 Rb8 8.a4 Ra8 9.c5 dxc5 10.dxc5 Rb8 11.f4 (inizia l'affiancamento sull'ala di Re) Ra8 12.g4 Rb8 13.f5 Ra8 14.a5 Rb8 15.g5 Ra8 16.b5 cxb5 17.Rxb5 Rb8 18.a6 Rc8 19.Rc6 h5 20.h4 f6 21.g6 Rd8 22.Rb7 e vince.

Vediamo ora una partita classica sul tema dei pedoni doppiati (Botvinnik-Kan, Leningrado 1939):



B

Il Bianco giocò: 11.dxe5 dxe5 12.Ad3 h6 13.0-0 0-0. Se esaminiamo la posizione:



B

Considerando i punti citati all'inizio dell'articolo, il Nero non ha modo di attaccare i pedoni doppiati (in particolare c3), né può liquidarli per sfruttare case deboli dietro essi, il Bianco si è conquistato l'avamposto in d5 e grazie ai pedoni doppiati controlla meglio il centro: è in leggero vantaggio. Seguì: 14.f4 (un altro piano poteva portare subito l'Alfiere in e4) Cd7 15.f5 Cf6 16.Ce4 Dd8 17.Cxf6+ (possibile anche 17.Tad1 conquistando una delle colonne aperte dalla doppiatura) Dxf6 18.Ae4 Tb8 19.Tad1 b6 20.h3 Aa6 21.Ad5 b5 22.cxb5 Txb5 23.c4 Tb6 24.Tb1! Td8. Nonostante la posizione sia giocabile, il Nero non ha nessun controgio; in tali condizioni è abbastanza facile peggiorare la propria posizione di mossa in mossa. La partita continuò con: 25.Txb6 axb6 26.e4 Ac8 27.Da4 Ad7 28.Da7 Ae8 29.Tb1 Td6 30.a4! Rh7 31.a5 bxa5 32.Dxa5 Ta6 33.Dc5 Ta2 34.De3 Da6 35.Tb8 Da4 36.Rh2 Ta3 37.Dc5 Ta2 38.Ta8 Dxa8 39. Axa8 Txa8 40.De5 Ac6 41Dc7 (1-0).

Un esempio di ottimismo didattico è quello che Watson ci propone nel suo capitolo sui pedoni doppiati (*Un secolo di scacchi*). Per dimostrarne la forza sceglie entusiasta questa posizione (Lilienthal-Smyslov, Parnu 1947), dopo che Lilienthal aveva giocato 12.fxe5 fxe5 13.dxe5:



B

Il Bianco ha due pedoni isolati e due isolati e doppiati; è vero che ha un avamposto in d5, i suoi pedoni doppiati controllano la colonna d e sono inattaccabili, la Tf1 preme sulla colonna f, ma tutto ciò al massimo equilibra le debolezze statiche dei pedoni. Come visto nell'esempio precedente, il Bianco però ha una certa iniziativa che costringe sempre il Nero a "pensare" e a "decidere bene". Dopo 13...Cdx e5 14.Cf4 Ag4 15.Ae2 Axe2 16.Dxe2 f6 17.Cd5 Df7 18.Af4 0-0 19.Axe5 Cxe5 20.a4! Cc6 21.Dg4 Rh8 22.a5?! il Bianco continua a premere, ma non è certo in vantaggio. La spinta di pedone giudicata ottima (!) da Watson, in realtà è un tranello perché forza psicologicamente il Nero a portare il Cavallo fuorigioco con 22...Cxa5 che di fatto equilibra la posizione (il Nero perse dopo altre 22 mosse). Se invece avesse giocato la non spontanea 22...bxa5! il Nero avrebbe sì rovinato la sua struttura pedonale (che ora è simile a quella del Bianco, ma con un pedone in più!), ma lasciava accentrato e molto più forte il Cavallo in c6.

Ecco invece un esempio di pedoni doppiati deboli (Jussupov-Christiansen, Las Palmas 1993) dopo 1.d4 d6 2.e4 Cf6 3.f3 e5 4.dxe5 dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 6.Ac4 Ae6 7.Axe6 fxe6.



B

McDonald (*Positional Sacrifices*) ritiene la posizione del Nero accettabile e che la sua sconfitta originò da alcune

deboli mosse. Anche Watson che ha ripreso l'esempio è dello stesso avviso. In realtà il Nero ha scelto una variante d'apertura che oggi il computer bolla senza appello: ha due pedoni doppiati e nessuna possibilità di controgio, la sua unica azione sta nel contrastare l'attacco del Bianco ai pedoni doppiati; il Bianco da parte sua può organizzare tranquillamente l'attacco, visto che il Nero non dispone di spinte di rottura particolarmente efficaci.

8.Ch3 Ac5 9.Cf2 (il Cavallo vuole andare in d3 per attaccare e5) Axf2+ (il Nero decide di cambiare l'attaccante)
10.Rxf2 Cc6 11.Ae3 Re7 12.Ca3 a6 (buona mossa criticata da McDonald che suggerisce di giocare 12...Tad8 13 c3 con il piano Td7 e poi Thd8 con il Bianco che non può evitare il cambio delle quattro Torri; McDonald dimentica però che il Bianco può giocare la logica 13.Thd1 fronteggiando subito la Td8). 13.c3 Thd8 14.Re2 h6 15.Cc2 Td7 16.Thd1 Tad8 17.Txd7 Txd7 18.Ce1 Ce8 19.Cd3 Cd6 20.Af2 b6 21.Ag3 Cf7.

Il Nero cosa ha ottenuto? Ha subito per tutta la partita e ha dato al Bianco un chiaro segnale d'attacco, il pedone e5. Dopo 22,a4 a5 23.Tc1 Rf6 24.b4! Td8 (Yussupov indica che 24...axb4 25.cxb4 Cd4+ 26.Re3 c6 27.a5 bxa5 28.bxa5 Ta7 29.Cxe5 Cxe5 30. Aex5+ Rxe5 31.Tc5+ e il Bianco vince) 25.b5 Ce7 26.Af2 Tb8 27.c4 c5. Ora il Bianco vinse grazie al sacrificio 28.Cc5?! bxc5 29.Axc5; anche se sarebbe stato più forte 28.Axc5! bxc5 29.Cc5 le ultime mosse dimostrano come la posizione del Bianco sia così buona da poter sacrificare un pezzo per avanzare la falange di pedoni senza il minimo controgio avversario.