

ALFIERI DELLO STESSO COLORE E PEDONI

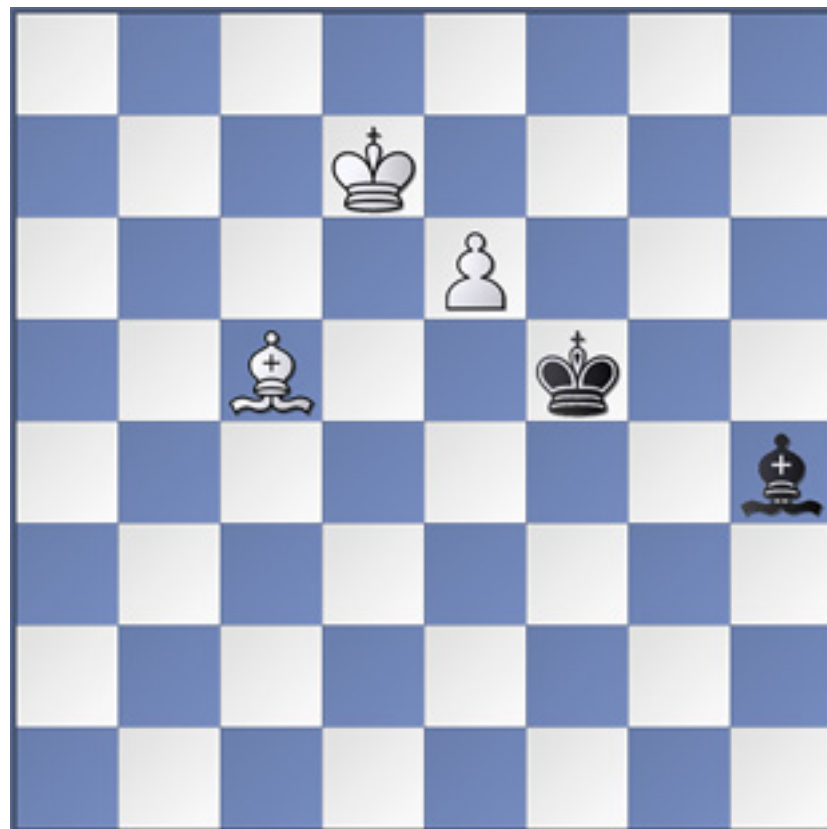
Nei finali di **Alfieri dello stesso colore e pedoni** è possibile dare regole di una certa validità generale. Occorre innanzitutto distinguere il caso in cui la parte forte ha un solo pedone e quella debole nessuno e il caso in cui siano presenti più pedoni sulla scacchiera senza che si possa forzare il rientro nel primo caso.

Alfiere e pedone contro pedone

La teoria è dovuta a Centurini e fu in seguito perfezionata da Averbach.

Appare subito ovvio che, se il Re debole è davanti al pedone in una casa opposta a quella degli Alfieri (la "prima classe" di Centurini), la patta è assicurata. Quindi ha pregio solo il caso in cui il Re debole è dietro al pedone.

Si osservi la posizione seguente:



B

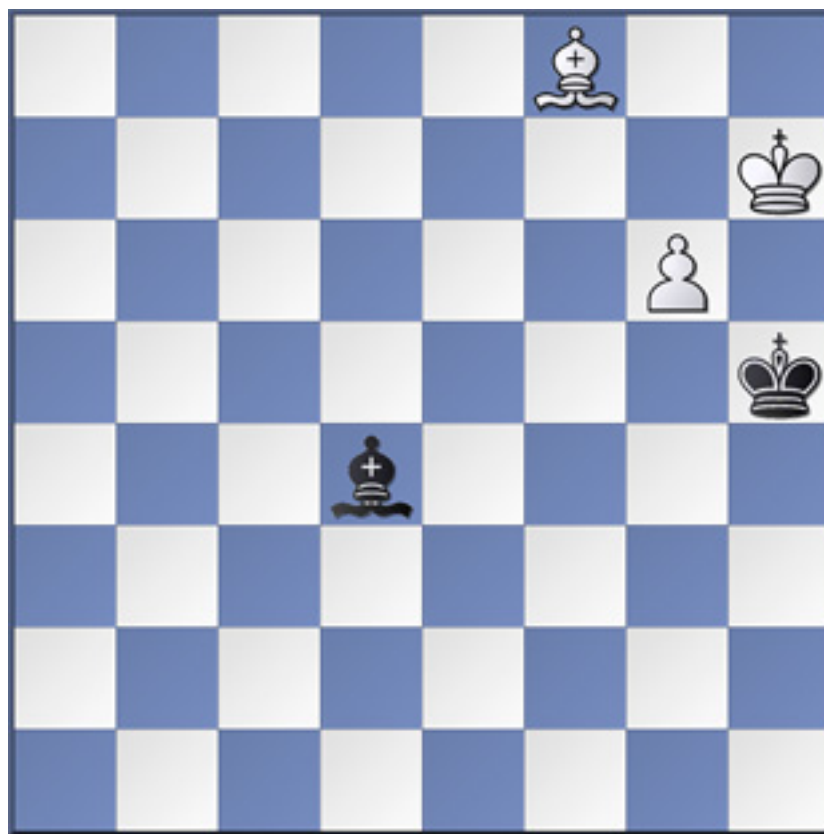
Il Bianco:

- allontana l'Alfiere da una diagonale occupando la casa davanti al pedone
- poi realizza l'interferenza sull'altra diagonale portandosi sulla casa a fianco del pedone

1.Ae7 Ae1 2.Ad8 Ab4 3.Ac7 con l'idea di 3.Ad6 e vince.

Se invece toccasse al Nero muovere, sarebbe patta perché il Re nero si porterebbe alle spalle del Re bianco (in *opposizione verticale*) non permettendo l'interferenza: 1...Re4 (non 1...Re5?? 2.Ae7 Ae1 3.Ad6+!) 2.Ae7 Ae1 3.Ad8 Ab4 Ac7 5.Rd5!.

Se la diagonale su cui l'Alfiere deve operare per bloccare il pedone è troppo corta (se cioè l'Alfiere non ha accesso che a una sola casa della diagonale, "terza classe" di Centurini), non c'è salvezza anche con il Re piazzato bene:

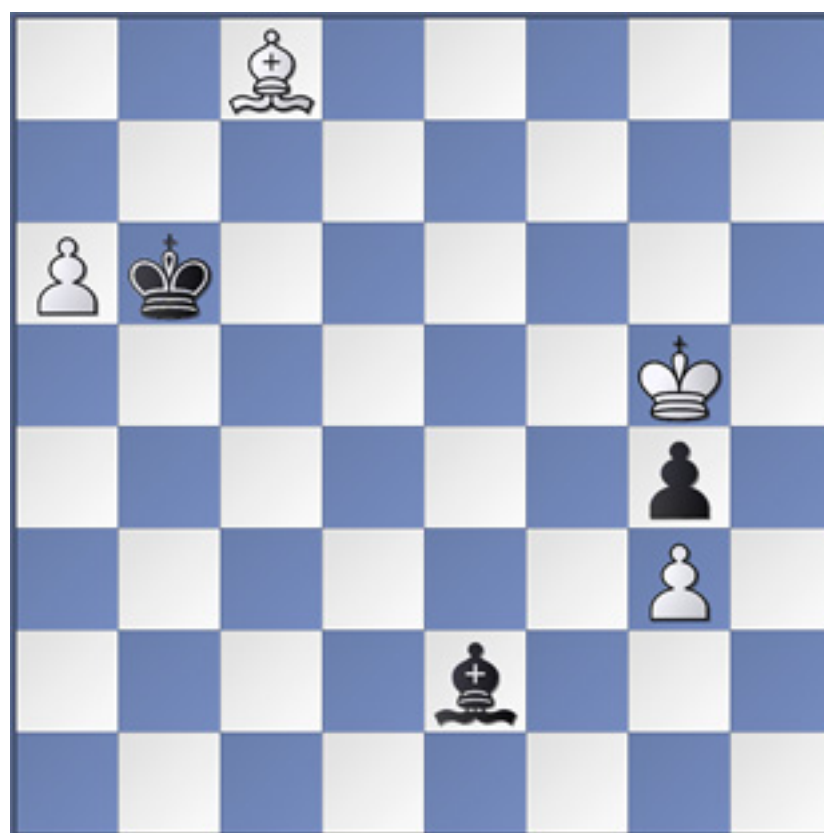


B

1.Ag7 Ac5 2.Ac3 Af8 4.Ad2 e vince perché l'Alfiere non può spostarsi oltre h6.

Quando ci sono pochi altri pedoni, è spesso possibile rientrare in una situazione di Alfiere e pedone contro Alfiere.

Dvoretzky cita la partita Charusin-Rosenholtz (corrisp. 1986):



B

Il Bianco non può che cedere il pedone a6 per quello g4. 1.Rf4! la prima mossa del Bianco è fondamentale perché allontana il Re; infatti 1.Axg4? Axa6 2.Rf4 Rc7 3.Af3 Rd6 4.g4 Re7 è patta. 1...Ra7 (se 1...Rc7? 2.a7 Af3 3.Axg4!). Con il Re nero più lontano il Bianco prende il pedone: 2.Axg4 Axa6 3.Af3 Rb6 4.g4 Rc5 5.g5 Rd6 6.g6 Re6 7.Rg5 Ac4 8.g7 e il Nero abbandona perché seguirebbe: 8...Rf7 9.Rh6 Rf6 10.Rh7 Rg5 11.Rh8 Rh6 12.Ae4 e poi Ah7-g8.

Da quanto si è visto, generalmente i pedoni laterali (diagonale corta) sono i più favorevoli alla parte forte.

Finali con più pedoni

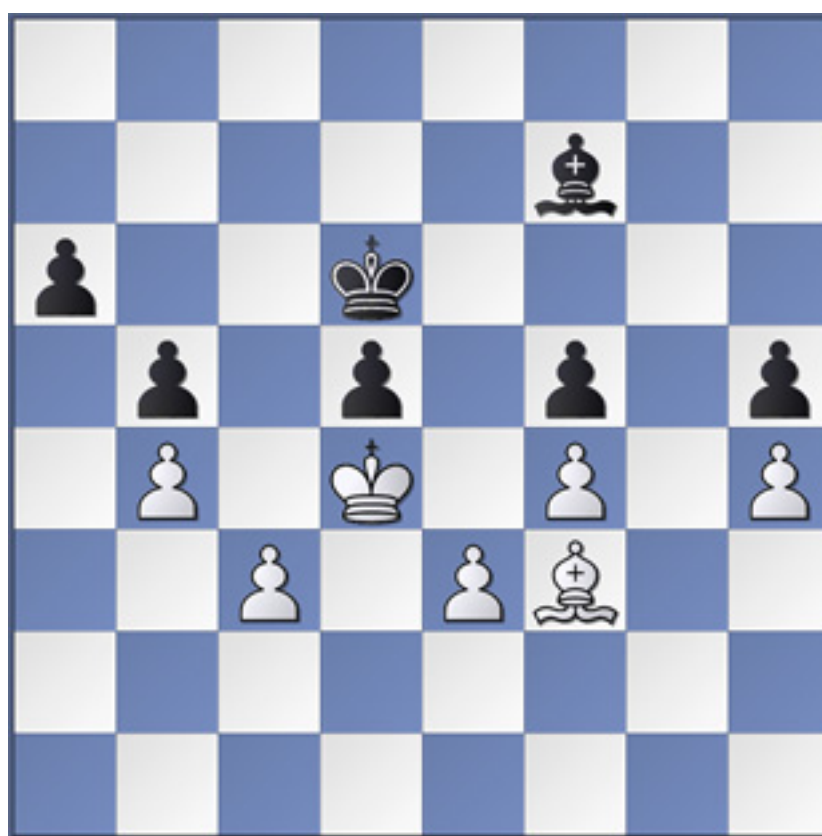
Poco interessanti i finali con due pedoni di vantaggio, dove la parte forte vince facilmente seguendo il consiglio di

Philidor di **far avanzare i pedoni senza che siano bloccati su case dello stesso colore dell'Alfiere.**

In finali con più pedoni per parte, l'attaccante usa la strategia di rendere cattivo l'Alfiere avversario, provocando uno zugzwang mortale. In sostanza, le due parti cercano **di non collocare i pedoni su case del colore del loro Alfiere.**

Infatti si evita che l'Alfiere diventi cattivo, si impedisce all'Alfiere avversario di attaccare i propri pedoni e si possono controllare le case dei due colori, evitando buchi.

In questa posizione citata da Averbach (1954), il Bianco ha operato diligentemente e l'Alfiere del Nero è molto cattivo. Non è però del tutto immediato provocare il crollo della posizione nera, se non si osserva che le case f3 e f7 sono corrispondenti perché da esse gli Alfieri attaccano/difendono i pedoni deboli del Nero. Se il Nero fosse costretto a muovere, un pedone cadrebbe oppure il Re bianco penetrerebbe nella posizione nemica. Quindi il Bianco deve passare la mossa al Nero:



B

Lo zugzwang è possibile perché il Bianco ha più spazio e può forzare la situazione nella quale il Nero non può che andare in f7 per difendere un suo pedone: 1.Ae2 Ae8.

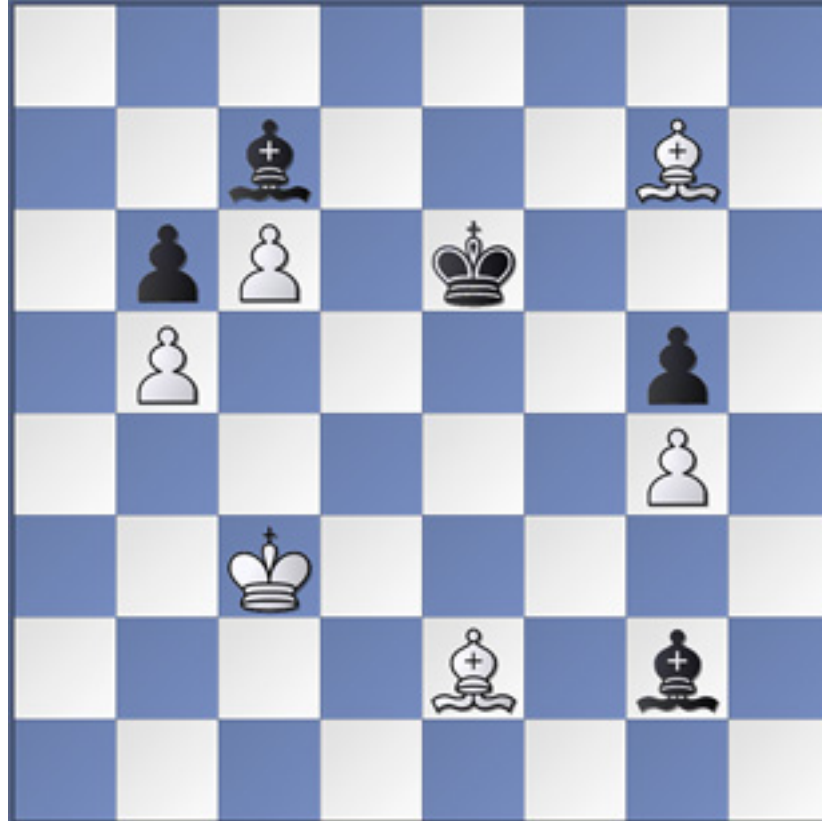
Se 1...Ag6 2.Ad3 Ah7 3.Af1 Ag6 (3...Ag8 4.Ae2 Af7 5.Af3) 4.Ag2 Af7 5.Af3 e vince.

2.Ad3 Ag6 (2...Ad7 3.Ac2 Ae6 4.Ad1 Af7 5.Af3) 3.Ac2 Ah7 4.Ab3 Ag8 5.Ad1 Af7 6.Af3 e vince.

Secondo Dvoretzky tre sono le possibili eccezioni alla regola "pedoni su colore diverso da quello dell'Alfiere":

1. limitare la mobilità dell'Alfiere avversario
2. minare la catena di pedoni dell'avversario
3. creazione di una fortezza (barriera) inespugnabile.

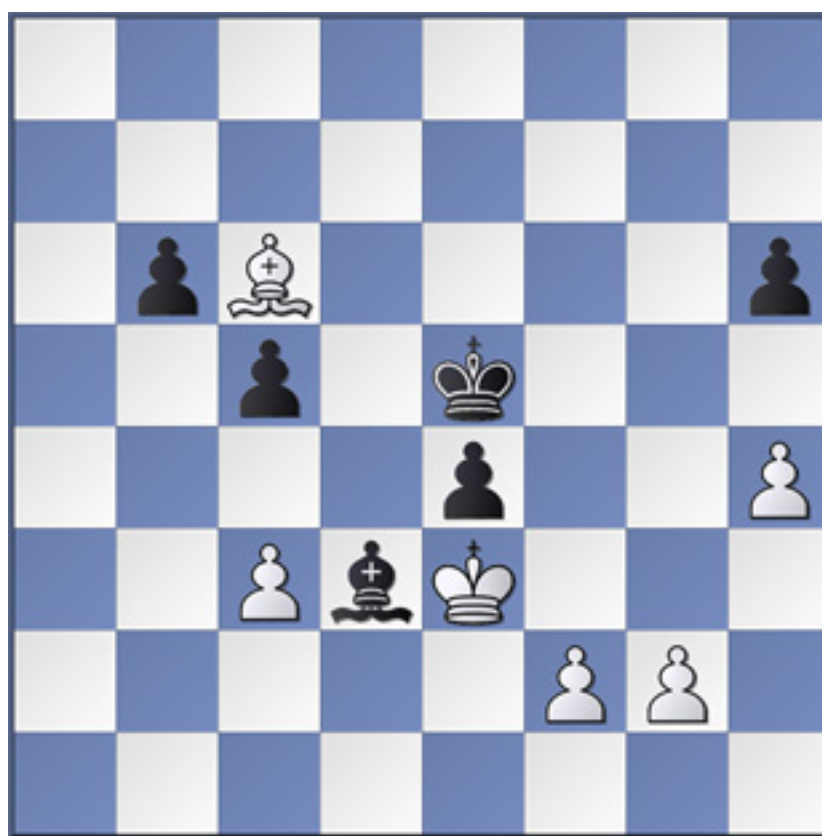
Il concetto di *barriera* è generalmente realizzato in modo diverso: l'Alfiere controlla le case di un colore e il Re e i pedoni quello dell'altro. Un esempio semplice è offerto dalla Stefanov-Beliavsky (Bucarest 1980):



B

1...Ae5+ 2.Axe5 Rxe5 3.Rd3 (3...c7 Ab7 4.Ad3 Rd6 5.Rd4 Ac8 6.Af5 Axf5 7.gxf5 Rxc7 8.Re5 Rd7 9.f6 g4 10.Rf4 Re6 11.Rg4 Rf6=) 3...Ad5 4.Re3 Ae6 5.Af3 Ac8 e il Bianco non può progredire (patta dopo un'altra quindicina di mosse).

Negli esempi precedenti la parte forte era evidente. Le cose si fanno più complesse quando esistono possibilità reciproche. Questa posizione si è verificata nella Albanesi-Riboldi (Milano 2011):



B

Il Bianco vede la possibilità di guadagnare un pedone: 39. f3 b5 40. fe4?? Il punto è che, prima di guadagnare il pedone, è necessario che i pedoni siano abbastanza avanti per costringere il Re a retrocedere; ora con il pedone e isolato non è possibile sloggiare il Re nemico da e5 e il Re bianco non può diventare attivo. Infatti dopo poche mosse fu concordata la patta. Era vincente 40.g4 b4 41.cxb4 cxb4 42.f4+ Rd6 43.Axe4 Ac4. Il motore dà la seguente linea: 44.g5 hxg5 45.hxg5 b3 46.Rd4 Ag8 47.f5 Af7 48.g6 Ag8 49.Ab1 Ad5 50.Ad3 Ag8 51.Re4 b2 52.Ab1 Ad5+ 53.Rf4 Re7 54.Re5 Ag8 55.f6+ Re8 56.Re4 Ab3 57.Rd4 Rd7 58.Rc3 Ad5 59.Rxb2 con vantaggio incolmabile.