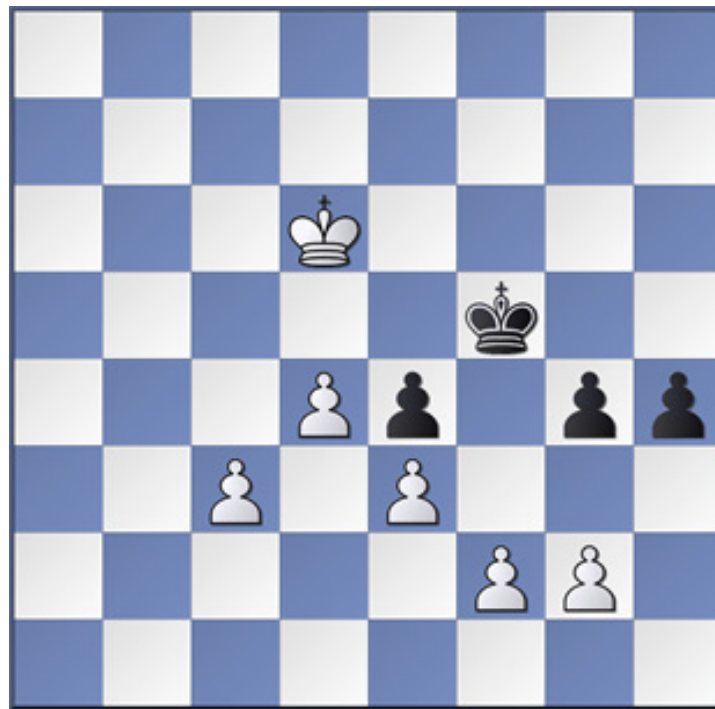


# LA LIBERAZIONE DEL PEDONE

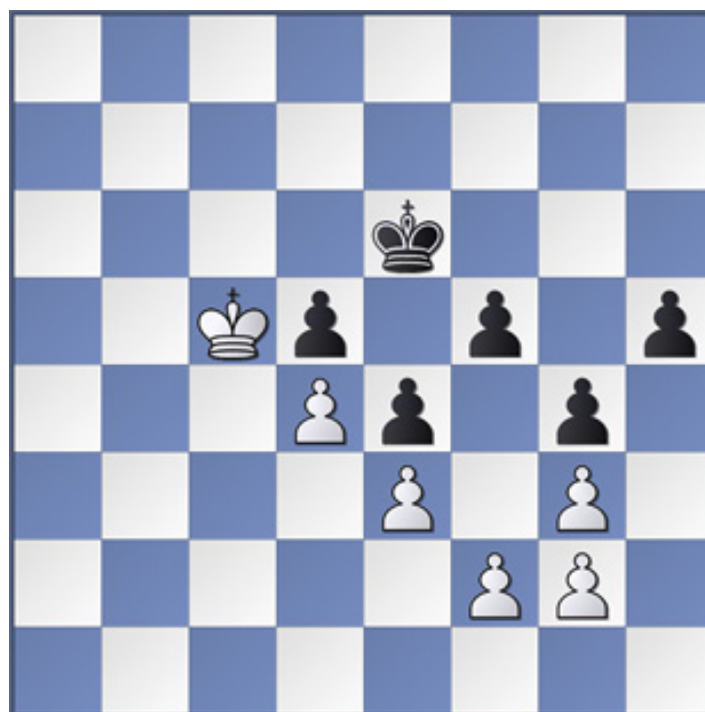
La liberazione del pedone è un tema tattico che riguarda solo il finale: una spinta di pedone lo sacrifica per liberare un suo compagno che può andare a promozione. In alcuni casi il tema è realizzato con il sacrificio di un pezzo, ma in questo caso è più corretto classificarla sotto il tema del sacrificio sul pedone. Affinché la liberazione sia possibile è necessario che il Re o pezzi avversari siano sufficientemente lontani (per questo la liberazione avviene spesso sulle colonne laterali), che ci sia una certa asimmetria nelle strutture pedonali e che non sia possibile nessun blocco da parte di chi subisce il tentativo di liberazione. Ecco un semplice esempio didattico:



**N**

Si noti come il Re bianco si sia ottimisticamente portato troppo avanti per spingere i suoi pedoni liberi e contemporaneamente catturare il pedone d5. Nonostante lo svantaggio materiale i pedoni avanzati e lontani del Nero risolvono, liberando il pedone h: 1...h3! Sia che spinga sia che prenda, il Bianco non può evitare la veloce promozione di un pedone nero.

Il tema della liberazione del pedone non è sempre così semplice; spesso è necessario *sincronizzare più mosse di pedone o far intervenire altri temi tattici.*



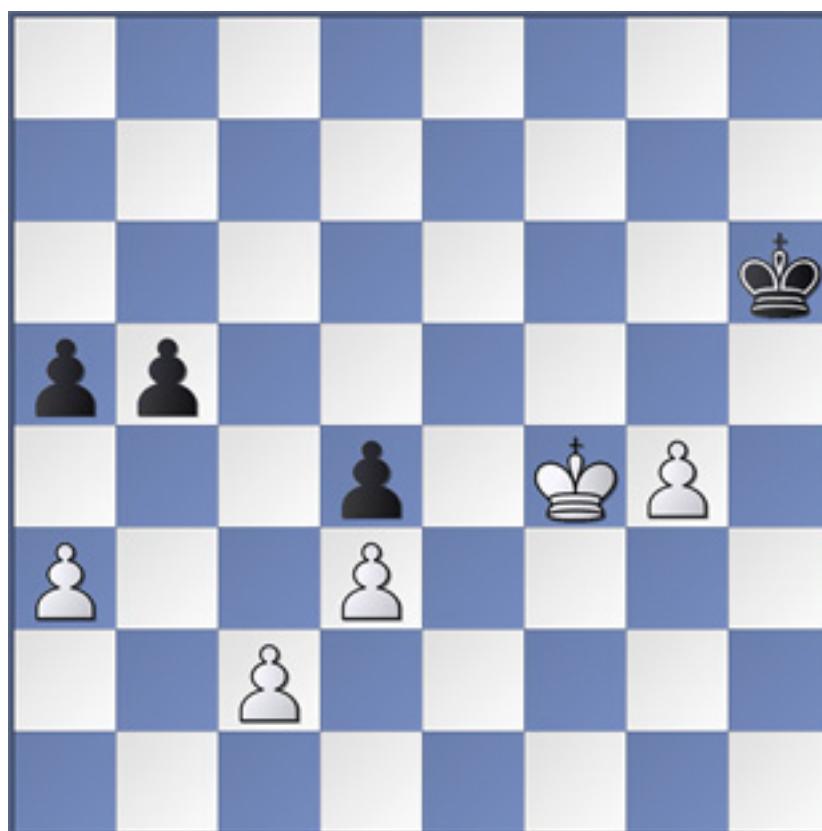
**N**

Come nell'esempio didattico sopraccitato, nella Svacina-Muller (Vienna, 1941) il Re bianco si è spinto troppo in avanti, ma la scelta del pedone da spingere non è indifferente. Se 1...h4? segue 2.gxh4 f4 3.g3! (e non 3.exf4 nella quale sperava il Nero) con blocco totale e vantaggio vincente del Bianco che ora ha un pedone h libero.

Il Nero deve invece giocare: 1...f4! 2.exf4 (2.gxf4 h4! e vince) h4 3.gxh4 g3 e il pedone e va a Donna.

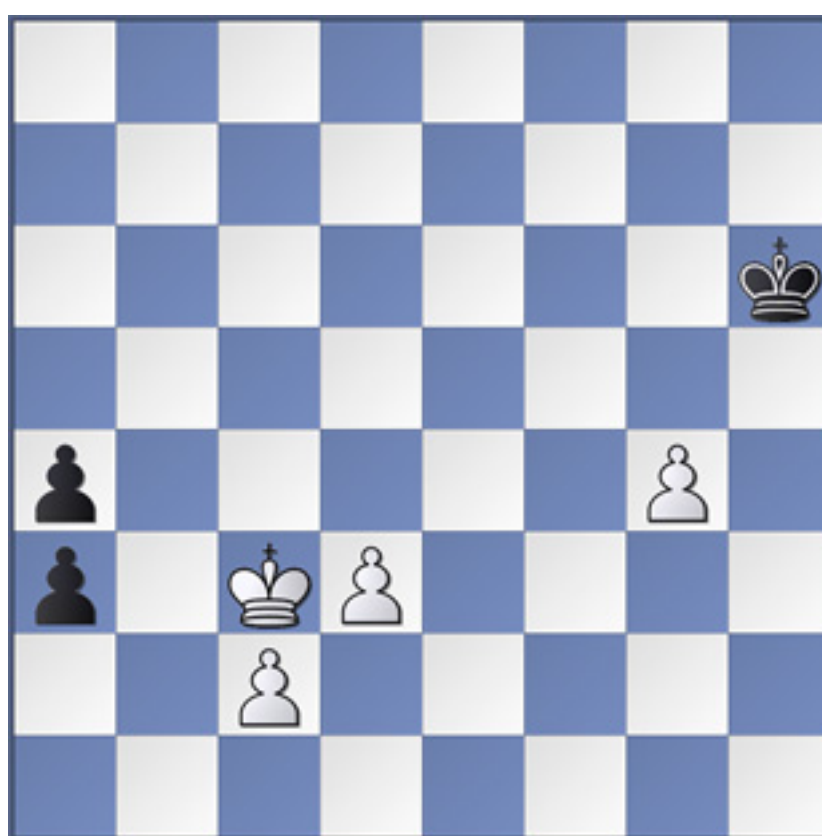
L'esempio che segue (Borisenko-Zvorykina, Riga, 1962) è piuttosto difficile da "vedere" fino alla fine (anche se le

prime due mosse del Nero sono giocate comunque perché sono l'unica chance pratica che ha; una volta "vista" sulla scacchiera la posizione che ne deriva, è abbastanza facile capire la mossa vincente) perché è necessario far intervenire un altro tema tattico.



**N**

Il Nero gioca 1...a4 2.Re4 b4 3.Rd4 bxa3 4.Rc3 e il Re si è avvicinato pericolosamente ai pedoni neri. Vediamo la nuova posizione:

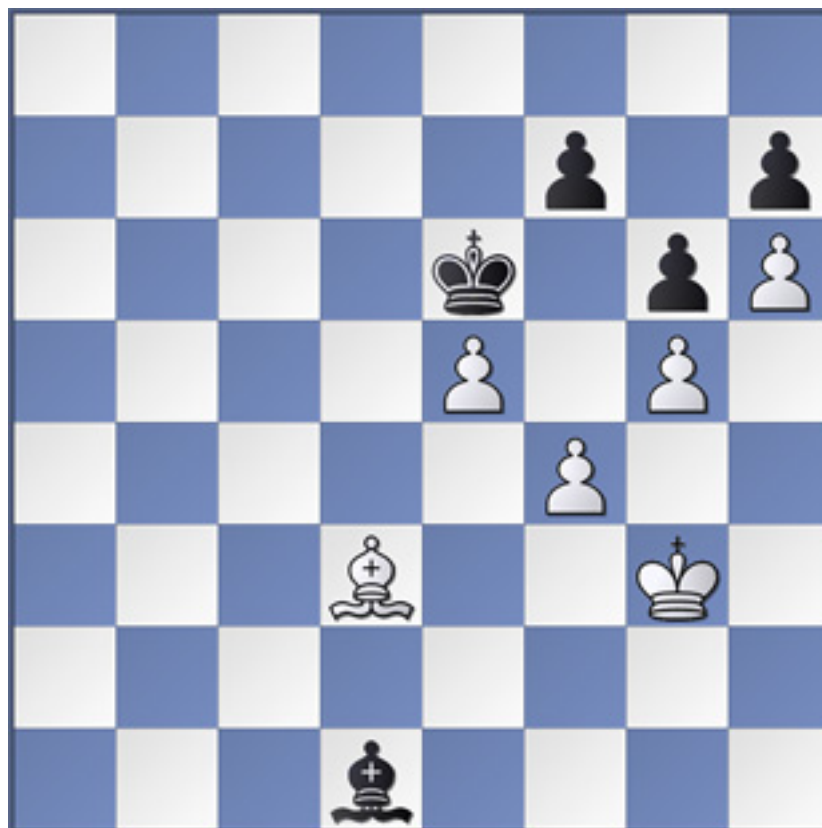


**N**

Con grande sorpresa si può notare che il Re bianco non può muoversi, il Bianco può solo spingere i pedoni d e g (quello c è bloccato dal Re e non può sostenere il pedone d nella sua avanzata): il Bianco è praticamente in zugzwang, appena avrà esaurito le mosse di pedone e i pedoni d e g saranno catturati dal Re nero, dovrà muovere il Re e il pedone a andrà a Donna. Per questo al Nero non resta che giocare 4....Rg5! 5.d4 Rxc4 con facile vittoria.

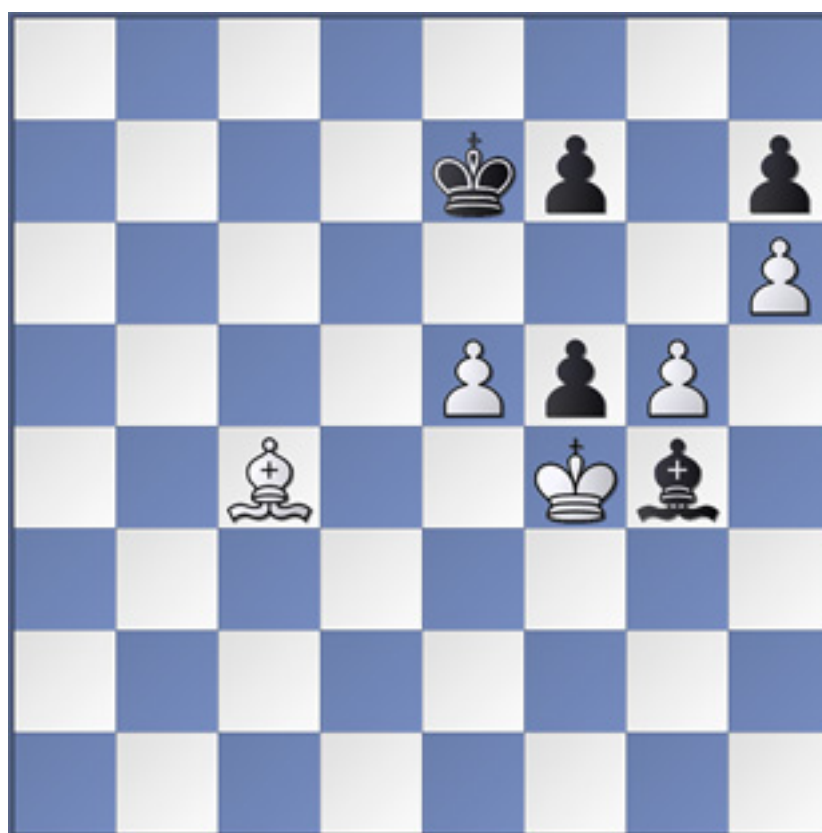
L'ultimo esempio (Timoscenko-Stephenson, Hastings, 1966) mostra come sia facile commettere errori nel tema tattico della liberazione del pedone, non solo nella partita viva, ma anche nei commenti. Prima dell'avvento dei computer la partita è stata riportata in molti testi senza accorgersi dell'errore del Bianco che era ormai troppo

sicuro della vittoria.



**B**

In partita si ebbe 1 f5 gxf5 (se 1...Rxe5 2 fxg6 fxg6 3.Axg6) 2.Rf4 Ag4 3.Ac4 Re7.



**N**

A questo punto il Bianco poteva vincere in diversi modi, per esempio spingendo i pedoni e o g (per esempio 4.g6 fxg6 5.Ag8 e cade il pedone h7); invece volle fare il brillante e giocò 4.Axf7?? Rxf7 5.e6. Il Nero, forse rassegnato, prese il pedone con 5...Rxe6 e abbandonò dopo 6.g6! Avrebbe tenuto con 5...Rg8! (un pezzo di vantaggio è sempre un pezzo!) 6.g6 Ah5 7.g7 Ad1! (o 7...Ae2!) e il Nero non può fare progressi perché se il Re prende il pedone segue Ag4+ e successivo stallo.