

La scalata dello scacchista da 1800 a 2000 - CM

PREFAZIONE.....	6
1. STRATEGIA DEL GIOCO IN APERTURA	8
Tre elementi per scegliere la mossa in apertura.....	8
Lo sviluppo.....	14
Conversione del vantaggio di sviluppo in vantaggio posizionale	17
Lo sviluppo asimmetrico.....	21
Lo spazio in apertura.....	23
Centralizzazione.....	30
Pezzi dell'avversario centralizzati - innocui!	33
Cavallo forte sul bordo della scacchiera.....	35
2. MEDIOGIOCO.....	36
La sicurezza.....	36
Il re rimasto al centro.....	36
Crollo del centro Grunfeld.....	38
Il pericolo arriva dalla diagonale lunga.....	39
Raggi x della coppia degli alfieri in attacco.....	41
Debolezze delle case dello stesso colore intorno al re.....	41
Pedoni doppiati - isolati e la sicurezza dell'arrocco.....	42
Sfiancettamento del dragone e sicurezza del re.....	42
Profilassi con il re in difesa.....	43
Le strutture pedonali.....	44
Assalti pedonali.....	44
Vantaggio pedonale di qualità.....	47
Maggioranza pedonale al centro.....	52
Rottura pedonale al centro per liberare la casa centrale.....	54
Pressione tramite le colonne contro la maggioranza laterale.....	54
La struttura 4+2 contro 3+3.....	57
Maggioranza laterale - il pedone 'c' libero.....	60
Pedone 'd' isolato - definizione e piani tipici.....	67
Attacco all'arrocco con i pezzi.....	70
Attacco combinato con pezzi e pedoni.....	77
Avanzamento del pedone isolato.....	78
Iniziativa sull'ala di donna.....	85
Abbandono del pedone isolato.....	86

Centro fissato	86
Passaggio al centro fissato	87
Lotta contro il pedone isolato	91
Cambio della struttura pedonale	98
Passaggio dal pedone isolato ai pedoni sospesi.....	99
Pedoni Sospesi formazione piena	106
Avanzamento del pedone 'd' per attacco	108
Avanzamento del pedone 'd' per la centralizzazione	111
Avanzamento del pedone 'd' per guadagnare lo spazio.....	112
Avanzamento del pedone 'c' per fare pressione dalla colonna "b"	113
Attacco di minoranza con i pedoni sospesi	118
Semplificazione della posizione tramite i cambi di pezzi.....	119
Pressione sui pedoni sospesi.....	122
Pressione frontale contro i pedoni sospesi.....	123
Trasformazioni dei pedoni sospesi	125
Cambio di donne in posizioni con pedoni sospesi.....	127
Rottura pedonale contro i pedoni sospesi.....	129
3. FINALI	133
Scacco matto con alfiere e cavallo.....	133
Le regole e manovre da sapere con lo scacco matto di alfiere e cavallo	142
Donna contro pedone.....	142
Operazioni e termini utili da sapere nei finali di donna contro pedone	148
Donna contro torre senza pedoni	148
Torre contro pedone	150
Operazioni e termini utili da sapere nei finali di torre contro pedone	166
Torre contro due pedoni uniti.....	166
Metodi nei finali di torri.....	170
Torre dietro al pedone libero	170
Torre multifunzionale.....	172
Lo Scudo.....	184
La Scala Mobile.....	187
Due pedoni liberi uniti	189

Cambio delle torri	191
Metodi tattici misti nei finali di torri	195
L'adescamento.....	198
Lo stallo come metodo nel finale di torri.	202
Lo sgombero dello spazio come metodo nei finali di torri	205
Inchiodatura come metodo	208
Candidato libero.....	209
Passivizzazione dei pezzi avversari	211
Attività del re nei finali di torri.....	216
Metodi misti nei finali di torri	219
Torre contro alfiere.....	221
Torre e pedone contro alfiere.....	222
Torre contro cavallo	226
Torre contro cavallo e pedone	229
Torre contro cavallo e due pedoni.....	229
Alfieri di colore contrario.....	236
Termini e tecniche da conoscere nei finali di alfieri di colore contrario.....	260
Alfieri dello stesso colore	261
Termini e operazioni utili nei finali di alfieri dello stesso colore	282
Finali di pedoni	283

1. STRATEGIA DEL GIOCO IN APERTURA

Anche in questo terzo volume della "Scalata" seguiremo il concetto universale dei tre approcci nella scelta delle mosse in apertura:

- Lo sviluppo
- Lo spazio
- La sicurezza

Per la comprensione della sicurezza, nei due volumi precedenti parlavamo prevalentemente della sicurezza del re, adatta al pubblico a cui erano dedicati. Ora il termine "sicurezza" viene esteso e include non solo il re ma la sicurezza in generale, come la sicurezza dei pezzi e delle case.

Tre elementi per scegliere la mossa in apertura tra mosse apparentemente uguali: Sviluppo, Spazio e Sicurezza.

In qualsiasi apertura il giocatore può scegliere la mossa, secondo uno dei tre elementi a cui crede di dare precedenza. Per esempio, in alcuni momenti diamo la precedenza allo sviluppo, in altri allo spazio. Ci sono posizioni in cui la precedenza è alla sicurezza. Spesso è soprattutto il nero che deve preoccuparsi della sicurezza!

Quando una delle mosse corrisponde a due elementi, oppure a tutti e tre, dobbiamo considerarla come massima preferenza.

Per esprimerci meglio proponiamo alcune posizioni in diverse aperture.

Un trattato di filosofia scacchistica in apertura ma anche un serio discorso sui tre principi del comportamento.

Dato che mi sono sempre sentito un giocatore agonistico, non mi sono mai piaciuti i discorsi filosofici del gioco a scacchi. Questi discorsi, nonostante siano interessanti, spesso sono proposti dai giocatori diciamo poco seri, che usano molti termini esterni al contenuto concreto.

Questa volta mi permetto di trasmettere un metodo universale per dare la precedenza alla scelta di alcune mosse in apertura, seguendo tre principi sopra citati.

Proprio per la prima mossa diamo la precedenza allo spazio e la scelta

migliore sarebbe una tra le due mosse con i pedoni centrali 1.e4! oppure 1.d4!

1.e4! Il nero risponde con la difesa francese **1...e6**. È evidente che seguendo il principio dello spazio, la risposta massima del nero in questa posizione sarebbe 1...e5! o 1...c5.

Non ci meravigliamo quando nella scelta dei migliori giocatori del mondo troviamo una di queste due risposte contro e4. Consideriamo la risposta 1...e6 come una scelta di gusto.

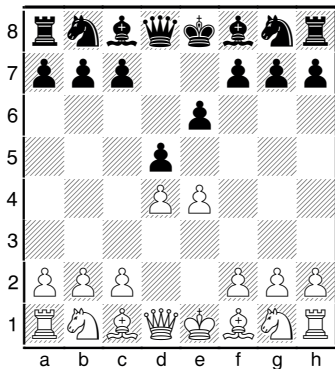
2.d4!

2.d3 Questo è un sistema. Come in una lotteria, si gioca un numero stretto sperando che vada bene. Il bianco ha un concetto di sviluppo di diversi pezzi

G. Laketić

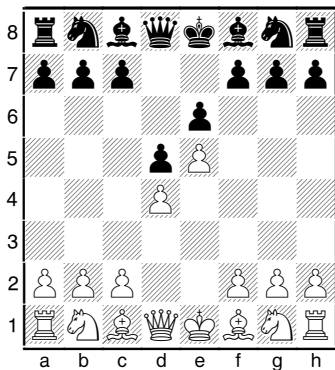
e si fida di questa scelta.

2...d5!



Il nero dà la precedenza allo spazio. Non c'erano alternative! Il bianco, per la sua prossima mossa, potrebbe scegliere tra lo sviluppo e lo spazio.

3.e5



Il bianco dà la precedenza assoluta allo spazio.

Nella pratica, fino a questo momento, sono più apprezzate le mosse di sviluppo tipo 3.♘c3 e 3.♗d2. Ora siamo entrati nel cuore del discorso che vogliamo fare.

3.♗d2 mossa di sviluppo, la mossa più sicura di 3.♗c3 ma con minor controllo di spazio.

3.♗c3 Lo sviluppo influenza anche lo spazio e la sicurezza della struttura pedonale (sistemi con 3...♗b4); 3.exd5?! criticiamo questa mossa perché non dà la precedenza né allo sviluppo – anzi migliora lo sviluppo dell'alfiere c8 del nero dopo 3...exd5 – né allo spazio. La sicurezza non c'entra qui per nessun colore.

3...c5! Il nero dà la precedenza allo spazio e deve farlo. Lo sviluppo tipo 3...♗e7 oppure 3...♗c6 è troppo passivo. Ora per il bianco proponiamo alcune mosse e troviamo la scelta giusta rispettando i tre principi che seguiamo:

4.♗f3; 4.♗e3; 4.♗b5+; 4.♖g4; 4.dxc5; 4.c3.

Iniziamo con le risposte.

4.c3! Il bianco dà la precedenza allo spazio perché protegge la base della sua catena pedonale: il punto d4.

4.♗e3? è uno sviluppo ma non rispetta il principio della sicurezza del centro, dello stesso alfiere e pure della casa b2.

4.♗b5+ è uno sviluppo ma sbagliato che non rispetta la sicurezza del centro. È sbagliato perché l'alfiere viene spostato sulla zona dove non deve stare e perché offre al nero la possibilità di cambio del suo alfiere passivo.

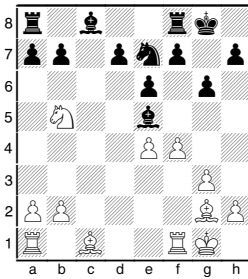
4.♖g4 Questo è uno sviluppo aggressivo che non rispetta prima di tutto la sicurezza del centro, ma anche in alcuni casi la sicurezza della stessa donna.

4.dxc5? Questo è un antisviluppo, cioè un contributo allo sviluppo dell'avversario, che, nello stesso tempo, non rispetta la sicurezza del centro del bianco.

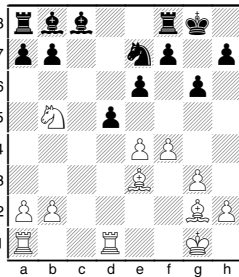
G. Laketić

pedoni del nero disposti sulle case chiare, e la presenza dell'alfiere camposcuro del bianco, sia più che un compenso per un pedone.

Dopo 13...♙e5, che sembra logica per salvare l'alfiere importante e difendere anche la casa d6, il bianco ha visto, quando ha deciso di sacrificare il pedone d4, la seguente variante: 14.f4

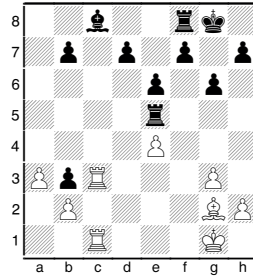


In caso di 14...♙b8 15.♖d1 d5 16.♙e3



il nero ha problemi nel completare lo sviluppo.

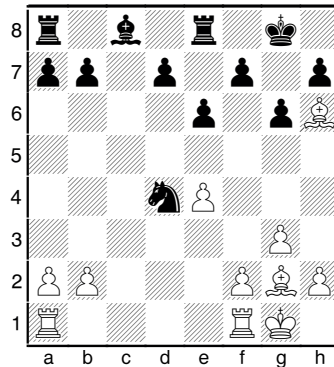
Invece dopo 14...a6?! 15.fxg5 axb5 16.♙g5! ♖c6 17.♙f6! Ora il re nero rimane nella gabbia per sempre 17...b4 con idea ♖a5 attaccando il pedone e5. 18.a3 b3 (18...bxa3 19.♖xa3! cambiando l'unico pezzo attivo del nero) 19.♖ac1 ♖a5 20.♖c3 ♗xe5 21.♙xe5 ♖xe5 22.♖fc1



Questa posizione è possibile però non forzata, comunque illustra il problema di base del nero, cioè lo sviluppo dell'alfiere c8.

14.♗xd4 ♗xd4 15.♙h6! mossa precisa nella lotta per la casa f6. Ora la torre nera non può andare in d8, dove starebbe meglio per ♙g5 con guadagno di tempo.

15...♖e8

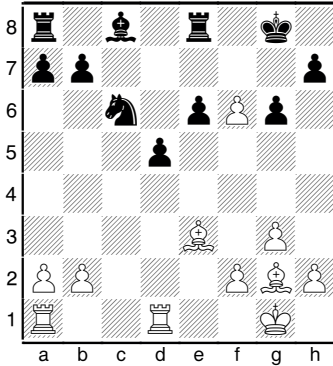


16.e5! f6 il nero è in preda al panico per essere stato chiuso con il re in una specie di gabbia di ferro; fa una mossa per liberare il re, però così sacrifica il pedone in più che aveva. 17.exf6 d6? 18.♙e3! ♗c6 Il nero deve

chiudere la colonna "c", altrimenti la torre bianca entra sulla settima traversa.

Per esempio dopo 18...♘f5 19.g4! ♜xe3 20.fxe3 ♙f7 21.♖ac1+- con entrata decisiva dalla colonna "c".

19.♖fd1 d5

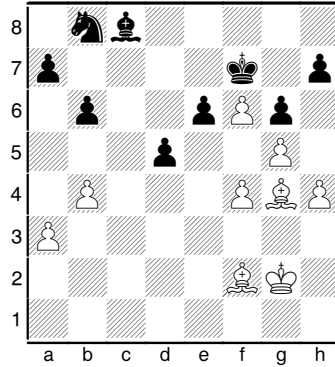


20.g4! con la semplice idea di mantenere il pedone f6. 20...♙f7 21.g5+- dopo aver portato fuori pericolo il pedone f6, la partita è vinta. Per il resto, seguiremo la lotta della dominante coppia degli alfiere contro i pezzi leggeri del nero.

21...♘d7 22.♖ac1 ♖ac8 23.f4 ♖ed8 24.a3 ♙e8 25.♙f2 ♘d7 26.♙f3 ♙e8 27.b4 b6 28.h4 ♘b8 29.♙g4 ♙a4 30.♖e1

C'era una trappola che bisognava evitare: 30.♖xc8 ♖xc8 e ora se il bianco voleva sfruttare l'inchiodatura sulla diagonale g4-c8 con 31.♖xd5?? la preda fuggiva grazie ad uno scacco intermedio. 31...♖c1+ +-

30...♘d7 31.♙g2 ♖xc1 32.♖xc1 ♖c8 33.♖xc8 ♙xc8



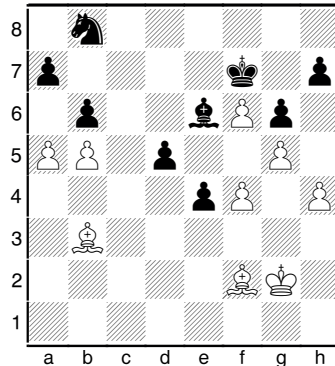
Il cambio delle torri ha aggravato la posizione del nero. Ora il bianco gioca per la limitazione dei pezzi leggeri.

34.b5! toglie le case per il cavallo e per l'alfiere e fissa anche il pedone a7 per eventuali catture future.

34...♘d7 35.a4 e5 tenta di liberarsi.

36.♙d1! e4 la cattura con 36...exf4 avrebbe soltanto attivato il re bianco dopo 37.♙f3.

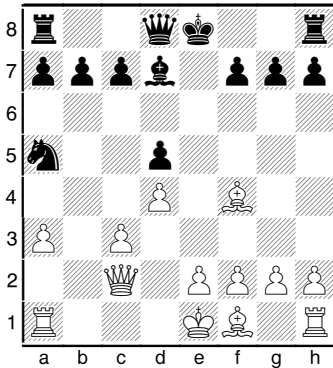
37.♙b3 ♙e6 38.a5



38...♘d7

In caso di 38...bxa5 decideva veloce il pedone 'b' libero dopo 39.♙xa7 +.-

Cavallo forte sul bordo della scacchiera



Il cavallo del nero sulla casa a5 è posizionato sul bordo della scacchiera. Però è posizionato molto bene. Di solito è sconsigliabile disporre i cavalli sui confini della scacchiera perché lì, in genere, sono fuori gioco e controllano poche case. Invece qui se il nero potesse piazzarlo su qualsiasi casa, a suo piacere, non avrebbe trovato una casa migliore di quella in cui già sta. Come possiamo spiegare questo fatto?

Diciamo che il tutto è colpa del pedone 'b' del bianco, che un giorno ha preso b2xc3 e così si è creata la casa debole c4. La casa a5 è ideale per il controllo sopra la casa c4. Il cavallo a5 proprio non intende in questo momento saltare lì.

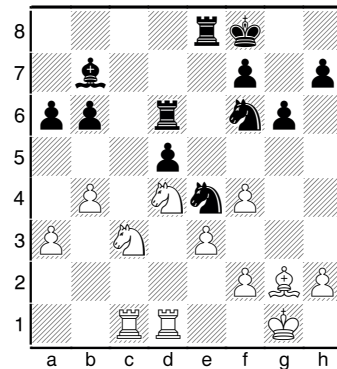
Tocca al nero. La mossa "naturale" di sviluppo sarebbe 1...0-0 ma in quel caso il bianco avrebbe continuato con 2.e3! preparando l'arrocco corto. Per questo il nero gioca 1...♗b5! con l'idea, in caso di 2.e3, di cambiare gli

alfieri campochiario. Dopo tale cambio, la posizione del cavallo in a5 sarebbe ancora più forte.

2.e3 ♖xf1 3.♗xf1 0-0 con evidente vantaggio del nero.

Cavallo poco sicuro al centro

Mossa al bianco.



Il bianco evita il cambio di cavalli e fa ♖a4! L'idea è di sottolineare il fatto che il cavallo nero nella casa centrale non sta in una posizione sicura e potrebbe essere catturato con f2-f3. Ora notiamo una certa scoordinazione nel campo del nero che deve trovare la sicurezza per il ♗e4. Qui si vede il cosiddetto effetto negativo di due cavalli dello stesso colore che si difendono tra loro ma nello stesso tempo si disturbano.

2. MEDIOGIOCO

Tratteremo della sicurezza e delle strutture pedonali.

La sicurezza

In questo blocco parleremo dei seguenti momenti:

- il re rimasto al centro;
- pericolo dalla diagonale lunga;
- coppia degli alfieri in attacco;
- debolezze delle case dello stesso colore intorno al re;
- pedoni doppiati - isolati e la sicurezza dell'arrocco;
- sfianchettare il dragone per motivi di attacco;
- profilassi con il re in difesa.

Il re rimasto al centro

Sacrificio di pezzo per costringere il re avversario a rimanere al centro scacchiera.

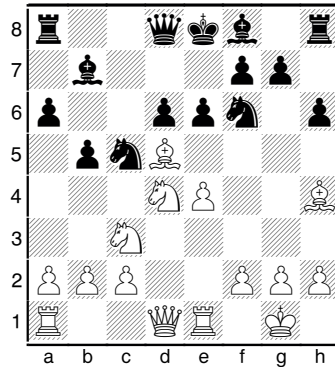
In una variante teorica della siciliana Najdorf il re nero, dopo il sacrificio di un pezzo, ha perso la possibilità di arroccare.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♗f6 5.♗c3 a6 6.♙c4 e6 7.♙b3 b5 8.0-0 ♙b7 9.♗e1 ♗bd7 10.♙g5 h6 11.♙h4

Ora il nero sbaglia con la mossa troppo ambiziosa per ottenere il vantaggio della coppia degli alfieri **11...♗c5?**

Era giusta 11...g5!

12.♙d5!



E dopo il classico sacrificio di alfiere, continua la via sbagliata catturando l'alfiere **12...exd5? 13.exd5+ ♗d7** mossa unica dato che la copertura con **13...♙e7** non funziona per **14.♗f5**.

14.b4!

Erano anni lontani, senza computer. Neanche troppi libri in giro. Ero convinto di aver visto da qualche parte il sacrificio di pezzo che ho fatto. Comunque ero molto emozionato perché il mio avversario era un famoso maestro di quelle belle combinazioni che erano contenute in diversi manuali. La mia paura era: "come faccio senza pezzo quando non riesco a vedere tutto?" *Oggi mi viene da ridere perché questo tipo di sacrificio è posizionale. Il bianco semplicemente vince per la cattiva posizione del re del nero e la scoordinazione tra suoi pezzi.*

14...♗a4 15.♗xa4 bxa4 16.c4!

G. Laketić

pedone e4." Allora tutti coloro che ritengono questo discorso interessante facciano attenzione a questa spiegazione.

È vero che l'♙g2 è chiuso per il momento sulla diagonale g2-a8, ma non è vero che si parla di un pezzo passivo per due motivi importanti:

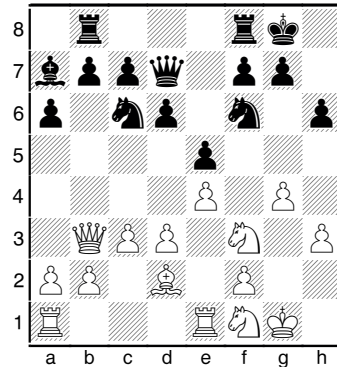
– La presenza dell'alfiere g2 è fondamentale per la sicurezza del re bianco specialmente dopo lo spostamento del pedone h2 in h4. Se toccasse al bianco, avrebbe fatto ♔h2 proprio per impedire ♚h3 del nero!

– Il bianco ottiene la coppia degli alfieri che è una forza su cui può sempre contare. Anche se per il momento la coppia degli alfieri non è alla sua massima attività, ci sono sempre possibilità che si attivi nel momento in cui la posizione inizia ad aprirsi.

Per esempio, se il nero decidesse di avviare il suo attacco tramite 14...f5? il bianco risponderebbe 15.exf5 seguito da ♘g5! ottenendo un evidente vantaggio in ogni variante.

Detto questo tocca al nero che fa **14...♚h3!!** Dopo il cambio degli alfieri, il nero avvia un forte attacco contro il re bianco tramite l'avanzamento f6-f5!

Profilassi con il re in difesa



Nella posizione sul diagramma il nero ha due minacce tattiche:

– la distruzione dei pedoni sull'arrocco con ♘xg4! e dopo hxg4 seguirebbe ♗xg4 recuperando il cavallo in f3;

– la seconda minaccia del nero è di effettuare la rottura con h6-h5, dato che non c'è la risposta g4-g5 per ♗xh3.

Per questo il bianco ha a disposizione la mossa profilattica con il re **16.♔g2!±**

Non andava 16.♘g3 per 16...h5!

Ora non funziona né **16...♘xg4 17.hxg4 ♗xg4+** per **18.♘g3** e il bianco respinge l'attacco; né 16...h5 per 17.g5! e il pedone h3 è difeso dal re bianco.

Le strutture pedonali

Presenteremo i seguenti elementi:

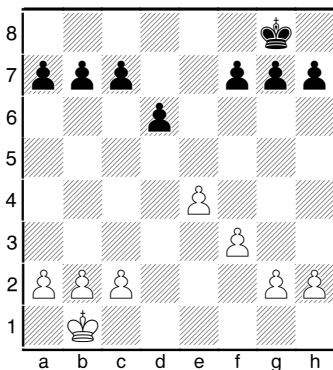
- Assalti pedonali (Attacco Inglese).
- Vantaggio pedonale di qualità.
- Maggioranza pedonale al centro.
- Pressione dalle colonne contro la maggioranza laterale.
- La struttura pedonale 4+2 contro 3+3.
- Il Pedone Isolato.
- Pedoni sospesi.

Assalti pedonali

Qui non faremo una presentazione completa. Ci fermiamo su due casi diversi, ma praticamente uguali per quanto riguarda il piano.

La Struttura pedonale Philidor

Iniziamo con la struttura pedonale Philidor che sorge dopo la presa e5xd4.



Il piano del bianco è di effettuare un avanzamento pedonale contro l'arrocchetto nero tramite le mosse g4-h4-g5-h5 e poi dopo g4 bisogna vedere con

quale pedone proseguire.

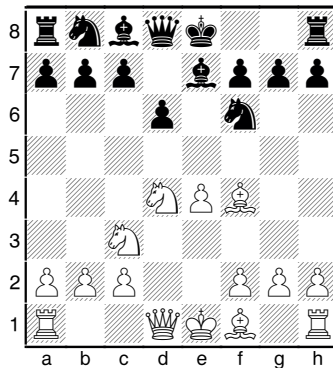
Entrambi i giocatori dovrebbero controllare se funziona la rottura centrale ...d6-d5.

Invece il piano del nero sarebbe l'avanzamento della massa pedonale tramite a6-b5-c5 e così via.

Ripeto: la possibilità di rottura ...d6-d5 è fondamentale per i piani di entrambi i colori. Il gioco con l'assalto pedonale del bianco f3-g4 ecc. è molto facile da adottare e in alcuni momenti tutto si avvia "da solo".

Segue una partita tipica.

1.d4 d6 2.e4 e5 3.♘f3 exd4 4.♗xd4
♜f6 5.♝c3 ♚e7 6.♙f4



Il piano del bianco è di giocare ♔d2, arrocco lungo con assalto pedonale contro l'arrocco nero.

6...0-0 7.♙d2 ♜e8 Oggi si è stabilito che la difesa principale del nero è di effettuare la rottura centrale con 7...d5!

8.0-0-0 ♙f8 9.f3 Il bianco prepara l'espansione pedonale sull'ala di re tramite g4-h4 e poi deciderà se continuare con g4-g5 oppure prima con h4-h5.

18. ♖d2 ♗f7 19. ♖fc1 Il bianco è interessato nell'impedire il movimento dei pedoni neri sull'ala di donna. Per esempio ora il nero non riesce a muovere b7-b6.

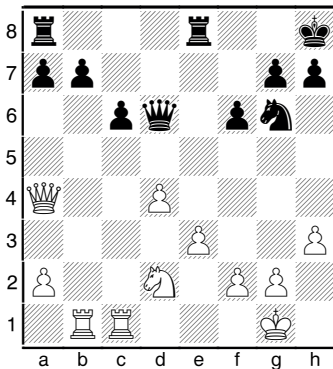
19... ♖h8 mossa profilattica, perché il re nero risulta leggermente scoperto, a causa del movimento f7-f6.

Il bianco dovrebbe capire quando effettuare ♖a1-b1, dato che il pedone a2 sta sotto il tiro dell'alfiere f7.

Entrambi i pezzi leggeri del bianco sono molto attivi. Il cavallo del nero è lontano dal campo di battaglia.

20. ♖a4 l'idea è di impedire lo spostamento della torre oppure di provocare l'indebolimento con a7-a6.

20... ♗g6 21. ♗xg6 ♖xg6 22. ♖ab1

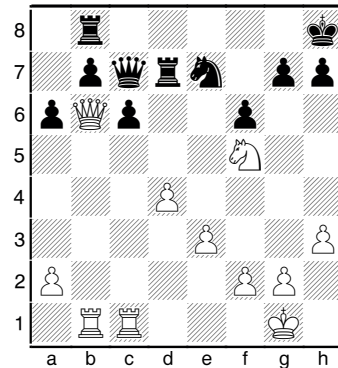


Tutta l'ala di donna del nero sta sotto una forte pressione della donna e delle torri bianche. Questo è il tema del nostro discorso.

22... ♖e7 23. ♖b4 intende cambiare il difensore del pedone b7.

23... ♖ab8 24. ♖c4 ♖c7 25. ♖d6 ♖ed8 26. ♖f5 ♖d7 27. ♖c5 provoca il movimento del pedone 'a' e quindi l'indebolimento della casa b6!

27... a6 28. ♖b6! ♖e7?



29. ♖xc7 ♖xc7 30. ♖xe7 ♖xe7 31. ♖xc6

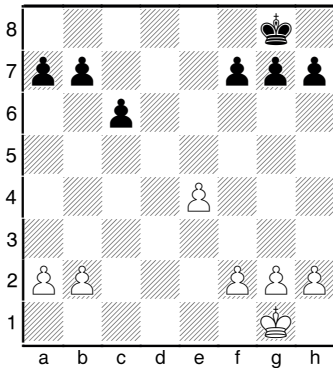
1-0

Laketic Gojko 2376 - Celentano Antonino 1858
Morrovalle 2019

Qualcuno potrebbe criticare questa presentazione di partite contro avversari con un Elo molto più basso. Io dico di no, perché il trattato è dedicato proprio ad una certa fascia di gioco. Altrimenti dovrei commentare le partite tra Karpov contro Kasparov alle Prime Nazionali, a volte senza capirle bene neanche io!! Un discorso didattico richiede esempi adatti. Tutto il resto è psicologia del pubblico.

Mi ricordo una scena comune ai tanti open che giocavo in Italia. Negli ultimi turni, sempre di domenica, vengono tanti amatori pensionati ad osservare il turno. A volte non sono sicuri neanche di come si arrocca oppure cosa è l'en-passant, ma si fessano sulle prime scacchiere ad osservare. Forse le facce dei giocatori. Scacchisticamente sarebbe più utile andare sulle ultime scacchiere. Chissà...

La struttura 4+2 contro 3+3



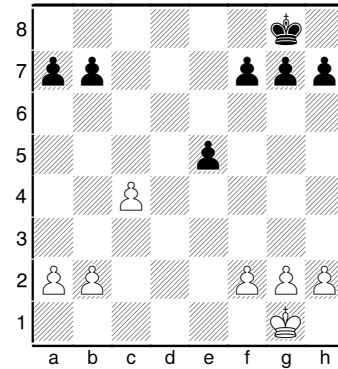
Nel corso della partita, a causa di vari cambi, si creano le strutture pedonali asimmetriche.

In questo capitolo parleremo della maggioranza pedonale centrale sull'ala di re contro quella dell'ala di donna. Forzando i termini - permettetemelo - userei più facilmente "la struttura pedonale 4+2 contro 3+3". Adottando questo metodo sarebbe più facile trovare aperture da cui escono queste strutture pedonali e poi tutti i lavori analitici saranno molto facilitati. Quindi parliamo di posizioni in cui un giocatore sull'ala di re potrebbe avere 4 pedoni più due sull'ala di donna contro un avversario che ottiene, sia sull'ala di re sia sull'ala di donna, 3 pedoni. Quindi, un giocatore, quello con 4+2 sulle colonne "d" + "c" non ha pedoni, invece l'avversario, quello con 3+3, sulle colonne centrali "e" + "d" non ha pedoni.

Non ci sono pedoni doppiati da nessuna parte.

Vediamo in pratica come sono le

strutture di cui parliamo.

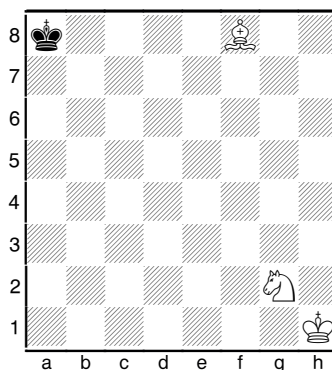
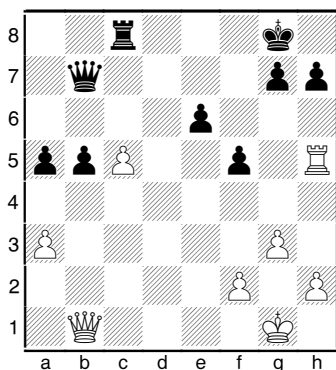


La maggioranza centrale - attacco in corso

Il vantaggio pedonale al centro potrebbe essere pericoloso in mediogioco (ma non solo) quando i pedoni 'e' ed 'f' vengono usati nell'attacco diretto contro il re. Prima, la valanga centrale respinge i pezzi che erano in difesa dell'arrocco e poi si scatena contro l'arrocco stesso.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♗c2 ♗d6 7.♗d3 0-0 8.0-0 dxc4 9.♗xc4 e5 10.h3! mossa profilattica importante per impedire, in alcune varianti del mediogioco, il sacrificio di alfiere in h2 dopo e5-e4 e lo spostamento del cavallo bianco in g5.

10...♗e7 11.♗b3! profilassi tipica per questa apertura. Serve a togliere i guadagni di tempo tramite l'attacco contro l'alfiere c4 con ...♗b6. Ora in caso di 11...e4? cade il pedone e4



0-1
Naranja Renato - Larsen Bent
Bauang, 1973

3. FINALI

Scacco matto con alfiere e cavallo

Effettuare lo scacco matto con alfiere e cavallo è più difficile rispetto allo scacco matto con gli altri pezzi, ma comunque non è un impegno insormontabile. Per effettuarlo bisogna conquistare una tecnica sufficiente.

Prima di iniziare con le spiegazioni dettagliate, definiamo alcuni elementi generali:

- lo scacco matto con il cavallo va effettuato entro le 50 mosse, altrimenti la partita sarà dichiarata patta;
- nelle situazioni più difficili, lo scacco matto si potrebbe fare entro 40 mosse (calcoli umani, non tecnica di motore), quindi abbiamo abbastanza tempo per calmarci;
- lo scacco matto si potrebbe effettuare solo negli angoli di uguale colore dell'alfiere e due case subito affianco:

Il bianco ottiene l'alfiere camposcuro. Quindi lo scacco matto al re nero potrebbe essere effettuato nelle case dell'angolo di uguale colore dell'alfiere, cioè a1 oppure h8, e anche nelle case subito affianco, cioè le case b1-a2 oppure g8-h7.

Le regole appena citate sono sufficienti per iniziare con la spiegazione della tecnica giusta.

Comunque, le situazioni in cui bisogna dare scacco matto con alfiere e cavallo sono abbastanza rare.

A me è capitato solo una volta nel torneo a Milano nel 2012 nella partita contro il GM Salvador. Avevo alfiere e cavallo e solo un minuto, con l'incremento di 30", ma il mio avversario, con mio dispiacere, si è arreso.

Esiste più di un metodo per il matto con alfiere e cavallo e noi ci limiteremo solo a quelli più logici e più chiari.

Prima di iniziare con il metodo giusto, vorrei fare un appunto ad alcuni autori che iniziano a spiegare questo matto con la seguente posizione:

G. Laketić

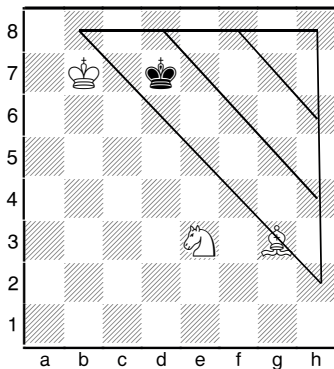
si fa più difficile: bisogna realizzarla sul triangolo, cioè bisogna mettere alfiere e cavallo in una certa posizione geometrica ma non basta, serve anche il proprio re.

Grande Triangolo

A seconda del colore delle case che controlla l'alfiere presente, possiamo dividere ogni metà scacchiera in tre triangoli: uno grande (qui le punte sono b8-h2-h8) uno medio (d8-h4-h8) e uno piccolo (f8-h6-h8).

La parte forte deve chiudere il re di avversario dal inizio al triangolo grande poi nel quel medio e al fine nel ultimo triangolo da dove è molto facile dare scacco matto.

Nel diagramma successivo mostro come si controlla un triangolo.



Il re nero sta nel grande triangolo. Allora cosa è utile memorizzare:

- la posizione migliore dell'alfiere è nella penultima casa della diagonale, cioè quella subito dopo il confine - nel nostro caso in g3.
- la posizione del cavallo deve essere sulla stessa traversa in cui sta l'alfiere,

staccato di una casa. Quindi, l'alfiere e il cavallo stanno sulle case dello stesso colore e sono sulla stessa traversa o colonna. Tra loro la distanza è solo di una casa - vedi il diagramma.

Così, la parte sotto del triangolo è coperta con le barriere create da alfiere e cavallo. La parte di sopra deve essere coperta dal re bianco che deve girare solo da sopra, chiudendo lo spazio al re nero.

Il bianco può sempre guadagnare tempo con l'alfiere, se deve passare la mossa al nero.

Quindi, detto questo, *aggiungiamo ancora che imparare come dare matto con alfiere e cavallo aiuta anche la tecnica di pianificazione.*

Per dare matto con alfiere e cavallo dobbiamo fare una specie di piano usando gli elementi e le regole elencate sopra.

Allora, partiamo!

Partiamo - il metodo dei tre triangoli

Ora possiamo esporre il nostro piano nei dettagli.

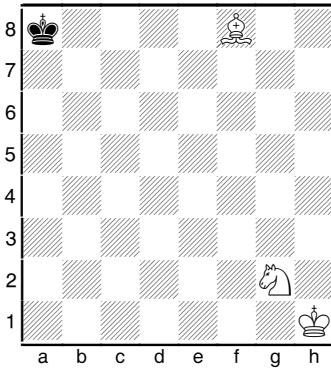
- La prima cosa che vogliamo è centralizzare i nostri pezzi che ancora non sono coordinati tra loro. Abbiamo già capito che c'è l'alfiere camposcuro.
- Vogliamo chiudere il re nero in uno dei due triangoli grandi - a7-g1-a1 oppure b8-h2-h8.
- Una volta chiuso nel triangolo grande il re nero, dobbiamo costringerlo a scendere nel triangolo medio e così via.
- Alla fine, nel triangolo piccolo è facile effettuare lo scacco matto in poche mosse, semplicemente calcolando.

I pezzi del bianco sono abbastanza centralizzati e pronti per la fase successiva. Segue la chiusura del re nero nel grande triangolo.

Abbiamo due grandi triangoli: quello b8-h2-h8 oppure a7-g1-a1. Per il momento il nero preferisce stare in mezzo e nascondersi nella casa a8.

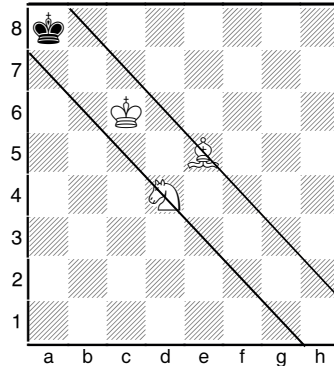
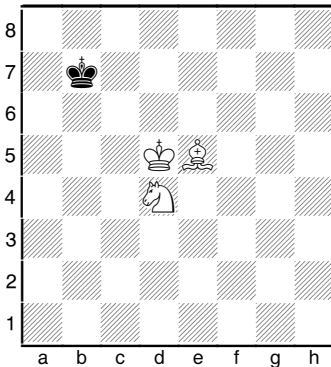
10.♔c5 ♖a7 11.♔c6 il re bianco ha preso una posizione aggressiva.

11...♔a8! il nero si mantiene nell'angolo da cui dobbiamo cacciarlo, per farlo entrare in uno dei due grandi triangoli. L'unico pezzo che ci può aiutare è il cavallo ma bisogna stare attenti alla strada per arrivare in c7.



1.♘e3 Pulisco la strada più breve al re altrimenti dovevo girare. **1...♔b7** Dato che non può prendere scacco matto nell'angolo in cui si trova, il re nero non ha nessun interesse ad abbandonarlo se non sarà costretto. **2.♙g2** direzione: la casa d5. **2...♔a8 3.♙f3 ♖b7 4.♙e4 ♔c6** Il re nero si permette pure di fare la spallata! Intanto torna facilmente indietro e così impedisce per un attimo la centralizzazione del re bianco.

5.♙g7 ♔d6 6.♙e5+ ♔c6 7.♘f5 ♖b7 8.♙d5 ♖b6 9.♘d4 ♖b7



12.♘e6 12...♘b5?? finisce con lo stallo.

12...♔a7 13.♘c7 ♖b8
(diagramma affianco)

Alfieri di colore contrario

Nella "Scalata dello Scacchista da 1600 a 1800" abbiamo presentato qualche posizione con gli alfieri di colore contrario nel finale. Questa volta faremo una presentazione molto più sistematica e dettagliata.

Se nel corso della partita rimaniamo senza pedone, oppure con due pedoni in meno, una delle possibilità ragionevoli sarebbe, se possibile, passare nel finale con gli alfieri di colore contrario. In questo tipo di finale l'importanza del vantaggio di materiale è molto meno presente rispetto ad altri tipi di finali.

Abbiamo visto le posizioni semplici in cui è possibile pareggiare addirittura con tre pedoni di meno. Questo capita perché gli alfieri contrari per il loro movimento, non possono cambiarsi né attaccarsi e la presenza della cosiddetta fortezza è regolare. Però ci sono casi in cui si vince anche con pedoni di svantaggio.

Generalmente, i finali con gli alfieri di colore contrario sono detti "pattaioli".

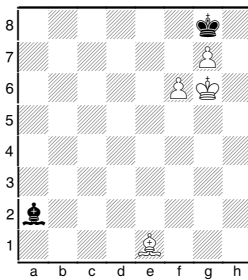
In caso di alfiere e un pedone contro alfiere non esiste alcuna possibilità pratica di vincere rispetto alle diverse posizioni con gli alfieri di colori uguale o con i cavalli o con i pezzi pesanti. Quindi notiamo una caratteristica generale: la tendenza alla patta.

Alfiere e due pedoni uniti contro alfiere

Nella lotta tra alfiere e due pedoni uniti contro alfiere, tutto dipende da quanto sono avanzati i pedoni e in quale forma e, chiaramente, dalla posizione di re ed alfiere. Quanto più sono avanzati i pedoni, tanto più sono pericolosi, ma consideriamo la loro formazione.

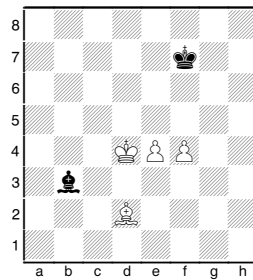
Distinguiamo tra la formazione aggressiva e la formazione innocua.

Formazione pedonale innocua

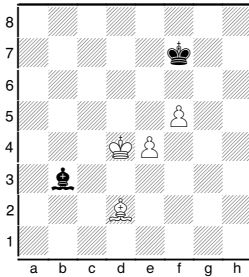


Nonostante siano molto avanzati, i pedoni bianchi sono in posizione innocua, cioè sono bloccati sulle case del colore dell'alfiere avversario e non sono alcuna minaccia. Ecco un semplice esempio di fortezza. Per la parte debole, la creazione della fortezza è uno dei metodi principali nei finali di alfieri contrari.

Formazione aggressiva

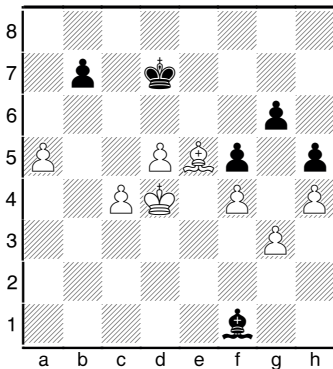


I pedoni uniti che stanno sulla stessa traversa si considerano in formazione aggressiva.



Anche questa formazione viene considerata aggressiva perché il nero ottiene l'alfiere delle case chiare e non esiste il pericolo del blocco sulle case scure.

Creazione di due pedoni uniti



Togliendo il pedone b7 tramite il sacrificio del pedone 'a', il bianco ottiene la formazione aggressiva dei suoi pedoni centrali uniti e vince facilmente.

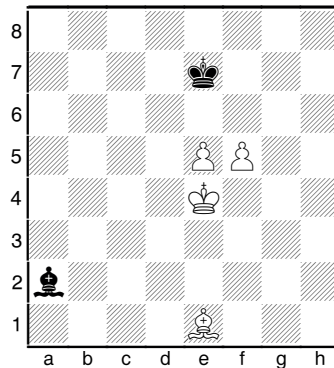
44.a6!+-

1-0

Nestorovic Nikola 2449 – Laketic Gojko 2427
master serbo 2015

Alfiere e due pedoni uniti – posizione scolastica

Nelle posizioni con alfiere e due pedoni uniti contro alfiere, il piano della difesa è di sacrificare l'alfiere per i due pedoni, invece la parte più forte intende offrire solo un pedone per l'alfiere. La posizione giusta dell'alfiere in difesa è di fronte ai pedoni, controllando due case: la casa di passaggio di uno dei pedoni e attaccando l'altro in modo da tenere il suo re legato in difesa.



Nella posizione sul diagramma, la casa ideale per l'alfiere nero sarebbe in d7 da cui controllerebbe la casa e6 e nello stesso tempo attaccherebbe il pedone f5, impedendo al re bianco di assistere la spinta e5-e6.

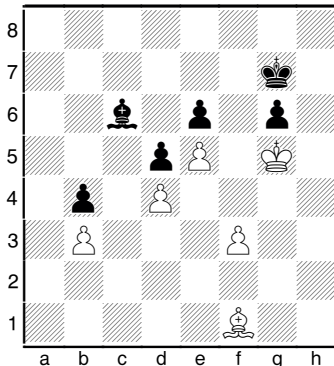
Invece l'alfiere nero non sta bene e il bianco vince.

1.♞h4+! proprio su questa diagonale per controllare la casa f6 ed e7 dove potrebbero passare i pedoni bianchi.

Porta alla patta 1.♞b4+ ♔f7 2.♔d4 ♞b1!= 3.f6 (3.e6+ ♔f6=) 3...♔e6=.

1...♔f7 oppure 1...♔d7 2.♔f4 ♞f7

Lo zugzwang nella struttura pedonale francese di spinta

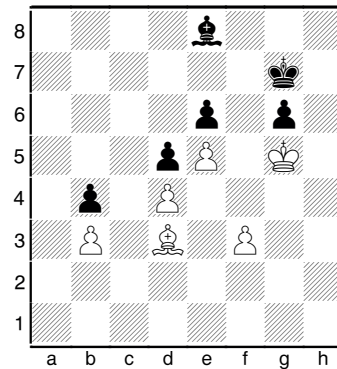


Il bianco potrebbe costringere il nero a spostare l'alfiere in g8. L'alfiere nero sulla diagonale e8-g6 ha solo due case per le manovre, mentre l'alfiere bianco dispone di tre case. Quindi esiste la possibilità di ottenere una posizione di Zugzwang; il gioco per lo zugzwang è l'arma principale per la parte in vantaggio nei finali di alfieri dello stesso colore.

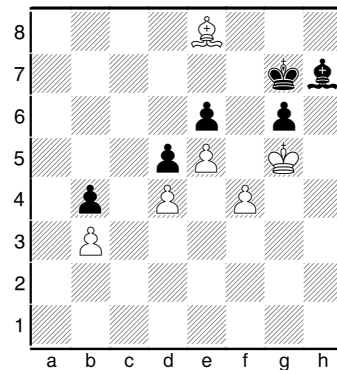
1.♖d3 con attacco al pedone g6, costringendo il nero alla difesa con **1...♗e8**

Il bianco ha bisogno di ottenere questa posizione, ma con la mossa al nero. Questo si ottiene facilmente, usando le tre case disponibili per le manovre sulla diagonale b1-h7, mentre l'alfiere nero ne ha solo due.

2.♗b1! ♖f7 **3.♗c2** mossa di attesa.
3...♗e8 **4.♗d3** Ora abbiamo la posizione voluta: diagramma affianco.



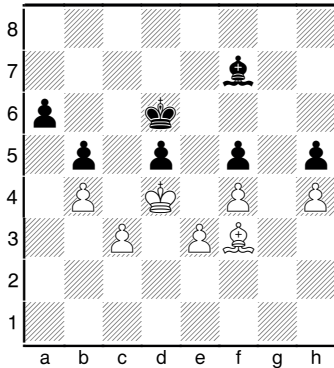
La prossima fase è costringere l'alfiere del nero ad andare in g8 dopo **4...♗f7** mossa unica. Altrimenti lo spostamento del re nero porterebbe all'entrata decisiva del re bianco. **5.♗b5!** taglia la strada da dietro all'alfiere nero. **5...♗g8** **6.♗e8** ♗h7 **7.f4**



Lo zugzwang. Qualsiasi mossa del nero porta alla perdita del pedone g6. Gli elementi sfruttati in questa posizione sono: re attivo; vantaggio dello spazio; alfiere buono e cattivo; tre case sulla diagonale contro due case; mossa-tempo e lo zugzwang.

Zugzwang – tre case per le manovre

Difficoltà: difficile.



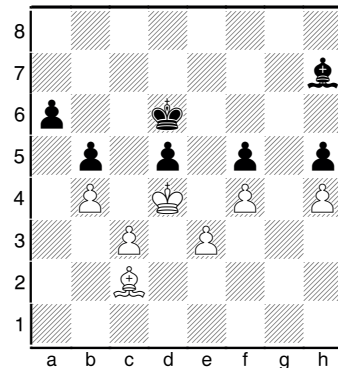
Mossa al bianco. Se toccasse al nero il bianco avrebbe vinto per lo zugzwang. Quindi il piano vincente sarebbe arrivare a questa posizione con la mossa al nero. I pedoni neri h5-f5 e d5 sono tutti fissati sulle case chiare e devono essere difesi con il proprio alfiere in caso di attacco. *Noi dobbiamo fare attenzione al pedone che ha la diagonale più corta per l'alfiere in difesa.*

Notiamo che quando l'alfiere nero difende il pedone f5 dalla diagonale h7-f5 ha dietro solo due case per le manovre! Quindi il primo passo è costringere l'alfiere nero a trovarsi sulla diagonale corta con due case. *Per guadagnare un tempo bisogna avere l'alfiere dell'attacco sulla diagonale con tre case libere per le manovre.* Quindi bisogna costringere l'alfiere nero a spostarsi sulla diagonale corta h7-g6, dietro al proprio pedone f5, mentre l'alfiere bianco deve stare sulla stessa diagonale davanti, cioè b1-d3.

1.♙e2 si prepara a prendere la diagonale b1-d3, aspettando la mossa del nero. 1...♗g6 L'alfiere del nero si posiziona subito sulla diagonale con solo due case di manovra.

Le altre scelte non erano migliori: 1...♙e8 2...♗d3 ♗g6 (perdeva più veloce 2...♗d7 3.♗c2 ♙e6 mossa unica 4.♗d1 ♗f7 5.♗f3+-) 3.♗c2 ♗h7 4.♗b3 ♗g8 5.♗d1 ♗f7 6.♗f3+- come nella linea principale, ma più velocemente.

Lo costringiamo a rimanere lì con 2.♗d3! Ora l'alfiere nero ha solo due case per le manovre mentre l'alfiere bianco sarà sulla stessa diagonale avendo tre case per la manovra e così guadagna il passo giusto. 2...♗h7 Ora vogliamo avere l'alfiere in c2 mentre il nero sta in h7 con mossa al bianco. Bisogna fare la manovra tipica 3.♗b1! praticamente mossa di attesa. Il nero non ha scelta e gioca 3...♗g6 e ora dopo 4.♗c2 ♗h7 sempre unica.



Siamo all'ultimo passo: costringere il nero a giocare ♗g8-♗f7. Nel momento in cui l'alfiere nero arriva in f7 noi arriviamo in f3. Vediamo.