

L'OPPOSIZIONE

Definizione di Opposizione - A che cosa serve l'opposizione - Il pedone laterale - Esercizi di approfondimento

Definizione di Opposizione

Partiamo da una posizione semplice e introduciamo innanzitutto il concetto di Opposizione.

Si dice che **il Bianco vince l'opposizione** se il Re bianco impedisce al Re nero di avanzare come in questo caso **se il tratto è al Nero**.

Viceversa, se la mossa tocca al Bianco, diremo invece che il Nero vince l'opposizione.

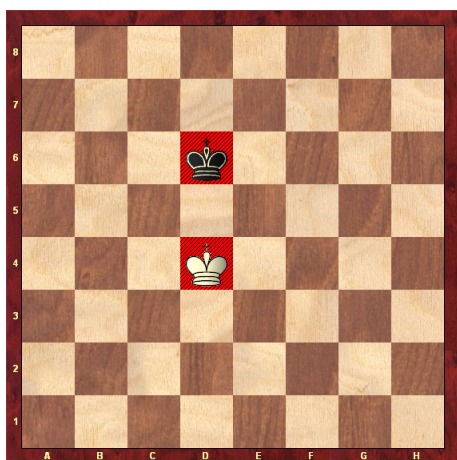


Diagramma 1

Non parliamo di opposizione solamente quando tra i due Re vi è una sola casa, ma parliamo di opposizione ogni volta che tra i due pezzi vi sono **"un numero dispari" di case** (o quando i due Re sono di fronte, su case dello stesso colore). Un aspetto fondamentale infatti, è che i due Re devono trovarsi **sulla stessa colonna o sulla stessa traversa**.

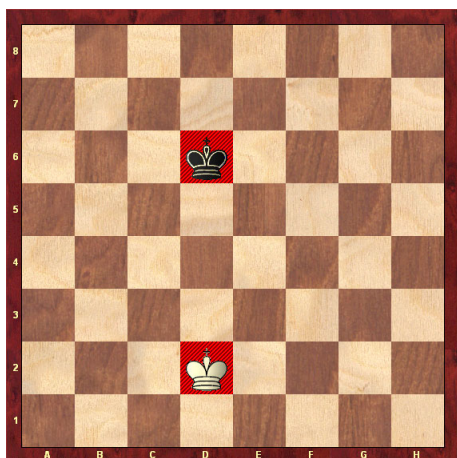


Diagramma 2

Anche in questo caso quindi diciamo che, con la mossa al Nero, il Bianco vince l'opposizione poiché, non appena il Nero decide di avanzare, ad esempio con **1...♔e5**, il Bianco ha la possibilità di sbarrargli la strada muovendosi a specchio e giocando **2.♔e3**, in questo modo ritorniamo al tipo di opposizione già vista prima.

Non siamo invece in presenza di opposizione in questo caso.

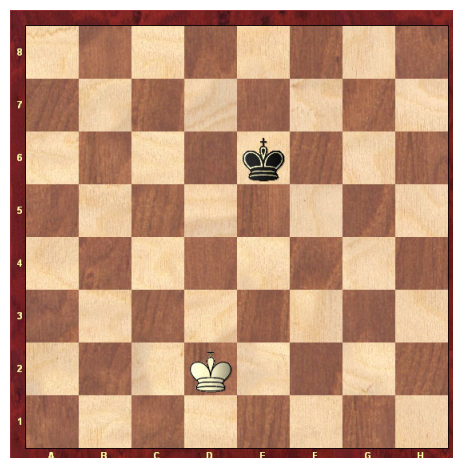


Diagramma 3

Con il tratto al Bianco, il Nero non è in grado di impedire al Bianco di raggiungere l'altro lato della scacchiera.

Ad esempio: **1.♔c3 ♔d6 2.♔b4 ♔c6 3.♔c4**

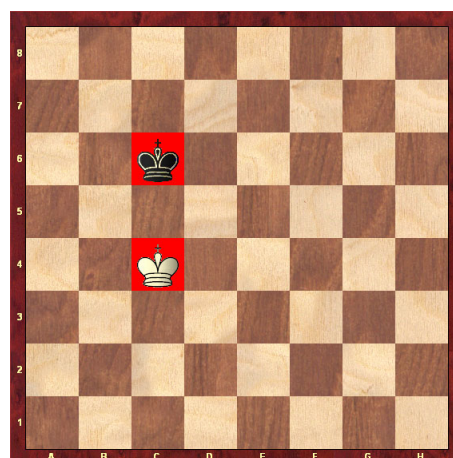


Diagramma 4

Ed è il Bianco che ora vince l'opposizione costringendo il Nero a togliersi dalla strada.

3...♔d6 4.♔b5 ♔d7 5.♔b6 ♔c8 6.♔c6

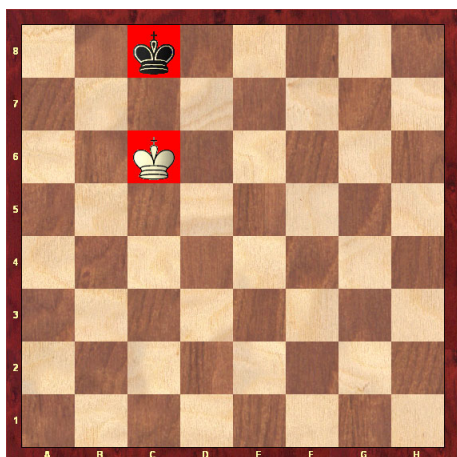


Diagramma 5

Ancora una volta il Nero perde l'opposizione e deve cedere il passo 6...♔b8 7.♔d7 e il Bianco riesce facilmente a raggiungere il lato opposto della scacchiera.

Per impedire al Bianco di raggiungere il lato opposto il Nero avrebbe dovuto avere la prima mossa e giocare 1...♔d6!

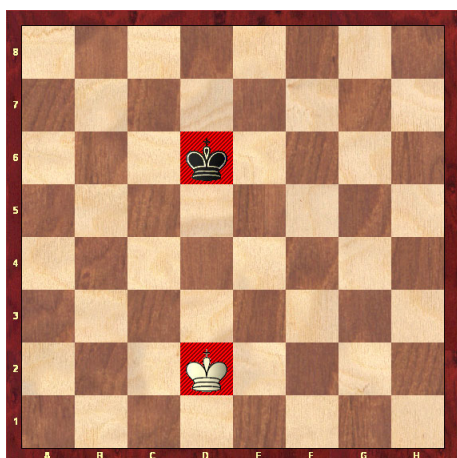


Diagramma 6

e successivamente conservare l'opposizione. Ad esempio 2.♔e2 ♔e6! 3.♔d3 ♔d5 4.♔e3 ♔e5

Abbiamo parlato dell'opposizione perché essa rappresenta un vantaggio enorme nei finali con soli Re e pedoni.

In questo genere di finali i Re giocano la parte del leone e sono i pezzi più forti sulla scacchiera, pertanto è necessario imparare a padroneggiarli con precisione e maestria.

A che cosa serve l'opposizione

Introduciamo ora un pedone all'interno della scacchiera e diciamo che **"Sono vinte tutte le posizioni con un solo pedone, non laterale (di Torre), in cui il Re della parte più forte vince l'opposizione davanti al proprio pedone"**.

Questa deve essere la prima "posizione tipo" che dobbiamo avere sempre impressa nella nostra memoria.

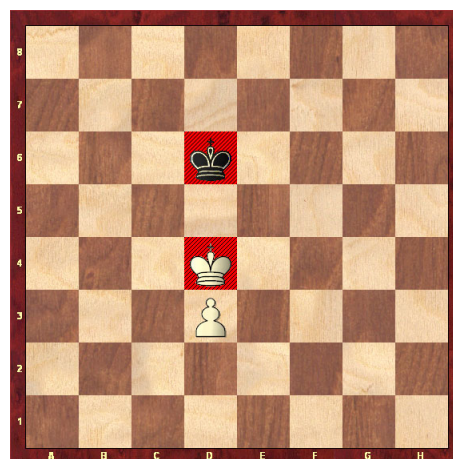


Diagramma 7

Dando il tratto al Nero egli non potrebbe avanzare, a causa dell'opposizione, e quindi si muoverà verso destra o verso sinistra.

1...♔c6 In questo caso il Re bianco ne approfitterà per **"aprire la strada" al proprio pedone** portandosi dalla parte opposta con 2.♔e5. Notate che ora, le tre case d4, d5 e d6 sono protette dal Re bianco.

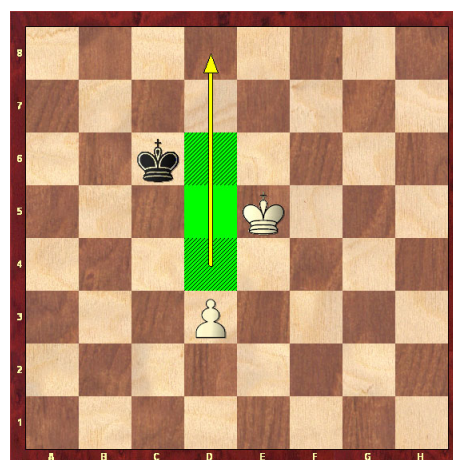


Diagramma 8

Il Nero cercherà sempre di sbarrare la strada al pedone bianco giocando 2...♔d7! mentre il

Bianco prenderà l'opposizione per impedire che lo faccia il Nero al tratto successivo.

3.♔d5!

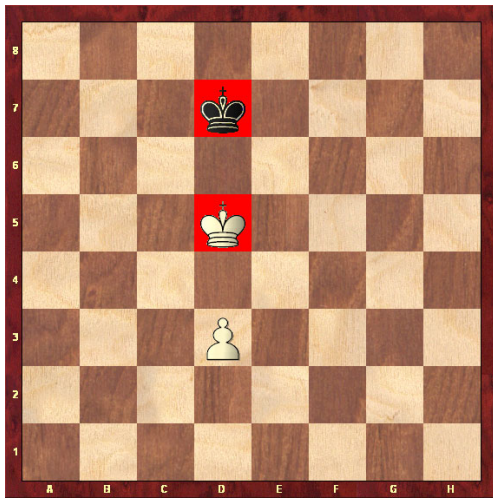


Diagramma 9

Un errore tipico, in questo genere di posizioni, sarebbe giocare 3.d4?? poiché il Nero ne approfitta, con 3...♔e7!, per prendere l'opposizione e pareggiare la partita (analizzeremo in seguito la manovra corretta)

3...♔e7 4.♔c6 Il Bianco usa ancora una volta la stessa manovra 4...♔d8

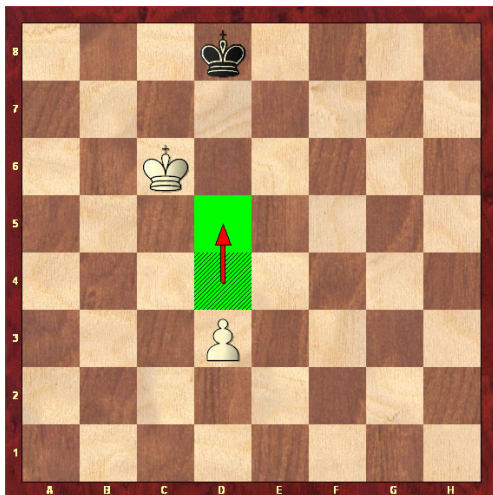


Diagramma 10

Attenzione: questo è il momento giusto per far avanzare il pedone; precisamente quando il pedone ha a disposizione 2 case prima di raggiungere il suo Re, poiché dopo 5.d4, se il Re nero vince l'opposizione con 5...♔c8 la situazione può essere facilmente ribaltata dal Bianco, che dispone ancora di una mossa di

pedone prima di raggiungere la traversa del Re. Quindi 6.d5

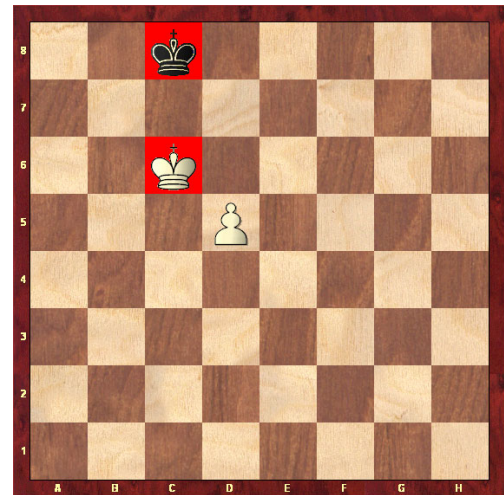


Diagramma 11

Ed ora è il Bianco che vince l'opposizione, grazie ad una mossa di pedone e con il Re davanti a quest'ultimo!

La partita continuerà con 6...♔d8 7.♔d6!

Attenzione a non farvi mai prendere dalla fretta di spingere il pedone.

Dopo 7.d6?? Il Nero riesce a pareggiare 7...♔c8 8.d7+ ♔d8 Il Bianco deve dare stallo giocando 9.♔d6 oppure lasciare che il Nero catturi il pedone.

7...♔c8 8.♔e7

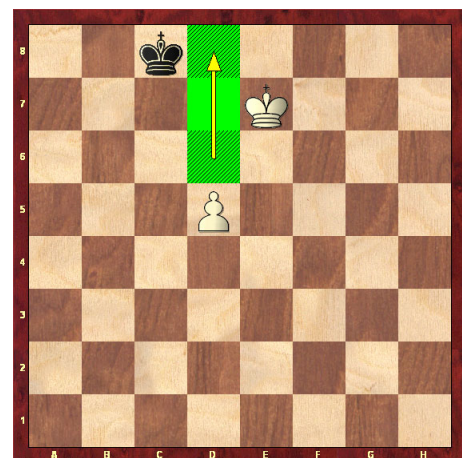


Diagramma 12

E finalmente il pedone Bianco può andare tranquillo a Donna.

Ripartiamo ora dalla stessa posizione appena analizzata ma, questa volta, con la mossa al Bianco e quindi con il Nero che vince l'opposizione.

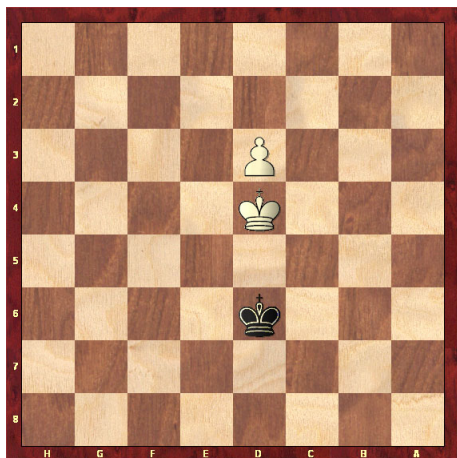


Diagramma 13

Questa posizione (con il tratto al Bianco) è **sicuramente patta, poiché il Bianco non ha la possibilità di vincere l'opposizione rimanendo davanti al proprio pedone.**

La manovra che il Nero deve attuare per arrivare alla patta è, tutto sommato, abbastanza semplice. Si tratta semplicemente di **impedire al Bianco di vincere l'opposizione davanti al proprio pedone.**

Perciò se il Bianco gioca **1.♔e4** rispondiamo semplicemente con **1...♔e6** mantenendo l'opposizione.

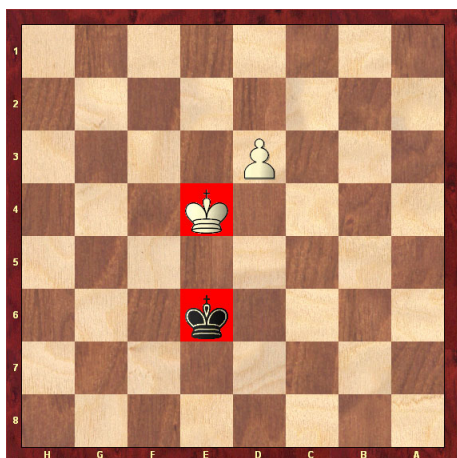


Diagramma 14

Alla fine il Bianco sarà obbligato a spingere il pedone con **2.d4**

La mossa corretta da fare è cercare di tenersi il più possibile in linea con il pedone, e quindi rispondere **2...♔d6**

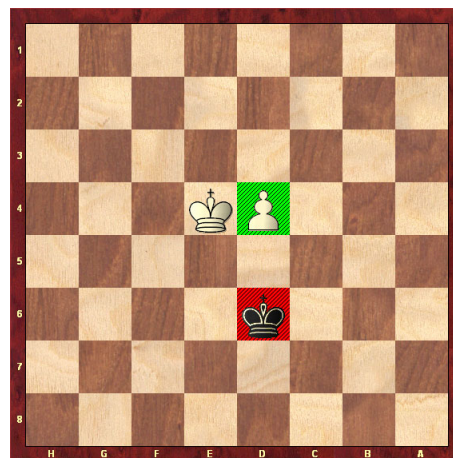


Diagramma 15

In questo modo il Bianco non ha la possibilità di vincere l'opposizione perché la casa d4 è già occupata dal pedone.

Su **3.♔e3** il Nero può semplicemente restare davanti al pedone **3...♔d5 4.♔d3 ♔d6 5.♔c4 ♔c6!**

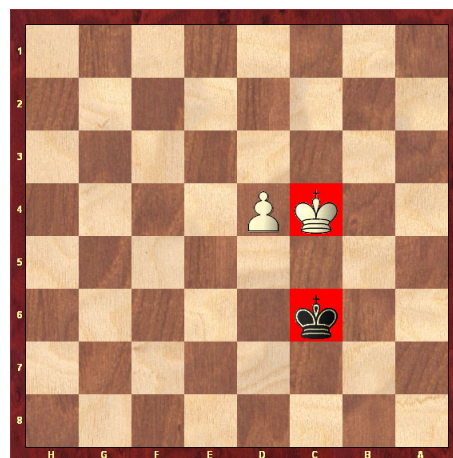


Diagramma 16

Il Nero ha solo questo da fare: impedire che il Re bianco si porti davanti al pedone!

6.d5+ ♔d6 7.♔d4 ♔d7 8.♔e5 ♔e7 9.d6+ ♔d7! (oppure ♔d8)

Ricordate, è sempre meglio, quando si indietreggia, mantenersi in linea con il pedone.

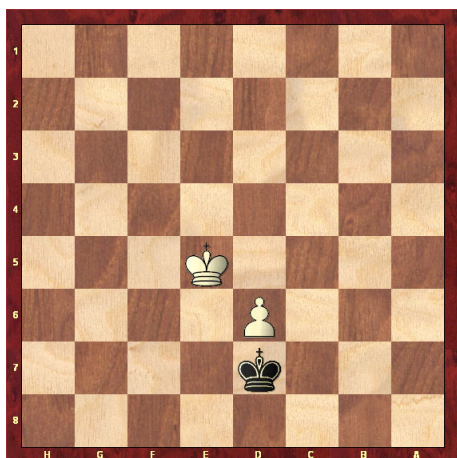


Diagramma 17

Sarebbe invece un gravissimo errore giocare, a questo punto, **9...♙e8??** poiché il Bianco può vincere la partita con **10.♙e6** e ora **10...♙d8** **11.d7** e il Nero deve lasciare strada al pedone **11...♙c7** **12.♙e7** e il Bianco vince.

10.♙d5 ♙d8! 11.♙e6 ♙e8

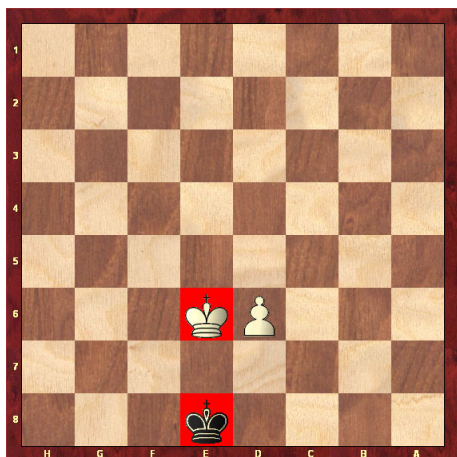


Diagramma 18

Quando, come in questo caso **Re e pedone si trovano sulla sesta traversa** (o terza per il Nero), non è più importante che il Re bianco si trovi davanti al proprio pedone. **La vittoria o il pareggio sono determinati esclusivamente dall'opposizione.** Se è il Bianco a vincerla allora egli può vincere la partita. Se invece a vincere l'opposizione è il Nero, come in questo caso, allora siamo in presenza di una patta.

12.d7+ ♙d8 e ora? Il Bianco deve rassegnarsi, poiché se continua a difendere il pedone con **13.♙d6** il Nero si trova in stallo, e quindi patta. In alternativa il Nero catturerà il pedone.

Il pedone laterale

Il pedone laterale è il pedone che si trova su una colonna di Torre ("a" oppure "h").

Questo pedone rappresenta una sorta di eccezione a quanto abbiamo detto finora a proposito dell'opposizione, poiché **i finali di questo tipo tendono quasi sempre alla patta.**

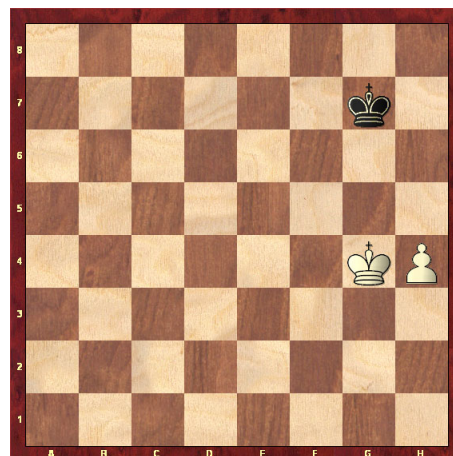


Diagramma 19

In questo caso, ad esempio, il Bianco può facilmente vincere l'opposizione davanti al proprio pedone, ma ciò non è sufficiente a dargli la vittoria.

1.♙g5 ♙h7 2.♙h5 ♙g7 3.♙g5 ♙h8

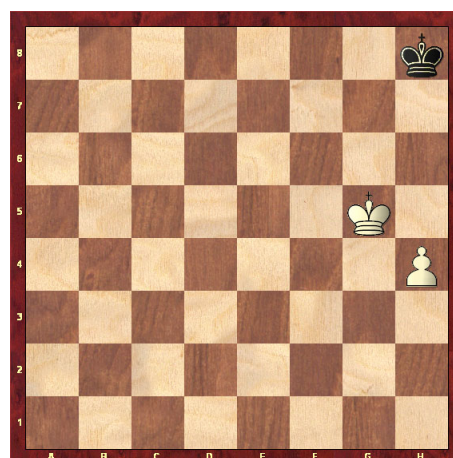


Diagramma 20

Per il Nero è molto semplice pareggiare un finale di questo genere. Per riuscirci infatti **basta riuscire a portare il Re sulla strada del pedone** e la patta diventa inevitabile!

Continuando avremo **4.h5 ♙h7 5.h6 ♙h8 6.♙g6 ♙g8 7.h7+ ♙h8 8.♙h6** e stallo.

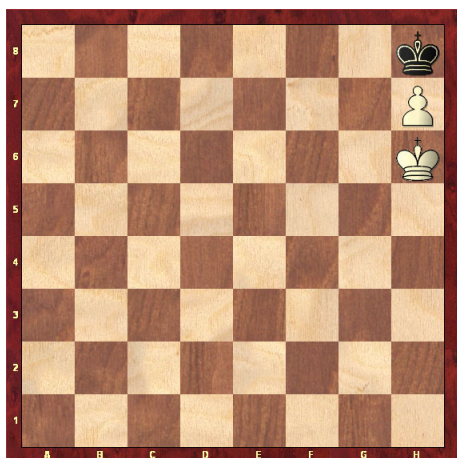


Diagramma 21

L'unica possibilità per il Bianco, di portare a casa un finale di questo genere, consiste nell'**impedire al Nero di portarsi sulla strada del pedone**, cosa però non sempre possibile.

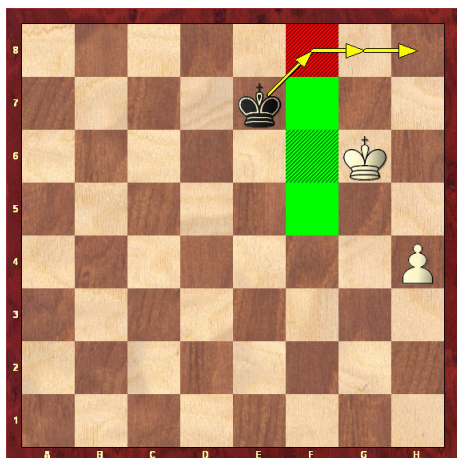


Diagramma 22

In questa posizione, prima di poter spingere il pedone bisogna impedire al Nero di portarsi sulla colonna h, per fare ciò usiamo ancora una volta l'opposizione per impedirgli il passaggio su f8.

1.♔g7! creando un muro invalicabile.

Ora il pedone è troppo lontano dal Re nero per poter essere attaccato e quindi possiamo portarlo a promozione senza problemi. **1...♚e6 2.h5 ♚e7 3.h6** e per il Nero non c'è scampo.

La spinta di pedone 1.h5?? invece, sarebbe stato un errore imperdonabile per il Bianco che così non può evitare la patta.

È vero che il Nero, dopo 1...♚f8 non riesce ugualmente a portarsi davanti al pedone a causa della mossa del Bianco 2.♚h7, tuttavia il Nero dispone ora dell'opposizione per impedire al Re

Bianco di uscire dalla strada del pedone, che rimane così bloccato. 2...♚f7!

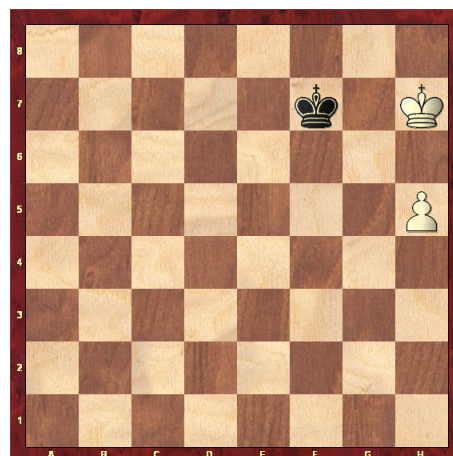


Diagramma 23

Se il Bianco decide di lasciare strada al pedone il Nero sarà libero di prendere il posto del Bianco forzando ancora una volta la patta. L'alternativa è lo stallo o la triplice ripetizione. 3.h6 ♚f8 4.♚h8 ♚f7 5.h7 ♚f8 stallo.

Possiamo riassumere quanto visto fin ora come segue:

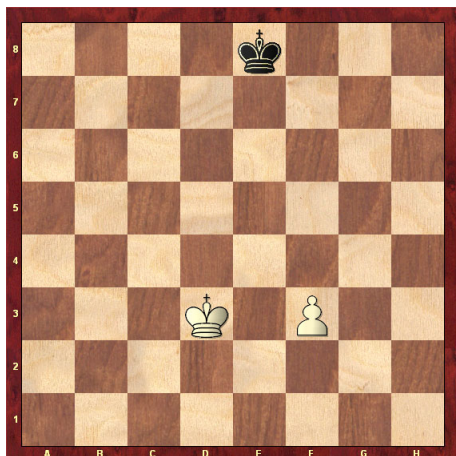
- 1) L'opposizione, nei finali con un solo pedone, è un vantaggio importantissimo che può determinare la vittoria o il pareggio.
- 2) Sono vincenti tutte le posizioni in cui la parte più forte vince l'opposizione davanti al proprio pedone
- 3) Sono patte le posizioni in cui la parte più debole può impedire alla parte più forte di vincere vince l'opposizione.

Fanno eccezione:

- 4) I casi con Re e pedone in sesta (o terza) traversa, in cui la vittoria o il pareggio sono determinati dalla sola opposizione.
- 5) I casi in cui il pedone è laterale che tendono quasi sempre alla patta a meno che la parte più forte non riesca ad impedire alla parte più debole di portarsi sulla strada del pedone restando lontano dai lati.

Esercizi di approfondimento

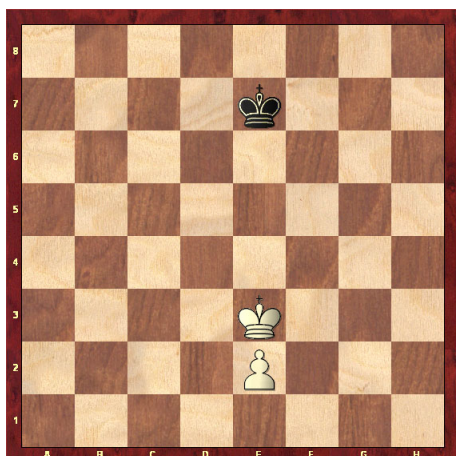
Valuta le seguenti posizioni con il tratto al Bianco e al Nero e di se sono posizioni vinte, perse oppure patte.



Esercizio 1

Tratto al Bianco: il Bianco vince poiché con 1.♔e4 egli vince l'opposizione ed è davanti al proprio pedone.

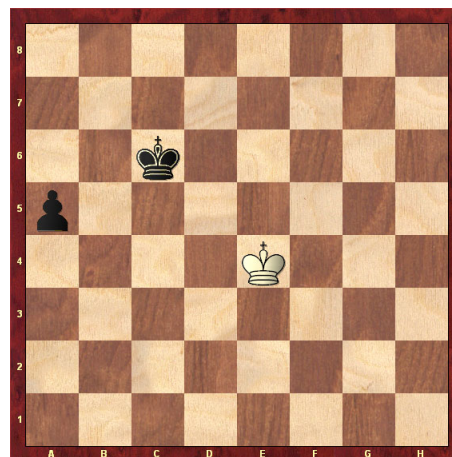
Tratto al Nero: Il Nero pareggia perché dopo aver vinto l'opposizione con 1...♔d7 2.♔e4 ♔e6 al Bianco non rimangono mosse utili di pedone.



Esercizio 2

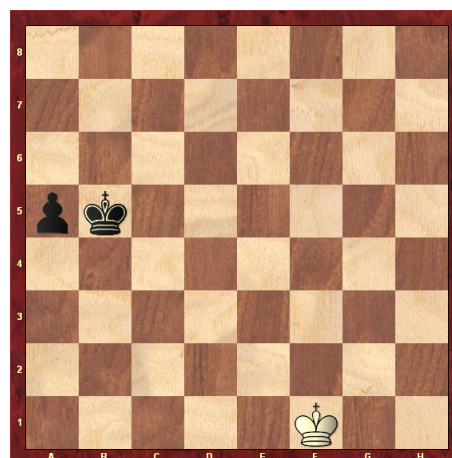
Tratto al Bianco: Il Bianco vince perché dopo 1.♔e4 egli dispone di una mossa utile di pedone. Nel caso quindi, il Nero risponda con 1...♔e6 2.e3! rovescia la situazione.

Tratto al Nero: Il Nero perde poiché il Bianco sta già vincendo l'opposizione davanti al proprio pedone.



Esercizio 3

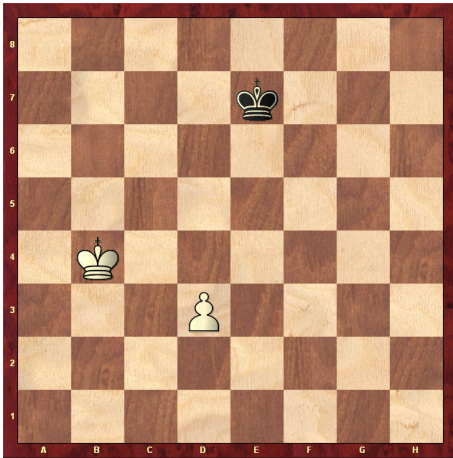
Il Bianco patta in ogni caso perché nemmeno con il tratto, il Nero, ottiene l'opposizione (in senso orizzontale) per impedire al Bianco di raggiungere a1



Esercizio 4

Tratto al Bianco: Il Bianco pareggia perché riesce a raggiungere c1 prima che il Nero raggiunga b2.

Tratto al Nero: Il Nero vince perché riesce a portare il Re in b2 in tempo per bloccare la strada al Re bianco.

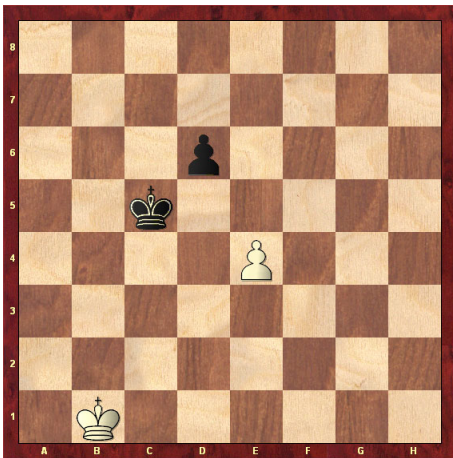


Esercizio 5

Tratto al Bianco: Il Bianco vince facilmente con **1.♔c5** (va bene anche ♔c4) perché rimane davanti al pedone riservandosi la possibilità di giocare d4. **1...♙e6 2.d4 ♙d7 3.♔d5**

Tratto al Nero: il Nero può pattare dopo **1...♙d6** poiché il Bianco non può vincere l'opposizione e rimanere davanti al proprio pedone, sottraendo la casa d5 al Nero. **2.♔c4 ♙c6**

Ora risolvi le seguenti posizioni.



Esercizio 6

Il Bianco muove e patta

Il Bianco si trova in difficoltà poiché il suo Re è troppo lontano dal pedone per poterlo difendere.

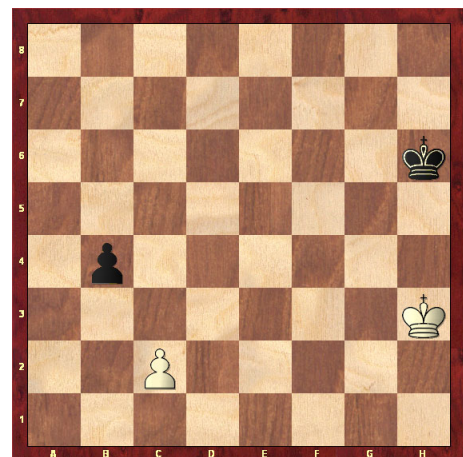
La sua unica salvezza risiede nella patta, ma come fare? La cosa più semplice è cercare di vincere l'opposizione, allora anche il vantaggio di un pedone da parte del Nero diventerebbe irrilevante.

*Il Bianco potrebbe vincere l'opposizione con **1.♔c1?** ma ciò sarebbe un errore poiché, dopo aver catturato il pedone bianco **1...♔d4 2.♔d2 ♙xe4 3.♔e2** il Nero dispone della mossa di pedone **3...d5** che ribalta la situazione fa vincere il Nero.*

Il Bianco invece, non deve esitare a sacrificare il pedone, se ciò lo porta ad una posizione conosciuta, e quindi gioca **1.e5!** In questo modo, egli ottiene l'opposizione senza lasciare al Nero ulteriori mosse di attesa con il pedone. **1...dxe5**

*Il Nero è forzato a prendere poiché se **1...d5?** Il pedone bianco obbliga il Nero ad indietreggiare con il Re che non potrà più portarsi davanti al proprio pedone. **2.e6 ♙d6 3.e7 ♙xe7 4.♔c2 ♙e6 5.♔d3 ♙e5 6.♔e3=** patta.*

2.♔c1! Opposizione! Se il Nero ora tentasse di portarsi davanti al proprio pedone il Bianco continuerebbe a tenere l'opposizione garantendosi la patta. **2...♙d5 3.♔d1 ♙c5 4.♔c1=**



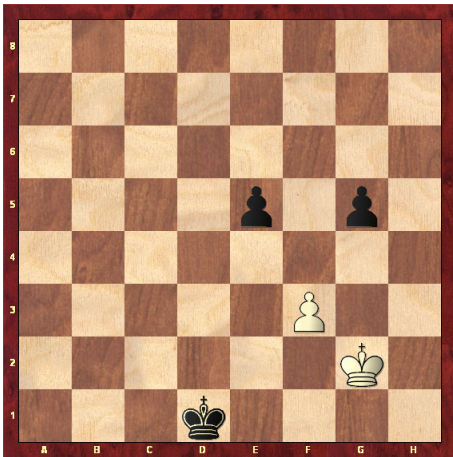
Esercizio 7

Il Bianco muove e vince

Il Bianco sembra avere un netto vantaggio rappresentato dalla miglior posizione del suo Re. In effetti questo è vero e il Bianco ha la vittoria in pugno, tuttavia deve giocare con molta attenzione.

Se il Bianco inizia incoscientemente ad avviarsi verso i pedoni con **1.♔g4?** il Nero ha l'opportunità di pareggiare con **1...b3 2.cxb3 ♕g6** e ora il Bianco perde l'opposizione senza avere mosse utili di pedone.

Il Bianco deve giocare invece **1.♔h4!** prendendo subito l'opposizione. In questo modo il Nero non ha modo di ribaltare la situazione. **1...♕g6 2.♔g4 ♕f6 3.♔f4 ♕e6 4.♔e4 ♕d6 5.♔d4 b3 6.cxb3** e il Bianco vince.



Esercizio 8

Il Bianco muove e patta

Quello che è certo è che il Re bianco non può catturare il pedone in g5, poiché su **1.♔g3? ♕e1! 2.♔g4 ♕f2 3.♔xg5 ♕xf3**

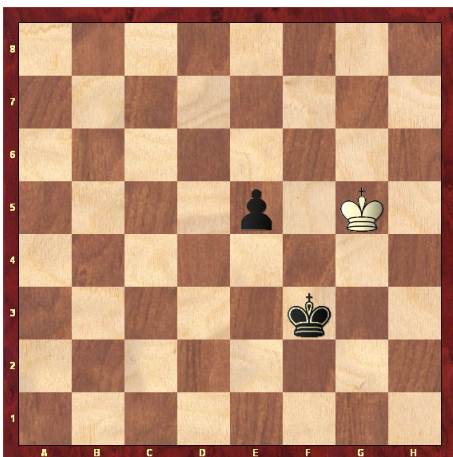


Diagramma 24

e il Nero vince facilmente

Se il Bianco non può andare a caccia di pedoni l'unica possibilità che gli rimane è difendere il suo in f3 dagli attacchi del Re nero.

Per riuscire nel suo compito il Bianco deve necessariamente avvalersi dell'opposizione. Tuttavia sarebbe un errore giocare immediatamente **1.♔f1?** poiché dopo **1...♔d2 2.♔f2 ♕d3** il Bianco non è più in grado di mantenere l'opposizione perché ostacolato dal suo stesso pedone e quindi è costretto ad indietreggiare **3.♔g3 ♕e3! 4.♔g2 ♕e2 5.♔g3** e ora il Nero può approfittare per fare cambio di pedoni **5...♔f1 6.♔g4 ♕f2 7.♔xg5 ♕xf3** e il Nero vince perché il suo pedone è libero di andare a promozione.

Ma allora come è possibile per il Bianco pattare questa partita apparentemente senza speranza? L'errore di ♕f1 è che l'opposizione viene ostacolata dal proprio pedone, quindi bisogna trovare una nuova casa dove vincere l'opposizione in modo da non rimanere intralciati. Ecco allora **1.♔h1!!** Opposizione.

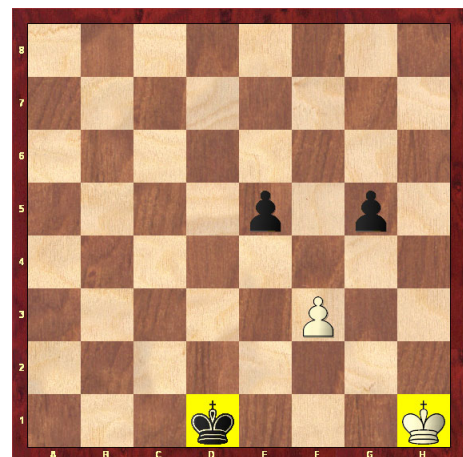


Diagramma 25

In questa posizione perfettamente simmetrica è inutile per il Nero tentare di muovere il Re poiché il Bianco si limita a copiare le mosse del nero a specchio mantenendo l'opposizione orizzontale.

Se il Nero invece decide di provare **1...g4** contando sulla maggiore vicinanza dei suoi pedoni, ecco che il Bianco risponde **2.♔g2!** e dopo **2...♔d2 3.fxg4!** è patta perché i due pedoni vanno a Donna contemporaneamente. **3...e4 4.g5 e3 5.g6 e2 6.g7 e1♔ 7.g8♚=**