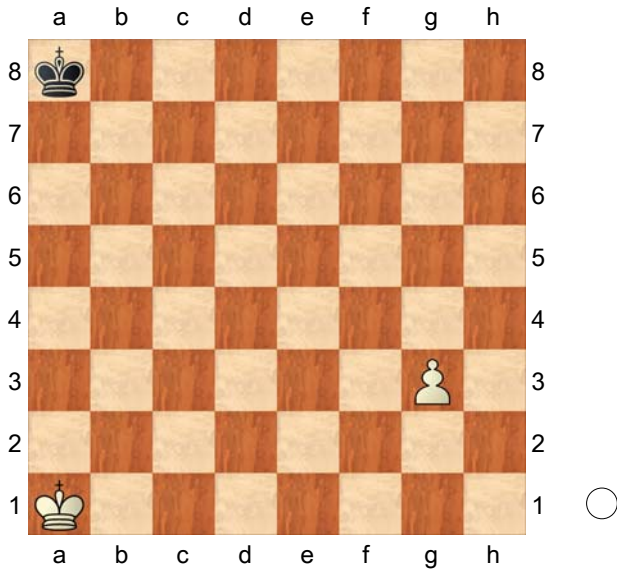


# 1-Regola quadrato

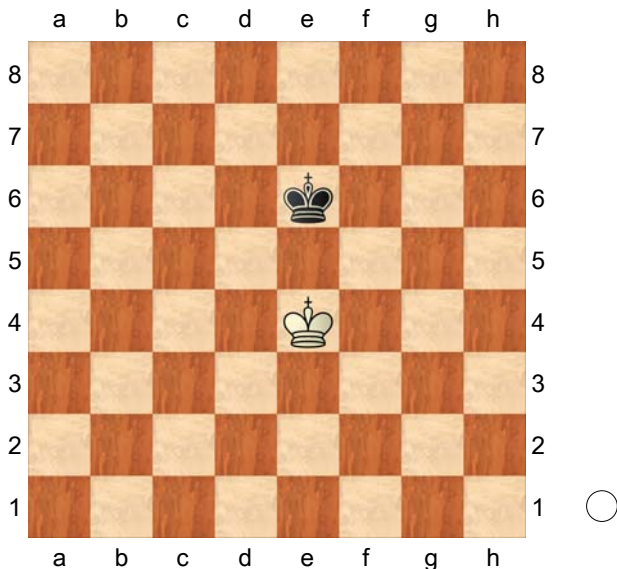
[Doe,John]



1.g4 Kb8 2.g5 Kc8 3.g6 Kd8 4.g7 Ke7 5.g8D

# 2- Opposizione

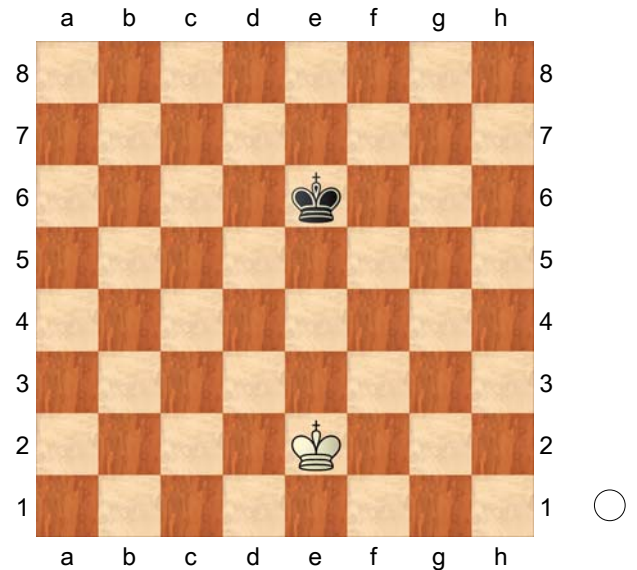
[Doe,John]



Opposizione - chi ha l'opposizione impedisce al re avversario di infiltrarsi nel campo avversario ed ha la possibilità di avanzare nel territorio nemico 1.Kd4 Kd6 2.Ke4 Kc5

# 3- Opposizione lontana

[Doe,John]



Opposizione Lontana - Il re che controlla da lontano l'avanzata del re avversario. Nel caso in cui il re avversario avanzi prende l'opposizione. Il re che ha l'opposizione lontana può controllare il re nemico e decidere se avanzare (il solito vantaggio dell'opposizione vicina) **1.Ke3**

[ 1.Kd3 Kd5 ]

[ 1.Kf3 Kf5 ]

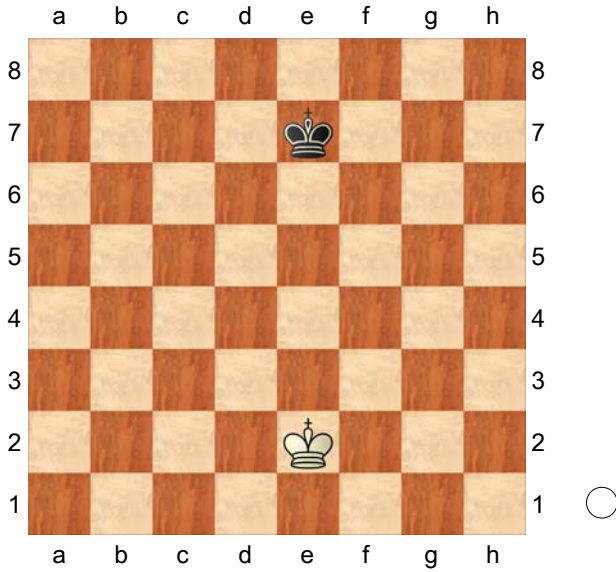
**1...Ke5**

# 4 - Opposizione molto lontana

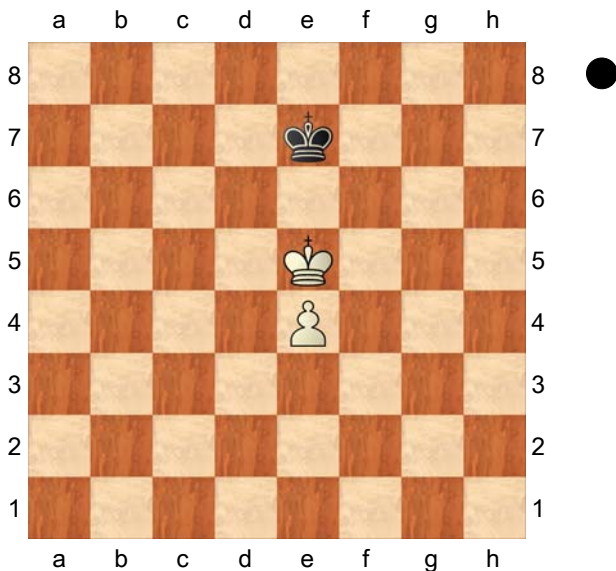
[Doe,John]

(Diagram)

Opposizione molto lontana (i re sono divisi da + di 3 case) - La possiede chi può prendere l'opposizione lontana. Il solito vantaggio dell'opposizione, ossia può controllare l'avanzata del re nemico e decidere se avanzare nel campo nemico 1.Ke3 Ke6 2.Ke4

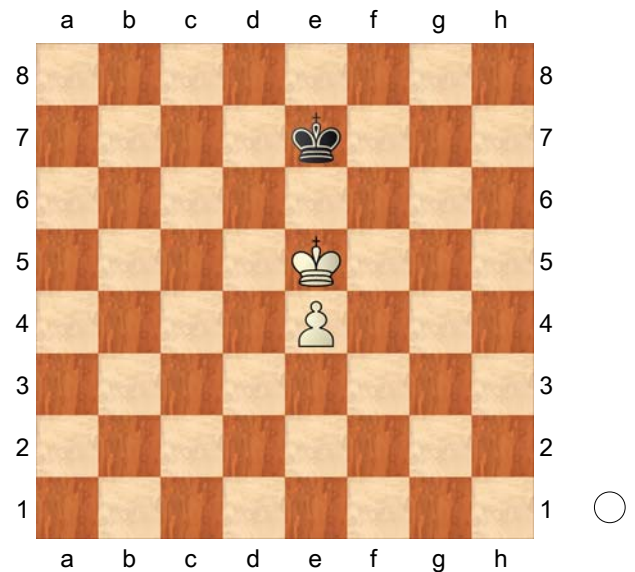


### 5 - Pedone con Opposizione [Doe,John]



**1...Kd7 2.Kf6** Pedone con opposizione : il giocatore in vantaggio riesce ad infiltrarsi nel campo nemico e a controllare le case su cui dovrà passare il pedone per andare a promozione

### 6 - Pedone senza Opposizione [Doe,John]

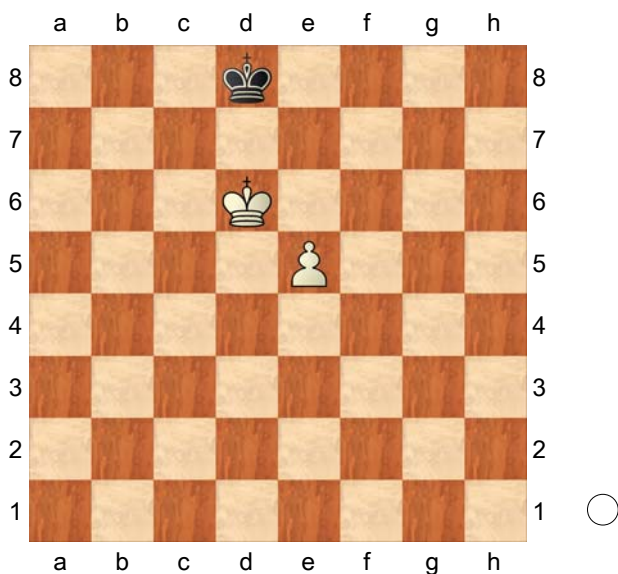


Pedone senza Opposizione : Il pedone di vantaggio senza l'opposizione non basta a vincere se il re avversario controlla le case di promozione ed ha l'opposizione **1.Kd5 Kd7 2.e5 Ke7 3.e6 Ke8 4.Kd6 Kd8 5.e7+ Ke8 6.Ke6**

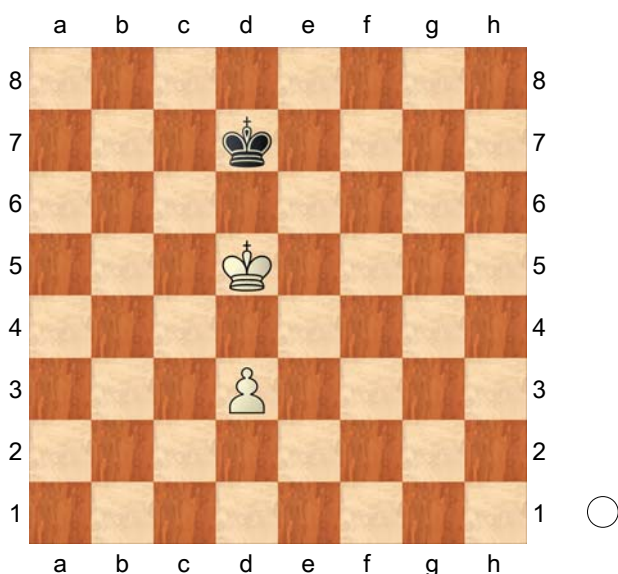
### 7 - Opposizione Eccezione 1 [Doe,John]

(Diagram)

Opposizione - Eccezione (si perde anche con l'opposizione) del pedone in 6 traversa (vedi posizione spostata di 1 traversa) **3.e6 Ke8 4.e7 Kf7 5.Kd7**

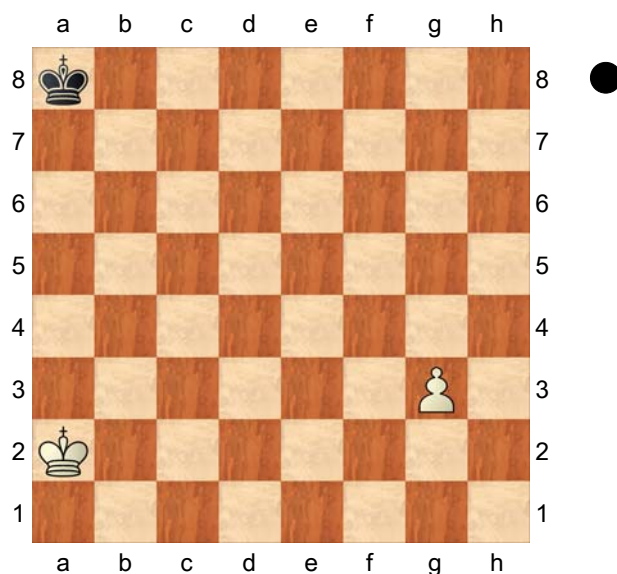


### 9 - Mossa di pedone in più [Doe,John]



Se si dispone di una mossa di pedone si prende l'opposizione e si rientra nei finali con opposizione e pedone di vantaggio 1.d4 Kc7 2.Ke6

### 10 - Ex di Errori di Passerot [Doe,John]



L'esempio di Passerotti (errore nella perdita dell'opposizione vicina ma anche lontana) **1...Kb7**

[ 1...Kb8 opposizione molto lontana  
2.Kb2 Kc8 3.Kc2 Kd8 4.Kd2 Ke8  
5.Ke2 Kf8 6.Kf3 Kf7 opposizione lontana ]

**2.Kb3 Kc6 3.Kc4 Kd6 4.Kd4 Ke6  
5.Ke4 Kf6 6.Kf4 Kg6** Errore perde l'opposizione **7.g4**

[ 7.Kg4 la giusta continuazione Kh6  
8.Kf5 Kg7 9.Kg5 Kf7 10.Kh6 Kf6  
11.g4 Kf7 12.g5 Kg8 13.Kg6 Kh8  
14.Kf7 Kh7 ]

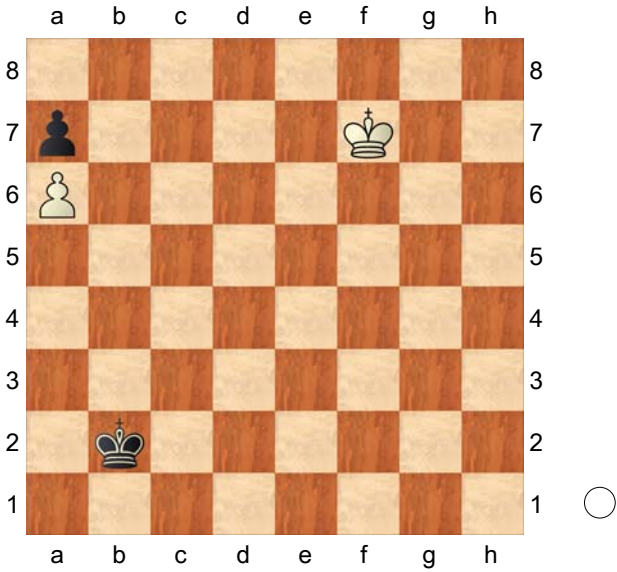
**7...Kf6 8.g5+ Kg6 9.Kg4 Kg7 10.Kf5  
Kf7 11.g6+ Kg7 12.Kg5 Kg8**

[ 12...Kf8 13.Kf6 Kg8 14.g7 Kh7  
15.Kf7 ]

**13.Kf6 Kf8 14.g7+ Kg8 15.Kg6**

### 11 - Bodycheck (ostruzione) [Doe,John]

La geometria euclidea non vale sulla scacchiera il percorso più breve non è quello per linea retta **1.Ke6**



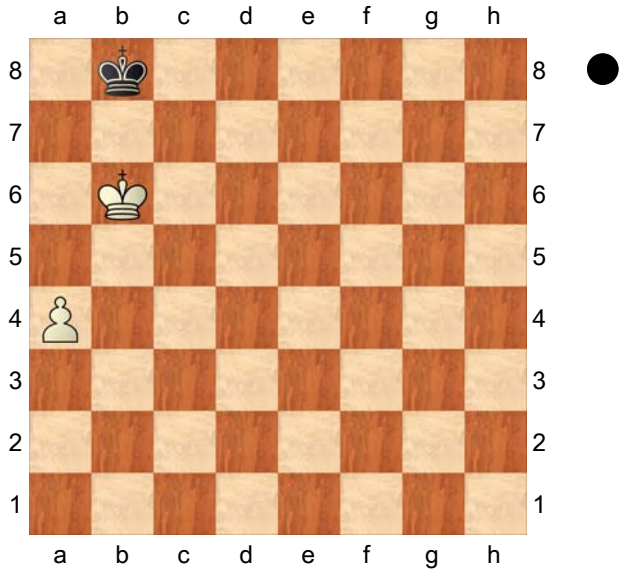
Questa tecnica si chiama BODYCHECK (da karlsen Muller). Significa ostruire, ossia scegliere il tragitto o che ostruisce il passaggio (manovra) del re avversario

[ 1.Ke7 Kc3 2.Kd7 Kd4 3.Kc7 Kd5 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7 6.Ka8 Kc8 7.Ka7 Kc7 8.Ka8 Kc8 9.a7 ]  
**1...Kc3 2.Kd5 Kd3 3.Kc6 Kd4 4.Kb7 Kc5 5.Kxa7 Kc6 6.Kb8**

**8 - Opposizione Eccezione 2**  
*[Doe,John]*

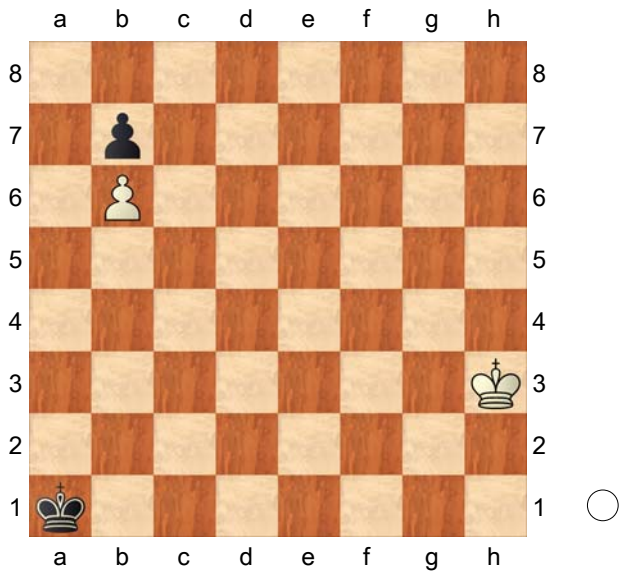
(Diagram)

**1...Ka8** Opposizione - Eccezione del pedone di torre : Per pedone di torre è più difficile arrivare a regina poiché anche senza opposizione il giocatore in vantaggio riesce a salvarsi se occupa la casa d angolo. Esiste anche il caso in cui il re in vantaggio rimane imprigionato nell angolo (vedi caso In generale riesce a salvarsi se controlla la casa g8 (il re da g8 riesce ad andare nell angolo o a impedire al re



avversario di uscire dall angolo) **2.a5 Kb8 3.a6 Ka8 4.a7**

**12 - Scelta della variante**  
*[Doe,John]*

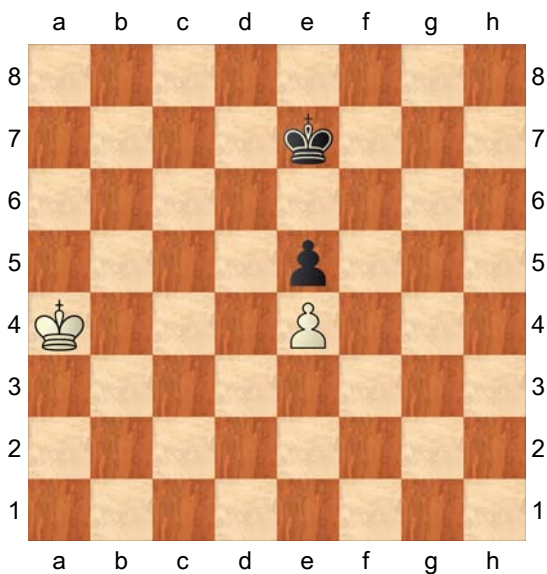


La scelta della variante  
 A - cercare di mangiare il pedone avversario per vincere è sbagliata e perde  
 B - Rinunciare al proprio pedone per entrare in un finale noto con l opposizione e ottenere il pareggio  
**1.Kg3**

[ 1.Kg4 Kb2 2.Kf5 Kc3 3.Ke6 Kc4  
4.Kd7 Kb5 5.Kc7 Ka6 6.Kd6 Kxb6  
7.Kd5 Kb5 ]

**1...Kb2 2.Kf3 Kc3 3.Ke3 Kb4 4.Kd3  
Kb5 5.Kc3 Kxb6 6.Kb4**

### 13 - Limite della Base di Ped [Doe,John]

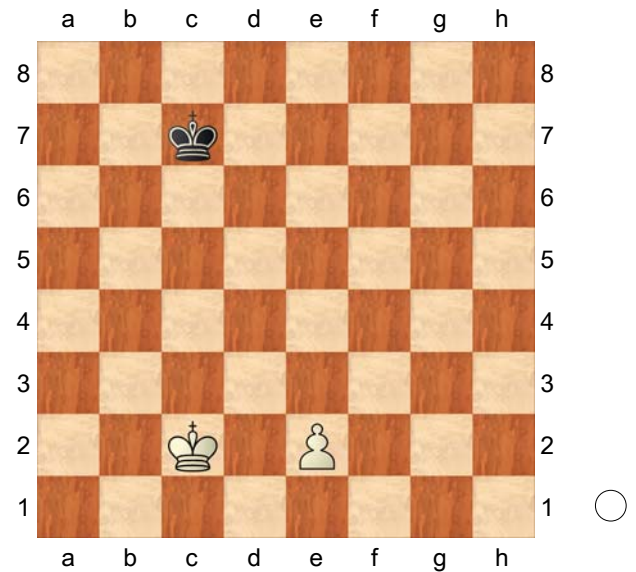


Il limite è la linea che delimita la base dei pedoni avversari. Passando il limite in genere si riesce a mangiare i pedoni avversari. Nel caso dell'esempio la partita finisce patta poichè il nero rientra i un finale con l'opposizione. **1.Kb5 Kd7 2.Kc5 Ke6 3.Kc6 Ke7 4.Kd5 Kd7 5.Kxe5 Ke7 6.Kd5 Kd7**

La posizione è pari ma se si spostasse tutto di una traversa si rientrerebbe nell'eccezione del pedone in 6 traversa ed il bianco vincerebbe (vedi esempio)

### 14 -Le stesse cose spiegate d [Doe,John]

Case Chiave (in verde) e case critiche(in rosso) è un altro modo di vedere le cose. Il re in vantaggio vince



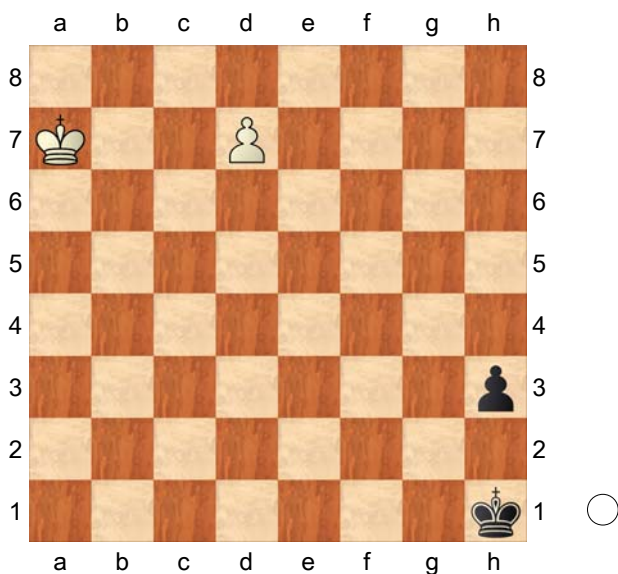
se riesce a raggiungere una delle case chiave (case chiave o opposizione sono 2 modi differenti di spiegare la stessa cosa). Le case critiche sono le case vicino alle case critiche. La cosa difficile con questo metodo è capire quale sono le case chiave di una certa posizione e come comportarsi sulle case critiche. I cd di Karlsen Muller spiegano i finali di pedoni con questo metodo **1.Kd3 Kd6 2.Ke4 Ke6 3.e3** Il bianco ha l'opposizione e vince oppure se si preferisce "il bianco ha raggiunto una casa chiave e vince"

### 15 - Promozione con patta 1 [Doe,John]

(Diagram)

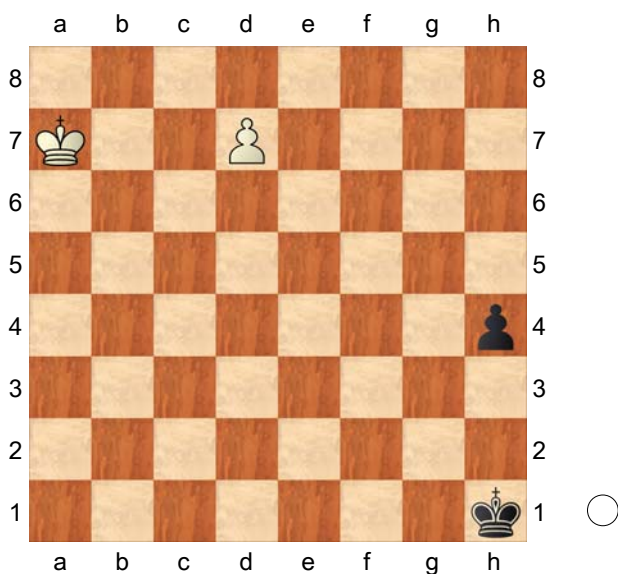
Posizioni con Promozioni e patta **1.d8D h2 2.Dh4 Kg2 3.Dg4+ Kh1 4.Df3+ Kg1 5.De3+ Kg2 6.De2+ Kg1**

Se il re bianco si trova vicino al re nero allora si riesce a dare matto dopo che il nero promuove. Se il re bianco si trova all'interno dell'area delimitata dalle



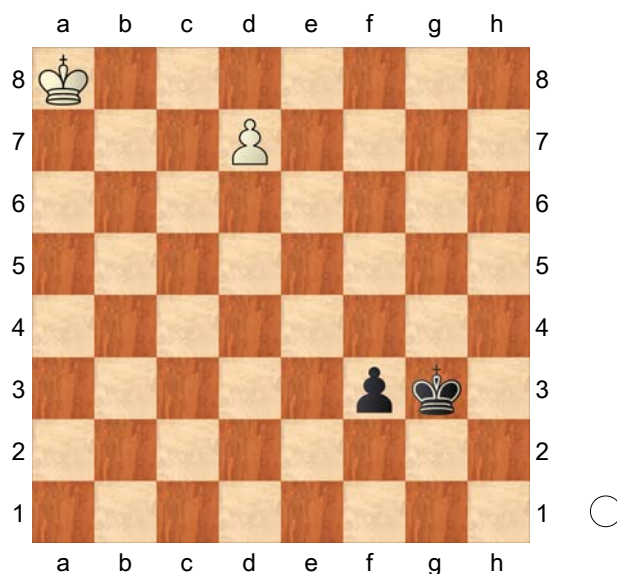
case verdi si riesce a dare matto (vedi esempio)

### 16 - Promoz. con P. in 6 vinc [Doe,John]



Se il pedone non è in 7 traversa si vince facilmente. La donna riesce ad occupare la casa di promozione dopodichè il re bianco si avvicina comodamente **1.d8D h3 2.Dd1+ Kg2 3.De2+ Kg3 4.Df1 Kh2 5.Kb6 Kg3 6.Dh1**

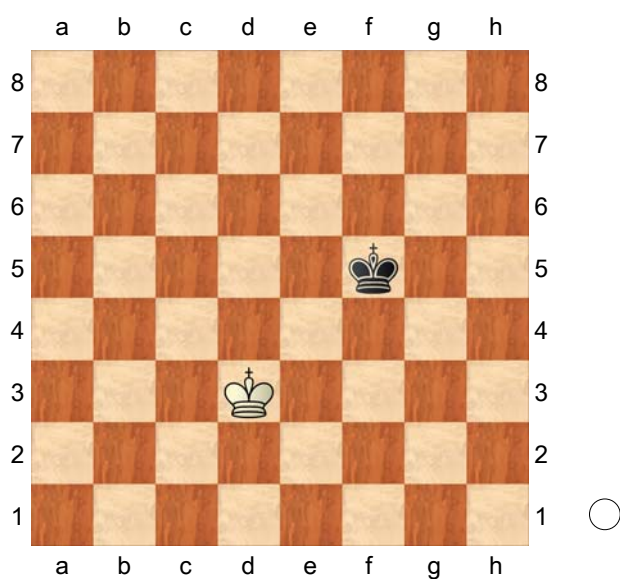
### 17 - Promozione con patta 2 [Doe,John]



**1.d8D** Un'altra con Promozione con patta. Le posizioni di patta nei finali di Donna contro pedone si ottengono solo con i pedoni di Torre e di Alfiere mentre con i restanti pedoni la vittoria è scontata (la Donna dando scacco forza il re avversario ad andare sotto al proprio pedone dopodichè avvicina il proprio re - la manovra si ripete finchè il re del giocatore in vantaggio non si è avvicinato al pedone) **f2 2.Dd1 Kg2 3.Dg4+ Kh1 4.Df3+ Kg1 5.Dg3+ Kh1** Se il re bianco si trova vicino al re nero allora si riesce a dare matto dopo che il nero promuove. Se il re bianco si trova all'interno dell'area delimitata dalle case verdi si riesce a dare matto (vedi esempio). Se il re nero si trova lontano dall'angolo allora le possibilità di vittoria del bianco aumentano (con il re nell'area rossa si vince)

## 2bis - Opposizione diagonale

[Doe,John]



L Opposizione diagonale permette di acquisire l'opposizione sulla traversa o sulla colonna con il solito vantaggio dell'opposizione (controllo dell'avanzata del re avversario e possibilità di infiltrarsi nel campo dell'avversario)

### 1.Ke3

[ 1.Kd4 opposizione sulla colonna Kf4 ]

### 1...Ke5