



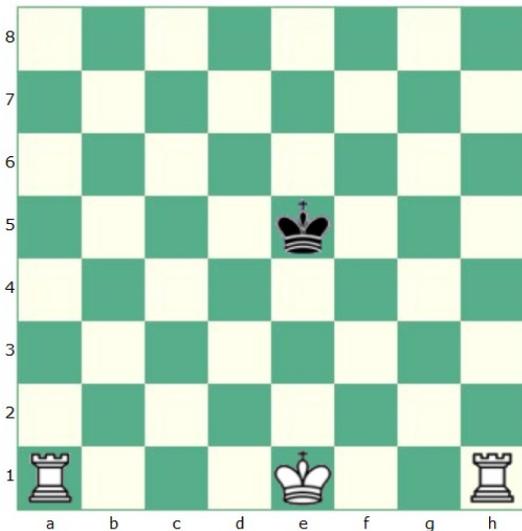
FINALI E SCACCOMATTO

Dobbiamo spingere il Re avversario in una parte di scacchiera dove disponga del minore numero di caselle.

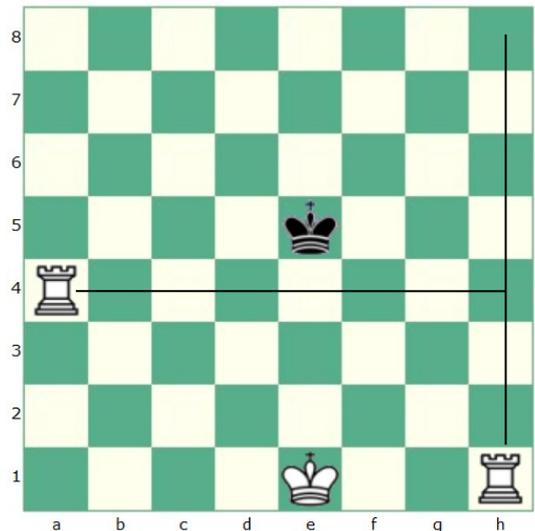
RE CONTRO RE E 2 TORRI

Posizioni di matto con le due torri

La posizione finale è chiaramente illustrata. Le torri su righe (orizzontali) o colonne (verticali) contigue impediscono l'uscita laterale o frontale del re, mentre il bordo della scacchiera costituisce il limite posteriore.

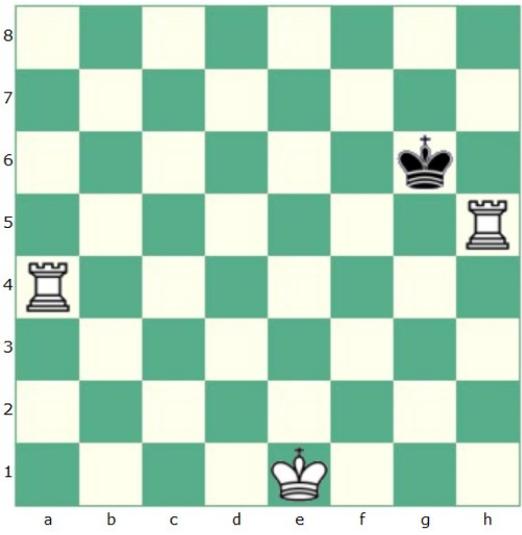
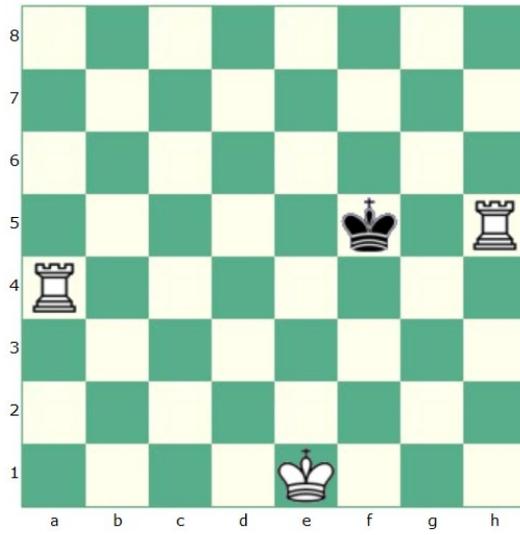


1. Ta4
Il Bianco deve costringere il Re contro il bordo scacchiera.

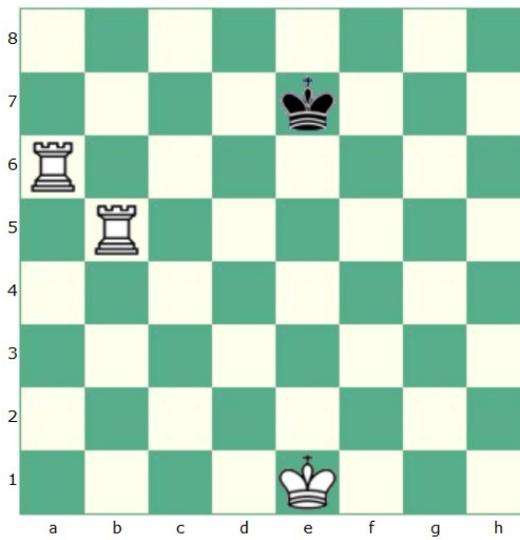


[8/8/8/4k3/8/8/8/R3K2R w KQkq - 0 1](https://www.giuseppestabulum.it)

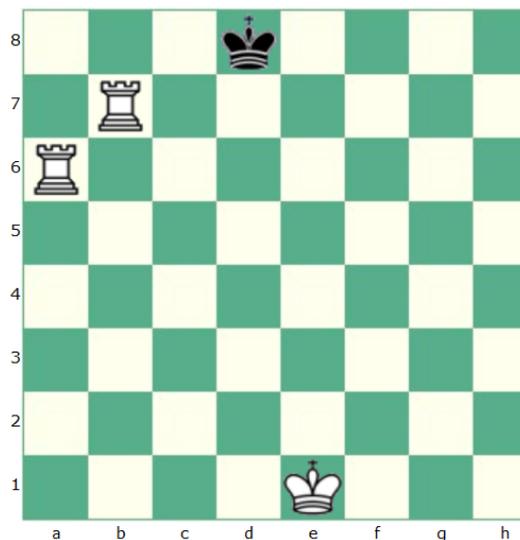
1. ..., Rf5
2. Th5+, Rg6



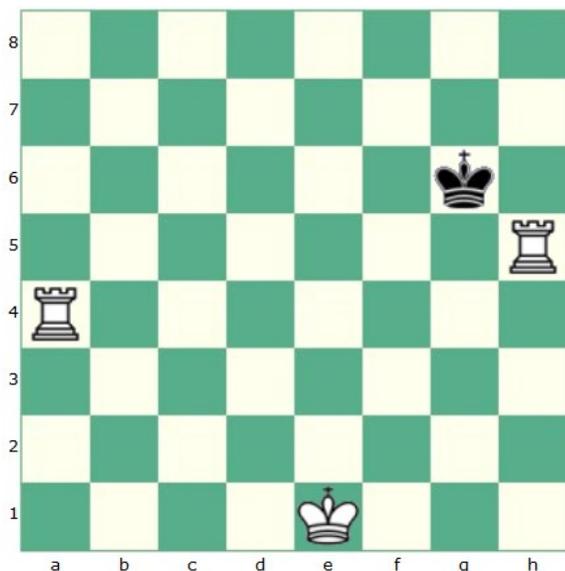
3. Tb5, Rf6
4. Ta6+, Re7



5. Tb7+, Rd8
6. Ta8#



Come vince la partita il Bianco?



8/8/6k1/7R/R7/8/8/4K3 w KQkq - 0 1

RE CONTRO RE E REGINA

Posizione di matto frontale con la regina

È facile comprendere che questa situazione di scaccomatto può verificarsi in qualsiasi bordo della scacchiera; così, se spostiamo i tre pezzi di una o più caselle a sinistra o a destra, la posizione è sempre di scaccomatto. Importante è comprendere il concetto fondamentale: il re nero ai bordi della scacchiera, il re bianco che sostiene la regina.



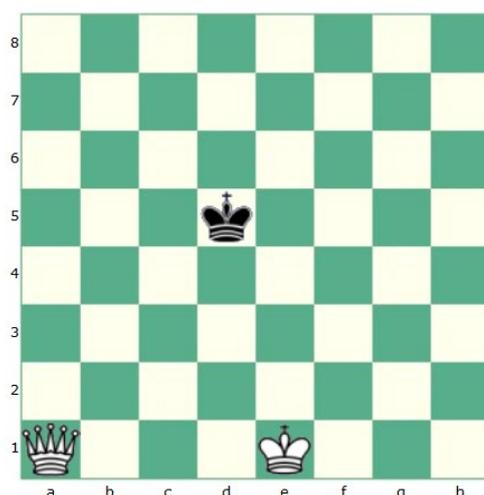
Posizione di matto laterale con la regina



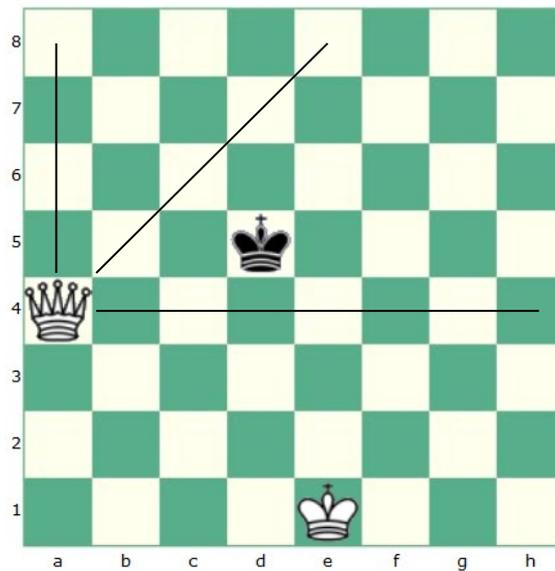
Anche qui si ha scaccomatto. La regina attacca il re da una posizione lontana mentre il re bianco sorveglia le uscite frontali. Anche in questo caso la posizione può ripetersi a uno qualsiasi dei bordi della scacchiera, con il re minacciato nella riga 1 o 8 (come in questa figura) o nella colonna a o h.

Posizione di partenza

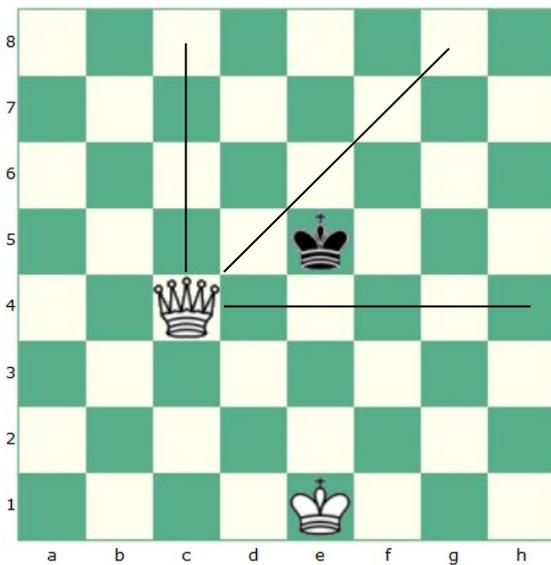
8/8/8/3k4/8/8/8/Q3K3 w KQkq - 0 1



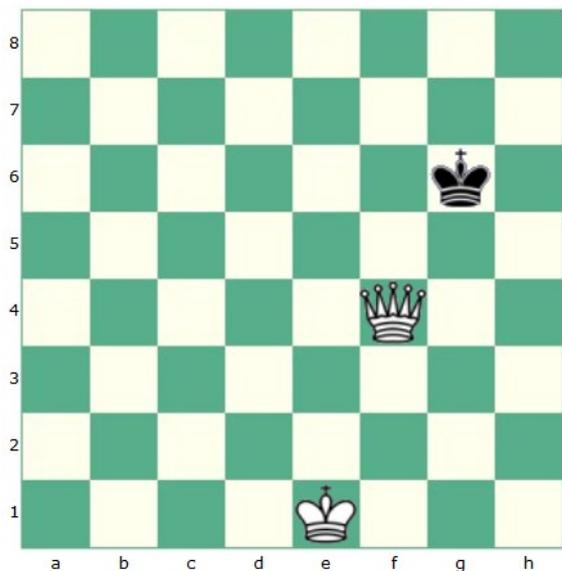
1. Da4



1. ..., Re5
2. Dc4



2. ..., Rf5
3. Dd4, Rg5
4. De4, Rh5
5. Df4, Rg6

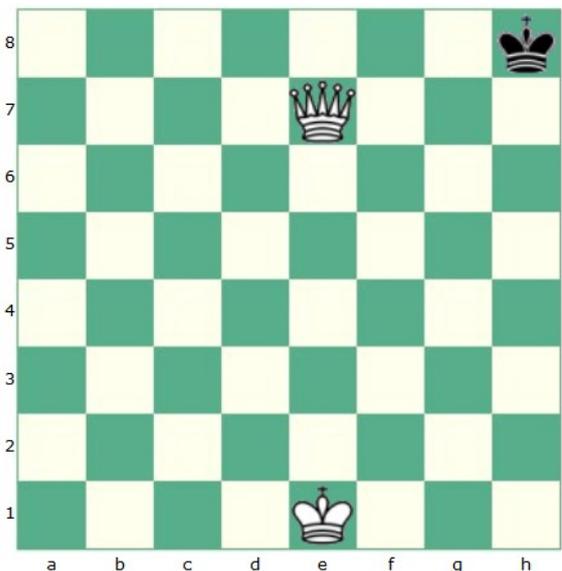


La Regina guadagna spazio ad ogni mossa senza dare scacco

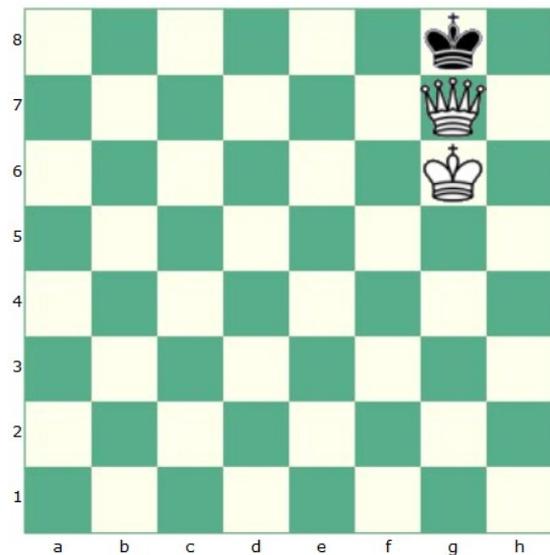
6. De5, Rh6
7. Df5, Rg7
8. De6, Rh7
9. Df6, Rg8
10. De7, Rh8

Il Re è confinato in un angolo.

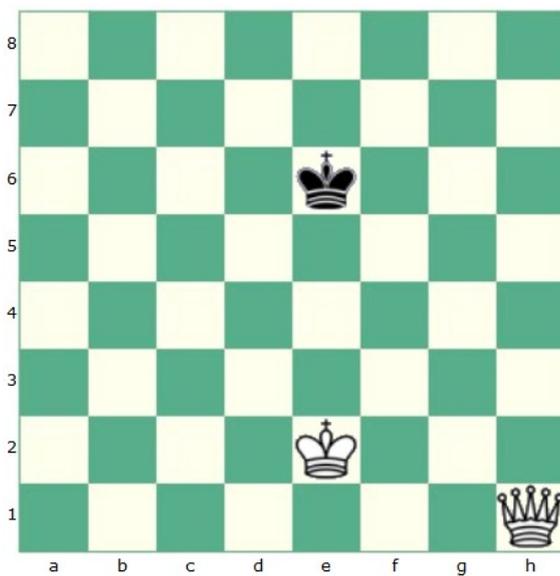
ATTENZIONE! LA REGINA NON DEVE ESAGERARE CON L'INSEGUIMENTO!
Infatti se muove successivamente in f7 il Re entra in stallo e si ha partita patta!



Ora il Bianco muove il Re fino ad ottenere questa posizione e lo scaccomatto.



Sviluppa il matto con la Regina.



[8/8/4k3/8/8/8/4K3/7Qw KQkq - 0 1](#)

1. Dh5!, ...

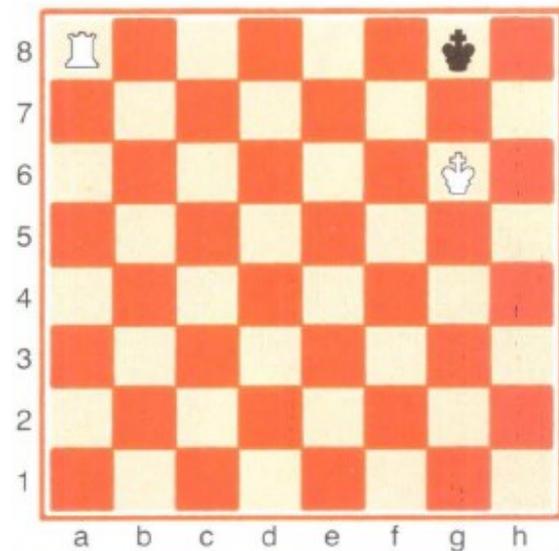
Il gioco può continuare:

1. ..., Rf6
2. Re3, Re6
3. Dg5, Rd6
4. Df5, Rc6
5. De5, Rb6
6. Dd5, Ra6
7. Dc5, Rb7
8. Dd6, Ra7
9. Dc6, Rb8
10. Dd7, Ra8
11. Rd4, Rb8
12. Rc5, Ra8
13. Rb6, Rb8
14. Db7++
scaccomatto.

RE CONTRO RE E TORRE

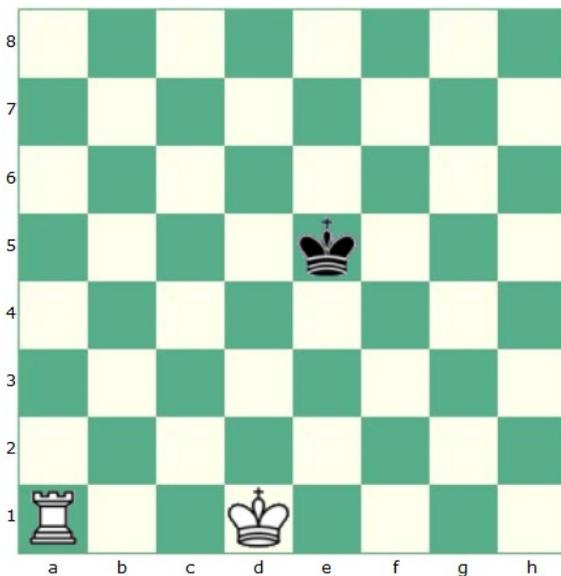
Posizione di matto con la torre

Situazioni di scaccomatto identiche a quella illustrata nel diagramma si hanno con la torre in qualsiasi casella dell'ottava riga in cui non possa essere catturata dal re avversario, tanto sulla destra quanto sulla sinistra dello stesso.



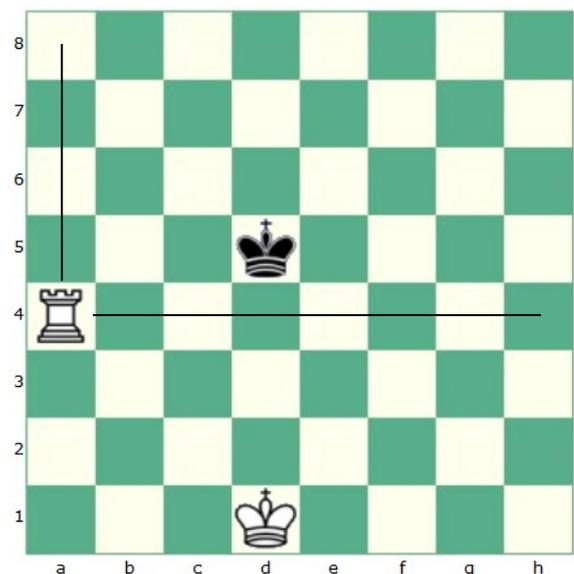
Dobbiamo isolare il Re avversario a bordo scacchiera, posizionare il nostro Re di fronte ad una casa di distanza e la Torre a dare scacco da una casa laterale.

Posizione di partenza: [8/8/8/4k3/8/8/8/R2K4 w KQkq - 0 1](#)

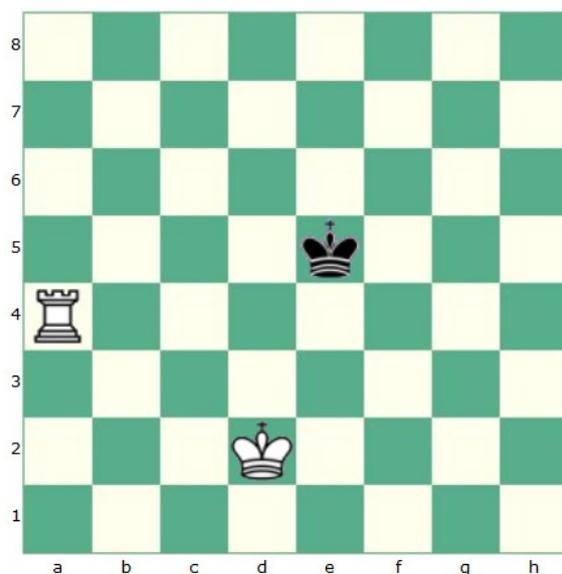


1. Ta4, Rd5;

Costringo il Re a stare sopra la quarta traversa.

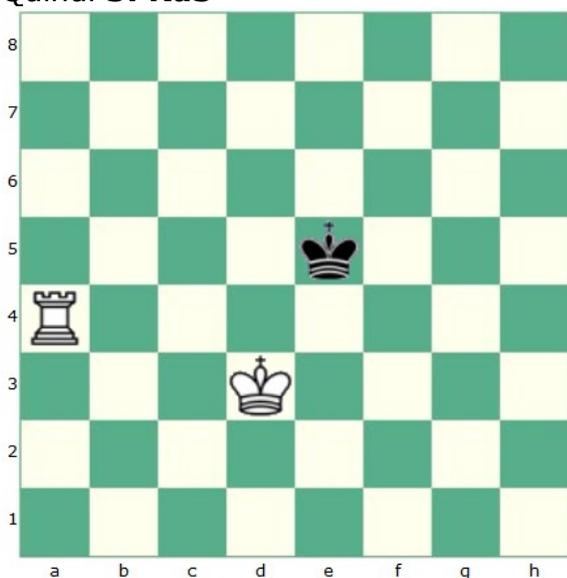


2. Rd2, Re5;

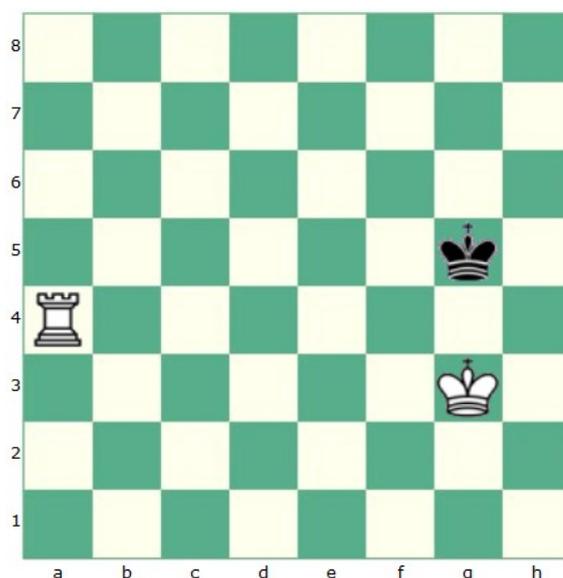


Per forzare il re nero a porsi di fronte a quello bianco, il modo corretto è collocare quest'ultimo a salto di cavallo, preferibilmente dal lato in cui si trova la torre.

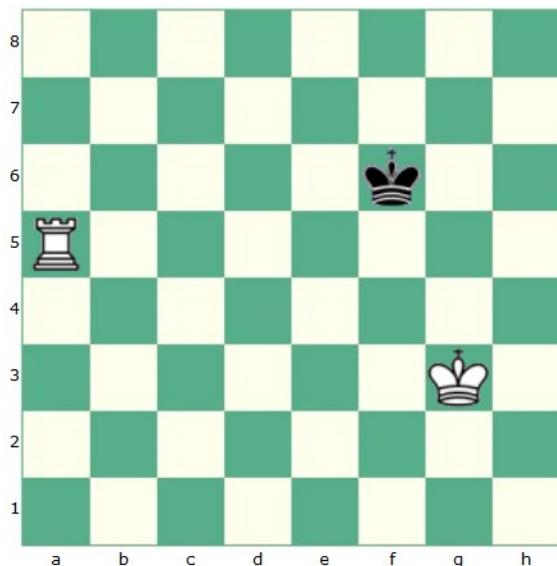
Quindi **3. Rd3**



- 3. ..., Rf5;**
- 4. Re3, Rg5;**
- 5. Rf3, Rh5;**
- 6. Rg3, Rg5;**



7. Ta5+, Rf6;



Il Re Nero è costretto a cedere terreno...

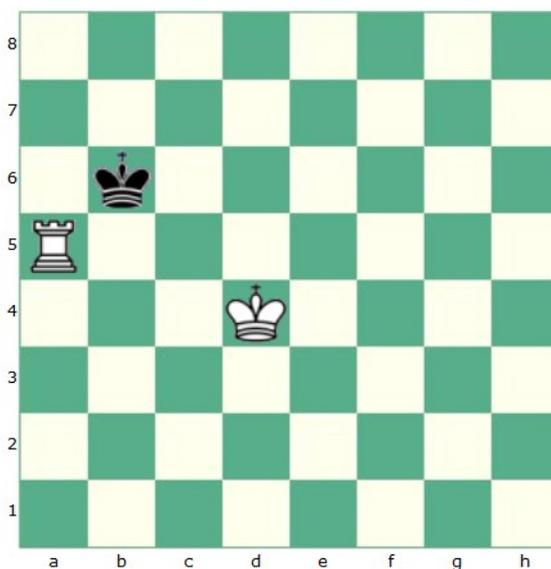
8. Rg4, Re6;

9. Rf4, Rd6;

10. Re4, Rc6;

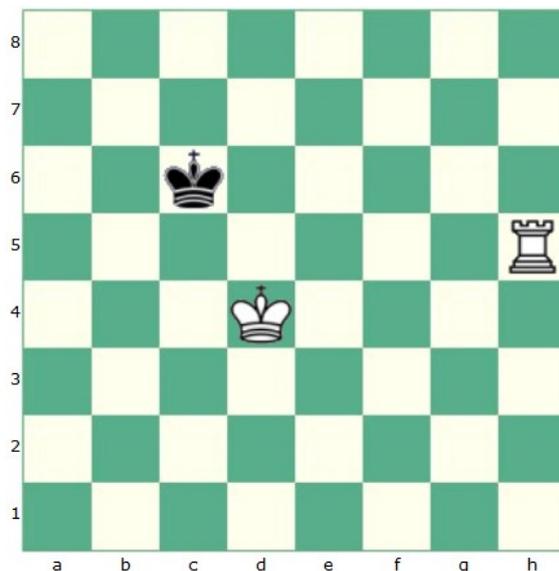
11. Rd4, Rb6;

Giustamente il Re Nero cerca di attaccare la Torre che si sposta rimanendo nella quinta traversa

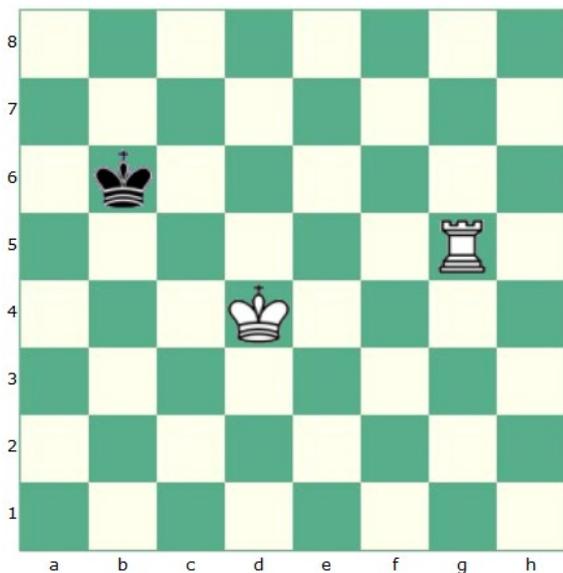


12. Th5, Rc6;

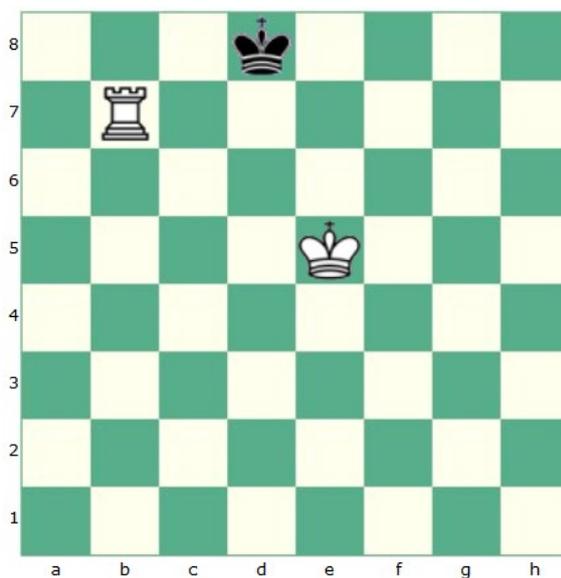
Adesso il Bianco, se muove il Re, perde la conformazione a salto di cavallo quindi fa una mossa di attesa con la Torre:



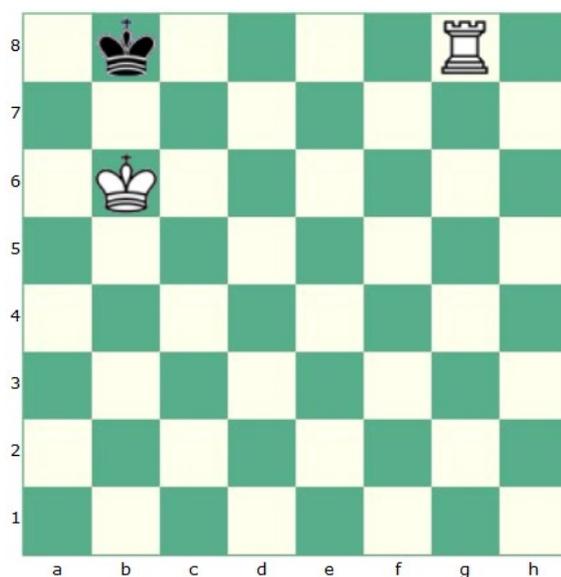
13. Tg5, Rb6;



- 14. Rc4, Ra6;**
- 15. Rb4, Rb6;**
- 16. Tg6+, Rc7;**
- 17. Rb5, Rd7;**
- 18. Rc5, Re7;**
- 19. Rd5, Rf7;**
- 20. Ta6, Re7;**
- 21. Tb6, Rf7;**
- 22. Re5, Re7;**
- 23. Tb7+, Rd8;**

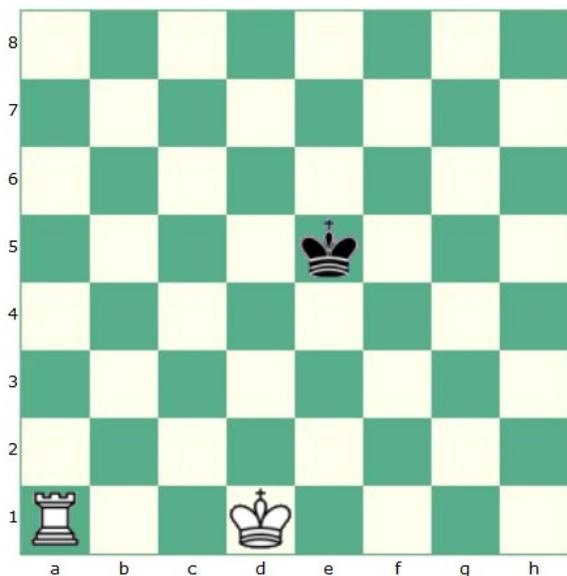


- 24. Re6, Rc8;**
- 25. Th7, Rd8;**
- 26. Tg7, Rc8;**
- 27. Rd6, Rb8;**
- 28. Rc6, Ra8;**
- 29. Rb6, Rb8;**
- 30. Tg8#**

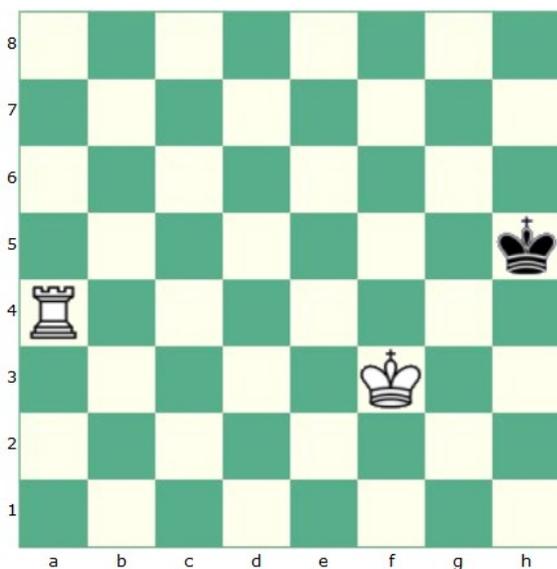


ESISTE UN ALTRO METODO PIU' VELOCE

Dalla posizione di partenza le prime 5 mosse sono identiche: [8/8/8/4k3/8/8/8/R2K4 w KQkq - 0 1](#)

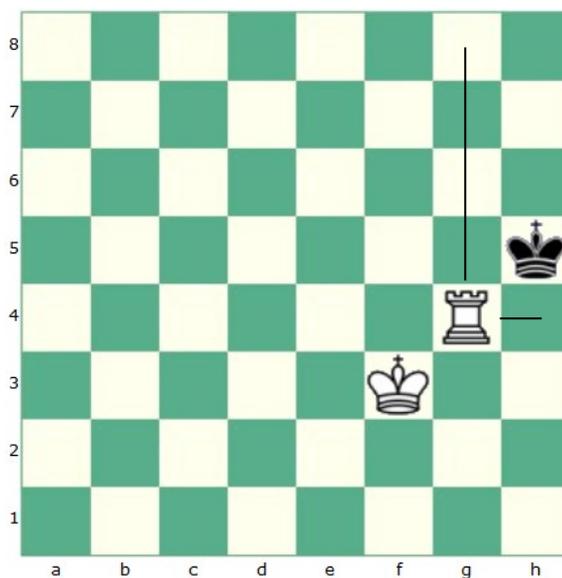


1. Ta4, Rd5;
2. Rd2, Re5;
3. Rd3, Rf5;
4. Re3, Rg5;
5. Rf3, Rh5;

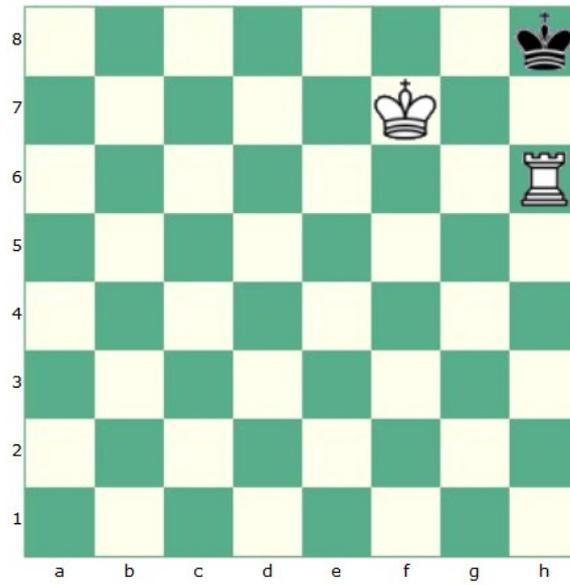


6. Tg4, ...;

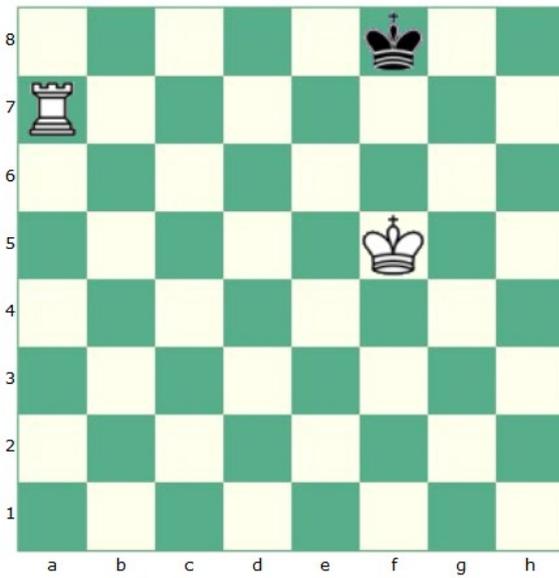
Con la Torre controllo traverse e colonne contemporaneamente.



- 6. ..., Rh6;
- 7. Rf4, Rh5;
- 8. Rf5, Rh6;
- 9. Tg5, Rh7;
- 10. Tg6, Rh8;
- 11. Rf6, Rh7;
- 12. Rf7, Rh8;
- 13. Th6#



Il Bianco come può vincere la partita?

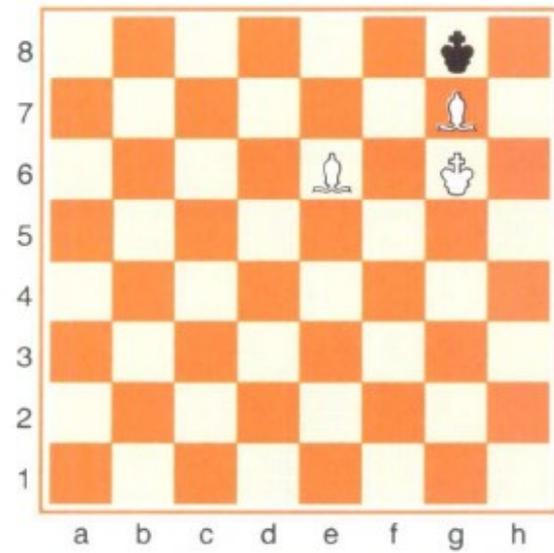


5k2/R7/8/5K2/8/8/8/8 w KQkq - 0 1

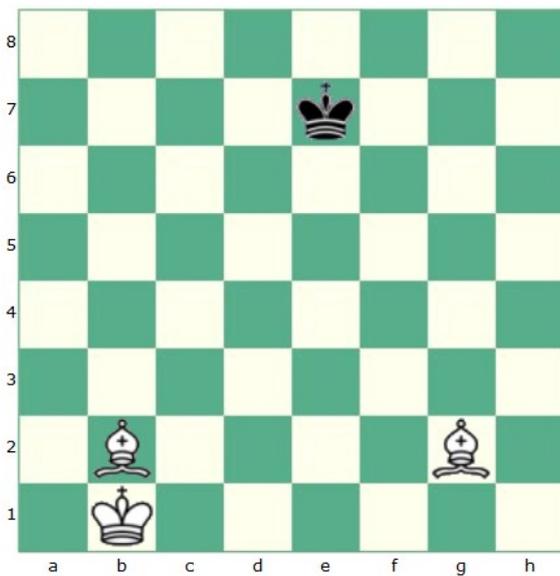
RE CONTRO RE E DUE ALFIERI

Posizione di matto con gli alfieri

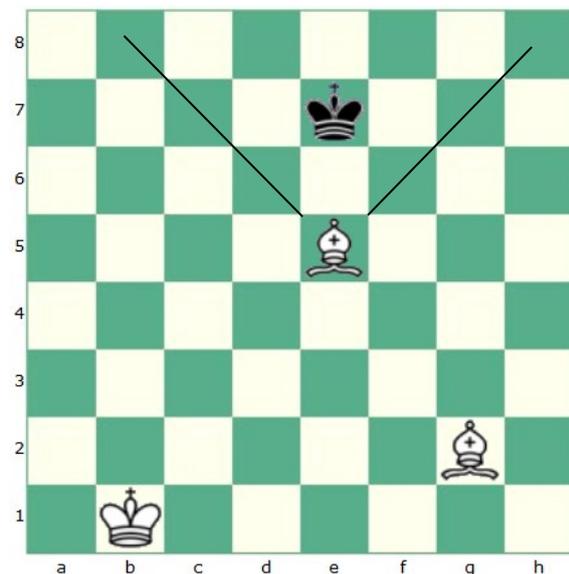
I due alfieri in diagonali di diverso colore, appoggiati dal re, spingono il re isolato fino a un bordo della scacchiera e danno scaccomatto.



Posizione di partenza: $8/4k3/8/8/8/8/1B4B1/1K6$ w KQkq - 0 1

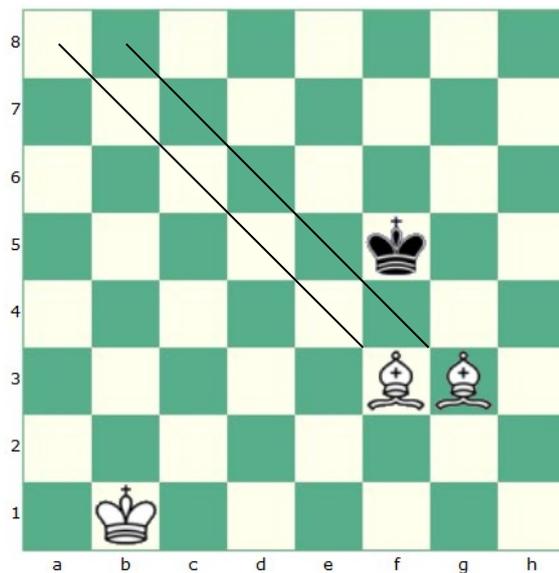


1. **Ae5, ...**; il Re può muoversi in 8 case



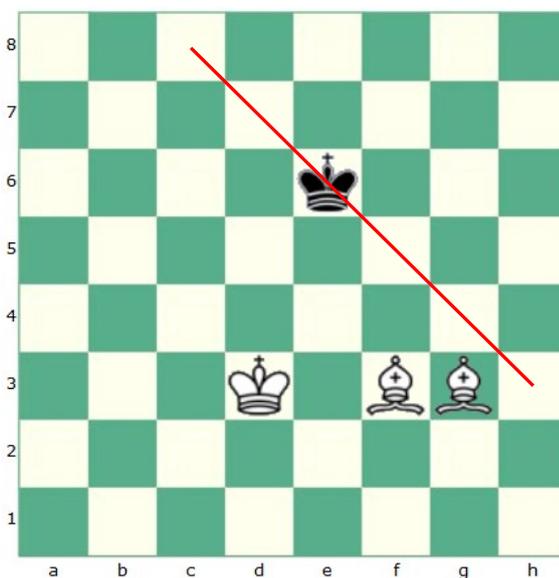
1. ..., Re6;
2. Ag3, Rf5;
3. Af3, ...;

Gli Alfieri controllano due diagonali vicine e disposti in questo modo sono inattaccabili dal Re.



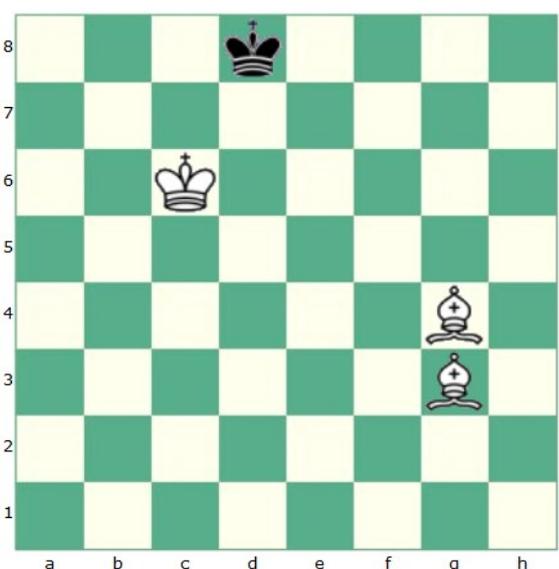
3. ..., Re6;
4. Rc2, Rf5;
5. Rd3, Re6;

Il Bianco adesso deve guadagnare la diagonale vicina (in rosso).



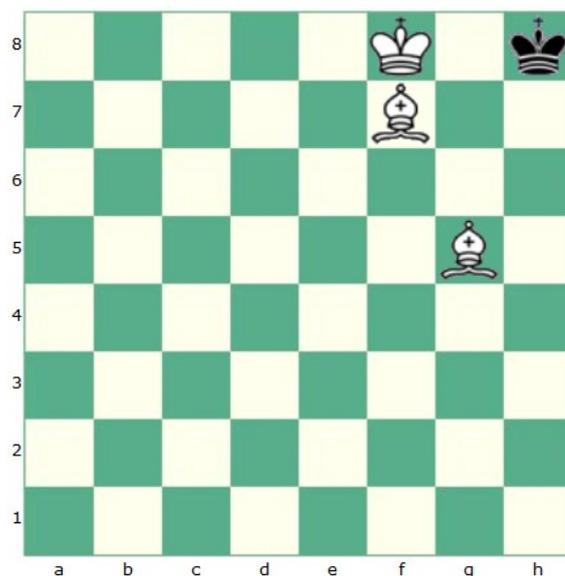
6. Rd4, Rd7;
7. Rd5, Rc8;
8. Rc6, Rd8;
9. Ag4, ...;

Diagonale guadagnata...

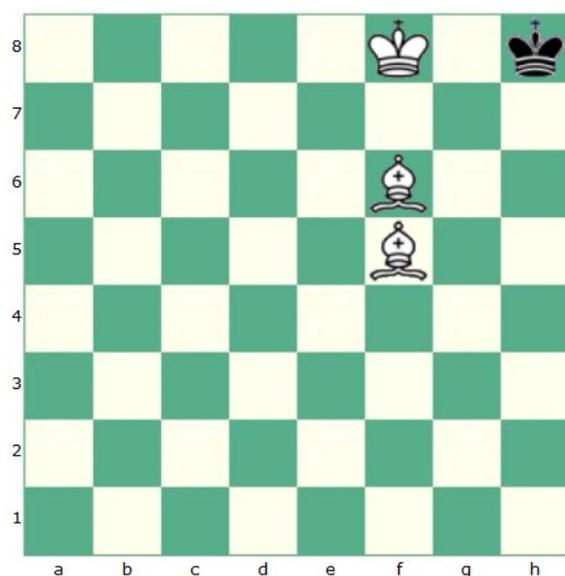


- 9. ..., Re7;
- 10. Ah4+, Rf7; altra diagonale guadagnata
- 11. Rd6, Rg6;
- 12. Re7, Rg7;
- 13. Ah5, Rh6;
- 14. Af7, Rg7;
- 15. Ag5, Rh7;
- 16. Rf8, Rh8;

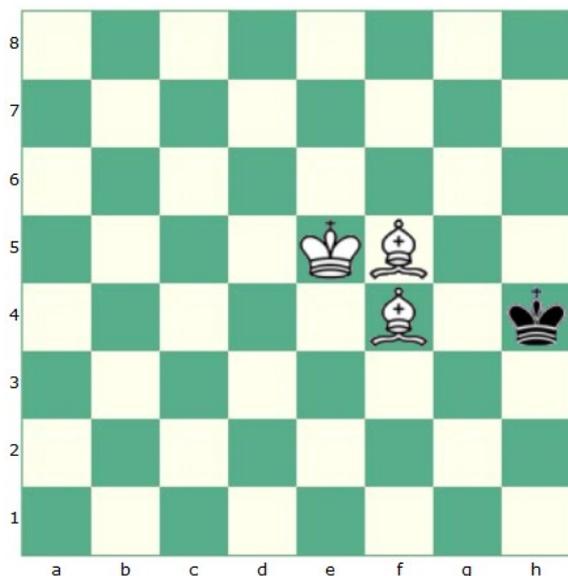
Dobbiamo dare matto facendo attenzione allo stallo!



- 17. Ae6, ...; mossa d'attesa
- 17. ..., Rh7;
- 18. Af5+, Rh8;
- 19. Af6#



Come vince la partita il Bianco?



[8/8/8/4KB2/5B1k/8/8/8 w KQkq - 0 1](#)