

# Sommario

<i>Lo Scacco matto</i> .....	9
Il matto aggiuntivo .....	10
Il matto sostenuto .....	10
Il matto affogato .....	12
Esercizi sul matto aggiuntivo .....	13
Esercizi sul matto sostenuto .....	17
Esercizi sul matto affogato .....	19
<i>Esercizi misti</i> .....	20
L'inchiodatura .....	28
Esercizi di matto con inchiodatura .....	30
Lo scacco di scoperta .....	32
Lo scacco doppio .....	33
Esercizi di scacco di scoperta e doppio.....	34
<i>Schemi d'attacco e difesa</i> .....	36
L'attacco reciproco .....	36
L'attacco parziale .....	37
La difesa reciproca .....	38
La difesa parziale .....	39
<i>La difesa dallo scacco matto</i> .....	41
Vedere la minaccia .....	41
Difendere il punto focale .....	43
Interporre .....	43
Scambiare o catturare .....	44
Spostare il Re .....	45
<i>Trova la minaccia e una buona difesa esercizi misti</i> .....	46
<i>Esercizi di matto in una mossa conclusivi</i> .....	49

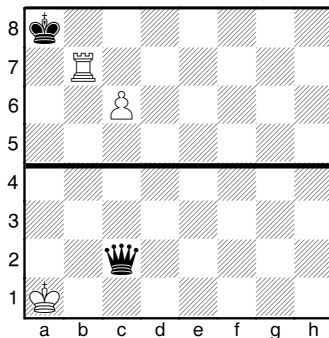
# Sommario

<i>Lo scacco matto in più mosse</i> .....	69
Scacco e matto .....	69
Esercizi di scacco e matto .....	71
<i>Deviazione, eliminazione o adescamento del difensore</i> .....	75
La deviazione del difensore .....	75
L'eliminazione del difensore .....	76
L'adescamento del difensore .....	77
Esercizi di deviazione, eliminazione e adescamento .....	79
<i>Preparare un matto togliendo le case di fuga al Re oppure attaccare il punto focale</i> .....	83
Togliere le case di fuga .....	83
Attaccare il punto focale .....	84
Attaccare il punto focale e chiudere le case di fuga al Re .....	86
Esercizi per togliere le case di fuga e attacco al punto focale .....	87
<i>Sgomberare una colonna, diagonale, traversa o casa per dare scacco matto</i> .....	91
Sgombero di colonna, diagonale o traversa .....	91
Sgomberare una casa .....	92
Esercizi per sgomberare .....	94
Esercizi misti .....	96
<i>Trova la minaccia e una buona difesa</i> .....	100
<i>Esercizi di matto in due mosse conclusivi</i> .....	104
<i>Soluzioni</i> .....	123

La definizione di scacco matto prevede

- 1) che il Re sia attaccato da un pezzo o pedone avversario (il Re deve essere sotto scacco);
- 2) nessuna difesa è possibile. Cioè
  - 2.1. il Re non può scappare in una casa non attaccata dai pezzi avversari;
  - 2.2. non si può interporre alcun pezzo fra il pezzo avversario che dà scacco e il Re;
  - 2.3. il pezzo che dà scacco non può essere catturato.

Vediamo ancora la differenza fra scacco matto e “stallo!” vedi Diagramma per due esempi di stallo.



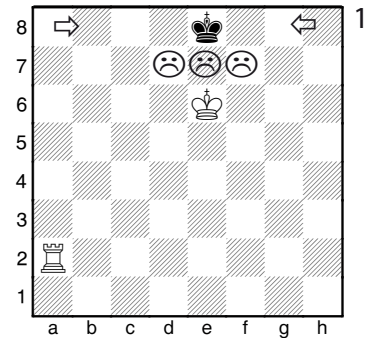
È importante sapere che l'avversario deve essere in grado di muovere. Qualora non sia in grado di muovere (mosse regolari) alcun pezzo egli si trova in posizione di “stallo”.

Nella posizione in alto del diagramma, il Nero deve muovere ma non ha nessuna mossa regolare a sua disposizione. Questo è stallo! Lo stallo fa terminare la partita in parità.

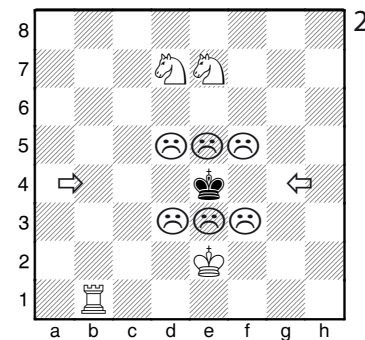
Nella parte inferiore del diagramma la mossa è al Bianco che non si può muovere. Anche questo è stallo! Se il giocatore nelle due parti del diagramma avesse ancora un pedone (che può muoversi) o un altro pezzo a disposizione la partita continua.

Per dare scacco matto bisogna prima “chiudere”

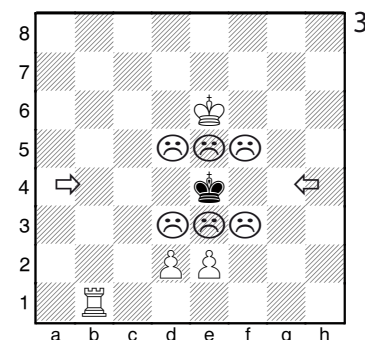
tutte le “porte” che permettono al Re di scappare.



diagr. 1 Dal punto di vista del Nero le porte chiuse (⊖) sono d7, e7 e f7 chiuse dal Re bianco; le porte aperte sono d8 e f8. Per poter dare scacco matto è necessario chiudere tutte le porte aperte del Re avversario. Si deve attaccare il Re in modo tale che non rimanga aperta nessuna porta.



diagr. 2 Dal punto di vista del Nero le porte chiuse (⊖) sono d5, e5 e f5 chiuse dai cavalli e le porte d3, e3 e f3 chiuse dal Re bianco; le porte aperte sono d4 e f4. Lo scacco matto può arrivare solamente tramite la quarta traversa.



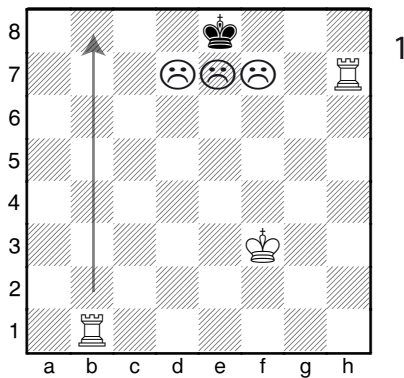
diagr. 3 Dal punto di vista del Nero le porte chiuse (⊖) sono d5, e5 e f5 chiuse dal Re bianco e le porte d3, e3 e f3 chiuse dai pedoni; le porte aperte sono d4 e f4. Lo scacco matto può arrivare solamente tramite la quarta traversa.

Ricordarsi che:

È importante controllare le case di fuga del Re avversario prima di dare uno scacco si evitano così perdite di tempo e fatica. Dare degli scacchi a caso non serve a niente.

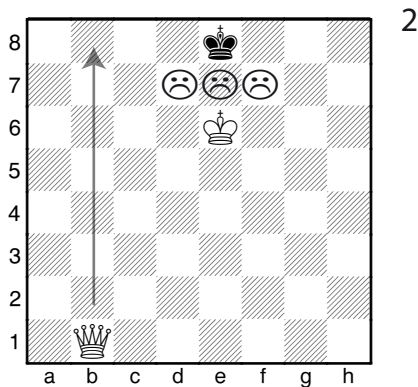
### Il matto aggiuntivo

Distinguiamo il *pezzo presente* e il *pezzo aggiuntivo*. Il pezzo presente ha il compito di rinchiudere il Re, il pezzo aggiuntivo quello di attaccare il Re.



La ♖ in h7 chiude le porte e la ♖ in b1 si aggiunge alla prima e dà matto in b8.

Nel diagr. 1 la Torre in h7 è il *pezzo presente* e la Torre in b1 il *pezzo aggiuntivo*.



Il ♕ chiude le porte e la ♕ si aggiunge in b8 e dà matto.

Nel diagr. 2 il Re è il *pezzo presente* e la Donna è il *pezzo aggiuntivo*.

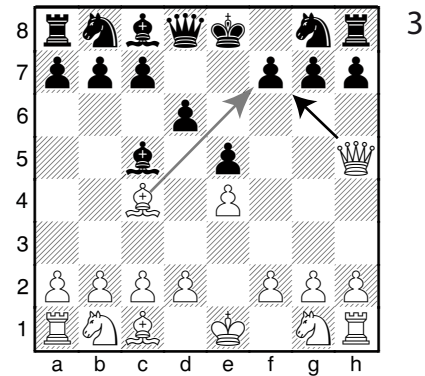
È sempre il *pezzo aggiuntivo* a dare scacco matto.

### Il matto sostenuto

Distinguiamo il *pezzo che sostiene* e il *pezzo sostenuto*.

Il *pezzo che sostiene* ha il compito di difendere la casa dalla quale il *pezzo sostenuto* attacca il Re.

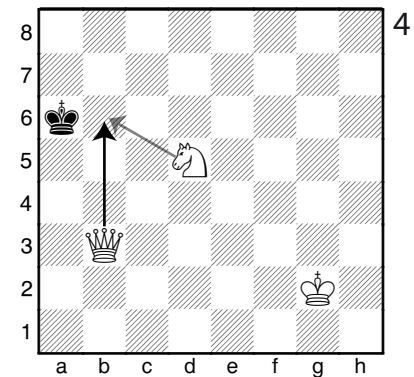
Nel diagramma 3 il pezzo che sostiene è l'Alfiere, il pezzo sostenuto la Donna.



L'♗c4 attacca la casa f7 e difende così la ♕ che prende in f7 e dà matto.

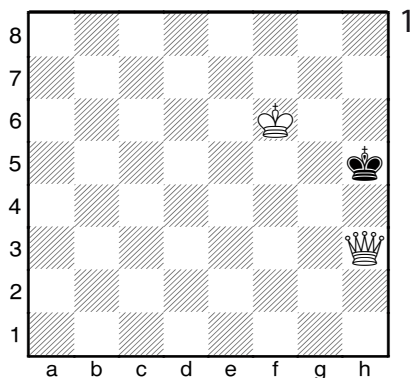
Di norma si cerca prima la casa dove deve andare il pezzo che attacca il Re. Poi si trova il modo di sostenere (difendere o attaccare) quella casa e alla fine il pezzo sostenuto dà scacco matto su quella casa.

Nel diagramma 4 il pezzo che sostiene è il Cavallo, il pezzo sostenuto è la Donna.



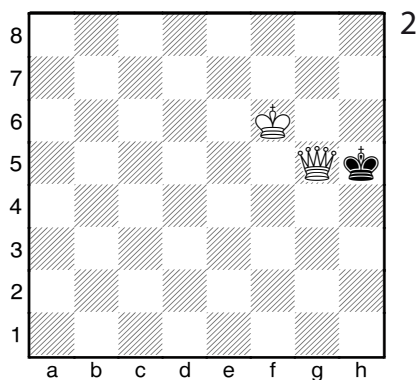
Il ♞ difende la casa b6, la ♕ si porta in b6 sostenuta dal ♞ e dà matto.

### *Il matto aggiuntivo*



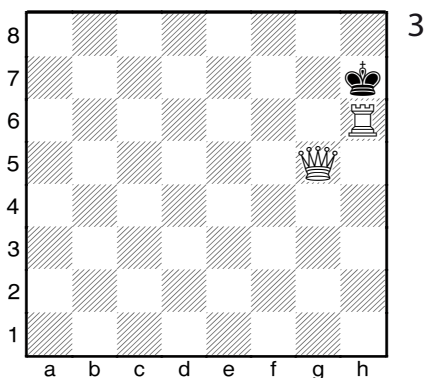
Nel *matto aggiuntivo* il pezzo presente (qui il Re) chiude le porte e il pezzo aggiuntivo dà matto.

### *Il matto sostenuto*

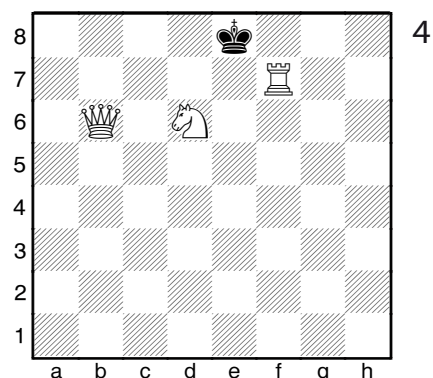


Nel *matto sostenuto* il pezzo che sostiene non chiude porte ma protegge la casa chiave per permettere al pezzo sostenuto di attaccare il Re e contemporaneamente di chiudere le porte (case di fuga) al Re avversario.

Troviamo però anche delle combinazioni tra i vari concetti di matto. Vedi diagrammi 3 e 4.



Nel diagramma 3 vediamo una combinazione fra matto aggiuntivo (la Donna è il pezzo presente e anche il pezzo che sostiene la casa h6) e matto sostenuto (la Torre è il pezzo aggiuntivo e sostenuto).



Nel diagramma 4 è il pezzo sostenitore a dare scacco matto sostenendo contemporaneamente la Torre che era indifesa e che partecipa come pezzo presente al matto, la Donna è il secondo pezzo presente.

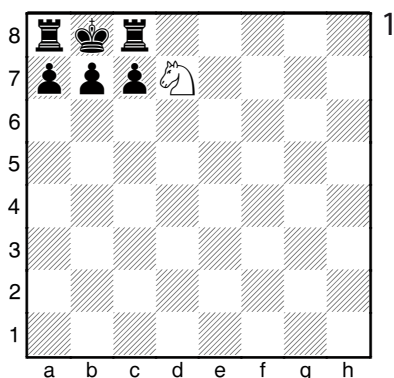
*Anche i pezzi non difesi sono case di fuga (o porte aperte).*

## Il matto affogato

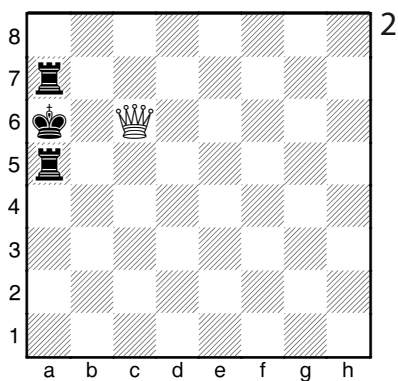
Caratteristica di base:

nel **matto** affogato ci vogliono dei pezzi avversari che **affogano** il proprio Re. Ciò vuol dire che i propri pezzi gli chiudono le case di fuga. Rimane il pezzo che **attacca** il Re e dà matto.

Esempi:



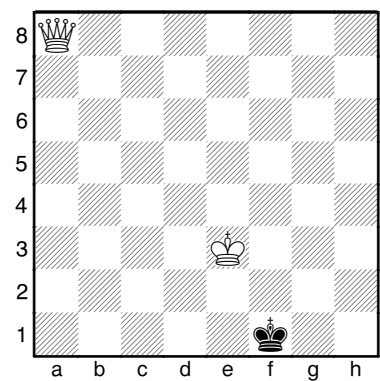
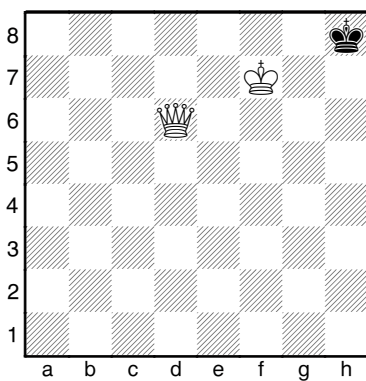
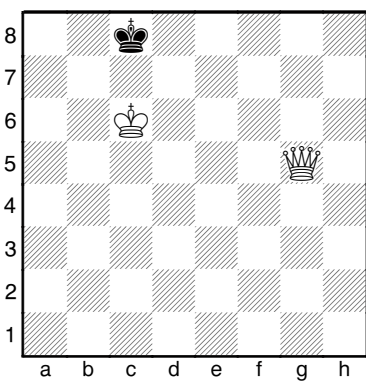
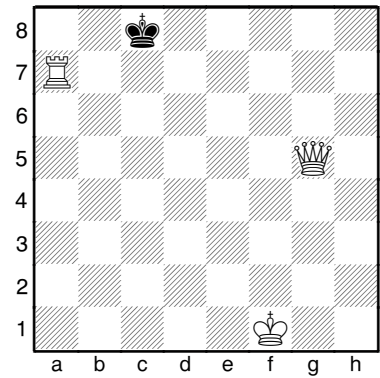
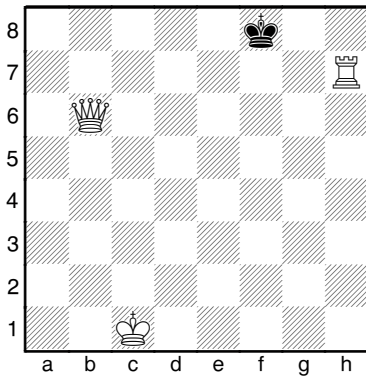
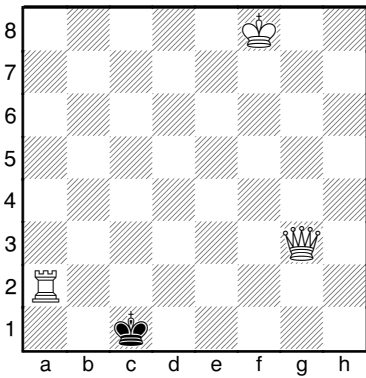
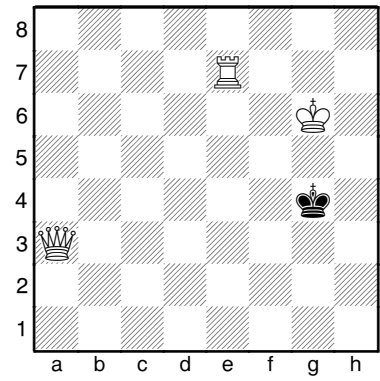
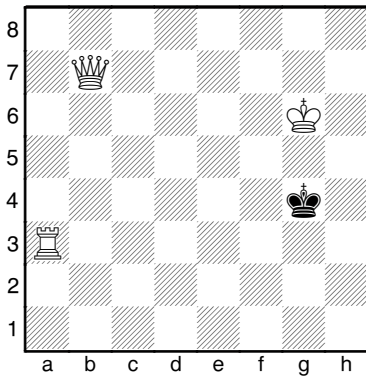
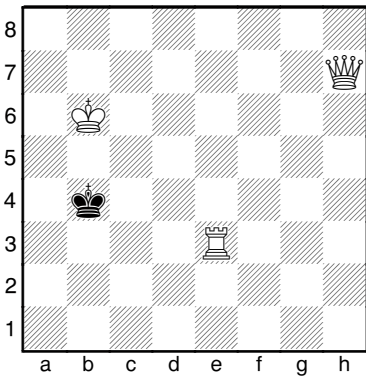
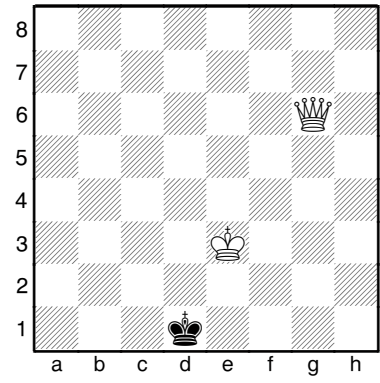
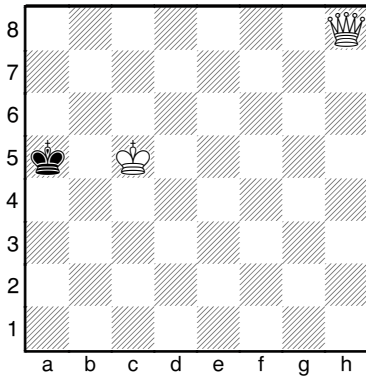
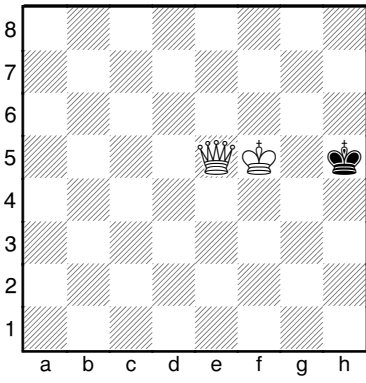
Il matto affogato nel diagramma 1 è il classico esempio di un matto affogato. I pezzi del Nero sono piazzati talmente male (si ostacolano a vicenda) che egli non ha più vie di fuga.



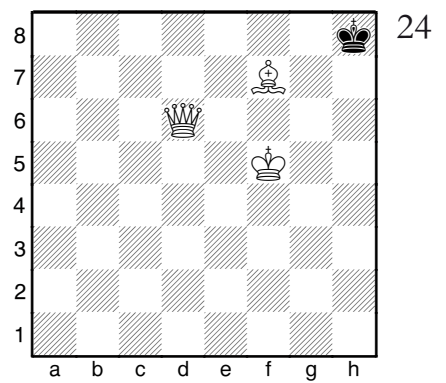
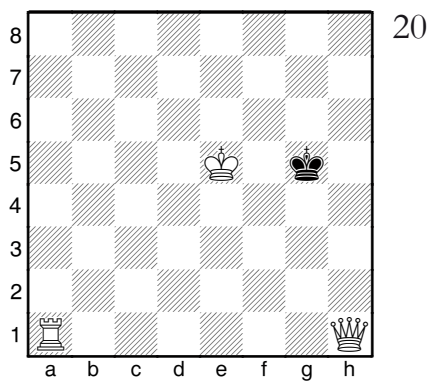
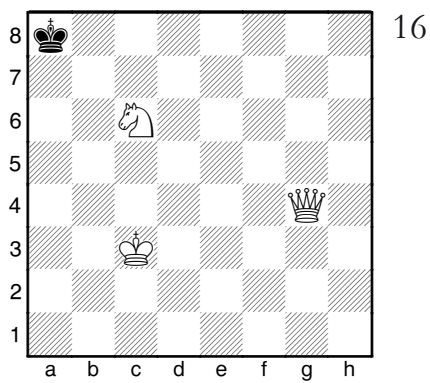
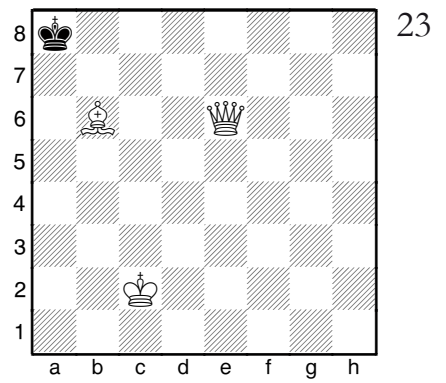
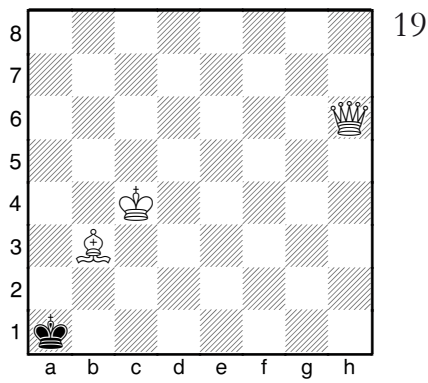
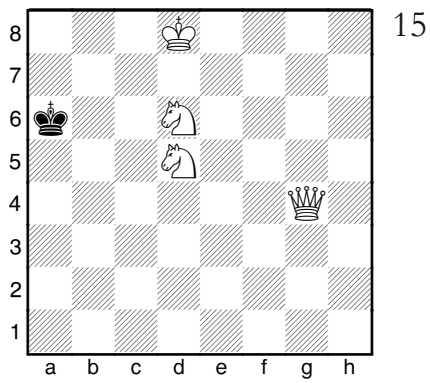
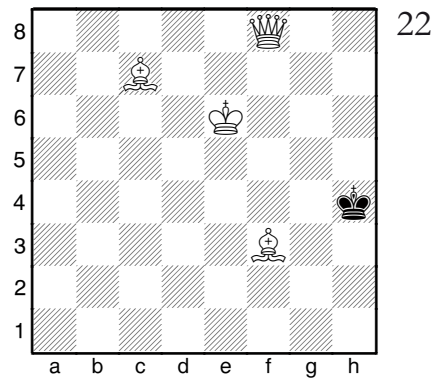
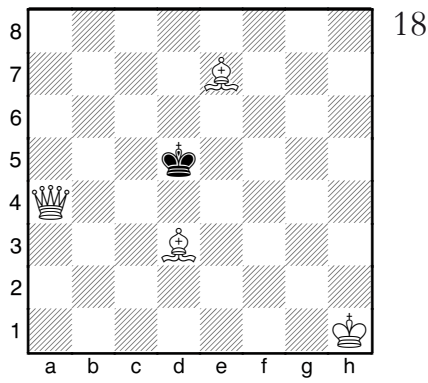
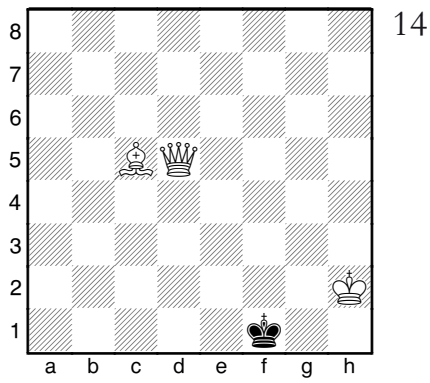
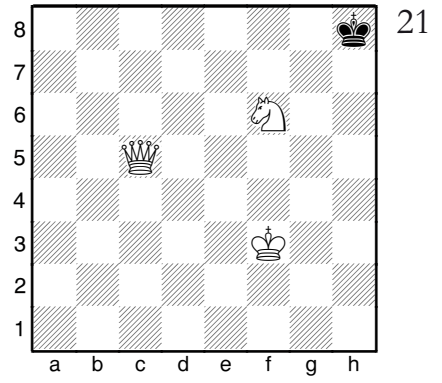
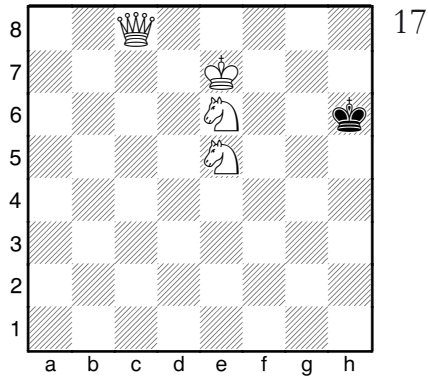
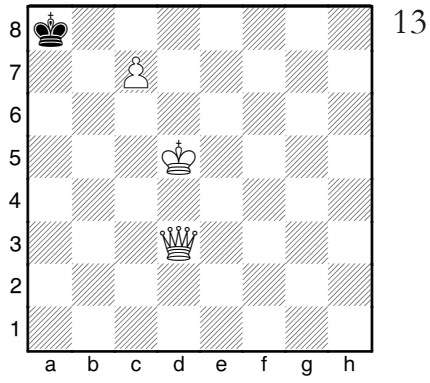
Un altro esempio di matto affogato (chiamato il “matto delle spalline”) si vede nel diagramma 2.

Un pezzo attacca in solitaria il Re e dà matto. Anche in questo caso i propri pezzi soffocano il Re. Di solito un pezzo da solo non riesce a dare matto, ma se l'avversario aiuta...

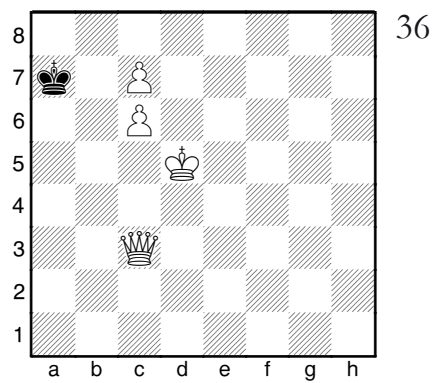
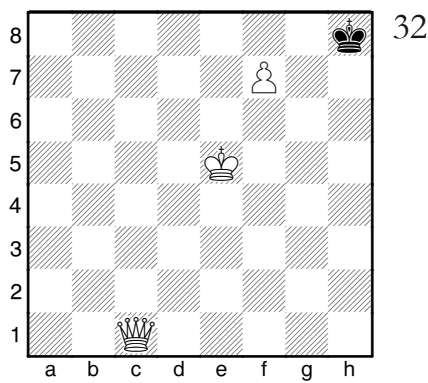
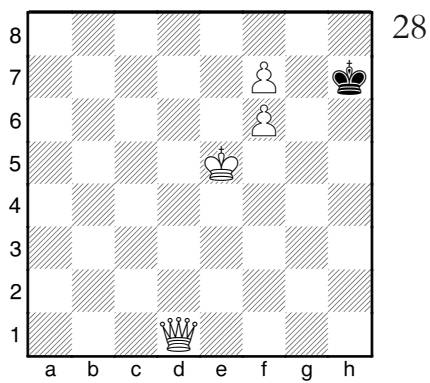
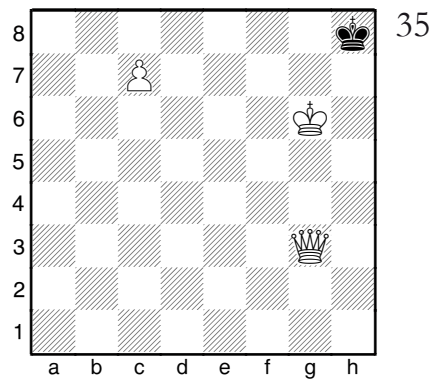
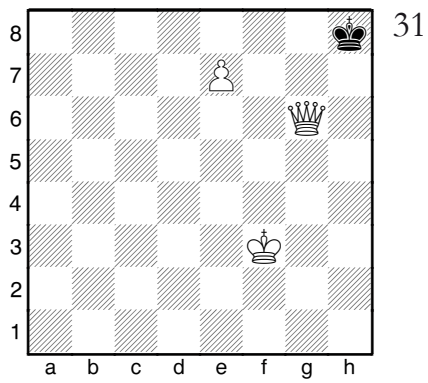
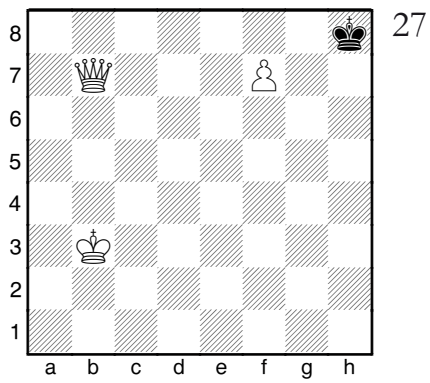
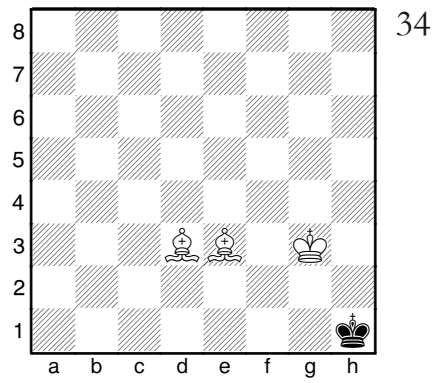
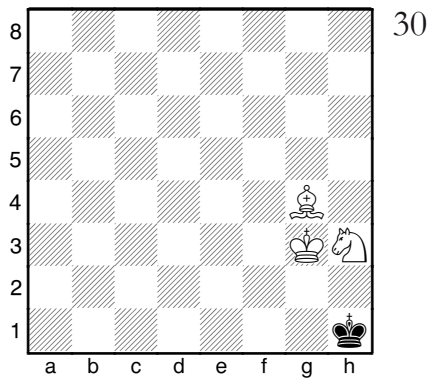
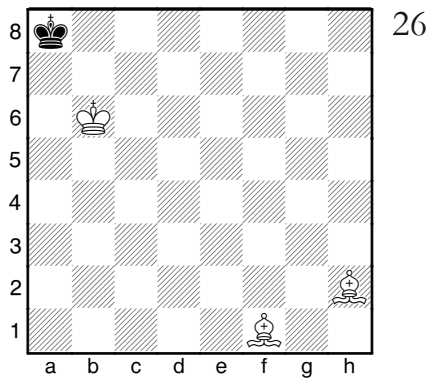
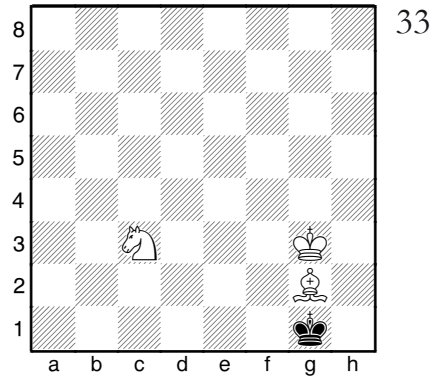
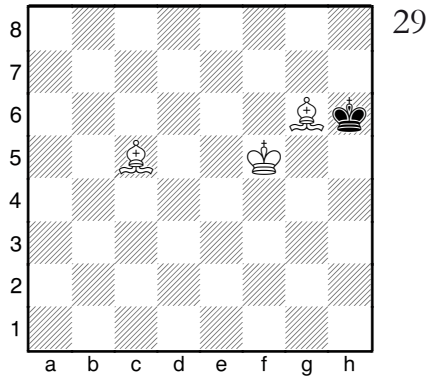
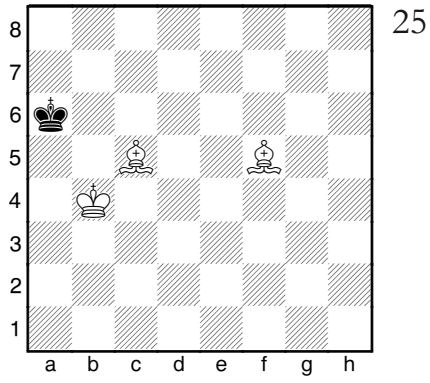
Trova un matto aggiuntivo in una mossa



Trova un matto aggiuntivo in una mossa



Trova un matto aggiuntivo in una mossa



Trova un matto aggiuntivo in una mossa

