

# 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 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

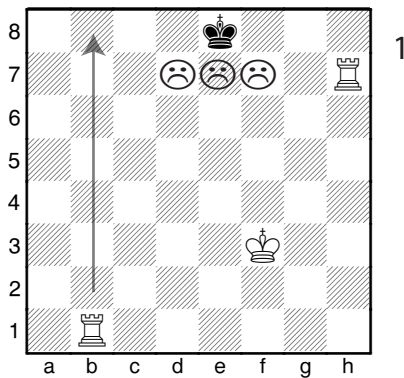
<i>Lo scacco matto in più mosse</i> .....	69
Scacco e matto .....	69
Esercizi di scacco e matto .....	71
<i>Deviazione, eliminazione o adescamento del difensore</i> .....	75
La deviazione del difensore .....	75
L'eliminazione del difensore .....	76
L'adescamento del difensore .....	77
Esercizi deviazione,eliminazione 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

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.

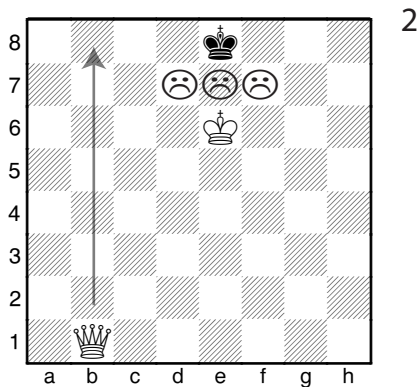
### Il matto aggiuntivo

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*.

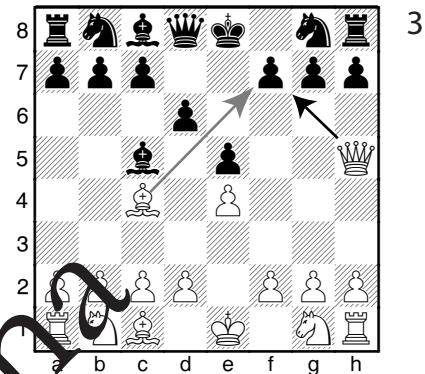
È sempre il *pezzo aggiuntivo* a dare scacco matto.

### 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.

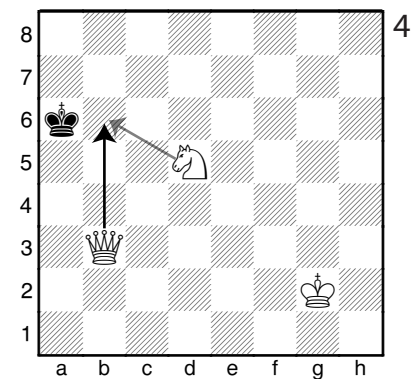
Nel diagramma 3 il pezzo che sostiene è l'Alfiere, il pezzo sostenuto la Donna.



L'♗4 attacca la casa f7 e difende così la ♕ che difende in f7 e dà matto.

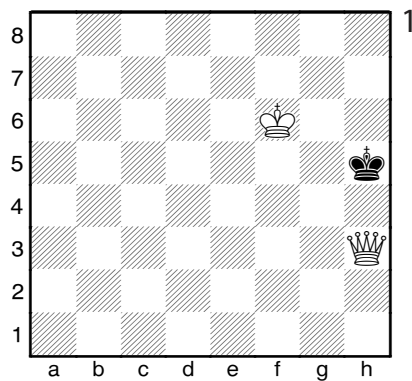
Di norma si cerca prima la casa dove deve andare il pezzo che attacca il Re. Poi si trova il modo di sostenere (difendere o attaccare) quella casa e alla fine il pezzo sostenuto dà scacco matto su quella casa.

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



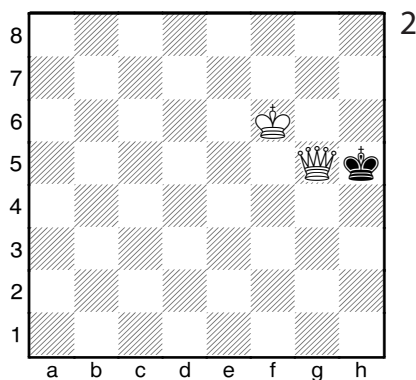
Il ♞ difende la casa b6, la ♕ si porta in b6 sostenuta dal ♞ e dà matto.

### *Il matto aggiuntivo*



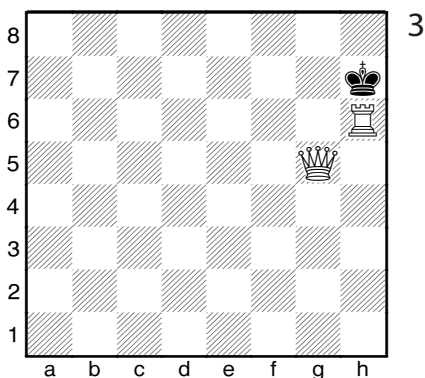
Nel *matto aggiuntivo* il pezzo presente (qui il Re) chiude le porte e il pezzo aggiuntivo dà matto.

### *Il matto sostenuto*

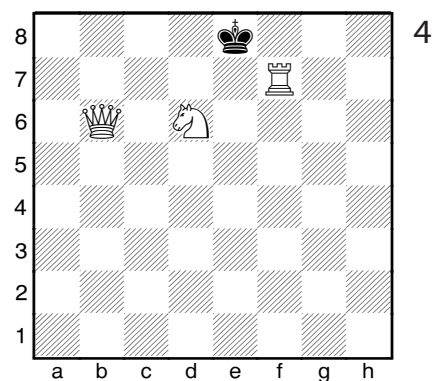


Nel *matto sostenuto* il pezzo che sostiene non chiude le porte ma protegge la casa chiave per permettere al pezzo sostenuto di attaccare il Re e contemporaneamente di chiudere le porte (case di fuga) al Re avversario.

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).

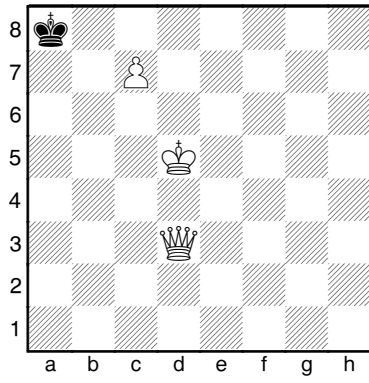


Nel diagramma 4 è il pezzo sostenitore a dare scacco matto sostenendo contemporaneamente la Torre che era indifesa e che partecipa come pezzo presente al matto, la Donna è il secondo pezzo presente.

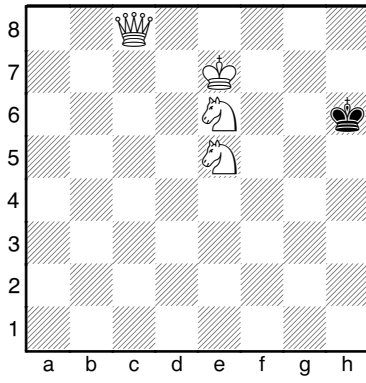
*Anche i pezzi non difesi sono case di fuga (o porte aperte).*

Anteprima

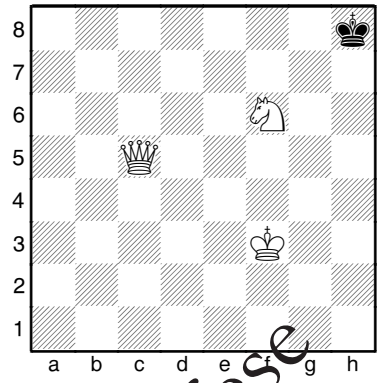
Trova un matto aggiuntivo in una mossa



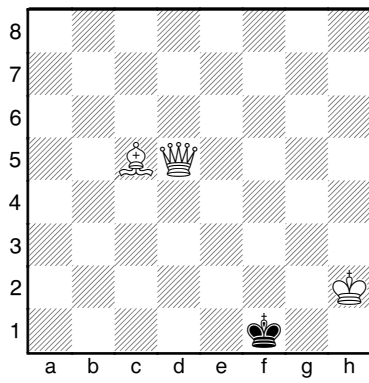
13



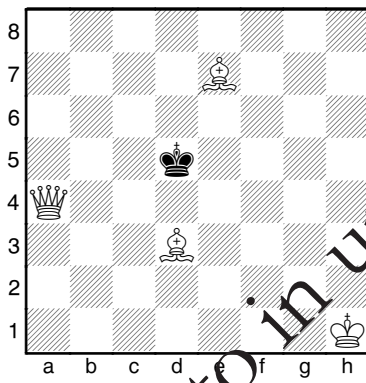
17



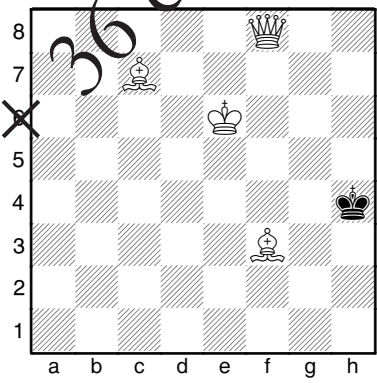
21



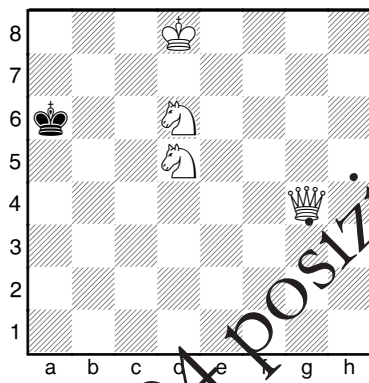
14



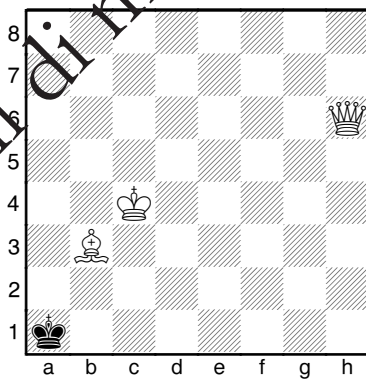
18



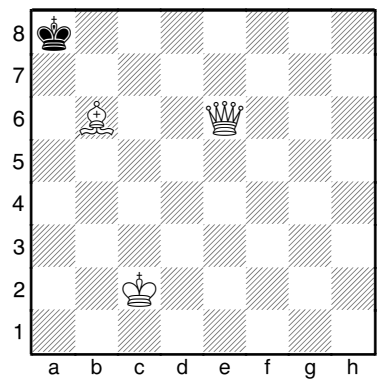
22



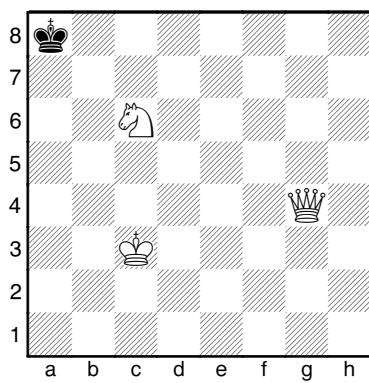
15



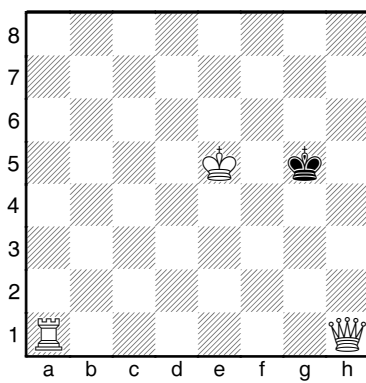
19



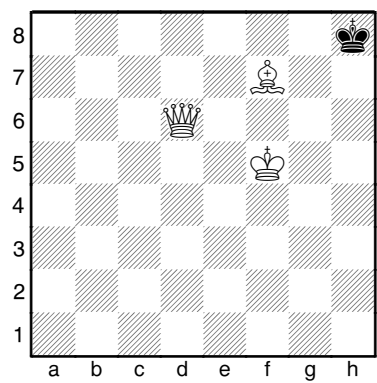
23



16



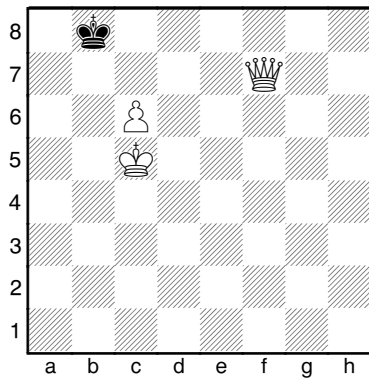
20



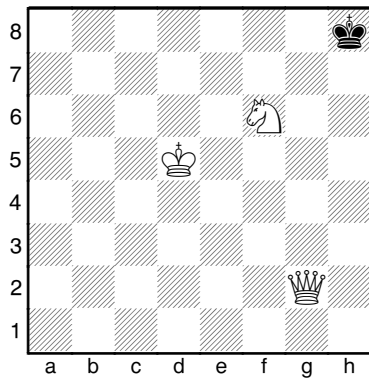
24

504 posizioni di matto in uno x 36 difese

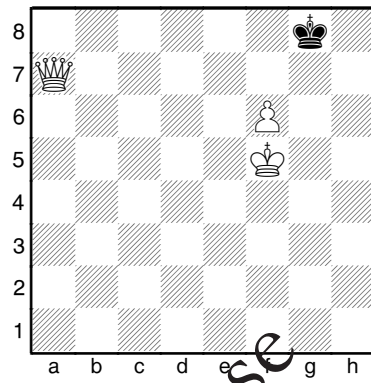
Trova un matto sostenuto in una mossa



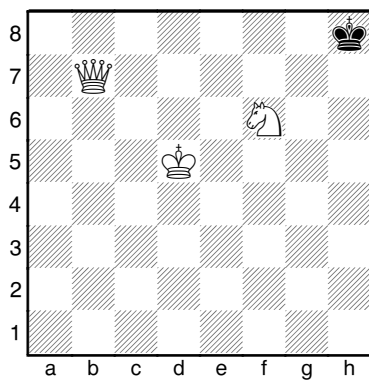
49



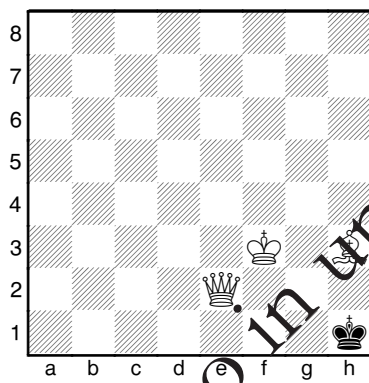
53



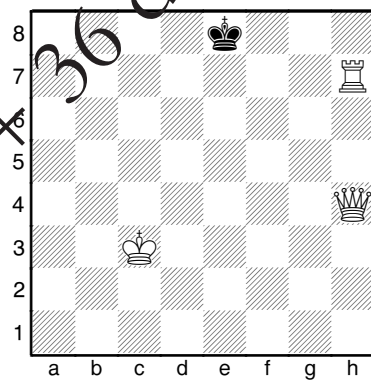
57



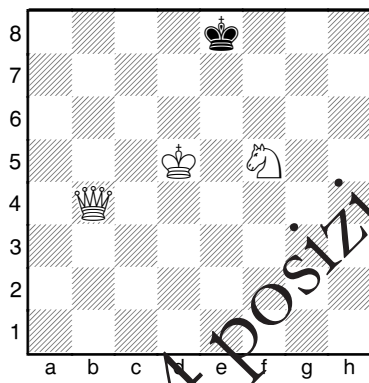
50



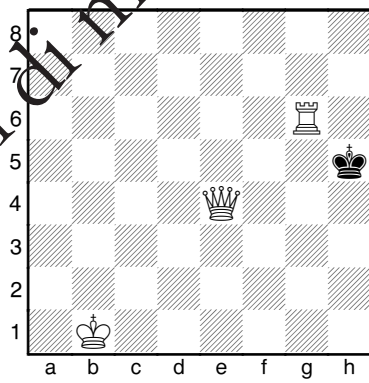
54



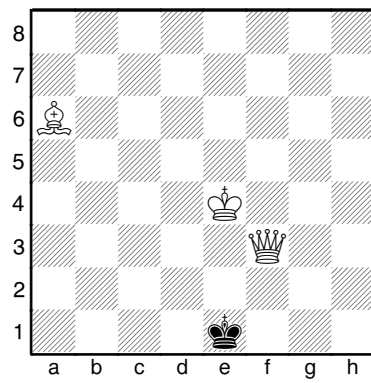
58



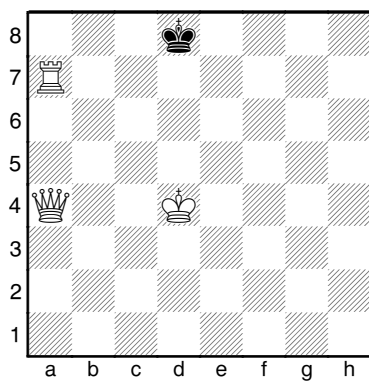
51



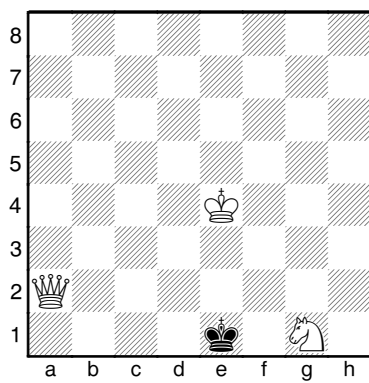
55



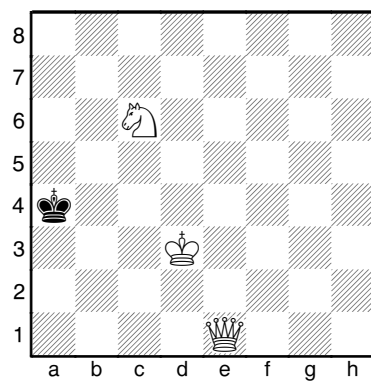
59



52



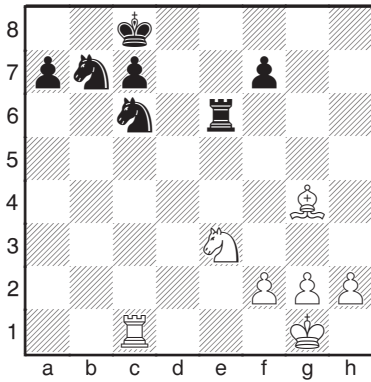
56



60

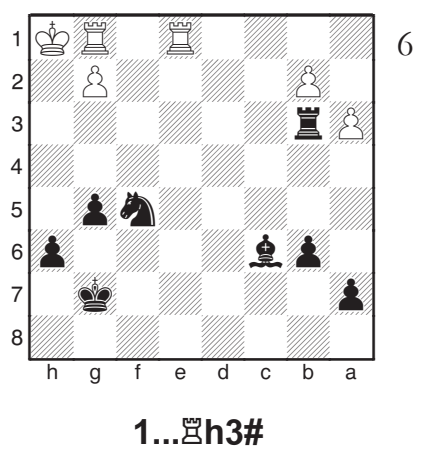
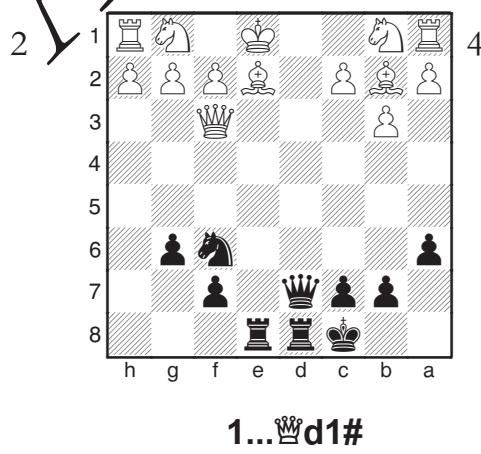
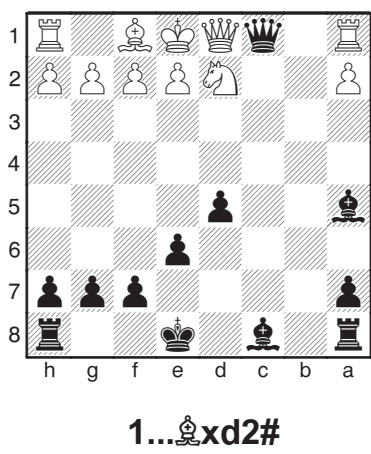
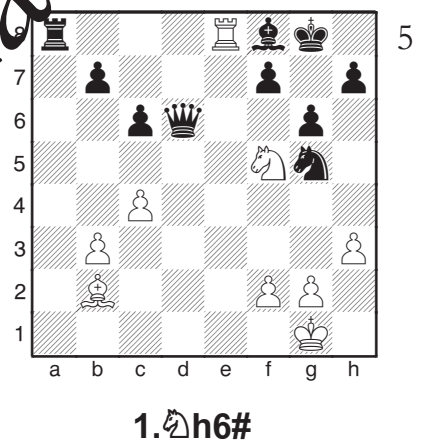
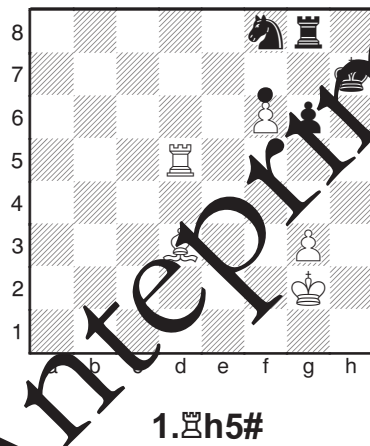
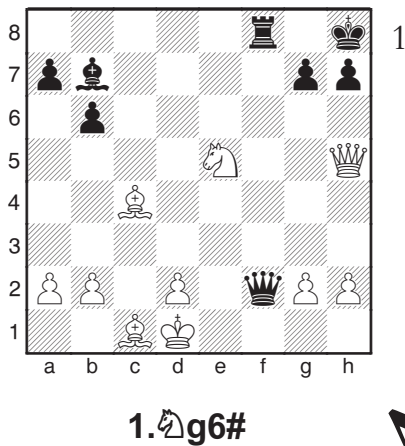
504 posizioni di matto in uno x 36 difese

Nel diagramma sottostante la mossa tocca al Bianco

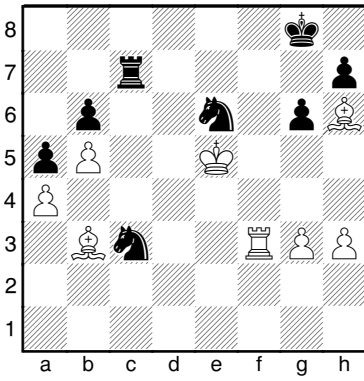


Dato che la Torre è inchiodata e lo sarà finché il Re (oppure l'Alfiere bianco) non si sposta dalla diagonale, possiamo prendercela comoda e trovare un'altra mossa utile. La Torre possiamo prenderla anche più tardi.

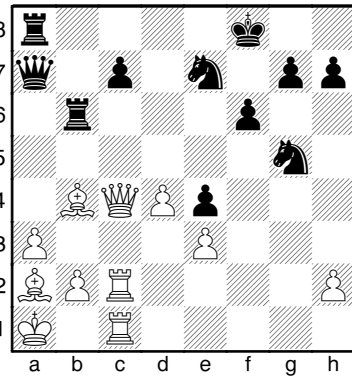
Essendo la Torre inchiodata **non difende** per esempio, il Cavallo in c6 anche se a prima vista non sembra. In un'inchiodatura assoluta il pezzo inchiodato non difende niente dato che non può muoversi. Il Bianco prende prima il Cavallo in c6 e poi la Torre inchiodata. Alcuni esempi di matto in uno, sfruttando l'inchiodatura del difensore.



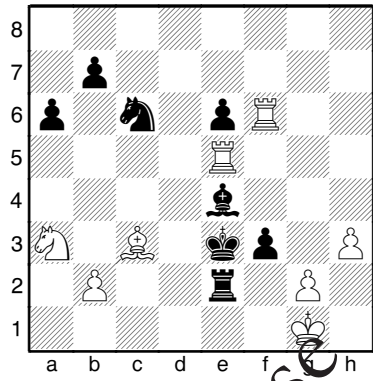
Trova un matto in una mossa.



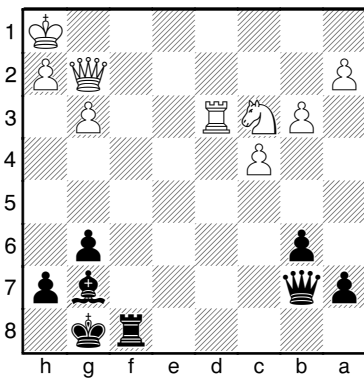
181



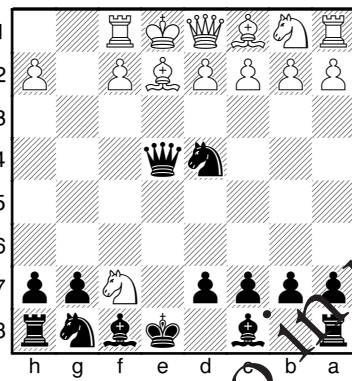
185



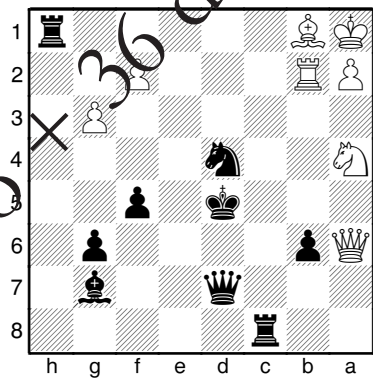
189



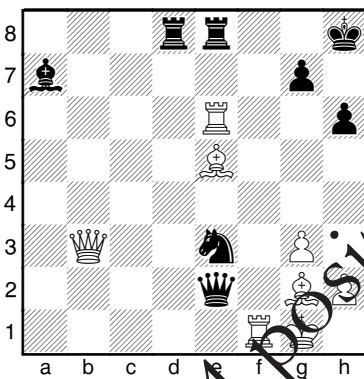
182



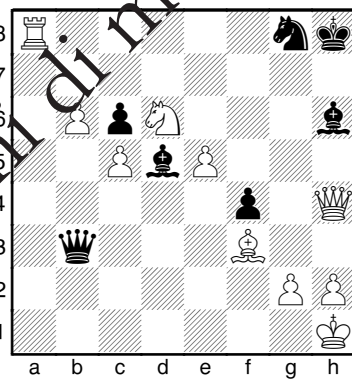
186



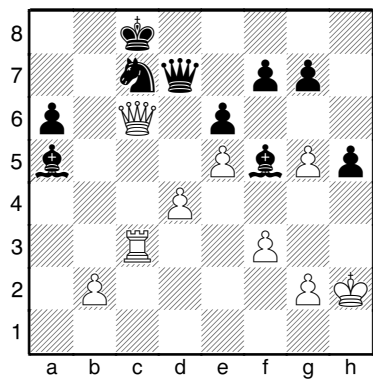
190



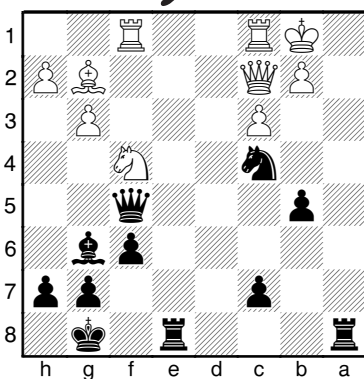
183



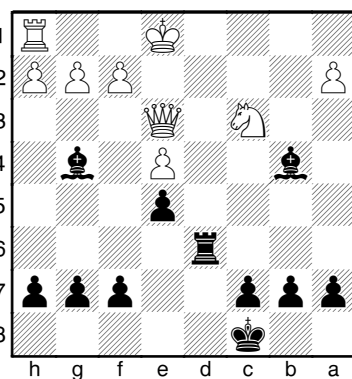
187



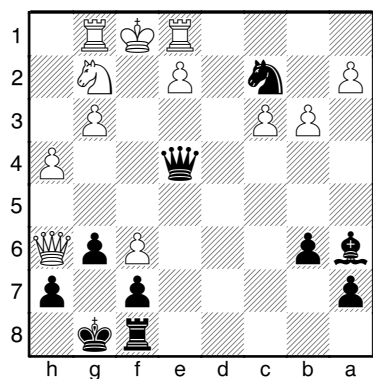
191



184



188



192



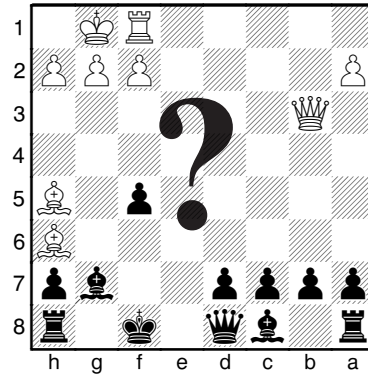
504 posizioni di matto in uno x 36 difese



# La difesa dallo scacco matto

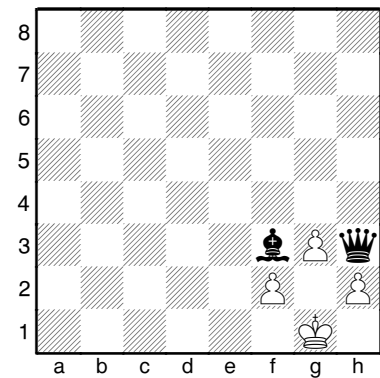
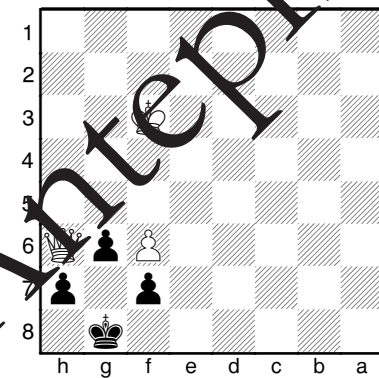
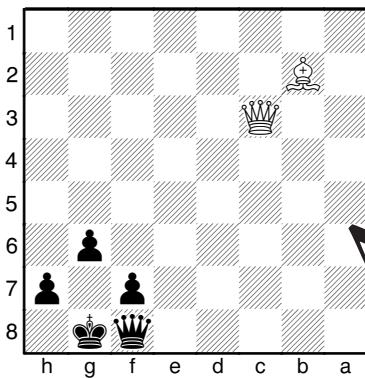
Quando l'avversario minaccia di darci scacco matto abbiamo alcuni possibili schemi di difesa.

## 1. Vedere la minaccia

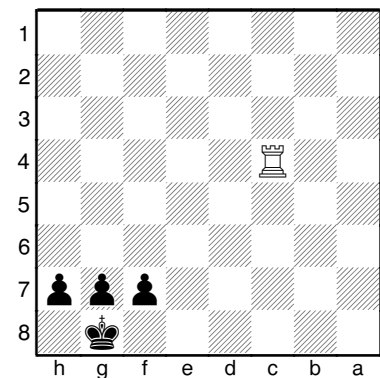
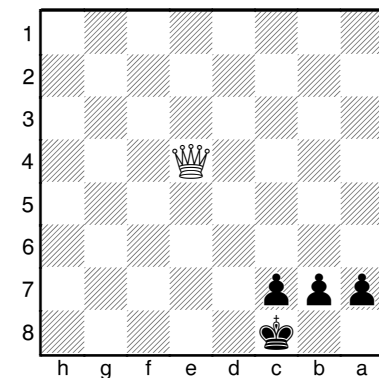
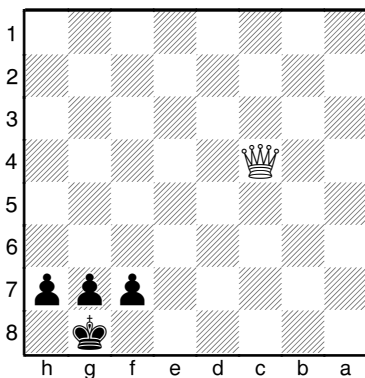


Se non vediamo la minaccia probabilmente non ci sarà difesa!

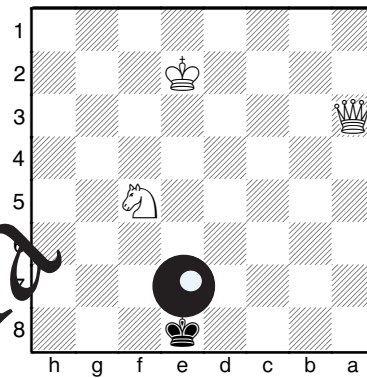
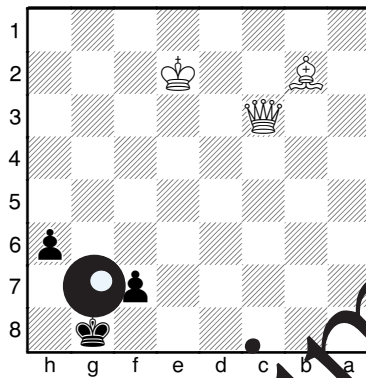
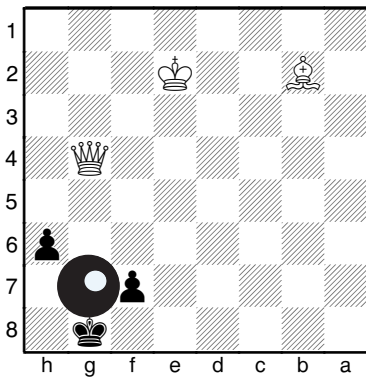
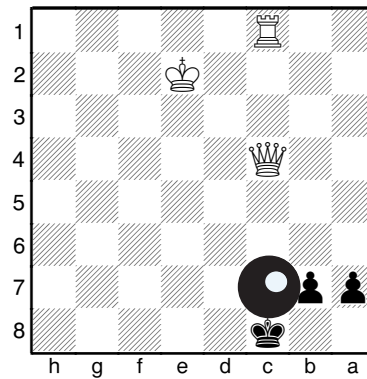
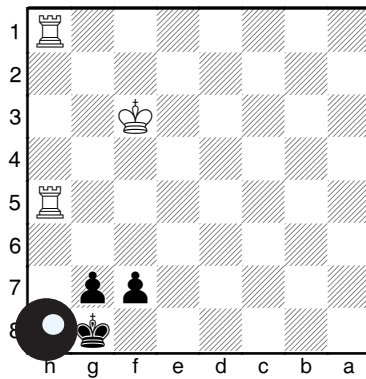
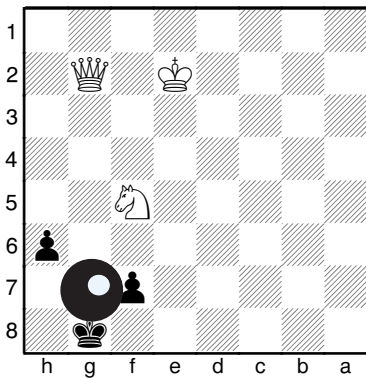
Quando le case di un colore, nella posizione difensiva del Re, sono deboli ci sono delle buone possibilità di creare minacce di matto. Vedi diagrammi sotto.



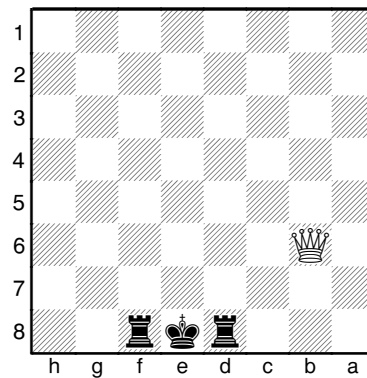
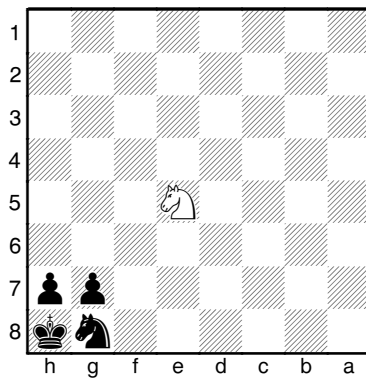
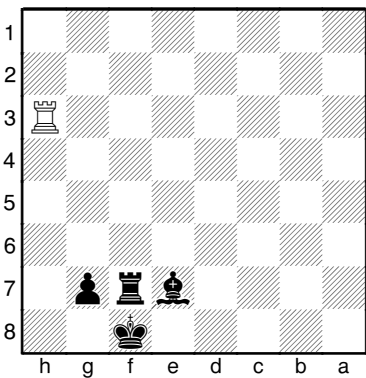
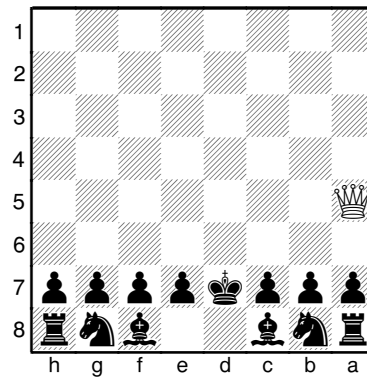
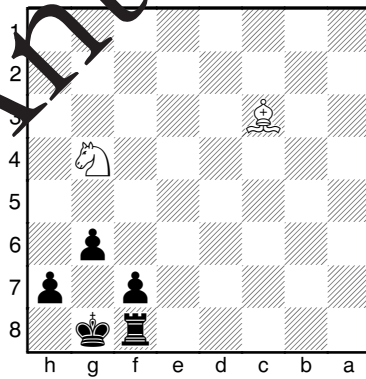
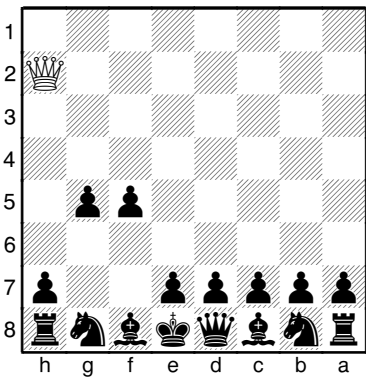
Quando l'ottava (prima traversa) non è difesa, ci sono buone probabilità di minacce di matto. Vedi diagrammi sotto.



Quando più pezzi (batteria) puntano verso il Re ci sono buone possibilità di creare minacce di matto. Vedi diagrammi sotto

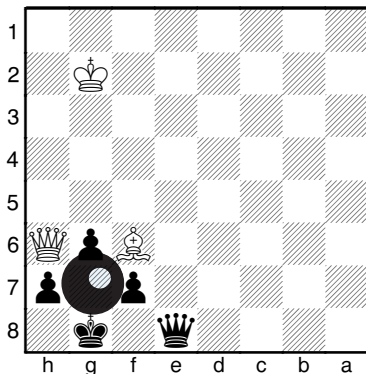


Quando i propri pezzi si ostacolano a vicenda e limitano i movimenti del Re ci sono buone possibilità di creare minacce di matto. Vedi diagrammi sotto

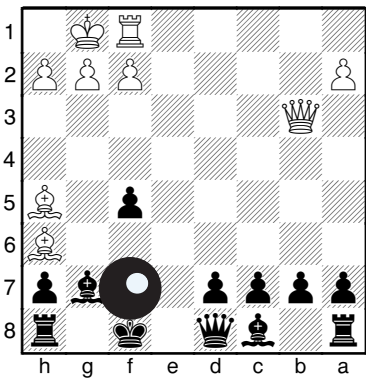


## 2. Difendere il punto focale.

Il **punto focale** è la casa dalla quale l'avversario dà scacco matto. (vedi il cerchio sotto)



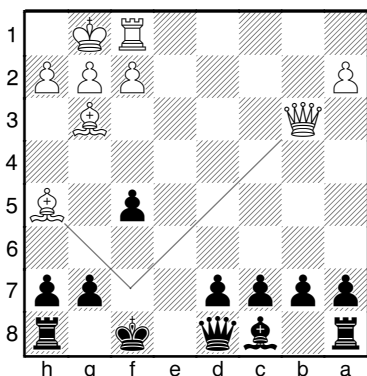
1...♔f8 difende il punto focale g7



Due sono le difese efficaci:

1...♔f6 oppure 1...♔e7 mentre 1...♔c8 non è efficace dato che si perde materiale dopo 1.♙xe8

## 3. Interporre un pezzo o chiudere la diagonale, la colonna o la traversa dalla quale l'avversario minaccia il matto.

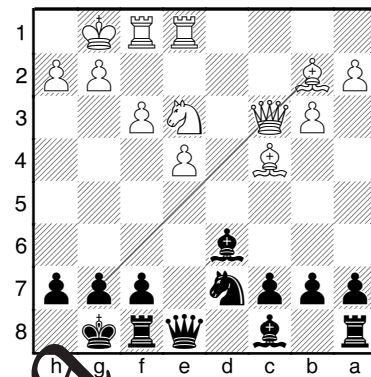


1...♔d5 in questo modo la Donna non vede più il punto focale.

1...g6 in questo modo l'Alfiere non difende più il punto focale.

Dovendo scegliere fra le due possibilità è meglio la prima perchè difende dal matto, influisce sul centro e libera l'Alfiere.

Mentre la seconda (1...g6) difende si dal matto immediato ma indebolisce parecchio la sicurezza del Re.



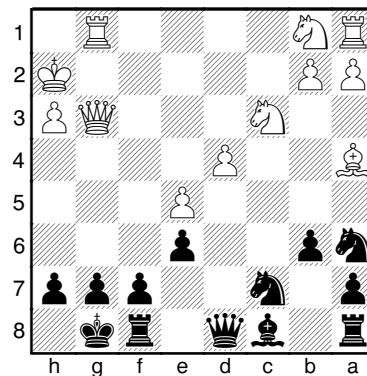
1...♙e5 interrompe la diagonale e scambia il pezzo (l'Alfiere) che supporta la minaccia di matto

1...♙e5 costringe il Bianco a scambiare le Donne, dato che 2.♔c2 perde un pedone con scacco 2...♙xh2+;

Non vanno bene:

1...♞e5?? interrompe sì la diagonale ma perde un pezzo dopo 2.f4 e il Cavallo non si può spostare per la minaccia di matto in g7;

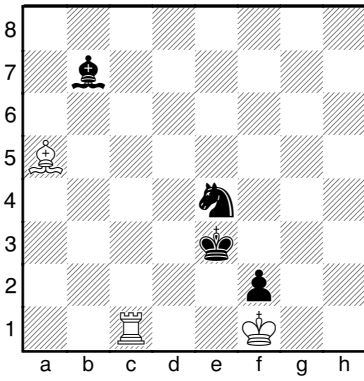
1...♞f6?? permette una forchetta 2.e5 e il Nero perde un Cavallo.



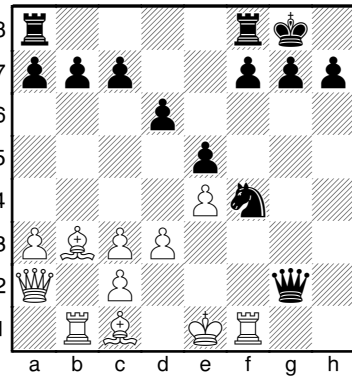
1...g6 interrompe la colonna

1...♞e8 per difendere il punto focale non va bene perchè dopo 2.♙xe8 si perde un pezzo e la minaccia rimane.

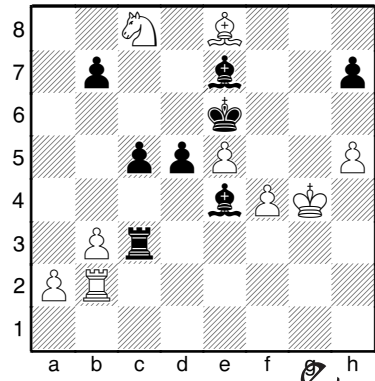
Trova la minaccia avversaria e una buona difesa



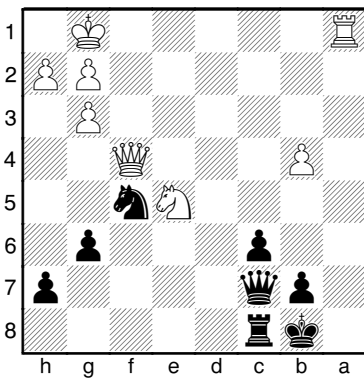
229



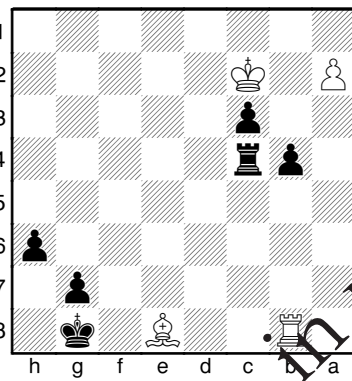
233



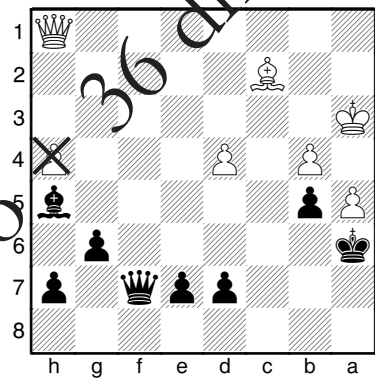
237



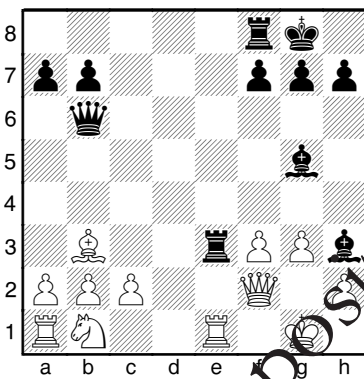
230



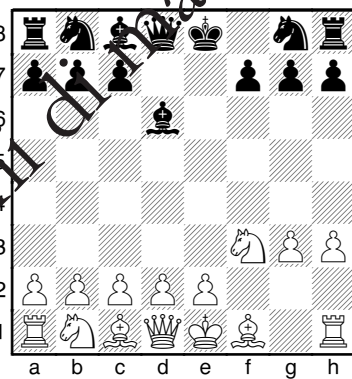
234



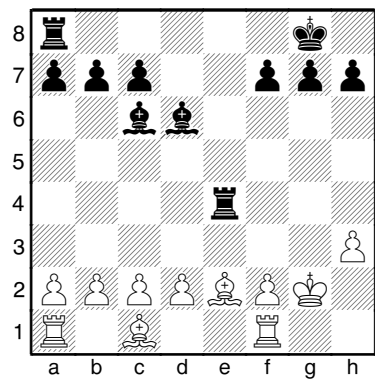
238



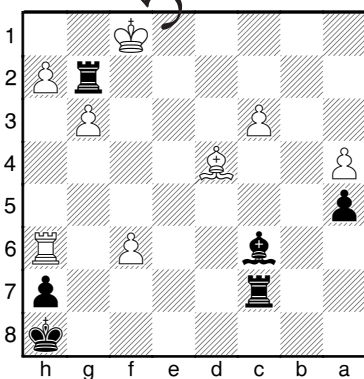
231



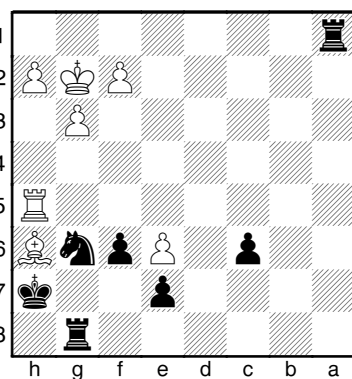
235



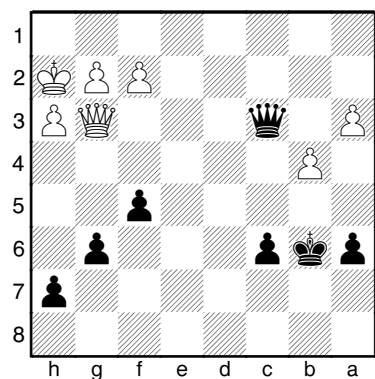
239



232



236



240



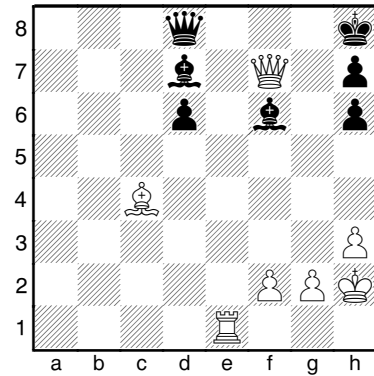
504 Posizioni di matto in uno X 36 difese

*Matto tramite gli schemi tattici della deviazione, eliminazione o adescamento del difensore.*

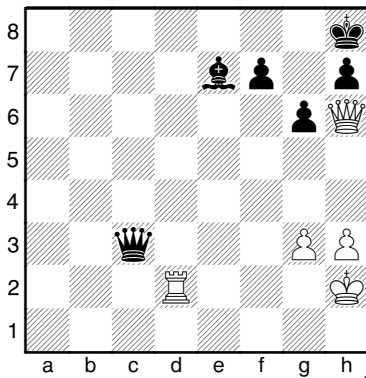
*La deviazione del difensore*

Deviamo un difensore che ci impedisce di mattare il Re avversario anche a costo di sacrifici materiali.. Non sempre gli schemi tattici sono puri, nel senso che la deviazione può generare altri schemi oppure un misto di schemi. Partiamo dal presupposto che se abbiamo intenzione di deviare un pezzo e raggiungiamo uno schema di adescamento o altri schemi lo elenchiamo sotto il capitolo di deviazione.

Ma vediamo alcuni esempi:

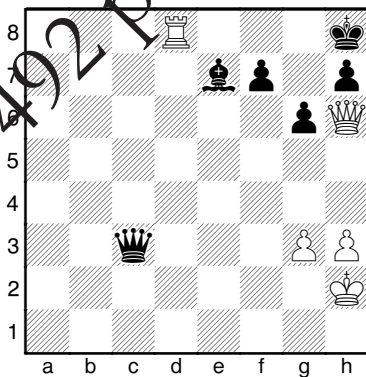


In questo caso la Donna nera difende la casa g8 da 1.♔g8# ma anche la casa f6 da 1.♖xf6#. Adesso tentiamo di deviare il difensore che in questo caso è la Donna, con:



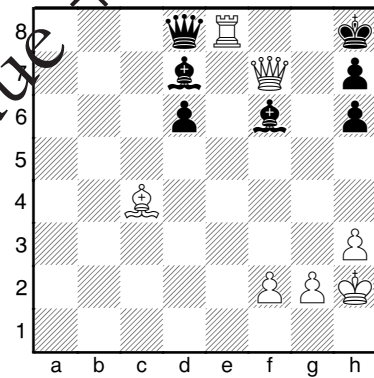
L'Alfiere difende la casa f8 contro il matto 1.♖f8+ ma anche la casa d8 dove la minaccia è 1.♗d8+. Adesso tentiamo di deviare il difensore con:

1.♗d8+

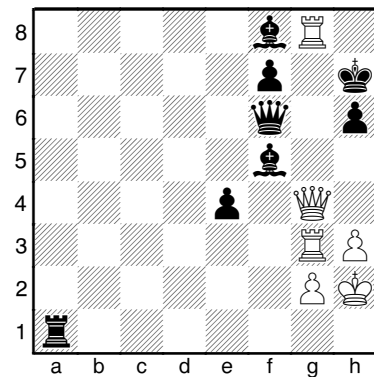


devia il difensore con scacco e il Nero non può difendere tutte due le case  
 1...♗xd8 2.♖f8# se invece  
 1...♗f8 il difensore è stato **adescato** su una casa dove sarà catturato. 2.♖xf8# o 2.♖xf8#

1.♗e8+

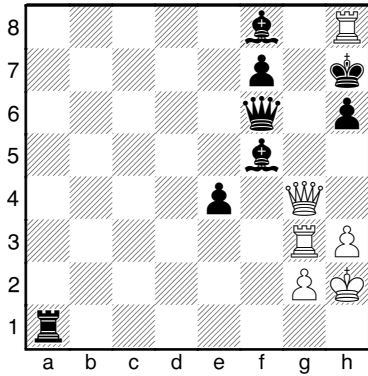


la Donna nera viene deviata se  
 1...♖xe8 ♖xf6# se invece  
 1...♗xe8 abbiamo adescato un pezzo avversario in una posizione sfavorevole dato che toglie il controllo della Donna su g8 e così  
 2.♗g8#.

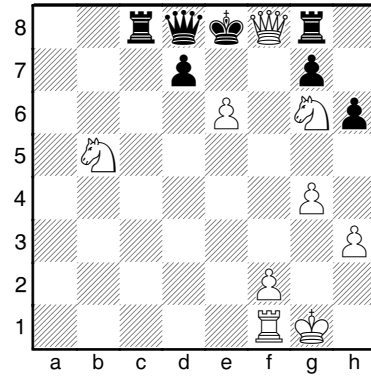


La Donna difende l'Alfiere contro la minaccia 1.♖xf5# vediamo se riusciamo a deviare il difensore (la Donna) con:

1. ♖h8+



1. ♕xf8+



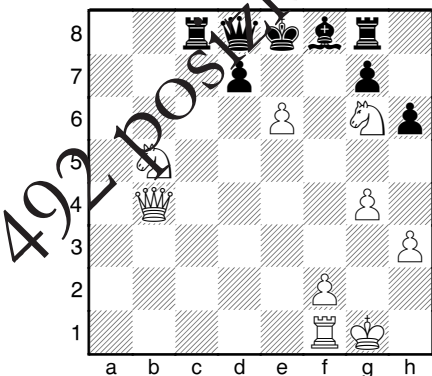
tenta di adescare la Donna e in contemporanea libera un punto focale (g8) per dare matto se 1... ♕xf8 2. ♖xf5# la Donna è stata deviata e se invece 1... ♖xh8 allora g8 non è più difesa e 2. ♕g8#

il difensore è stato eliminato ed ora dopo 1... ♖xf8 2. ♖d6#

### L'eliminazione del difensore

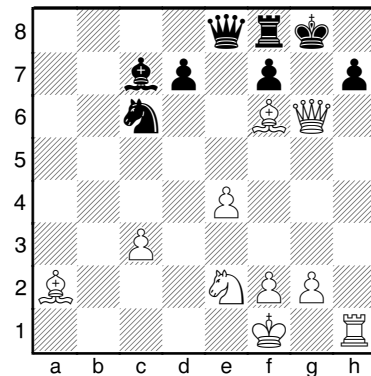
Eliminiamo un difensore catturandolo anche a costo di sacrifici materiali. Ma attenzione con i sacrifici! Bisogna calcolare bene le possibili difese dell'avversario prima di sacrificare materiale. Ma vediamo alcuni esempi:

Se potessimo saltare il pedone in h7 e portare direttamente la Torre in h8 avremmo mattato il Re nero, se non ci fosse ancora il Cavallo che difende h8. Da notare il fatto che il pedone f7 è inchiodato (anche questo è uno schema tattico tipico). Abbiamo allora due difensori da eliminare. Per essere più precisi uno da eliminare e uno da deviare. Vediamo cosa si può raggiungere con un sacrificio di Donna.



L'Alfiere in f8 difende la casa d6 dalla minaccia 1. ♖d6# vediamo se riusciamo ad eliminare il difensore con un sacrificio di Donna, calcolando bene che le cose vadano per il verso giusto.

1. ♕xg6+



un difensore eliminato 1... ♖xg6 e uno deviato 2. ♖h8#