

L'opposizione nel finale

Author : Scacchi Insorgenti

Date : 12 maggio 2015



Per **opposizione**, in senso scacchistico, si intende la posizione dei due re uno di fronte all'altro ad un passo di distanza.

A voler essere precisi, dicesi che un Re è in **opposizione** al Re avversario se si trova sulla stessa linea (colonna, traversa o diagonale) di quest'ultimo, se è separato da un numero dispari di case e se la mossa è dell'avversario (vedi figure).

opposizione frontale

opposizione laterale

opposizione diagonale

opposizione lontana

Sarà capitato a tutti di vedere una scacchiera magnetica, tuttavia all'opposto di quanto avviene nel magnetismo l'**opposizione** non è un concetto simmetrico, uno solo dei due giocatori può avere l'**opposizione**, per averla infatti è anche necessario che la mossa sia dell'avversario, inoltre se nel mondo del magnetismo i poli opposti si attraggono, negli scacchi avviene l'opposto, i Re in **opposizione** impediscono reciprocamente l'avanzata del Re opposto, il bianco impedisce al nero di avanzare e viceversa. Possiamo dunque a buon titolo affermare che i pezzi magnetici rispondono alle leggi della fisica ma non a quelle degli scacchi!

Non potendo avanzare perché bloccato dall'avversario, il povero Re è spesso essere costretto a fare un'altra mossa e quindi a **perdere l'opposizione**, **perdendo l'opposizione** spesso **perde** anche lo spazio necessario per non **perdere**, si capirà quindi che il Re senza **opposizione** si vede **perso** e abbandona la partita.

L'importanza strategica dell'**opposizione** risulta molto chiara nel finale base di pedone, ovviamente per vincere questa partita sarà necessario [promuovere](#) il pedone, ma per farlo serve l'opposizione!

posizione iniziale Re e pedone contro Re

Se il tratto è al nero (e quindi il bianco ha l'opposizione) il Re sarà costretto a muovere in d7 o f7 (nel finale bisogna evitare il più a lungo possibile di arrivare con le spalle a bordo scacchiera) lasciando la possibilità al bianco di avanzare in f6 (nel caso di Re in d7) o d6 (nel caso di Re in f7), a quel punto il nero non sarà più in grado di impedire che il bianco raggiunga la casa f7 (o d7) dalla quale potrà scortare il proprio pedone fino alla casa di [promozione](#). Ad esempio partendo dalla posizione iniziale: 1) .., Rd7 2) Rf6, Re8 3) Re6, Rd8 4) Rf7, Rd7 5) e5.. con la seguente posizione

Al contrario, se il tratto è al bianco ed è il nero ad avere l'opposizione a Re in d5 seguirà Re in d7 e a Re in f5 seguirà Re in f7, il bianco non potrà mai avanzare e raggiungere quindi le case necessarie a permettere al proprio pedone di trasformarsi in Regina.

Bianco muove e vince

La soluzione del numero precedente