

FINALI DI CAVALLO

Per essere concreti è opportuno quindi evitare di impelagarsi in tentativi di studio sistematico, certi che solo la conoscenza di poche, ma fondamentali regole e un'eccellente capacità di calcolo della posizione possano ottenere i migliori risultati pratici. Risulta evidente che tanto più il giocatore è carente tatticamente e meno le regole servono! Vediamo le regole generali.

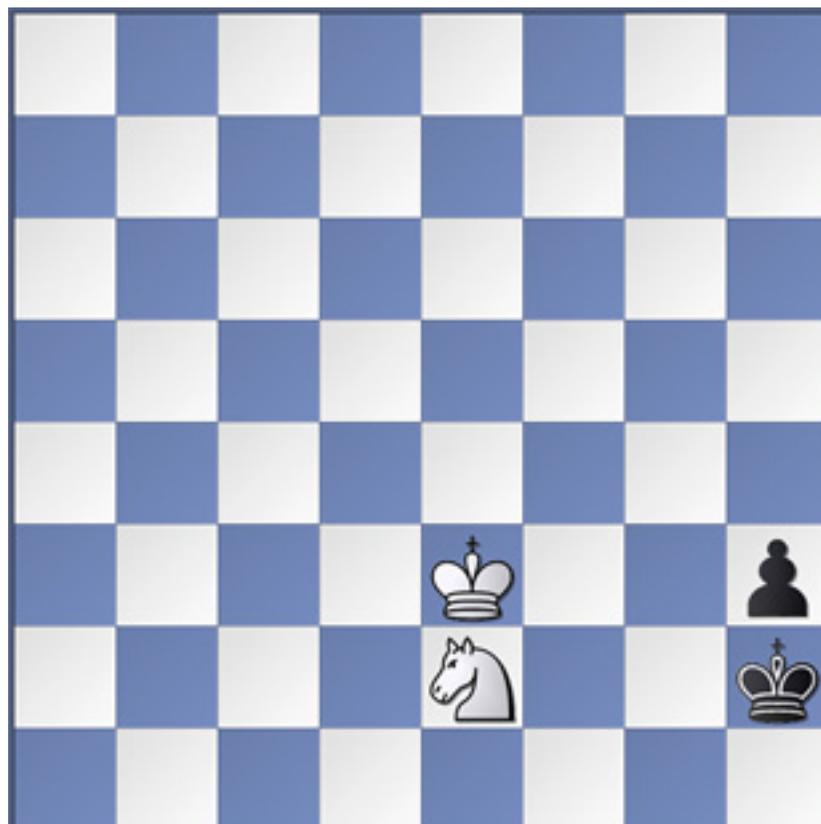
1. Il Cavallo non sa effettuare triangolazioni, cioè non riesce a perdere un tempo per cedere la mossa all'avversario.
2. Un Cavallo in ottava non ferma il pedone in settima che lo attacca.
3. Il Cavallo lotta più difficilmente contro un pedone di Torre (perché non ha spazio di manovra; il Cavallo in settima non ferma un pedone di Torre in sesta. Rispetto alla regola 2, il pedone ha "guadagnato" una traversa).
4. La forchetta a Re e pedone avversario è un valido strumento tattico.
5. Lo scacco al Re è un modo di spostare utilmente il Cavallo, per esempio avvicinandolo a un pedone.
6. Il Re riesce a limitare il Cavallo avversario mantenendosi alla distanza di due case verticalmente o orizzontalmente o di una casa in diagonale.
7. Il sacrificio di deviazione del Cavallo è strumento tipico per allontanare il Cavallo avversario.
8. Il Cavallo attacca più facilmente i pedoni se questi avanzano dalle loro case di partenza (li attacca anche da dietro).

Queste regole risultano particolarmente utili quando si è in ristrettezza di tempo e il gioco si fa intuitivo. Vediamo ora la loro integrazione con casi particolari.

Finali di Cavallo contro pedoni

Cavallo forte – Il Cavallo non è in grado di dare matto da solo, ma la presenza di pedoni avversari rende il matto possibile *se il Re avversario è confinato sulla colonna h davanti a un suo pedone di Torre*. Il procedimento consiste nel fare in modo che l'avversario esaurisca le spinte di pedone (o di pedoni) e poi sia costretto a spingere il pedone h fino a chiudere il Re nell'angolo dove sarà mattato.

Fra i tanti esempi in letteratura, si consideri questo studio di Troitsky (1906):

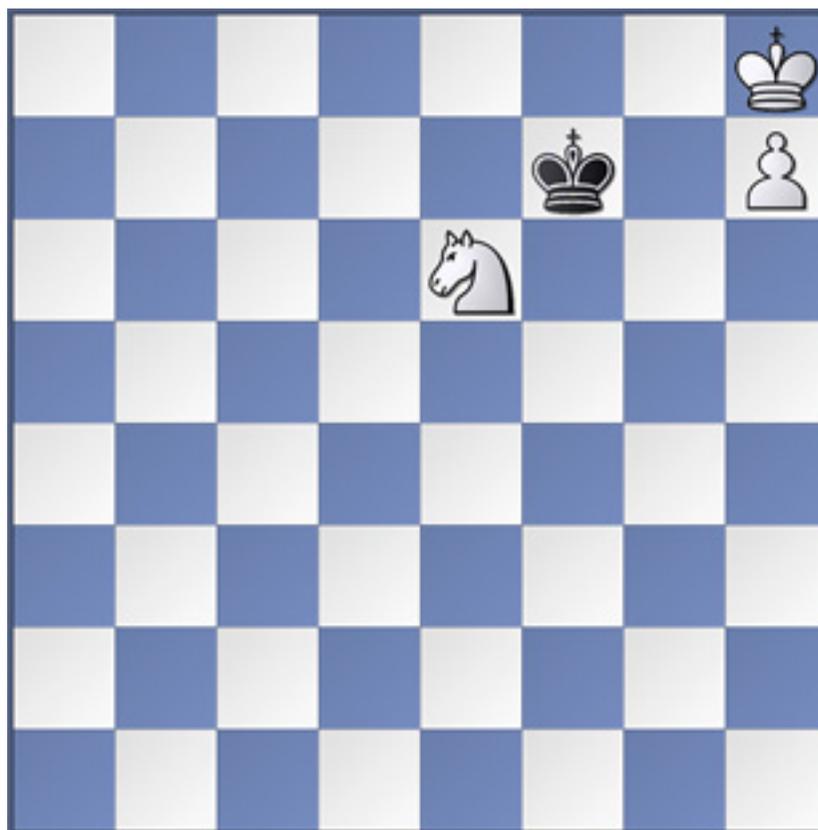


B

Il Cavallo può dare matto al Re in h1 da f2 o da g3. Però, quando il Re è in h1, deve forzare la spinta del pedone e quindi essere in g4 (se matta in f2, ma allora il Re bianco deve essere in f1) oppure in f1 (se matta in g3 con il Re bianco in f2). Con un po' di analisi, è facile convincersi che la prima strada non è possibile, mentre la seconda sì:
1.Rf3 Rh1 2.Rf2 Rh2 3.Cc3 (è possibile anche il percorso d4-f5-e3-f1) Rh1 4.Ce4 Rh2 5.Cd2 Rh1 6.Cf1 h2 7.Cg3#.

Nel caso di *Cavallo e pedone contro il Re solo*, la parte debole può sperare di salvarsi solo se:

a) il Re chiude il Re forte nell'angolo. Può sperare di farlo se il Re forte vi è chiuso da un suo pedone giunto in settima e se il Re debole può muoversi continuamente sulle due case in faccia a Re e pedone avversari:

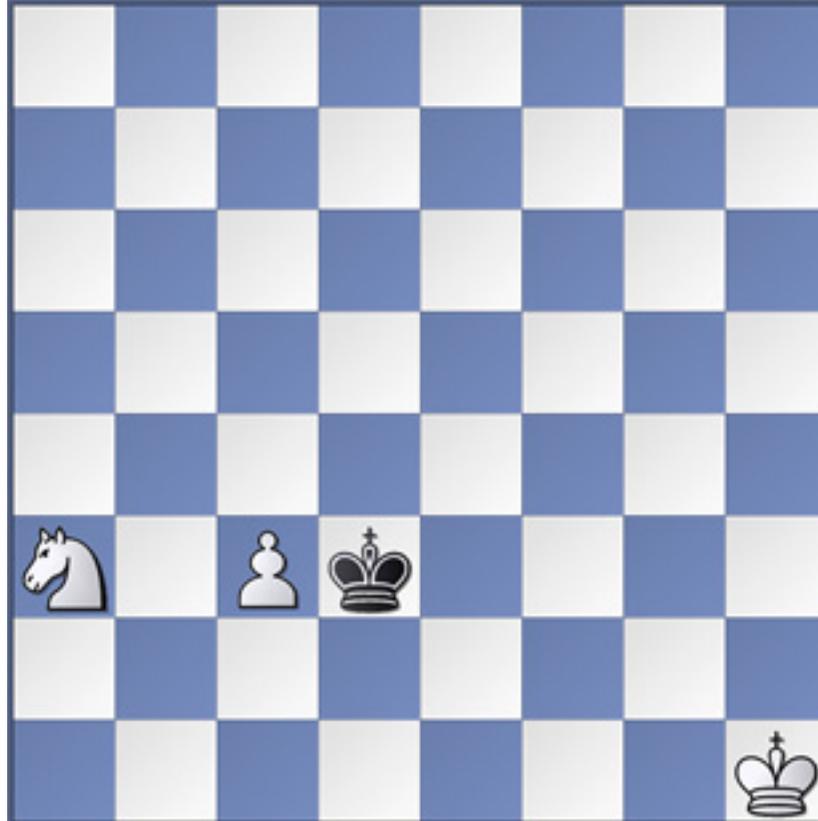


B

In questa posizione, se tocca al Nero perde, se tocca al Bianco è patta perché il Re nero continuerà a caracollare fra f8 e f7.

b) Il Re si chiude nell'angolo con una condizione pedonale favorevole (che limita cioè la mobilità del Re dall'angolo): la parte debole gioca per lo stallo.

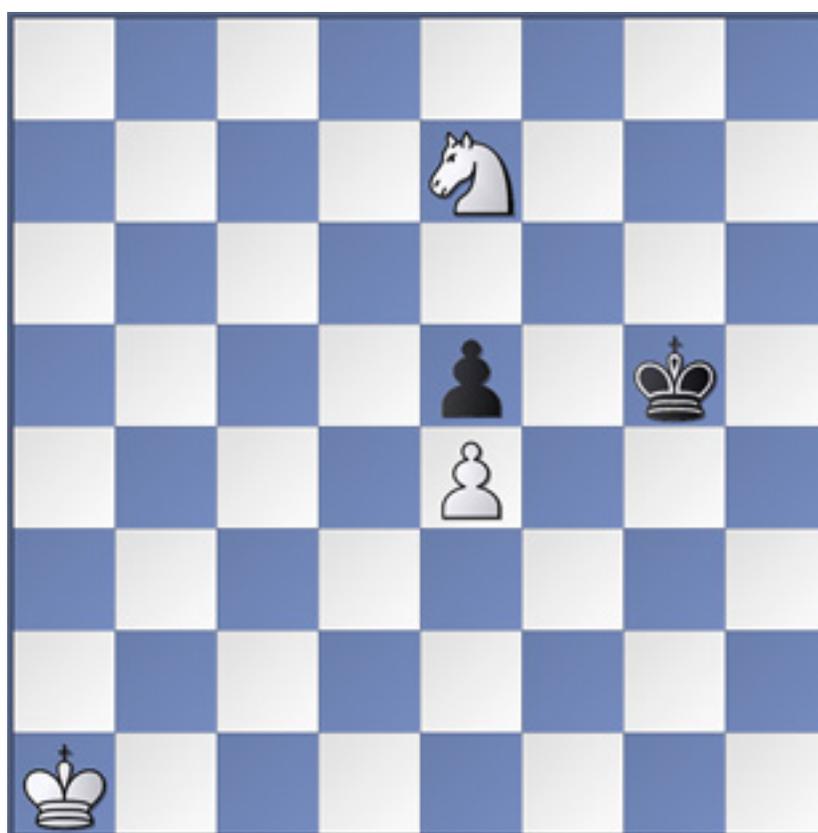
Si deve notare che, se il Cavallo difende il pedone da dietro, non può essere catturato perché il pedone andrebbe a promozione; in tal modo il Re della parte forte ha tutto il tempo di avvicinarsi. Quindi, in questa posizione:



B

vanno bene sia 1.c4 sia 1.Cb1 che difendono il pedone da dietro, ma non 1.Cb5?? Rc4=.

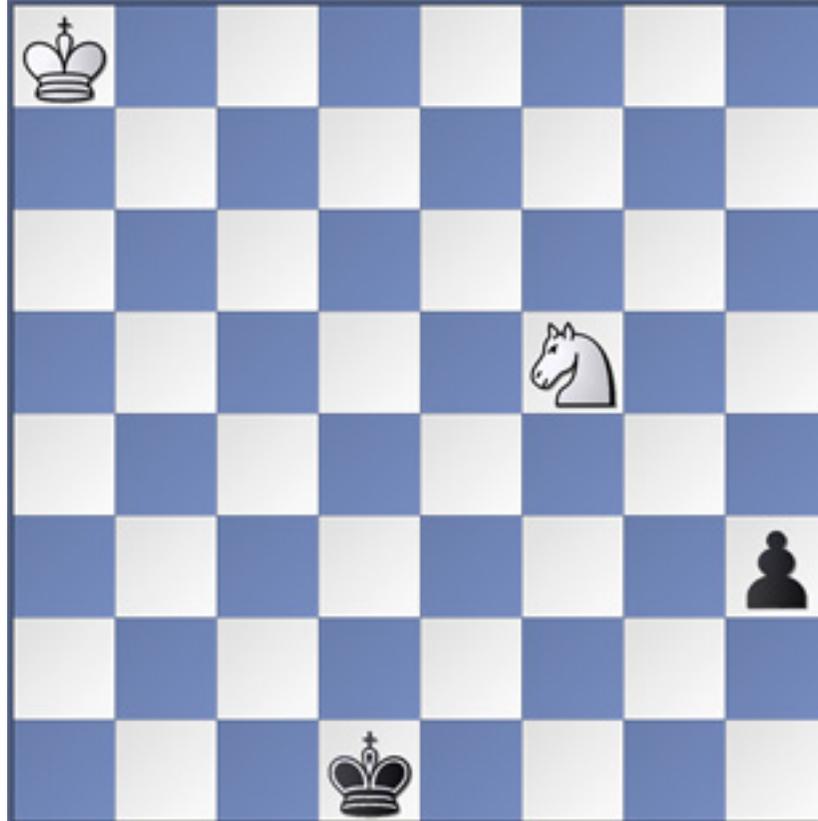
Interessante il caso in cui la parte debole possieda un pedone. Si nota facilmente che in caso di pedoni bloccati il Cavallo difende facilmente i pedoni (per cui la parte debole, se può, deve evitare di spingere il pedone con blocco!):



B

1.Cd5 Rg4 2.Rb2 Rf3 3.Cf6 e il Bianco ha tutto il tempo di avvicinare il Re.

Cavallo debole – Le regole 2 e 3 evidenziano che il Cavallo può anche soccombere davanti a un pedone, soprattutto se non è aiutato dal suo Re. Per esempio nel caso del pedone di Torre, *il Cavallo ferma il pedone se non ha oltrepassato la sesta traversa* (se è arrivato in settima dipende dalla posizione dei Re), quindi deve puntare al controllo della casa in settima (non a quella in ottava!). Questo un esempio fornito da Dvoretzky:



B

1.Ce3+ (1.Cg3? h2 2.Rb7 Re1 3.Rc6 Rf2 e vince) 1...Re2 2.Cg4 Rf3 3.Ch2+ Rg2 4.Cg4 Rg3 5.Ce3 Rf3 6.Cf1 ecc.

Si noti che il Cavallo aggredisce sempre il pedone alle spalle e non frontalmente; questo vale anche per pedoni non avanzati (regola 8).

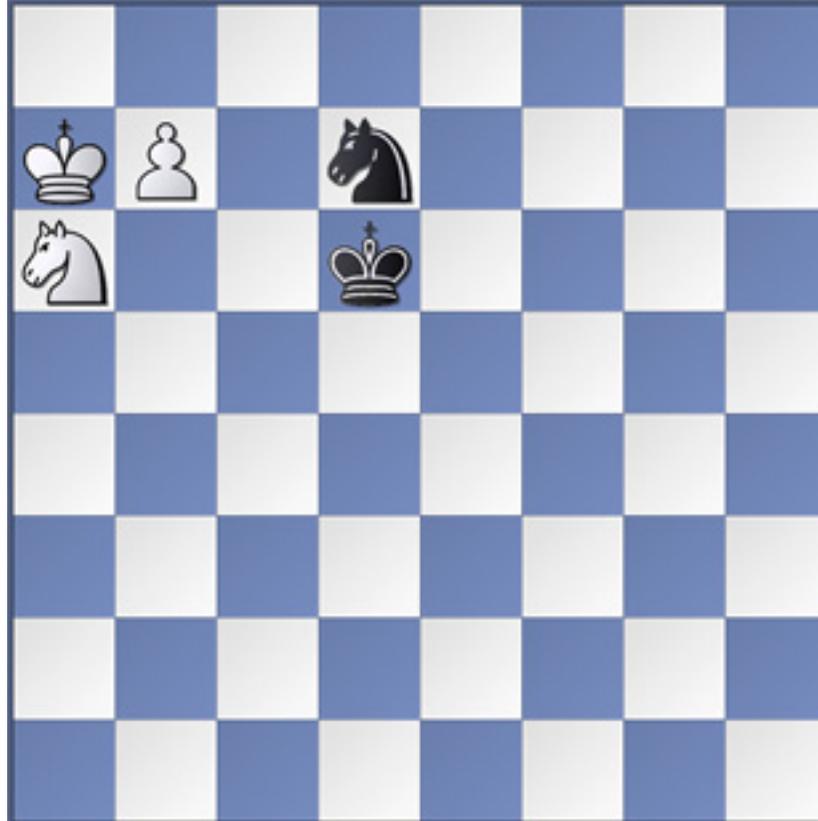
Negli altri casi il Cavallo debole potrà fermare il pedone (senza l'aiuto del suo Re) usando soprattutto le regole 4 e 5.

Nel caso i pedoni aumentino, la lotta del Cavallo diventa sempre più difficile, soprattutto se sono avanzati e/o distanziati da più di una colonna.

Finali di Cavalli e pedoni

In questi finali anche la parte debole ha un Cavallo.

Se la situazione è C+P contro C, in genere il risultato è la patta perché è difficile evitare il sacrificio del Cavallo sul pedone (erigendo una barriera alla zona di avanzata del pedone), ma la parte debole deve stare molto attenta alla regola 7: la parte forte devia il Cavallo avversario sacrificando il proprio e liberando la strada al pedone. Tale strategia è sempre vincente se il pedone è arrivato in settima. Ecco uno studio di Kling (1867):



B

1.Cb4 Rc5 2.Cd3+ Rd5 3.Cf4+ Rc6 4.Cg6 Rd5 5.Cf8 (prima deviazione) Ce5 6.Rb6 (il Bianco migliora la posizione del Re) Cc6 7.Cd7 Rd6 8.Ce5 (il Bianco propone il cambio dei Cavalli, visto che il finale di pedone è banalmente vinto) Cb8 9.Ra7 Rc7 10.Cc4 Cc6+ 11.Ra8 Cb8 12.Cb6 Ca6 13.Cd5+Rc6 14.Cb4+ (la deviazione finale) e vince.

Regola di Botvinnik – Più i pedoni aumentano e meno si può inquadrare il tutto in uno studio sistematico. Vale la regola di Botvinnik: *un finale di Cavallo è un finale di pedoni*, cioè i principi validi per i finali di pedoni valgono anche per quelli di Cavallo. Poi conta il calcolo!

A riprova di ciò, si può proprio citare il manuale di Dvoretzky nel quale l'autore ci dice che "le posizioni con 4 pedoni contro 3 sono considerate vinte dalla teoria" e che diminuendo il numero dei pedoni (3 contro 2 o 2 contro 1) aumentano le possibilità di salvarsi. Dvoretzky cita uno studio di Fine (1941) che mostra in modo molto complicato l'asserto. Poi mostra un finale giocato in maniera pessima proprio da Fine (1949), a riprova del fatto che a tavolino non si ha il tempo necessario per analizzare le finezze di finali molto complessi.