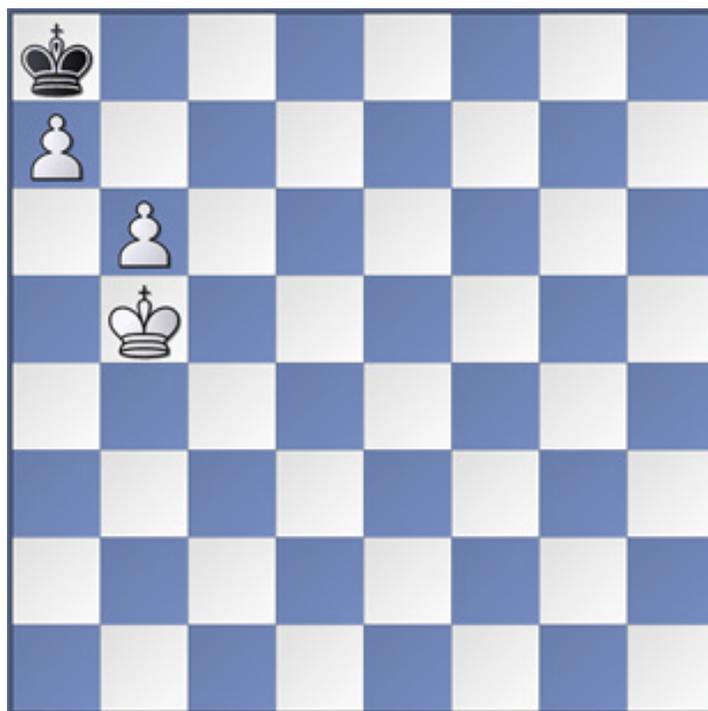


FINALI DI SOLI PEDONI:

R+2PP vs R

Salvo rarissimi casi di patta in cui il Re debole riesce a mettersi in stallo (per esempio due pedoni doppiati possono essere equivalenti a uno solo se il Re debole li fronteggia sull'ultima traversa) o a chiudere il Re forte, due pedoni contro il Re vincono sempre. Il caso comune che si deve tenere a mente è rappresentato nel prossimo diagramma dove una mossa avventata del Re bianco metterebbe quello nero in stallo:



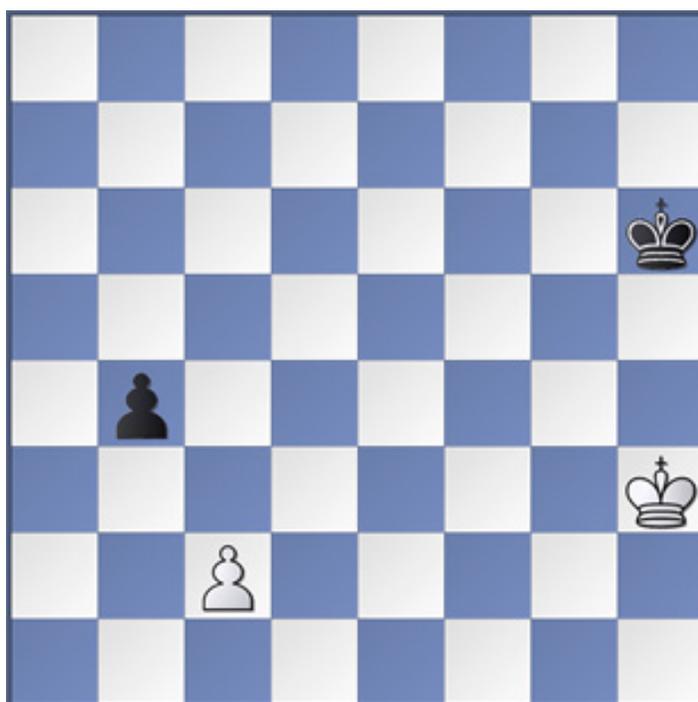
B

Il Bianco vince sacrificando un pedone: 1. Rc5 Rb7 2.a8D+ Rza8 3.Rc6 Rb8 4.b7 Ra7 5.Rc7 e vince.

R+P vs R+P

Se i pedoni sono *contrapposti*, bastano le regole delle geometrie del Re e del pedone.

Se i pedoni sono *su colonne contigue*, in genere, se i Re sono vicini la patta è il risultato scontato. Se un Re è distante, la sua salvezza consiste nel lasciare il proprio pedone, ma alla cattura trovarsi in una situazione di patta di R+P vs R. Ecco un esempio (Bianchetti, 1925):



B

Il Bianco deve tener conto del fatto che quando prenderà il pedone, la posizione del suo Re deve essere vincente nel finale R+P vs R che si determinerà: 1.Rh4 (1.Rg4?? Rg6 2.Rf4 Rf6 3.Re4 Re6 4.Rd4 b3! 5.cxb3 Rd6 6.Rc4 Rc6) 1...Rg6 2.Rg4 Rf6 3.Rf4 Re6 4.Re4 Rd6 5.Rd4 e vince perché il Bianco ha l'opposizione.

Se i pedoni sono distanti, anche in questo caso valgono le regole sulle geometrie del Re e del pedone, ma la difficoltà sta nello scegliere quale usare e sulla priorità di una regola sull'altra. Come esempio si veda il celeberrimo studio di Réti trattato nella geometria del Re.

R+2PP vs. R+P

Ci sono posizioni che sono gestite dalle geometrie. Per esempio si veda il caso dei "pedoni uniti contrapposti uno contro due in diagonale avanzata" nel paragrafo sul pedone passato protetto (Dedre, 1921) oppure quello dei "pedoni uniti contrapposti uno contro due in diagonale arretrata" (Drtina, 1907) nel paragrafo sull'**opposizione e la conquista della casa critica del pedone arretrato**. Le posizioni gestibili con le geometrie diventano sempre più rare perché i gradi di libertà del sistema (mosse dei pedoni e dei Re) aumentano; alcune di quelle ingestibili si possono gestire con il metodo delle **approssimazioni successive**.

In altri casi ancora più complessi nei vecchi testi ante-computer le soluzioni sbagliate o approssimative si sprecano, a dimostrazione che a tavolino sarebbe quasi impossibile trovare le mosse giuste, a meno di non essere a livelli di gioco stratosferici. Anche testi più moderni come quello di Dvoretzky non rinunciano alla tentazione di riportare finali molto complessi che richiedono una competenza da Grande Maestro per essere memorizzati e adattati a situazioni pratiche. Per esempio in due paragrafi Dvoretzky studia la configurazione pedone h contro pedone g oppure f. L'unica cosa che può emergere chiaramente dallo studio è che la parte forte è avvantaggiata dall'aver il pedone h sulla seconda casa perché può scegliere se spingerlo di un passo o di due!

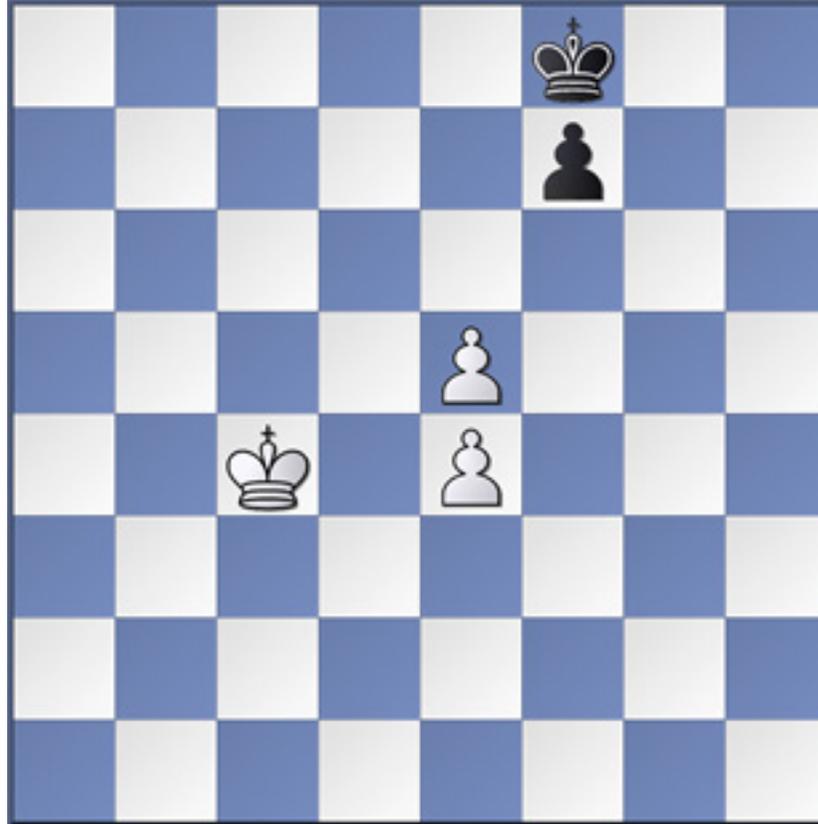
Vale quindi la pena di studiare solo configurazioni da un lato comuni e dall'altro riconducibili a nuove semplici regole.

Pedoni doppiati contrapposti – In genere aiutano l'attaccante (soprattutto se uno dei due pedoni è mobile) perché controllano altre due case. In questo studio di Prokop (1925) l'idea del Bianco è di passare dalla parte dove non c'è il Re nero, tenendo conto del fatto che questo non può avvicinarsi ai pedoni se non facendo un ampio giro:

B

1.Rd3 Rd8 2.Re4 (altrimenti 2...Rc7 con facile patta) 2...Re8 3.Re3; ora il Nero è in zugzwang e il Bianco entrerà dalla parte opposta a dove si muove il Nero: 3...Rd8 4.Rf4 Re8 5.Rg5 Rf8 6.Rh6 Rg8 7.Rg6 e il pedone nero cade.

Pedoni doppiati contigui – Un trucco da tenere a mente è quello di sacrificare un pedone facendo avanzare quello avversario in modo da catturarlo perché si entra su una sua casa critica. Si veda questo studio di Crum (1913):

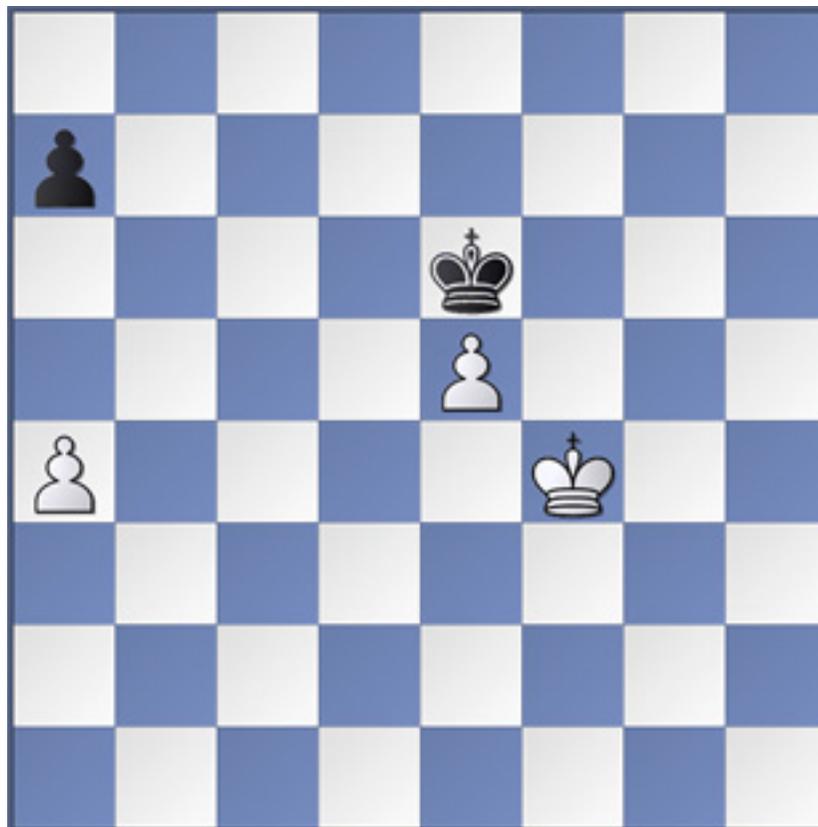


B

1.e6! fxe6 2.e5 Re7 3.Rc5 Rd7 4.Rb6 e vince.

Due pedoni di Torre e uno sul lato opposto – Appare subito ovvio che la parte debole deve eliminare il pedone lontano e poi deve spostarsi sul lato opposto dove la parte forte ha catturato il pedone di Torre e ora minaccia di promuovere il suo.

Si parta dal diagramma:



B

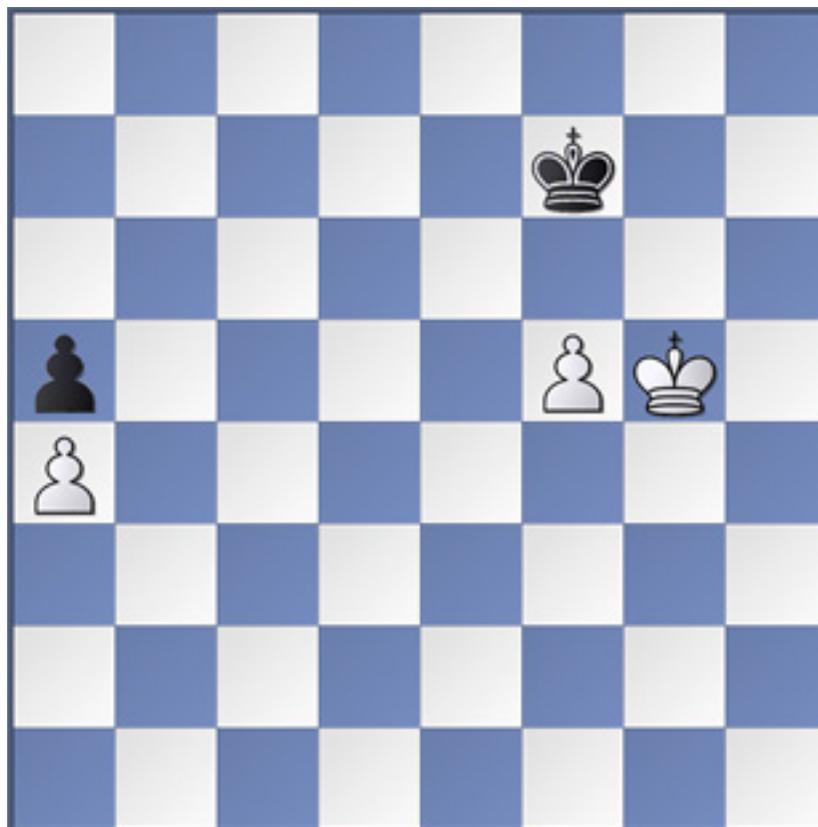
Il Bianco per esempio vince con:

1.a5 Re7 2.Re4 Re6 3.Rd4 Re7 4.Rd5 Rd7 5.e6+ Re7 6.a6 Re8 7.Rc6 Re7 8.Rb7 Rxe6 9.Ra7 e vince.

Dvoretzky ha generalizzato le due regole che **Bahr** enunciò nel 1936.

REGOLA 1 – Se il pedone di Torre del giocatore in vantaggio ha superato la quarta traversa, si vince in ogni caso.

Per definire la regola 2 è necessario definire la *posizione normale*. Secondo Dvoretzky è questa:



B

Cioè:

i due pedoni di Torre si bloccano sulla linea mediana della scacchiera

il pedone passato si trova o ha già superato la diagonale h3-c8

il Re forte si trova a lato del pedone.

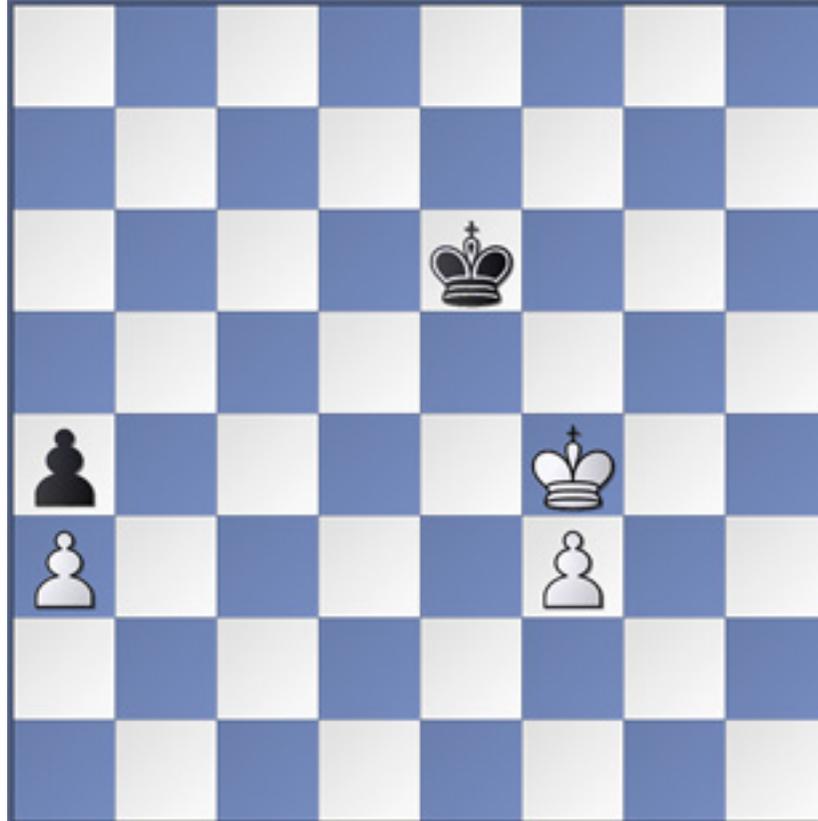
La posizione normale è patta.

REGOLA 2 – Si contano i tempi rispetto alla posizione normale:

- posizione del pedone passato – Ogni casa sotto la diagonale h3-c8 dà un tempo di vantaggio alla parte forte.
- Posizione dei due pedoni – Ogni casa sotto la linea mediana costa un tempo alla parte forte.
- Posizione del Re – Se il Re forte è davanti al pedone guadagna un tempo; tale guadagno non c'è se il Re debole fronteggia il Re sulla colonna di Torre, il pedone passato è di Torre e ha già mosso dalla prima casa.

Si contano i tempi e, se sono favorevoli alla parte forte, questa vince.

Si veda il diagramma:



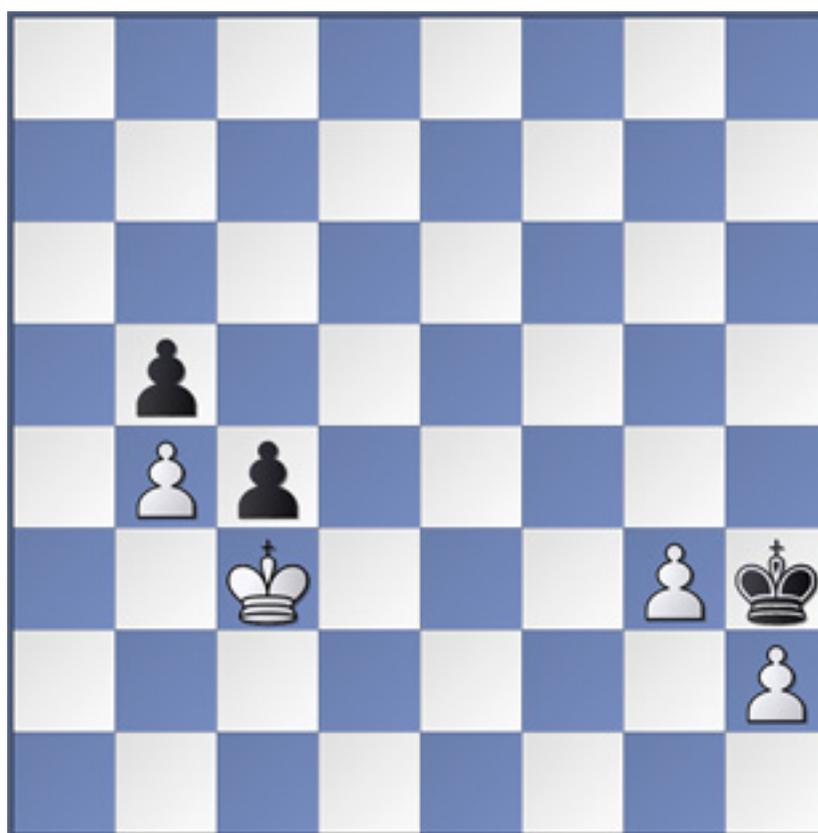
B

Il Bianco vince perché in base alla regola 2 ha due tempi grazie ad a e uno grazie a c, ma ne perde solo uno per b. Con due tempi di vantaggio vince: 1.Re4 Rf6 2.Rd4 Rf5 3.Rc4 Rf4 4.Rb4 Rf3 5.Rxa4. Si noti come con due tempi in più il Nero potrebbe ora giocare 5...Rc4, pattando.

Finali con più pedoni

Nei finali di più pedoni si possono solo ulteriormente citare alcuni fattori che sono importanti, ma la cui importanza può essere amplificata o depressa dalla posizione in esame: più che regole sono indicazioni generali (che valgono anche per i finali con uno o due pedoni per parte).

Due pedoni passati uniti – Due pedoni passati uniti bloccano il Re avversario, ma a differenza del pedone passato protetto possono avanzare. Questo grado di libertà in più è utile per avanzare con successo il proprio Re al momento opportuno. Ecco un esempio (Kling e Horwitz, 1851):

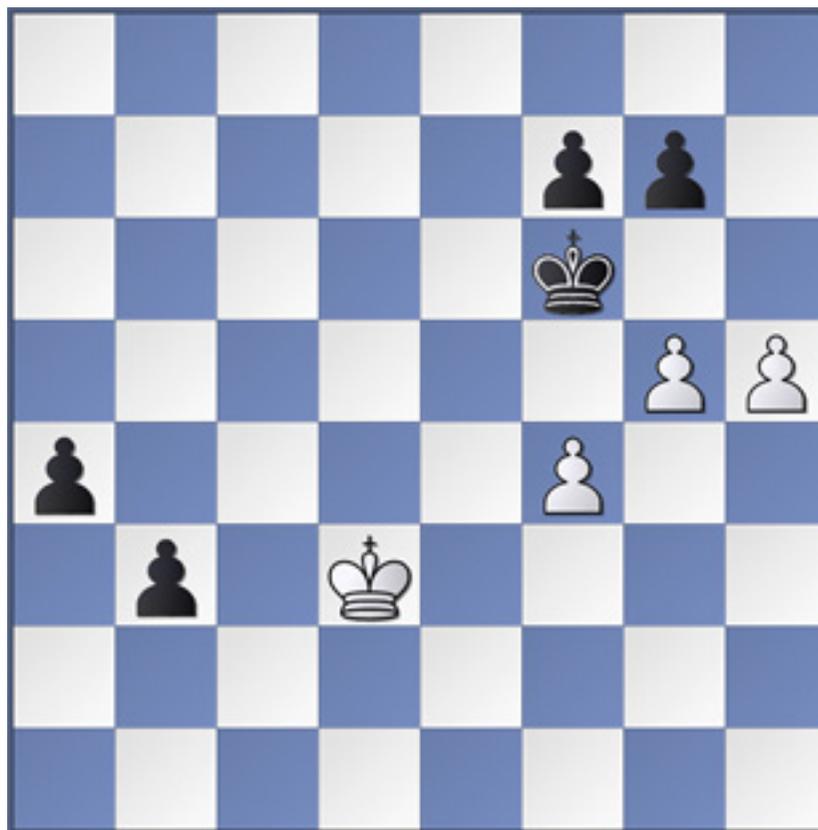


B

1.Rd4 Rg4 2.h4 Rh5 3.Re3 Rg4 4.Re4 Rh5 5.Rf4 Rh6 6.g4 Rg6 7.h5+ Rh6 8.Rf3 Rg5 9.Re4 Rh6 10.Rf4 Rh7 11.g5

Rg7 12.g6 Rf6 13.Re4 Rg7 14.Rf3 Rf6 15.Rf4 Rg7 16.Rg5 c3 17.h6+ Rg8 18.Rf6 c2 19.h7+ Rh8 20.g7+ Rh7 21.Rf7 c1D 22.g8D+ Rh6 23.Dg6#.

Minare la catena pedonale – Una catena può essere indebolita (minata) se vengono cambiati uno o due pedoni. Si veda la Golberg-Zhuk (Russia 1934) nella quale la posizione della forte catena bianca sembra dover paralizzare il Re nero (mentre quello bianco è bloccato dai due pedoni passati):

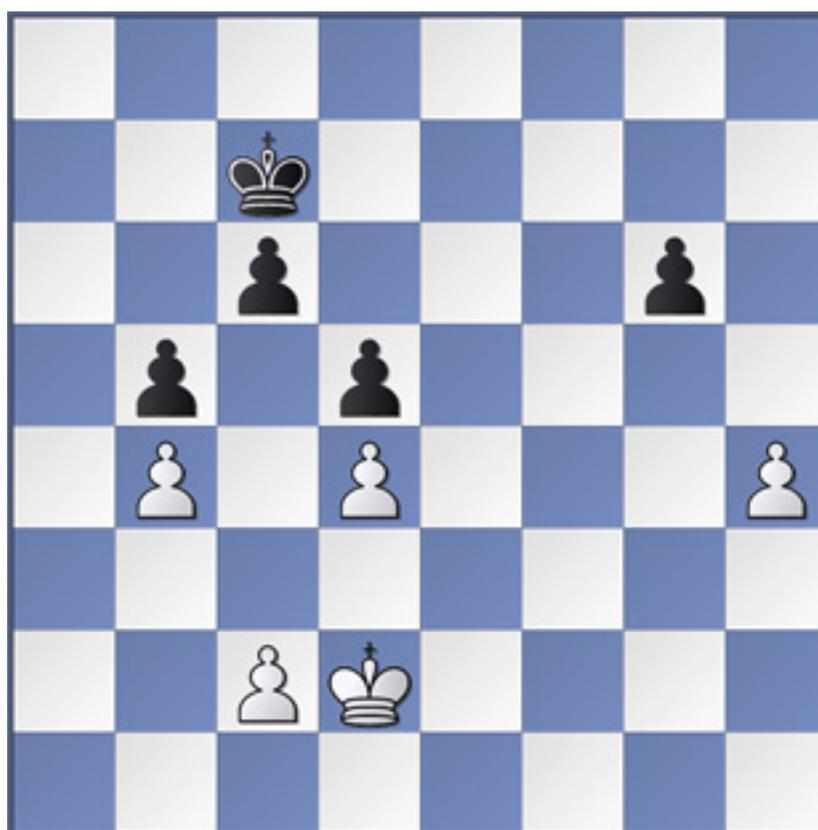


B

Zhuk giocò 1...Rf5 e finì con il perdere; doveva minare la catena dei pedoni bianchi prendendosi tutto il tempo necessario, visto che il Re bianco non poteva intervenire: 1...Re7 2.Rc3 Rf8 3.Rb2 Rg8 4.Ra3 Rh7 5.Rb2 f6 6.Ra3 fxf5 7.fxf5 Rg8 8.Rb2 Rf7 9.Ra3 Re6 10.Rb2 Rf5 e vince.

Attività del Re – Quanto più il Re è attivo tanto meglio è. Se per esempio deve controllare un pedone passato, l'attività del Re diminuisce, come pure se non ha spazio ai margini della scacchiera (un fatto peraltro spesso usato per difendersi con il meccanismo dello stallo). Un fattore che diminuisce l'attività del Re è lo *zugzwang* cioè l'impossibilità di muoversi senza fare danni.

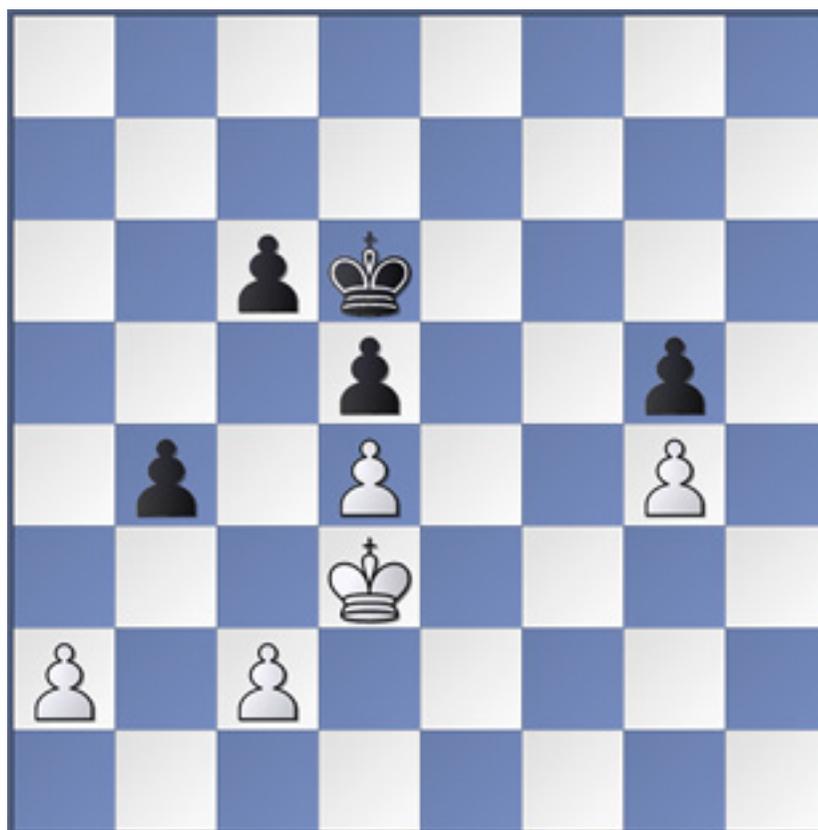
In questo studio di Walker (1841) si utilizzano due importanti concetti generali: il tempo di riserva e lo *zugzwang*:



B

1.Re3 Rd6 2.Rf4 Re6 3.Rg5 Rf7 4.Rh6 Rf6 5.c3! (fondamentale tempo di riserva!) Rf5 6.Rg7 g5 7.hxg5 Rxd5 8.Rf7 Rf5 9.Re7 Re4 10.Rd6 Rd3 11.Rc6 Rc3 12.Rc5! il Re nero è in zugzwang, il Bianco vince.

Un fattore che invece aumenta l'attività del Re è l'*ampliamento della testa di ponte*. Si osservi la posizione della Hansen- Nimzowitsch (Randers 1925):



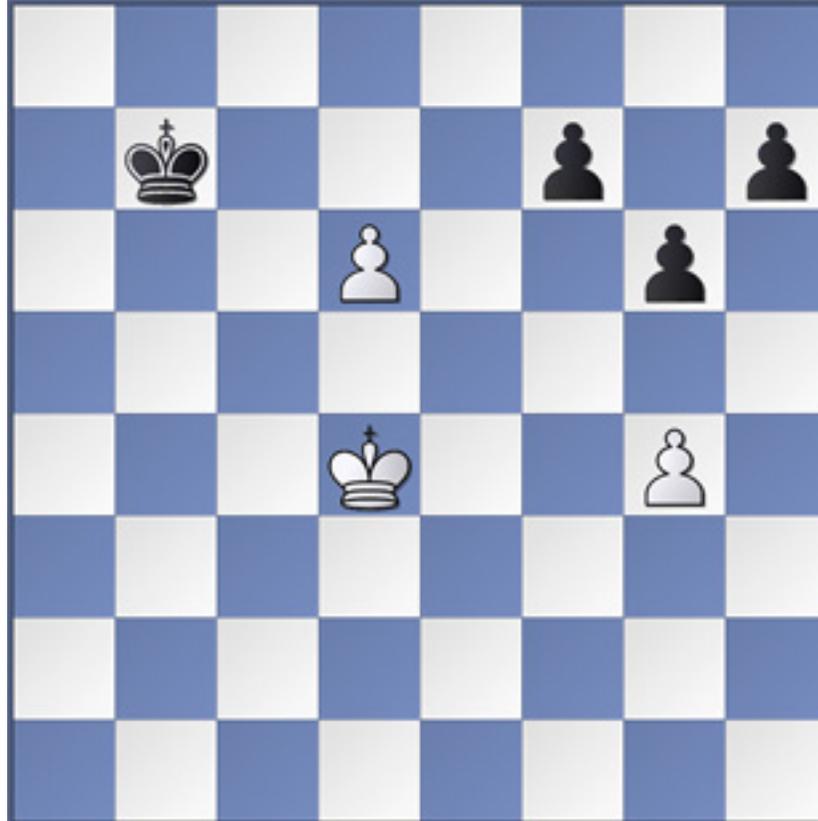
B

Il Re nero "potrebbe" avere più mobilità perché arriva prima in a4 (le altre incursioni sono reciprocamente bloccate dai pedoni avversari sulla quarta e quinta traversa); il Bianco minaccia però c3 creandosi un pedone libero sulla colonna.

Come si vedrà l'ampliamento della testa di ponte (cambiare pedoni per aprire la strada al Re) avrà la meglio su questo fattore. 1...Rc7 2.c3 Rb6 3.cxb4 [3.c4 Ra6! 4.cxd5 cxd5 5.Rc2 Ra5 6.Rb2 Ra4 7.Rc2 Ra3 8.Rb1 b3 9.Ra1 Rb4 10.Rb2 bxa2 e vince] 3...Rb5 4.Rc3 Ra4 5.Rc2 Rxb4 6.Rb2 Rc4 e vince.

Tempi di riserva – Considerando che lo zugzwang è un'arma importante, avere tempi di riserva nelle mosse di pedone può essere molto utile. Non a caso Steinitz sosteneva che *la migliore collocazione dei pedoni fosse nella casa di partenza* perché è spesso molto utile poter scegliere se spingere un pedone di una o due case.

Analogamente è molto importante togliere tempi all'avversario. Per esempio (analisi di Alekhine da una partita Marshall-Reti, New York 1924):

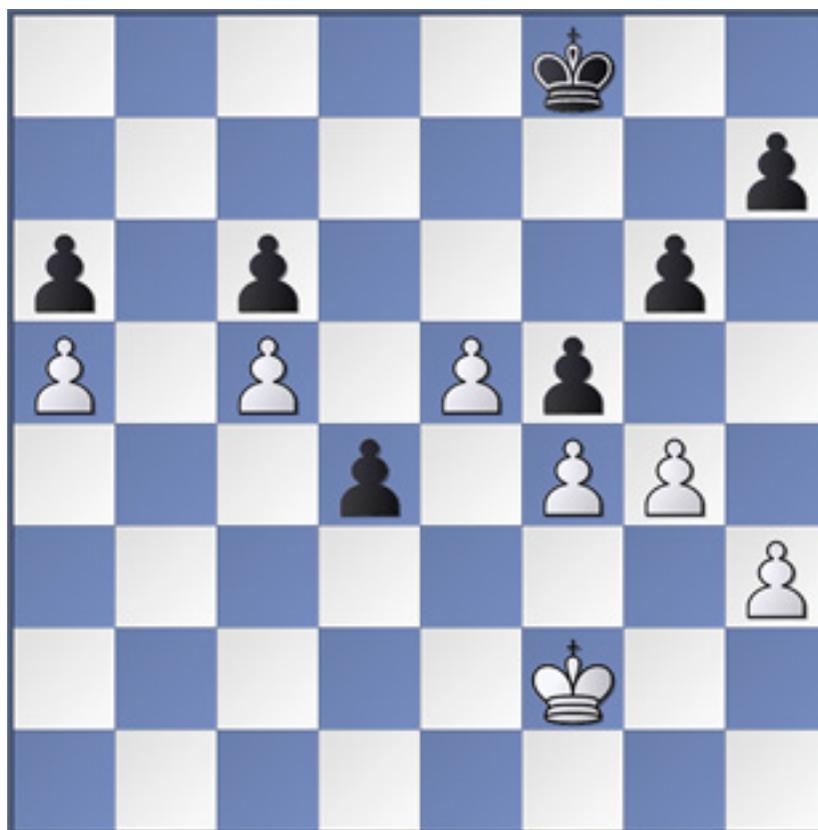


B

La configurazione pedonale del Nero è ciò che rimane di un fianchetto dopo che l'Alfiere è scomparso; il Bianco paralizza il Nero rubandogli i tempi di riserva che i pedoni f e h hanno a disposizione: 1.g5 Rc6 2.Re5 Rd7 3.Rd5 Rd8 4.Rc6 e vince.

Spingere un pedone congelando due o più pedoni avversari è un concetto che deve essere tenuto presente fin dalla fase precedente del mediogioco che precede il finale.

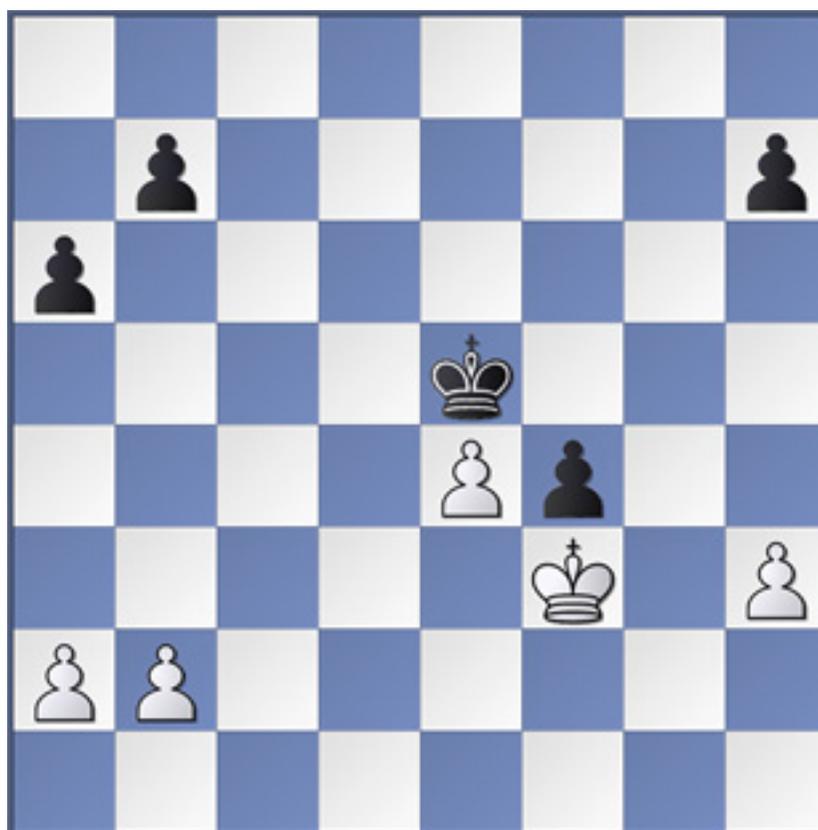
Un esempio più complesso è il seguente (Yermolinsky-Ivanov, Parsippany 1996):



B

Il Bianco giocò 1.g5? e finì con il pareggiare. Vinceva 1.g5 (il Bianco si assicura il tempo di riserva h3-h4 e controlla f6) 1...Rf7 (il Nero può anche giocare Re7, ma deve occupare e6 quando il Bianco è in d3; 1...Rg7 2.e6 Rf8 3.Re2 Re8 4.Rd3 Re7 5.Rc4 Rxe6 6.Rxd4 rientrando nella variante principale) 2.Re2 Re7 (2...Re6 3. Rd3 Rd5 4.e6 Rxe6 5.Rxd4 rientrando nella variante principale) 3. Rd3 Re6 4.Rxd4 Rd7 5.Rc3 Re6 6.Rc4 Rd7 7.e6+ Re7 8.Rd3 Rxe6 9.Rd4 Rf7 10. Re5 Re7 11.h4 e vince.

Quando entrambi i colori hanno tempi di riserva, Dvoretzky consiglia di *pareggiare il conto dei tempi nel settore sfavorevole*. Nella posizione seguente (Sveida-Sika, Brno 1929) il Nero ha vantaggio di tempi sul lato di Re, mentre è in svantaggio sul lato di Donna:



N

L'unica mossa che pareggia i tempi sul lato sfavorevole è 1...a5!!.. Dopodiché è tutto facile: 2.b3 b5 3.a3 b4 4.a4 h6 5.h4 h5 e vince.