

FINALI DI TORRE CON PEDONI IN ENTRAMBI I LATI

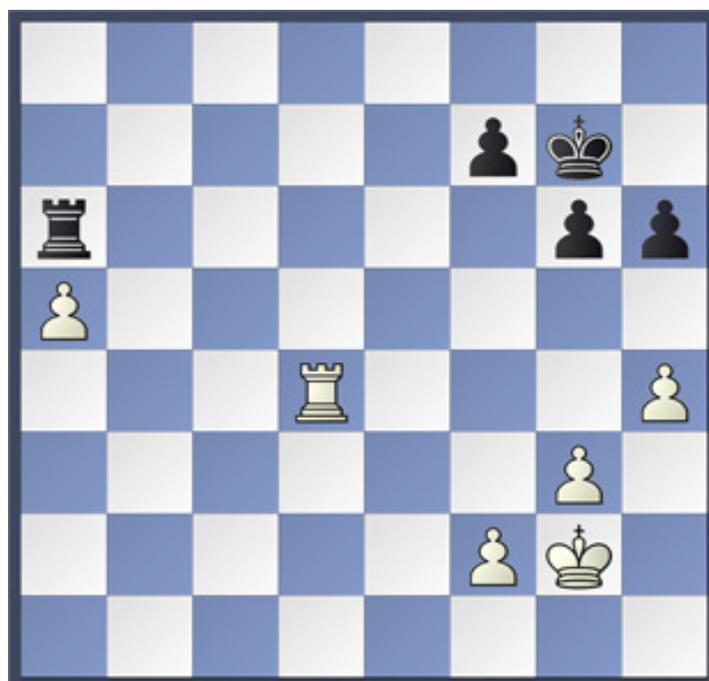
I finali di Torre bilaterali (con pedoni su entrambi i lati) sono forse i più difficili da giocare. Da un lato, aumentando il numero dei pedoni, diventa difficile dare regole generali; dall'altro, difesa e attacco sono molto più difficilmente separabili e il concetto di controgio (attività) diventa molto importante. Diventa pertanto fondamentale capire molto bene le regole generali.

La regola di Tarrasch

La regola di Tarrasch è così importante che molti testi avanzati la snobbano dandola per scontata! Anche Dvoretzky non è da meno, scrivendo "nella maggioranza dei casi è preferibile seguire Tarrasch, ossia collocarla (la Torre, N.d.A.) dietro al proprio pedone; a volte, però, succede anche che stia meglio lateralmente". Il punto è che le posizioni che fanno eccezione alla regola di Tarrasch spesso sono così difficili da giocare che una collocazione laterale non basta a tavolino a garantire il miglior risultato. La regola di Tarrasch pertanto afferma che:

il miglior piazzamento della Torre è dietro al pedone.

Ciò significa che, in attacco, la Torre serve per spingere il pedone, difendendo i propri pedoni nelle retrovie; in difesa serve per controllare l'avanzata del pedone attaccando i pedoni arretrati avversari. I migliori esempi sono quelli forniti da Averbach; nel primo esempio siamo nella Alekhine-Capablanca (Buenos Aires, 1927):



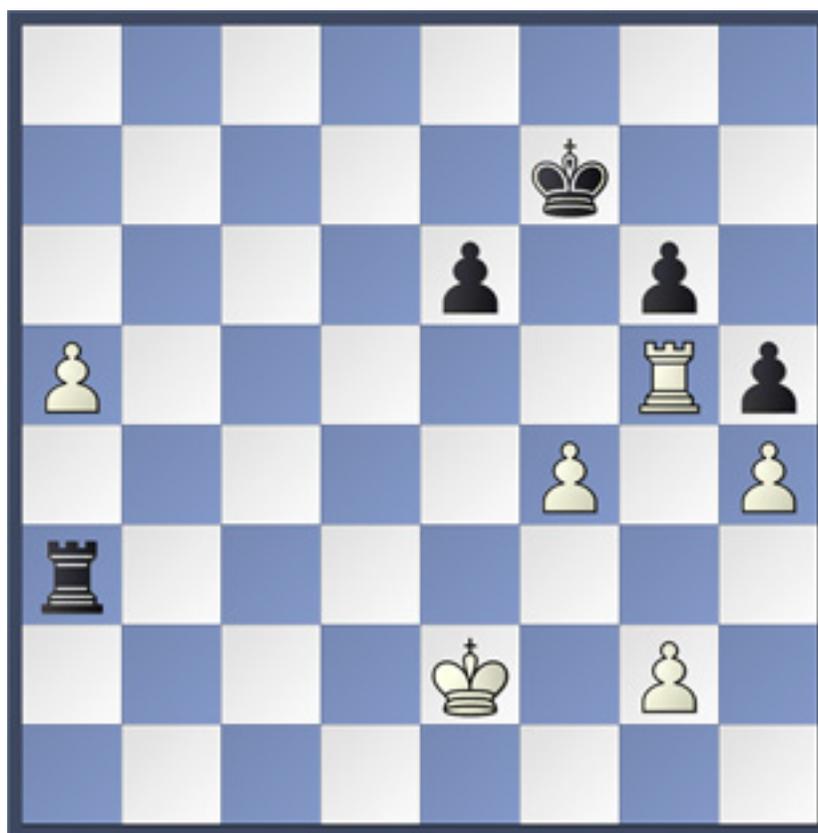
B

Il piano del Bianco è semplice: piazza la Torre dietro al pedone e poi con il Re si avvicina al suo pedone per cercare di spingerlo a promozione; se il Re avversario accorre verso il pedone libero, il Re della parte forte si dirige verso i pedoni avversari per catturarli. In partita si ebbe: 1.Ta4 [1.Td5 qui può anche essere più forte di Ta4, ma il Bianco non avrebbe un piano così elementare come quando applica la regola di Tarrasch 1...Rf6 2.Rf3 Re6 3.Tb5 Rd7 4.Re4] 1...Rf6 2.Rf3 Re5 3.Re3 h5 [per evitare che spinga il Bianco e la presa sarebbe impossibile] [3...Rd5 4.h5 gxh5 5.Th4! e il pedone a è intoccabile] 4.Rd3 Rd5 5.Rc3 Rc5 6.Ta2 [ora il Bianco aspetta che il Nero esaurisca le mosse utili (il Nero non può catturare in a5 perché il finale di soli pedoni sarebbe perso per la miglior collocazione del Re bianco)] 6...Rb5 [6...Ta8? 7.a6!] 7.Rd4 Td6+ 8.Re5 Te6+ 9.Rf4 Ra6 10.Rg5 Te5+ 11.Rh6 Tf5 12.f4?! e il Bianco vinse dopo una quindicina di mosse; poteva vincere prima con: 12.Rg7 Tf3 13.Td2 Rxa5 14.Td5+ Rb6 15.Td6+ Rc7 16.Tf6; come si vede, si immola il pedone libero quando la posizione del Re nero è ormai decisamente compromessa.

Quando la Torre della parte debole è molto attiva e segue la regola di Tarrasch il compito dell'attaccante diventa molto difficile. In genere, il risultato dipende dalla posizione del pedone libero (se la settima traversa del Nero è libera, conviene avanzarlo il più possibile perché ciò obbliga il Re nero a fluttuare fra g7 e h7; se non lo è, la

posizione ottimale è in a6, avanzato e con la possibilità di lasciare un buco al Re bianco) e dalla vulnerabilità dei pedoni delle due parti.

La regola di Tarrasch può essere disattesa, piazzando la Torre laterale al pedone soprattutto quando essa svolge anche altri compiti. Ancora Averbach ci mostra un esempio illuminante (Averbach-Euwe, Zurigo 1953):

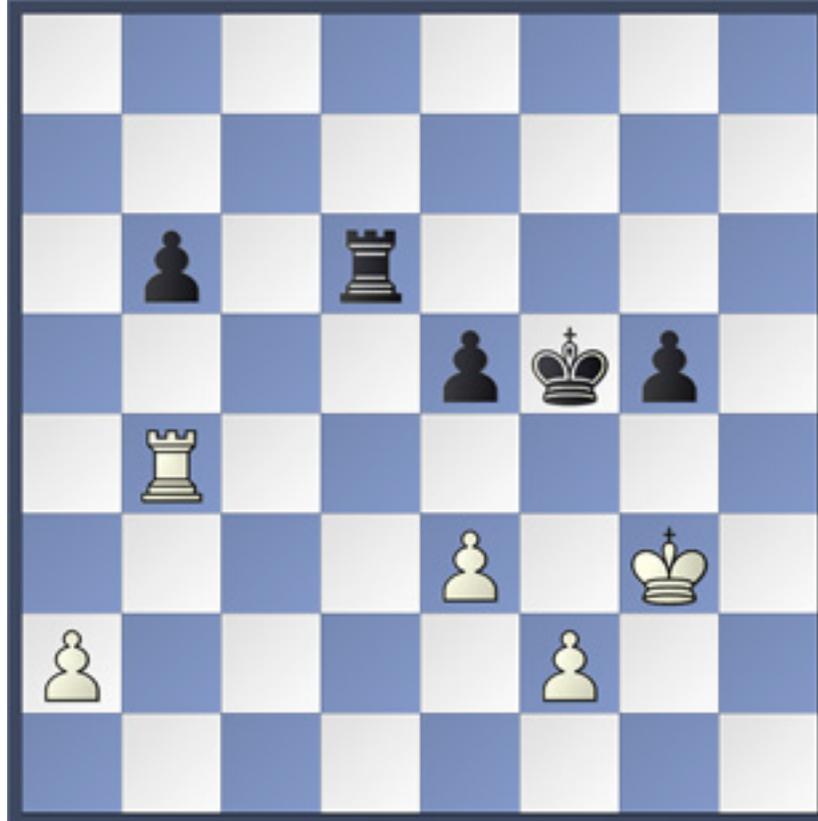


B

Il Nero ha la Torre "alla Tarrasch", ben piazzata dietro al pedone, ma la Torre bianca paralizza la posizione dell'avversario, essendo ottimamente messa rispetto ai pedoni: attacca g6 e difende g2. La posizione del Nero è persa perché non può impedire che il Re bianco vada a difendere il pedone a, non potendo essa attaccare i pedoni bianchi: 1.Rd2 Re7 2.Rc2 Rd6 3.Rb2 Ta4 4.g3 Rc6 5.Rb3 Ta1 6.Rb4 Tb1+ 7.Rc4 Ta1 [7...Tc1+ 8.Rd4 Rd6 9.Txg6] 8.Rb3 e il Nero abbandonò perché avrebbe dovuto permettere al Re bianco di avvicinarsi al pedone a oppure avrebbe perso un secondo pedone.

L'attività della Torre

Una Torre attiva è lo scopo di ogni finale di Torre; anche quando deve rimanere passiva a scopi difensivi, si deve cercare di attivarla il prima possibile, anche a costo di perdere pedoni o di peggiorare la posizione del Re. Siamo nella Taimanov-Chekhov (Kishinev, 1976), la posizione del Nero non è facilissima:

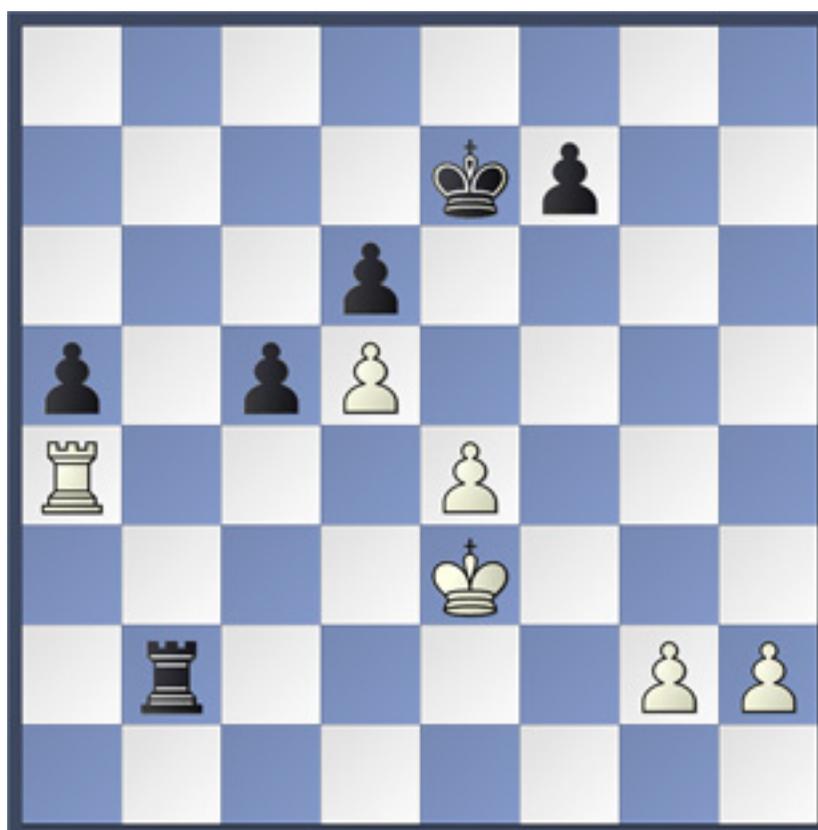


N

Il Bianco vuole giocare e4, facendo retrocedere il Re nero, per poi rafforzarsi con a4, f3, Rg4, Tb5 ecc.; il Nero cede un pedone e attiva la Torre: 1... Td3! 2. Txb6 (2. a4 Ta3, usando la regola di Tarrasch, pattando facilmente) 2... Ta3 3. Tb2 e i due giocatori si accordarono per la patta perché il Bianco ha un pedone in più, ma la Torre terribilmente passiva.

Attività del Re

Dopo la Torre, la priorità tocca al Re: una sua buona posizione migliora la posizione. Nella Flear-Legky (Le Touquet, 1991) il Nero potrebbe facilmente prendere il pedone g2 e non ci sarebbe nulla di male purché poi migliori comunque la posizione del suo Re. Invece preferì giocare l'ottima 1... Rf6! con l'intenzione di portare il Re in e5:



N

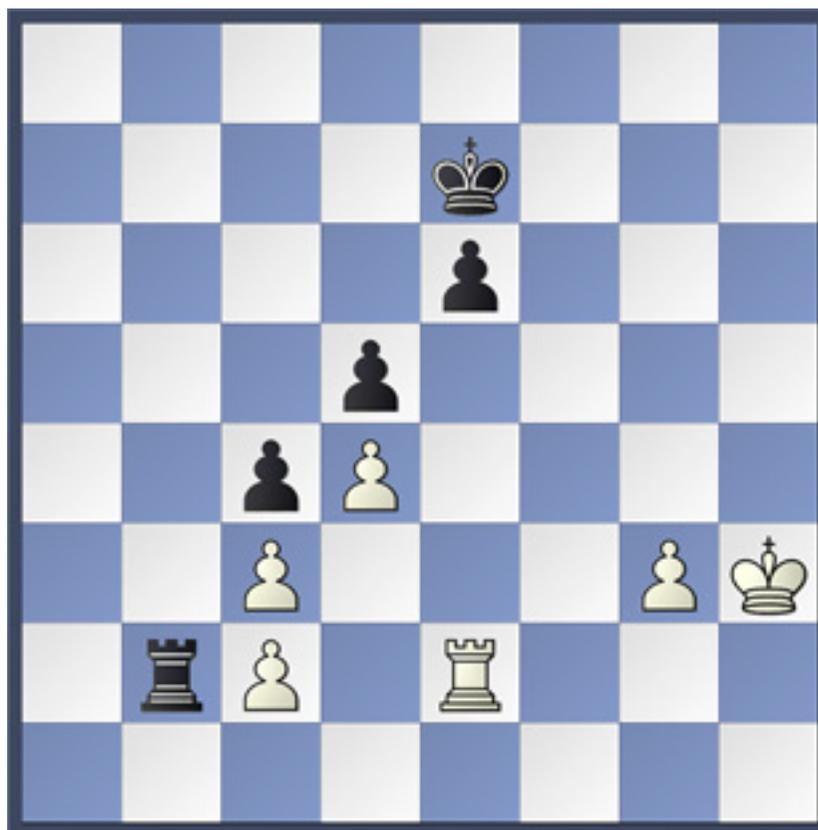
Dopo 2. Txa5? (migliore era 2. Rf4! e al Nero non restava che 2... Tf2+ 3. Re3! Txc2 4. Txa5 Re5 5. Ta7 e ora il Nero non può dare scacco sulla terza traversa) Re5! 3. Ta7 Tb3+ 4. Rf2? (erano migliori Rd2 o Re2 perché il vero

plus del Nero è il pedone c passato) il Nero vinse dopo una decina di mosse. I commentatori hanno speso fiumi d'inchiostro nel tentare di dimostrare che il Bianco avrebbe potuto pareggiare, ma i motori indicano sempre nuove strade per il Nero e comunque a tavolino è praticamente impossibile salvare il Bianco, vista l'attività del Re nero in supporto al pedone c.

La pratica dei finali ci dice che esistono due gravi lacune nella posizione di un Re:

- quando è relegato sull'ultima traversa (con possibili reti di matto)
- quando è tagliato fuori da una zona importante della scacchiera dalla Torre avversaria.

Nella Janetschek-U. Geller, il Nero giocò come un principiante:



B

1. Tf2! Ta2?? [1... Tb8 2. g4 Th8+ 3. Rg3 Tg8 e, se ora il Bianco vuole fare progressi, deve consentire la liberazione del Re nero che parteciperà attivamente alla difesa.] 2. g4 Ta3 3. Rh4 Txc3 4. g5 Te3 5. g6 Te1 6. Tf7+ Rd6 7. g7 Tg1 8. Rh5 e il Nero abbandonò.