

Ian Rogers

Guida pratica ai Finali di Scacchi

con esercizi da risolvere



MESSAGGERIE SCACCHISTICHE

Indice

<i>Presentazione</i> di Roberto Messa	pag. 5
Introduzione	pag. 7
Prima Parte – La Conoscenza	9
Capitolo 1 – Finali senza pedoni	11
Capitolo 2 – Finali di Torre	19
Capitolo 3 – Finali di Donna	27
Capitolo 4 – Alfieri di colore contrario	35
Capitolo 5 – Finali ingiusti	43
Seconda Parte – Il Gioco Pratico	53
Capitolo 6 – Finali di pedoni, oltre i fondamentali	55
Capitolo 7 – Il Re iperattivo	67
Capitolo 8 – Il Cavallo subdolo	77
Capitolo 9 – Le spinte di rottura	85
Capitolo 10 – Salvare posizioni cattive	95
Capitolo 11 – Vincere posizioni pari	109
Capitolo 12 – Tecnica	117
Bibliografia sui finali	125
Indice dei nomi	127

Presentazione

Negli ultimi anni è andata crescendo tra i giocatori e gli allenatori una corrente di pensiero che capovolge uno dei cardini degli insegnamenti del secolo scorso: *“prima di studiare le aperture e il mediogioco bisogna imparare i finali di partita”*. Con la tendenza ad accelerare sempre di più i tempi di riflessione, anche nei cosiddetti tornei a cadenza classica, oggi le statistiche dimostrano che i finali si verificano sempre di meno nella pratica agonistica e quando ci si arriva ci si trova ormai in quella fase della partita in cui bisogna decidere la mossa con il solo “incremento”, ovvero in quel massimo di 30 secondi concesso nelle partite “lunghe”. Di conseguenza, si dice, è più conveniente studiare qualche apertura (che possa magari trarre in inganno l’avversario) e allenarsi nel calcolo tattico. E che sia il più possibile rapido e preciso.

Indubbiamente il pragmatismo dei giorni nostri ha il grande merito di velocizzare la crescita degli scacchisti in erba, che ambiscono a travolgere un traguardo dopo l’altro, a volte senza nemmeno coltivare un briciolo di passione per la cultura scacchistica, la storia dei grandi maestri e l’evoluzione della conoscenza e del pensiero scacchistico nei secoli.

Eppure l’approccio severo, degno della scuola scacchistica sovietica, conserva due grandi meriti: il primo era quello di trasmettere fin dall’inizio l’idea degli scacchi come di una disciplina del rango più eleva-

to, quasi come all’aspirante suonatore di pianoforte si richiede di perfezionarsi con esercizi ripetuti per ore, giorni e anni. In tal modo si sviluppava in noi un legame viscerale con lo strumento della nostra arte, un amore per l’impegno, lo studio e il sacrificio che un giorno o l’altro ci avrebbe ricompensato, alla scacchiera e non solo.

Il secondo merito dello studio dei finali, indubbiamente il più concreto, è di aiutarci ad assorbire, nell’essenza delle posizioni più semplici, le relazioni profonde tra i vari pezzi e le geometrie della scacchiera, sviluppando quegli automatismi che poi istintivamente indirizzano le nostre mosse in qualsiasi fase della partita.

Bene, credo di aver propinato al Lettore un preambolo talmente noioso da poter felicemente annunciare che questa *Guida Pratica* del grande maestro Ian Rogers è l’esatto contrario! Un testo snello e divertente, che insegna ad affrontare i finali con mentalità positiva, puntando a trovare le soluzioni migliori per il gioco vivo. Non la pretesa che ogni nostra mossa sia all’altezza di una verifica teorica da laboratorio, ma che sia quella che ci avvicini il più facilmente possibile alla vittoria, o che possa mettere in imbarazzo un avversario teoricamente in vantaggio, perché anche lui è soggetto come noi alle illusioni e alle delusioni, a tutte le incredibili emozioni di questo gioco meraviglioso.

Roberto Messa

Introduzione

Hai cambiato la maggior parte dei pezzi... e adesso, come facciamo? La maggior parte dei giocatori non trova il tempo o la voglia di studiare i finali. È diffusa l'opinione che non capitino spesso e, se sfortunatamente si è costretti a giocare uno in partita, si spera di riuscire a improvvisare le mosse giuste alla scacchiera. La maggior parte dei manuali tende a non dare priorità al tipo di informazioni che sarebbero utili anche per i giocatori più riluttanti. Invece di riempirsi la testa con metodi teorici su come trattare correttamente tante posizioni specifiche, i giocatori che non amano particolarmente i finali preferirebbero imparare il profilo di rischio/beneficio delle varie situazioni. In altre parole quale sarà probabilmente il risultato "corretto" e quali possibilità avranno di elaborare le mosse giuste nel gioco vivo.

La Guida Pratica ai Finali di Scacchi è stata scritta con lo scopo di dare al giocatore agonista il minor lavoro mnemonico possibile e offrire molti consigli generali, per indirizzarlo verso le scelte più convenienti.

In particolare, è essenziale sapere come fare pressione sull'avversario in posizioni che i computer liquidano come totalmente pari (0.00) – una qualità agonistica per il quale il grande Magnus Carlsen è diventato famoso. Naturalmente per giocare bene i finali di partita sono necessarie non solo conoscenze teoriche e pratiche, ma anche la capacità di concentrarsi e calcolare bene.

Nelle posizioni con pochissimi pezzi, l'importanza di ogni mossa è amplificata, le conseguenze di un errore spesso sono fatali. Perciò anche la tattica deve svolgere un ruolo di primo piano in una guida sui finali di partita, sia per aiutare a convertire i vantaggi più rapidamente, sia per salvare o vincere posizioni poco promettenti.

Avendo giocato più di 5.000 partite in tornei classici, ho sperimentato una moltitudine di alti e bassi in centinaia di finali impegnativi. Spero di essere riuscito a filtrare questa esperienza in una guida sia teorica che pratica. Il mio obiettivo è educare il lettore a non avere paura di cambiare i pezzi, e ad avere fiducia nel suo arsenale di metodi per superare, confondere o semplicemente avere la meglio su qualsiasi avversario.

Ian Rogers

Sydney, settembre 2026

Capitolo 2

Finali di Torre

Molti giocatori hanno terribili problemi con i finali di Torre. Ci sono così tante cose difficili da imparare, sia per chi ha un vantaggio, sia per chi si deve difendere. Si è tentati di arrendersi e affidarsi alla buona sorte: *“Troppe informazioni! Farò del mio meglio quando mi ci troverò a doverli giocare.”*

Fortunatamente c'è una regola – segretamente custodita dai grandi maestri che desiderano mantenere il mistero della loro professione – che consente a un giocatore di difendere la maggior parte dei finali di Torre senza calcolare complicate varianti in profondità. La regola numero 1, 2 e 3 dei finali di Torre è

Metti il tuo Re davanti al pedone libero!

Vedi, non è stato così difficile, vero?

La regola si applica sia a chi attacca che a chi difende. Se hai il pedone passato lo stai appoggiando verso la promozione a Donna, se sei il difendente stai bloccando l'arma più pericolosa del tuo avversario.

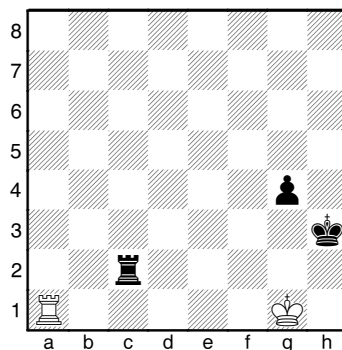
Il corollario della regola è che se, come difensore, il tuo Re viene tagliato fuori dal pedone passato del tuo avversario, è probabile che tu sia nei guai – forse grossi guai. Ecco come funziona la regola nella pratica:

Esempio 1

Status: Patta

Valutazione: Facile

Questo è un caso semplice. Con un pedone laterale (a, b, g, h) e il Re di fronte ad esso, il Bianco può difendersi passivamente con ♖a1-b1-a1 ecc. senza correre alcun pericolo.



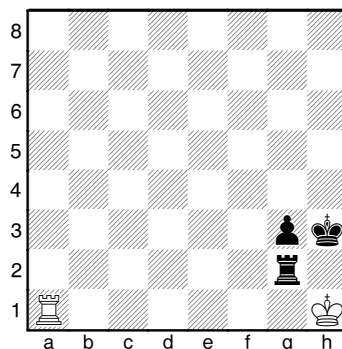
Jeroen Bosch – Ian Rogers

Hertogenbosch Toernooi 1999

La partita continuò:

50. ♖a3+ g3 51. ♖a1 ♜g2+ 52. ♔h1!

Visto che il Bianco ha evitato l'unica trappola di questo finale (52. ♔f1?? ♔h2!) qui è stata concordata la patta.

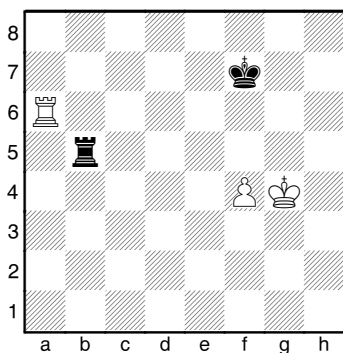


Pareggiare muovendo la tua Torre avanti e indietro – non poteva essere più facile di così!

Esempio 2

Status: Patta

Valutazione: Facile

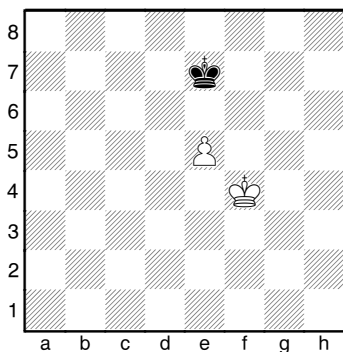


Ian Rogers – Stéphane Sorbe Kuala Lumpur Open 2005

Con un pedone in più centrale, la difesa passiva non funziona, perciò dovrai usare la Torre un po' più attivamente. In altre parole, non puoi essere del tutto pigro. Se per esempio 57... ♖b7?! 58. ♔g5 ♖b5+ 59. f5 ♖b7 60. ♖h6! sorgono problemi che non hai proprio voglia di risolvere: 60... ♔g7 61. f6+ ♔g8 62. ♔g6 ♖g7+!! è la sola via per la salvezza.

L'obiettivo principale del Nero deve essere invece quello di impedire al Re bianco di portarsi davanti al pedone. Così:

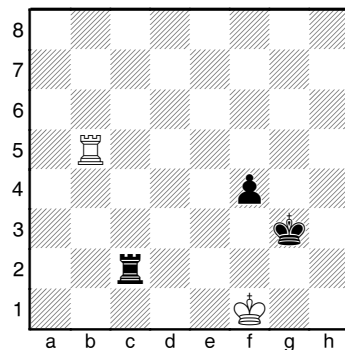
57... ♖c5! e il Bianco non può fare molti tentativi, per esempio 58. f5 ♖c1! permette al Nero di disturbare il Re nemico con una serie interminabile di scacchi da sotto. La partita continuò con 58. ♖h6 ♔g7 59. ♖e6 ♔f7 60. ♖e5 ♖xe5! 61. fxe5 ♔e6 62. ♔f4 ♔e7 e patta, perché avere il Re davanti al pedone passato è cosa buona anche nei finali **di soli pedoni!**



Esempio 3

Status: Patta

Valutazione: Facile, ma solo se sai come

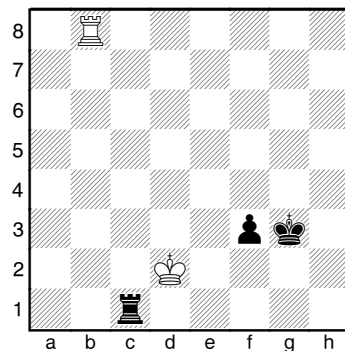


P. Brkić – Ian Rogers

Sydney North Rocks Open 1988

Quando un Re col pedone si avvicina troppo al Re del difensore, questi ha un problema. In partita Brkić ha visto che 63. ♖b3+? f3 64. ♖b1 sarebbe perdente per 64... ♖h2! 65. ♔g1 f2+, ma gli è sfuggita la minaccia principale e ha perso in poche mosse:

63. ♖b8 ♖c1+! 64. ♔e2 f3+! 65. ♔d2



Il Bianco ha abbandonato senza attendere 65... f2 (vincono anche altre mosse come 65... ♖a1).

Tuttavia i problemi del Bianco nel finale in diagramma si potevano risolvere con un nuovo metodo: *Mantenere la Torre alle spalle del pedone*. Infatti dopo 63. ♖f5! ♖c1+ 64. ♔e2 non c'è 64... f3+ come nella partita, mentre il

Nero all'improvviso si ritrova a corto di idee.

Il pedone non può avanzare e le mosse di Torre sulla colonna 'c' permettono al Re bianco di ritornare davanti al pedone.

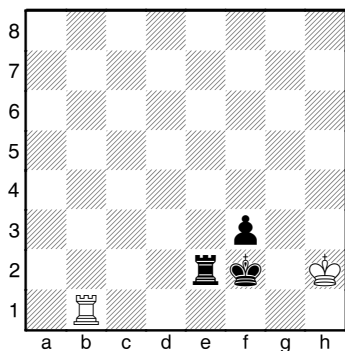
Se il Nero aspetta, con una mossa qualsiasi della Torre sull'ottava traversa, il Bianco può aspettare a sua volta con la Torre sulla colonna 'f'.

Anche se 63. ♖f5 ♔f3 il Bianco ha 64. ♔g1! ♖c1+ 65. ♔h2 ♔e3 (65... ♖f1 66. ♖a5! è ancor più facile) 66. ♔g2! e il pedone passato è di nuovo sotto controllo.

Esempio 4

Status: Patta

Valutazione: Difficile, ma è la tua ultima chance!



Ian Rogers – Srboljub Zarić

Geelong Open 1975

Qui le cose si stanno mettendo male per il Bianco: il suo Re è stato costretto ad allontanarsi dal pedone e, come ha scoperto una volta a sue spese Magnus Carlsen, una versione della difesa *Mantenere la Torre alle spalle del pedone* non funziona più.

Dopo 65. ♖b3? la tecnica vincente non è per nulla facile, ma funziona come segue: 65... ♔f1+! 66. ♔g3 ♔f2 67. ♖b1+ ♖e1 68. ♖b2 ♖e3+! 69. ♔h2 ♖e8! 70. ♖b1+ ♔e2 71. ♖b2+ ♔f3! 72. ♖b3+ ♖e3! 73. ♖b1 ♖e1! 74. ♖b3+ ♔e4, dove il Nero sfuggirà agli scacchi e pe-

done potrà promuovere.

Fortunatamente l'ultima linea difensiva, quella degli *Scacchi al Re da una debita distanza* è ancora sufficiente.

65. ♖a1!

La mossa chiave: impedisce al Re nero di muovere sulla prima traversa.

65... ♖e4 66. ♔h3 ♔e3 67. ♔g3

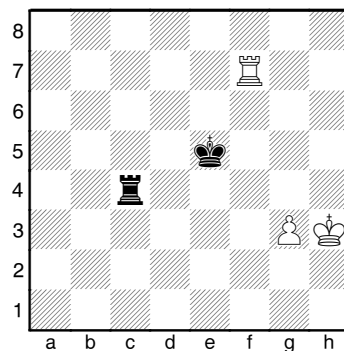
E patta, poiché solo 67... ♖e8 salva il pedone 'f' ma allora il Bianco comincia a dare scacchi al Re senza fine.

Così tante difese, così tanto da ricordare... quasi ti sento piangere. Tuttavia, non dimenticare che una qualsiasi di queste difese è sufficiente per assicurarsi il pareggio: non importa quale metterai in pratica.

Esempio 5

Status: Patta

Valutazione: Facile, ma solo se sai come



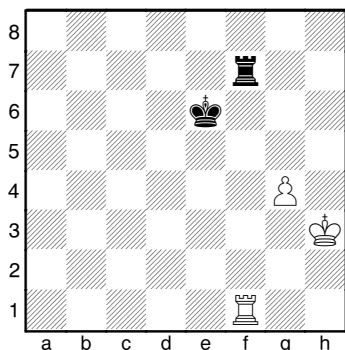
Dimitrios Anagnostopoulos – Ian Rogers

Londra, Lloyds Bank Open 1991

Quando il tuo Re è tagliato fuori dal pedone, come in questa posizione, allora sei in difficoltà.

La prima cosa che devi fare è vedere se riesci ad aprirti una via per portare il tuo Re di fronte al pedone. Qui il Nero ha molte mosse teoricamente di patta, ma solo un metodo è facile. In partita si è avuto:

48... ♔e6 49. ♖f1 ♜c7! 50. g4 ♖f7!

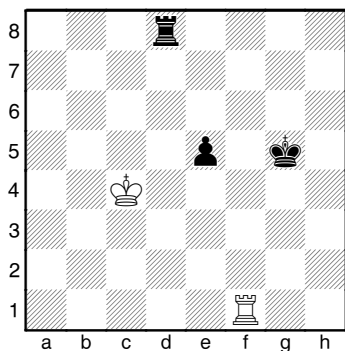


Dove è stata concordata la patta, perché il Bianco deve scegliere se passare in un finale di pedoni patto – che ogni giocatore dovrebbe conoscere – o permettere al Re nero di rientrare in f6 e g7, dove la patta diventa banale.

Esempio 6

Status: Patta

Valutazione: Difficile



Greg Canfell – Ian Rogers

Noosa Open 1994

Dal momento che il Re nero si è spostato in parallelo con il suo pedone, un finale senza Torri in questo caso non salverebbe il Bianco. L'ultima speranza qui sta nella difesa *Mantenere la Torre di fronte al pedone*, impedendo al Nero di spingere il suo pedone.

Questo può essere ottenuto posizionando la Torre bianca in e1 e controllando il Re nero ogni volta che cerca di sostenere il pedone.

Da notare che questa particolare difesa funziona solo se il pedone nero non ha oltrepassato la quarta traversa.

Perciò si deve continuare con 75. ♖e1! ♔f4 (se il Nero protegge il pedone con 75... ♜e8 allora può avvicinare il tuo Re e portarlo davanti al pedone) 76. ♖f1+ ♔g3 77. ♖e1! e il Nero non può fare progressi perché se 77... ♜e8 78. ♔d5, mentre se 77... ♜d4+ 78. ♔c3.

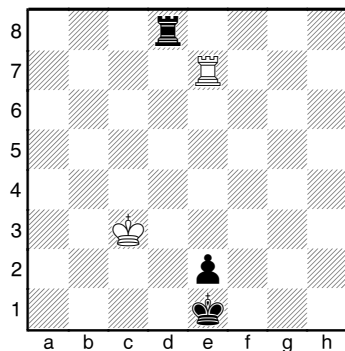
Da notare che dopo 75. ♖e1 ♔f5 76. ♖f1+ ♔e6, il Bianco semplicemente ritorna con 77. ♖e1 e in caso di 77... ♜d4+ 78. ♔c3 ♔d5 79. ♖h1! e il Nero non fare nulla di più perché qualsiasi mossa di Torre permette al Re bianco di portarsi verso la colonna 'e'.

In partita il Bianco è stato precipitoso nel giocare 75. ♔c3? concedendo una mossa essenziale: 75... e4, dove il pedone è troppo avanzato per far funzionare la difesa frontale (NdR – infatti manca la cosiddetta *distanza di scacco*, perché se 76. ♖e1 ♔f4 77. ♖f1+ ♔e3 78. ♖e1+ ♔f3! 79. ♖f1+ ♔e2!).

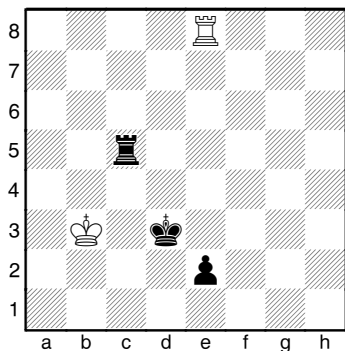
Anche adesso, dopo 76. ♔c2 il Nero avrebbe potuto cadere in errore con 76... e3?, che permette 77. ♜d1 e il Re bianco riuscirà a mettersi davanti al pedone.

Invece il Re nero ha tenuto il passo con il suo pedone e il Bianco non ha più avuto alcuna possibilità di salvezza:

76... ♔g4! 77. ♔c3 e3 78. ♖f7 ♔g3 79. ♖g7+ ♔f2 80. ♖f7+ ♔e1 81. ♖e7 e2



Con una vittoria tecnica standard, dove molti giocatori seri avrebbero abbandonato. Il mio avversario ha prolungato la partita con **82. ♖c2 ♜c8+ 83. ♖b3 ♜c5! 84. ♜e8 ♖d2 85. ♜d8+ ♖e3 86. ♜e8+ ♖d3**



87. ♜e7 (anche **87. ♜d8+ ♖e4** **88. ♜e8+ ♜e5** non lascia speranze) **87... ♜c1 88. ♖b2 e1♚ 89. ♜xe1 ♜xe1 90. ♖b3 ♜b1+ 91. ♖a2 ♜b8** e il Bianco si è arreso.

Una difesa come questa è piuttosto impegnativa, perciò è meglio seguire le regole 1, 2 e 3 ed evitare l'esempio 6 o posizioni similari, se non quando non ci sia altra possibilità!

Più pedoni

Più pedoni significano più problemi per il difensore!

Se al giovane Carlsen capitava di perdere semplici finali di Torre e pedoni, che speranza c'è per i comuni mortali di far fronte ai finali di Torre con ancora più pedoni? Fortunatamente, alcune regole extra aiutano ad alleggerire il compito:

Regola 4

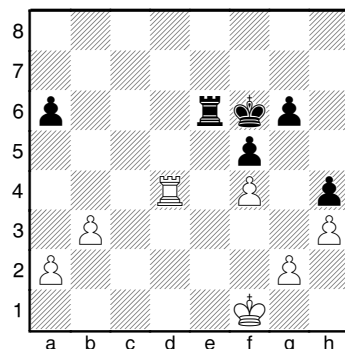
Usa il tuo Re per i grandi lavori

Che si tratti di aiutare i tuoi pedoni passati o di fermare l'avanzata dell'avversario, un Re dinamico è amico di ogni giocatore. Se il tuo Re si trova vicino all'angolo, hai del lavoro da fare.

Esempio 7

Status: Patta

Valutazione: Richiede audacia



Ian Rogers – Yuri Razuvaev

Tilburg 1993

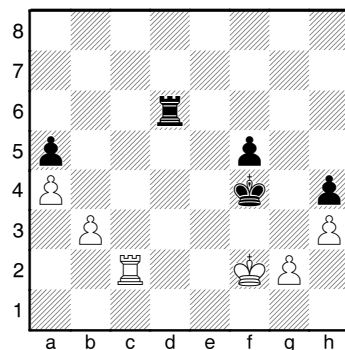
35... g5!

Solo se il Nero attiva il suo Re può impedire al Bianco di migliorare gradualmente la sua posizione.

36. fxg5+ ♖xg5 37. ♖f2 ♜c6 38. ♜c4 ♜d6 39. ♖e2 ♜e6+ 40. ♖f2

Se il Re bianco si dirige verso il lato della Donna, il Re nero entrerà sull'altro fianco.

40... ♜d6 41. ♜c2 ♖f4 42. a4 a5



Qui il Bianco ha provato a creare un pedone passato sul lato di Donna, ma la Torre nera si è "seduta" dietro di esso, mentre il Re nero faceva yo-yo tra g5 e f4. Solo 37 mosse dopo, con riluttanza, ho dovuto accettare il fatto che un pareggio fosse davvero inevitabile.

Regola 5

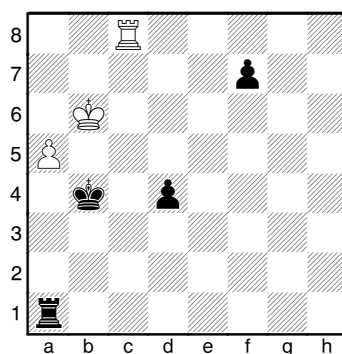
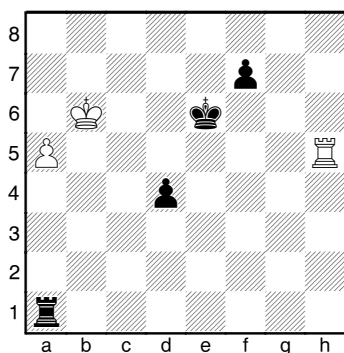
Molesta l'avversario con la tua Torre

Se non puoi semplicemente catturare pedoni, allora lega il tuo avversario alla loro difesa con la tua Torre. In questo moto il tuo Re (e i tuoi pedoni) avranno il tempo di fare le loro cose.

Esempio 8

Status: Patta

Valutazione: Facile, con la giusta tecnica



61. ♖d8 ♔c3 62. ♖c8+ ♔b3 63. ♖d8 Patta

Ian Rogers – Eric Lobron

Adelaide Australian Open 1987

La variante meccanica 53. a6 d3 54. ♖a5 ♖xa5 55. ♔xa5 d2 porta a un finale di Donne dove il Nero avrà il primo scacco, con il quale guadagnerà la Donna bianca con una facile.

Il piano B sarebbe 54. ♖h2 e non è cattivo, ma è passivo.

Fare in modo che la Torre bianca possa dare scacchi da dietro è molto più forte. Il Re nero sarà costretto a scegliere uno dei due lati, dopodiché la Torre bianca potrà attaccare quel pedone lasciato indifeso. Perciò...

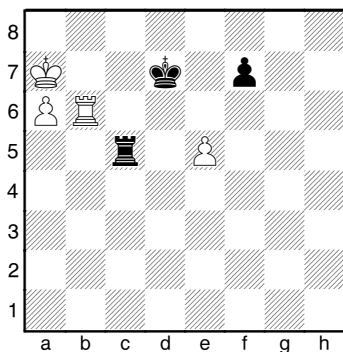
53. ♖h8! ♔e5 54. ♖e8+ ♔f4 55. ♖d8!

Il Nero non può fare alcun progresso. La partita si è conclusa con

55... ♔e4 56. ♖e8+ ♔f4 57. ♖d8 ♔e4 58. ♖e8+ ♔d5 59. ♖d8+ ♔c4 60. ♖c8+ ♔b4

Esercizi

Soluzioni alla pagina seguente

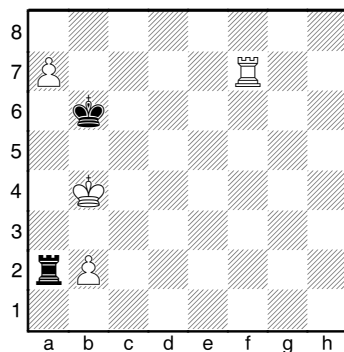


Jay Bonin – Ian Rogers

New York 1981

L'ultima mossa del Nero, 66... ♖b5-c5, prospetta fastidiose opzioni difensive per il Nero.

Come fa il Bianco a mettere in chiaro una diretta verso la vittoria?



Ian Rogers – Nep Ron

Wijk aan Zee 2002

Il Nero non può prendere il pedone a7, ma sembra aver costruito una strana specie di fortezza, dato che il Re bianco non può avanzare e 65. ♖f6+ ♔xa7 lascerebbe una facile patta con il Re nero di fronte al pedone 'b'.

Il Bianco può segnare il passo con 65. b3, ma il Nero farebbe altrettanto rispondendo con 65... ♖a1.

Riesci a trovare il modo di fare progressi? (Ce ne sono due!)