



IL TORNEO-MATCH DEL 1941

Il XII Campionato dell'Unione Sovietica, svoltosi a Mosca nel 1940, non aveva determinato un vincitore unico: Igor Bondarevskij e André Lilienthal si erano spartiti il primo posto. Non era la prima volta che il Campionato URSS dava un simile esito: era già successo nel 1927 e nel 1934, e sarebbe capitato di nuovo nel 1948 e nel 1949. In ciò non c'è nulla di strano: nelle competizioni in cui i concorrenti si affrontano tra loro una volta sola, è sempre possibile che il risultato sia dovuto al caso.

Se sino al 1940 una situazione del genere poteva ancora essere accettabile, il XII Campionato URSS mise in luce l'esigenza di un cambiamento delle regole per l'attribuzione del più importante titolo sovietico relativo agli scacchi. Effettivamente, con il crescere della forza di Bondarevskij e Lilienthal, il rapido sviluppo di Vasilij Smyslov e Igor Boleoslavskij, e la recente acquisizione da parte di Paul Keres della cittadinanza sovietica, l'attribuzione del titolo in un torneo ordinario poteva anche essere legata al caso, poiché quando si affrontano forti maestri all'incirca della stessa classe, l'esito della manifestazione dipende in buona parte da diversi fattori.

È noto che la lotta in un match è ben diversa da quella di torneo. Per vincere un torneo bisogna realizzare all'incirca il 70% dei punti, e quindi chi aspira ad arrivare primo deve giocare per vincere in quasi tutte le partite, senza badare ai possibili rischi, ed ecco quindi che il fattore casualità diventa inevitabile, mentre per aggiudicarsi un match è sufficiente realizzare poco più del 50%. In sostanza, in un match il rischio non è altrettanto elevato, poiché un forte maestro può sempre contare di vincere le partite successive e raddrizzare la propria situazione dopo una sconfitta.

Per determinare chi fosse il giocatore sovietico più forte in una manifestazione in cui gli elementi di casualità fossero ridotti al minimo, è stato introdotto il titolo di campione assoluto, da assegnarsi con un torneo-match. Del resto, è noto che l'attribuzione del titolo mondiale attraverso un match si è rivelata del tutto azzeccata.

Nondimeno, si è poi continuato ad assegnare il titolo di campione sovietico attraverso tornei, ed è giusto così. È in questi tornei che si fanno strada le giovani leve, e l'accanita lotta che ne deriva attira l'attenzione di un gran numero di appassionati, contribuendo ad aumentare la popolarità del gioco. È evidente che infrangere questa tradizione sarebbe stato un grave errore, ma per l'attribuzione del titolo di campione assoluto del 1941 si agì in un altro modo.

Al torneo-match furono ammessi i primi classificati del XII Campionato URSS: Igor Bondarevskij, André Lilienthal, Vasilij Smyslov, Paul Keres, Isaak Boleslavskij e Mikhail Botvinnik.

Una volta determinato il lotto dei partecipanti, si passò a tracciare il programma della manifestazione. Ogni concorrente avrebbe dovuto affrontare ognuno degli altri quattro volte, in sostanza in una sorta di mini match. In tal modo il torneo si sarebbe svolto in quattro tornate, le prime due a Leningrado, le altre a Mosca. Il programma prevedeva un numero appropriato di giorni dedicati alla ripresa delle partite sospese e al riposo, in modo che i partecipanti, dopo la seduta giornaliera di cinque ore di gioco, potessero affrontare a pieno regime tutti e venti i turni di gioco.

Come al solito, prima dell'inizio del torneo, si sprecarono i pronostici, tanto che elencare tutti i supposti vincitori significherebbe fare il nome di tutti i partecipanti. È evidente che ognuno dei contendenti sperava di arrivare al primo posto. Per quanto mi riguarda, ero talmente sgomento dal gioco espresso al XII Campionato Sovietico, dove mi ero piazzato al quinto-sesto posto, che ambivo unicamente a migliorare il mio risultato rispetto a quel campionato.

Qualche giorno prima dell'inizio del torneo, presso il Comitato Sportivo di Educazione Fisica e Sport si svolse la cerimonia del sorteggio, che diede il seguente risultato:

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. Botvinnik | 4. Bondarevskij |
| 2. Lilienthal | 5. Smyslov |
| 3. Keres | 6. Boleslavskij. |

In tal modo fu possibile stampare in anticipo tutto il materiale informativo, che incontrò grande favore presso il pubblico.

Il 23 marzo ebbe inizio a Leningrado la prima parte della competizione. Il Soviet comunale di Leningrado si dimostrò eccezionalmente ospitale e il gioco si svolgeva nella sala dei congressi di Palazzo Tavrichevskij.

Su ogni leggione della sala si trovavano delle cuffie e una commissione speciale di maestri di Leningrado (Aleksandr Ilyn-Zhenevskij, Vjacheslav Ragozin) sotto la guida del Grande Maestro Levenfish, commentava via telefono le partite per gli spettatori durante il gioco. Il compito fu assolto probabilmente con pieno successo; per lo meno, a me capitò soltanto una volta di ascoltare senza volerlo i commenti della commissione e ne rimasi soddisfatto. Avvenne al secondo turno: dopo l'apertura, il mio avversario Lilienthal si era messo a riflettere, e io mi recai nella sala dedicata al riposo. Quale non fu la mia sorpresa quando l'altoparlante si mise di colpo a darmi gentilmente la sua opinione sulle partite in corso. Assorbite le "preziose informazioni", tornai in sala e raccomandai all'arbitro F. Fogelevich di far spegnere l'altoparlante. Occorre notare che, durante il gioco, in sala regnava il silenzio assoluto. Tanto per cominciare gli spettatori erano tutti assorbiti dalle parole di commentatori, se poi qualcuno turbava la pace, ecco che Grigorij Levenfish richiamava severamente all'ordine gli indisciplinati per telefono. Una volta il silenzio fu interrotto da una risata generale dell'intera sala. Levenfish si era soffermato a lungo a spiegare perché una certa mossa non si poteva giocare... Ahimè! La mossa si rivelò del tutto possibile e fu giocata... con gran stupore del commentatore, e gli spettatori lo capirono al volo!

Così, il 23 marzo il torneo-match ebbe inizio. Il normale corso della manifestazione fu un

po' turbato in partenza dalla malattia di Isaak Boleslavskij, ma i giorni di riposo a disposizione erano tali che il normale andamento del torneo non ne fu stravolto. In seguito caddero malati anche il sottoscritto, Paul Keres e Andor Lilienthal. Soltanto Vasilij Smyslov e Igor Bondarevskij seppero resistere alla tentazione di ammalarsi... dopo una sconfitta!

La tabella riportata di seguito illustra l'andamento della lotta turno dopo turno, e benché non possa dar conto di come le partite sospese o rimandate rendessero più difficile valutare via via le possibilità di ciascun contendente, essa riporta fedelmente il quadro generale:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Botvinnik	1	2	3	3	4	4½	5	5½	6½	7	8	8	8½	9	10	10½	11½	12	13	13½
2	Keres	1	2	2	2	2½	3	4	4½	5½	5½	6½	6½	7	7½	8	8½	9	9½	10½	11
3	Smyslov	½	½	1	1½	1½	2½	2½	3	4	4½	5	6	6½	7	7	7½	8	8½	9½	10
4	Boleslavskij	0	½	1½	2	2½	3	3	4	4	5	5	5	5½	6	6½	7	7½	8½	8½	9
5	Lilienthal	½	½	½	1½	2½	2½	3	3	3	3½	4	5	5½	6	7	7½	7½	7½	7½	8½
6	Bondarevskij	0	½	1	2	2	2½	3½	4	4	4½	4½	5½	6	6½	6½	7	7½	8	8	8

Keres ed io partimmo bene e ci affrontammo al terzo turno, e si trattò del primo e forse più importante momento critico del torneo, come dimostrò poi il successivo andamento della manifestazione. Giocando con il Bianco, Keres entrò con una certa baldanza e imprudenza in una tagliente variante dell'Indiana di Nimzowitsch, che casualmente avevo analizzato per filo e per segno nella quiete del mio studio sino a scoprire una continuazione del tutto vantaggiosa per il Nero. In conclusione, alla 22ª mossa Keres fu costretto a deporre le armi a causa delle minacce di matto. Per quanto strano, questa partita influì su tutto il gioco successivo di Keres, che per tutto il resto del torneo non riuscì a riprendersi dallo choc psicologico. Nel turno successivo perse senza lottare contro Lilienthal, ma poi riprese coraggio e "sopravvisse" per miracolo nella partita con Boleslavskij, "spremendo" poi punti grazie a un gioco metodico in lunghi finali. Gli affari cominciarono subito ad andargli meglio tanto che, nonostante io avessi raccattato parecchi punti, continuavo a sentirmi il suo fiato sul collo. Furono tuttavia le sue stesse forze a tradirlo: durante la ripresa di un'estenuante partita contro Boleslavskij dapprima si lasciò sfuggire la vittoria, e poi anche la patta sicché, invece di un punto "onestamente guadagnato", si ritrovò inaspettatamente con uno zero. Si trattò del secondo momento critico del torneo. Keres fu nuovamente staccato dal capoclassifica e la sua sconfitta fu tanto più incresciosa, se si considera che in questa partita egli aveva dato prova di una profondissima comprensione del finale.

Ma la battaglia era ormai al suo culmine. Rimanevano da giocare i dieci turni di Mosca e, tenuto conto del carattere della lotta nei match, il capoclassifica poteva facilmente finire... all'ultimo posto! I moscoviti aspettavano impazienti l'inizio della seconda fase del torneo che, dopo una breve pausa (indispensabile per il trasferimento di giocatori e arbitri a Mosca), si aprì l'11 aprile nella Sala delle Colonne del Palazzo dell'Unione.

Purtroppo la sala non disponeva di telefoni e quindi si dovette fare a meno dei commentatori e c'era dunque il pericolo che non vi fosse più quel silenzio assoluto, così necessario a giocatori impegnati in una lotta tanto tesa. A onore degli spettatori di Mosca va detto che si trattava di timori infondati poiché nella sala da gioco regnò sempre un silenzio esemplare. Il terzo momento critico del torneo fu la mia partita con Lilienthal del dodicesimo turno, sospesa dopo cinque ore di gioco in una situazione che mi vedeva in svantaggio. Un'analisi approfondita dimostrò che le possibilità di Lilienthal erano abbastanza proble-



UN BILANCIO TEORICO SOMMARIO DEL TORNEO

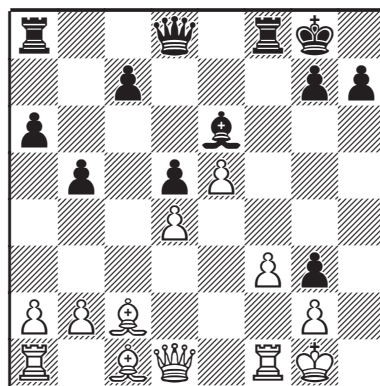
Il torneo-match ha fornito non poco materiale interessante in tutte e tre le fasi della partita, apertura, mediogioco e finale. Qui ci limiteremo a un bilancio sommario dal punto di vista dell'apertura, per poi occuparci parzialmente del finale nel capitolo *Il finale di torre con i pedoni 'f' e 'h'* (pag. 143).

Partita Spagnola

La conclusione più importante che si può trarre dalle partite giocate con questo sistema, è che per il Nero non è tanto semplice raggiungere l'equilibrio. È indicativo che Keres, un grande esperto della partita Spagnola, giocandola con il Nero contro Smyslov (partite 5 e 35), sia uscito dall'apertura in posizione inferiore.

Le difficoltà della variante chiusa (1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♞b5 a6 4.♞a4 ♟f6 5.0-0 ♞e7 6.♞e1) si sono ripresentate per il Nero anche in quella aperta (1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♞b5 a6 4.♞a4 ♟f6 5.0-0 ♟xe4 6.d4 b5 7.♞b3 d5 8.dxe5 ♞e6 9.c3 ♞e7), adottata da sempre da Euwe, e che anche Fine ha iniziato a giocare alla fine degli anni Trenta. In questo torneo io ho iniziato a giocarla "un po' più tardi" e contro Lilienthal ho adotta-

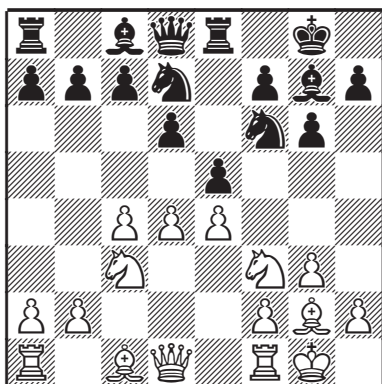
to l'antica continuazione 9...♞c5. Colto alla sprovvista, il mio avversario è finito in posizione cattiva. In seguito, nelle sue partite contro Ragozin (Campionato di Mosca 1942) e contro di me (Sverdlovsk 1943), Boleslavskij introdusse la forte novità 10.♟bd2 0-0 11.♞c2 f5 12.♟b3 ♟c6 13.♟bxd4 ♟xd4 14.♟xd4 ♞xd4 15.cxd4 f4 16.f3 ♟g3 17.hxg3 fxg3



(sin qui come nella partita Duras-Maróczy, Ostenda 1906) 18.♞d3 ♞f5 19.♞xf5 ♞xf5 20.♞xf5 e la torre e i due alfieri si rivelarono più forti della donna nera. Tuttavia, le ultime analisi hanno dimostrato che in questa variante il Nero dispone di un serio controgio. La difesa nella partita Spagnola è un problema antico e ancora tutto da risolvere!

Indiana di re

Un'altra delle armi predilette di Boleslavskij, e anche qui sono riuscito a beneficiare della "magica" ♖e3! (come nella difesa Francese). La variante 1.d4 ♟f6 2.c4 g6 3.♟c3 ♙g7 4.♟f3 d6 5.g3 ♟bd7 6.♙g2 0-0 7.0-0 e5 8.e4 ♜e8



era considerata del tutto buona per il Nero in virtù delle minacce ...exd4, ...c6 e ...d5, e il Nero aveva replicato con successo a 9.♜e1, 9.h3 e 9.b3. Ma contro Lilienthal (Partita 6) ho dimostrato che l'intero sistema non va più bene a causa di 9.♖e3! In tal modo l'Indiana di re non ha riscosso particolare successo (si veda anche la Partita 37).

Per questo motivo, nella partita Kotov-Bronstein, Mosca 1944, il Nero ha continuato 8...c6 e dopo 9.♖e3 ♟g4 10.♙g5 f6 11.♖c1 f5 la torre si è rivelata ben piazzata in f8. Tuttavia anche 8...c6 ha i suoi inconvenienti. Nella partita Botvinnik-Bondarevskij, Mosca 1945, è seguito

9.b3 exd4 10.♟xd4 ♟c5 11.♖b2 ♜e8 12.♝c2 e il Nero, non essendo riuscito a forzare f2-f3 o ♜fe1, non ha fatto in tempo a portare a termine la manovra d6-d5. Tuttavia in seguito Boleslavskij e Bronstein hanno saputo dimostrare che questo seguito porta a un gioco all'incirca pari. Inoltre, possiamo notare che nella partita Kotov-Geller, Mosca 1949, il Nero ha giocato semplicemente 8...exd4.

Indiana di Nimzowitsch

Occorre innanzi tutto ricordare la partita Keres-Borvinnik (8). Il tagliente seguito 1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3.♟c3 ♙b4 4.♝c2 d5 5.cxd5 exd5 6.♙g5 h6 7.♙h4 c5, dopo 8.0-0-0, raccomandato da Mikenas, ha portato il Bianco a una rapida sconfitta, e quindi possiamo tranquillamente seppellire questa mossa nel cassetto.

La partita Botvinnik-Lilienthal (36) ha dimostrato che la variante Rubinstein 1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3.♟c3 ♙b4 4.e3 0-0 5.♟e2 d5 6.a3 ♖e7 è completamente innocua per il Nero.

Merita di essere ancora citata la partita Bondarevskij-Smyslov (9) in cui il Bianco ha adottato una ricetta di Keres: 1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3.♟c3 ♙b4 4.a3 ♖xc3+ 5.bxc3 c5 6.f3 d5 7.cxd5 ♟xd5 8.dxc5. Qui il Nero può fare affidamento sulla parità.

Queste sono le principali conclusioni in campo teorico relative al torneo.



GIRONE UNO

Leningrado - 23 marzo 1941

		1	2	3	4	5	6	Girone 1	Girone 2	Girone 3	Girone 4	TOTALE
1	Botvinnik		1	1	1	1	0	4				4
2	Keres	0		1	½	0	1	2 ½				2 ½
3	Smyslov	0	0		½	½	½	1 ½				1 ½
4	Boleslavskij	0	½	½		1	½	2 ½				2
5	Lilienthal	0	1	½	0		1	2 ½				2 ½
6	Bondarevskij	1	0	½	½	0		2				2



TURNO UNO - 23 marzo 1941

Botvinnik / Boleslavskij 1

1° turno
difesa Francese C09

La partita fu giocata il 28 marzo a causa di un'indisposizione di Boleslavskij.

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5 4.exd5 exd5
5.♙b5+ ♝c6 6.♞g3 ♚d6 7.dxc5 ♙xc5
8.0-0 ♞e7 9.♞b3 ♙b6 10.♙e3**

Una mossa che parrebbe innaturale poiché il Bianco rovina di sua iniziativa la propria struttura pedonale. Tuttavia, in questo modo provoca il cambio degli alfieri camposcuro dopodiché la debolezza della casa d4 diviene un fattore reale.

10... ♙xe3 11.fxe3

Un errore, che riduce il vantaggio del Bianco ai minimi termini. La mossa corretta è 11. ♙xc6+, come nella Partita 31.

**11...0-0 12.♚d2 ♚b6 13.a4 ♙f5 14.♞fd4
♞xd4**

Un errore posizionale, che sancisce la superiorità del Bianco. Nel suo schieramento vengono a formarsi due "isole di pedoni" (per usare la terminologia di Capablanca) contro le tre del Nero, mentre il pedone d5 può facilmente diventare debole. La questione si riduce a determinare se, con il suo gioco di pezzi successivo, il Bianco sia in grado di accrescere il proprio leggero vantaggio posizionale.

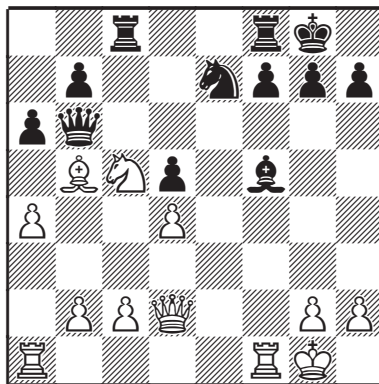
Dopo 14... ♙e4 il gioco sarebbe tornato

quasi in equilibrio poiché al forte cavallo d4 il Nero avrebbe potuto opporre il bell'alfiere centralizzato.

15.exd4 ♞ac8

15... ♙e4 era ormai tardiva a causa di 16. ♞c5 con la minaccia 17. ♞d7. Ma l'afondo del cavallo in c5 rimane tuttora molto forte.

16.♞c5 a6



17. ♞ae1

Una mossa che si può definire stereotipata. Più sottile sarebbe stata 17. ♙d3 per consolidare la posizione del cavallo con 19.a5 dopo 17... ♙xd3 18. ♚xd3 ♚c7. Tuttavia, dopo 19... ♞c6 con la doppia minaccia ... ♞xd4 e ... ♞xa5, il Nero ha controgio.

17... ♞c7 18. ♙d3

La tentatrice 18. ♙d7 ♙e4! 19. ♚f4 ♞g6

20. ♖g3 ♜d8 21. a5 ♜xa5 22. ♗d6 non avrebbe portato al Bianco niente di buono perché il Nero si sarebbe salvato dalla minaccia b2-b4 con 22... ♜c6.

18... ♙xd3 19. ♗xd3 ♗d6

Naturalmente 19... ♗xb2 sarebbe stata pericolosa a causa di 20. ♜b1 ♗a2 21. ♜b3.

20.c3 a5

In tal modo il Nero limita i movimenti del cavallo c5, ma ora la lotta entra nella sua fase decisiva. Il Bianco cerca di rafforzare al massimo la posizione dei propri pezzi e di occupare la colonna 'e', ma il Nero scova un controgioco.

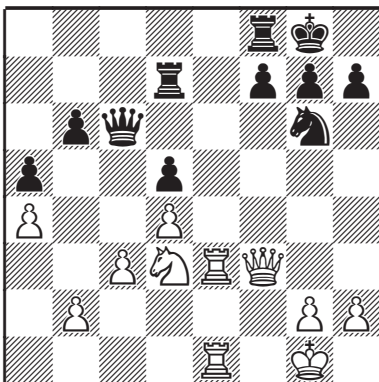
21. ♗f3 ♘g6

Ovviamente non 21...b6 per 22. ♘e6, e anche 21... ♘c6 sarebbe rischiosa: il Bianco potrebbe occupare a tempo debito la forte casa f4 con il cavallo, e non sarebbe possibile organizzare l'offensiva contro il pedone a4.

22. ♜e3 b6 23. ♘d3 ♜d7

Dopo 23... ♜e7 24. ♜xe7 ♘e7 25. ♜e1 o 25. ♘f4 il Bianco conserva intatto il suo vantaggio. Il Nero rifugge per ora dai cambi e cerca di approfittare della debolezza del pedone a4.

24. ♜fe1 ♗c6



Il Nero ha difeso tutte le debolezze e ora intende impegnare uno dei pezzi nemici nella difesa del pedone a4. Se il Bianco tenesse conto della minaccia, concederebbe all'avversario quanto meno una vittoria morale, ma egli ignora il contrattacco e, dopo aver completato con le ultime mosse la mobilitazione delle forze, passa ora all'attacco del cavallo g6, in modo da rendere accessibili alle torri e al cavallo i punti e7, e5 e f4.

25.g3! ♜d6

Il Nero non si risolve a prendere il pedone, e effettivamente, dopo 25... ♗xa4 26. h4 ♜fd8 27. h5 ♘f8 26. h6, gli sarebbe difficile mettere una pezza alle numerose debolezze del proprio schieramento.

26.h4 f6

26... ♜fd8 non andava bene a causa di 27. h5 ♘f8 28. ♘e5. Il Nero si prepara dunque a trasferire il cavallo in f7 (dopo il suo ritiro forzato in h8) e gli libera all'uopo tale casa. Qui sarebbe stata ora molto forte 27. h5 ♘h8 28. ♘f4 ♘f7 29. ♘e6 ♘g5 30. ♘xg5 fxg5 31. ♗g4, ma la mossa del testo è forse ancora più energica.

27. ♗f5 ♗c8

Il finale, naturalmente, non è buono per il Nero, ma anche 27... ♗xa4 28. h5 ♘h8 29. ♘f4 ♗d7 30. ♗xd7 ♜xd7 31. ♜e7 sarebbe stata sconcertante.

28. ♗xc8 ♜xc8 29.h5 ♘f8 30. ♜e7 ♜cd8 31. ♘f4 ♜8d7 32.g4

Più semplice e forte sarebbe stata 32. ♗f2. Adesso il Nero provoca qualche complicazione.

32... ♜xe7 33. ♜xe7 g5 34.hxg6

Una decisione sbagliata. Bisognava cambiare i cavalli giacché il loro cambio aumenta le possibilità di patta del Nero. Dopo



IL FINALE DI TORRE CON I PEDONI 'F' E 'H'

Nel corso del 1927 si disputò a Leningrado la tradizionale sfida tra i padroni di casa e la squadra di Mosca. Restava solo da concludere la partita Panchenko-Vjurev, che fu sottoposta all'aggiudicazione. È stato forse il primo caso in cui, nella pratica di torneo dei giocatori sovietici, si incontra un finale di torri con i pedoni 'f' e 'h'. Dopo aspre discussioni, la partita fu dichiarata patta, ed è interessante sottolineare che, sebbene all'epoca non si sapesse quasi nulla di questo tipo di finale, si trattò della decisione corretta.

Finali del genere si erano già visti nelle partite Marshall-Rubinstein (San Sebastian 1911) e Schlechter-Tarrasch (Colonia 1911). Con due pedoni in meno, Marshall era riuscito a pattare, invece Tarrasch aveva perso.

I primi tentativi di teorizzare questo finale portarono a conclusioni contraddittorie e poco convincenti. A detta di Spielmann, in un articolo pubblicato su *Shakhmatnij Listok* del 1930, il finale doveva considerarsi patto, ma nel suo manuale sui finali edito nel 1938 Ilja Rabinovich confutò questa asserzione e dimostrò la maniera di vincere. Tuttavia, entrambi questi teorici utilizzarono soltanto le due partite del 1911 che ho citato sopra, e oltretutto considerarono soltanto posizioni in cui i pedoni erano quasi arrivati a promozione, cercando di risolvere un problema di straordinaria complessità, ed è superfluo aggiungere che le loro analisi non furono prive di errori.

Il primo importante passo avanti nello studio di questo finale si deve a Sergej Belavenets, grazie all'analisi della fase conclusiva della partita Bondarevskij-Kan (XI Campionato URSS, 1939) pubblicata sul numero 34 della rivista *64* del 1939. Belavenets adottò il metodo di indagine corretto, esaminando il caso più sfavorevole alla parte in svantaggio, con il re relegato sull'ultima traversa, proprio come era avvenuto nel-

la partita citata. Belavenets dimostrò in che modo Kan, che aveva i due pedoni in più, si fosse lasciato sfuggire la vittoria.

L'interessantissimo lavoro di Belavenets stimolò nuove, preziose ricerche da parte di Igor Majzelis (su *Shakhmaty v SSSR*, n 9 del 1939) e di I.Zek (ibidem, numero 9-11 del 1940). Vennero alla luce nuove posizioni e, in sostanza, si stabilì il confine che separa la zona di patta da quella in cui si perde. Le posizioni con i pedoni bianchi in f5 e in h6 furono studiate in maniera esaustiva, ma Zek fece notare giustamente che quelle con il pedone bianco in h5 necessitavano di analisi supplementari, e si provvide in merito. Qualche anno dopo, Paul Keres scoprì un nuovo piano di gioco, che in definitiva portava alle stesse posizioni esaminate in precedenza, con la sola differenza che il pedone bianco si trovava in h5 anziché in h6, fattore che ampliava in maniera considerevole le possibilità della parte in vantaggio. Tuttavia Vasilij Smyslov ha poi dimostrato nella pratica che a gioco corretto anche il piano di Keres si rivela insufficiente per vincere.

È importante rilevare che la pratica di questo tipo di finale è rimasta piuttosto indietro rispetto alla teoria: persino Smyslov, pur con tutta la sua ricca esperienza a riguardo, non sempre è riuscito a difendersi con precisione.

L'ingegnosa manovra con la quale Vladimír Panov già nel 1936 era riuscito a vincere contro Steiner, è passata per lungo tempo inosservata. La partita, pubblicata su *Ezhegodnik* del 1936, fu poi sottoposta nel 1939 all'analisi da Majzelis nell'articolo ricordato in precedenza. Nonostante ciò, nella partita Smyslov-Bondarevskij del 1941 (24), Smyslov si portò per ben tre volte nella posizione perdente della partita Steiner-Panov, e per tre volte Bondarevskij omise di approfittarne.

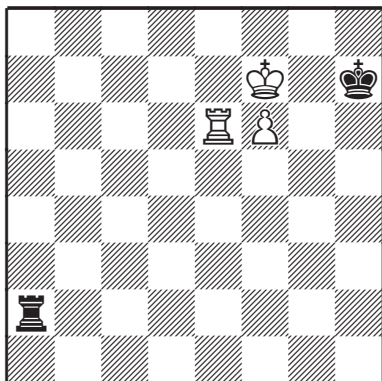
Sono passati dieci anni dall'ultima pub-

blicazione delle ricerche di questo finale, e nel frattempo si è accumulato sufficiente materiale da permettere al giocatore di orientarsi alla scacchiera.

Le posizioni che riporto qui di seguito sono state organizzate e analizzate da Vjacheslav Ragozin, Salo Flohr e il sottoscritto.

Prima di passare a un esame dettagliato del finale di torre e pedoni 'f' e 'h' contro torre, è indispensabile far conoscere al lettore le posizioni tipiche del finale "torre e pedone 'f' contro torre".

Diagramma 1



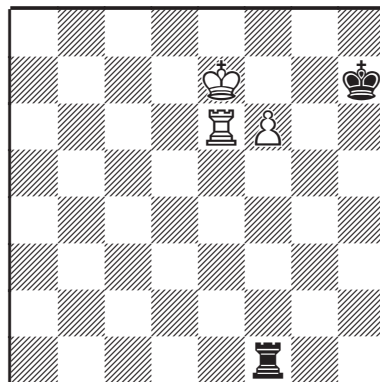
Una posizione fondamentale per questo genere di finale, che è assolutamente necessario conoscere. Lo scopo del Bianco è arrivare a questa posizione con il tratto, mentre il Nero si porrà ovviamente il fine opposto! Dopo 1. ♖f8 le forze del Bianco sono piazzate nella maniera ideale e il Nero è destinato a perdere. Ad esempio:

1. ♖f8 ♜a1 2. f7 ♜a8+ (in caso di 2... ♜a7 segue 3. ♜f6) **3. ♜e8 ♜a7 4. ♜d8 ♖g6 5. ♜d6+ ♔h7 6. ♖e8**

Viceversa, se ha il tratto il Nero riesce a salvarsi:

1... ♜a8 2. ♜e8 ♜a7+ 3. ♜e7 ♜a8 4. ♜d7 ♜b8 5. ♖e7 ♖g6

Diagramma 2

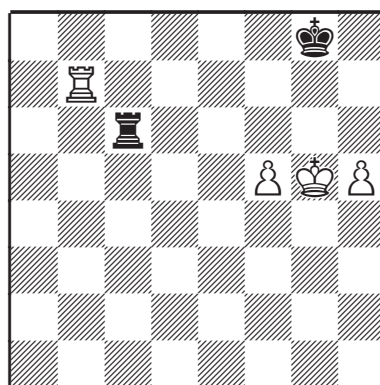


Per quanto sorprendente in questa posizione il Nero riesce a cavarsela grazie a...

1... ♖g6 2. ♜e2 ♜a1! 3. ♜g2+ ♖h7
Una manovra che va tenuta sempre presente in questo finale.

Adesso esaminiamo una situazione con i pedoni 'f' e 'h' del tutto svantaggiosa per il Nero.

Diagramma 3



Il re nero è relegato sull'ottava traversa e la torre è piazzata passivamente in c6. Be-lavenets ha dimostrato che è sufficiente avanzare i pedoni sulla sesta traversa per garantirsi la vittoria. Perciò:

1.h6 ♖c1 2.f6 ♖g1+ 3.♔f5 ♖f1+ 4.♔e6 ♖e1+ 5.♔d6 ♖d1+

A 5...♖f1 segue 6.♖b8+ ♔h7 7.♔e7 ♖e1+ 8.♔f8 e 9.f7, se invece 5...♖h1, allora 6.♖b8+ ♔f7 7.h7.

6.♔e7 ♖e1+ 7.♔d8 ♖f1

Oppure 7...♔f8 8.h7 ♖e8+ 9.♔c7 seguita da 10.♖b8.

8.h7+ ♔h8 9.♔e7

Ma non 9.f7 a causa di 9...♖xf7!

9...♖e1+ 10.♔f7!

Il Bianco deve agire con estrema attenzione. 10.♔f8 consente all'avversario di pattare con 10...♖e8+ 11.♔f7 ♖f8+.

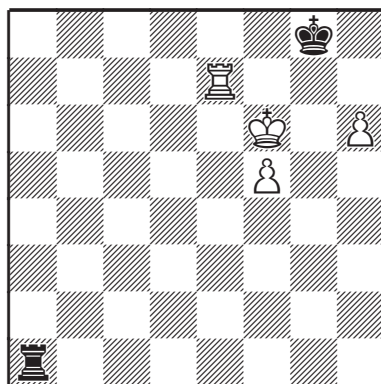
10...♖a1

A 10...♖e8 segue 11.♔g6 e poi ♖e7-e6 e f6-f7.

11.♖b8+ e il Bianco vince.

Faccio notare che la vittoria si ottiene anche se il tratto è al Nero. A 1...♖c1 segue 2.♖e7 (o ♖d7).

Diagramma 4



Qui il re bianco è mal collocato perché ostacola l'avanzata del pedone 'f' ma il fattore dominante è la presenza della torre sulla settima traversa e ciò garantisce la vittoria.

1...♖a2

Forzata! Se 1...♖h1, allora 2.♔e6 ♖xh6+ 3.f6.

2.♔e5 ♖e2+ 3.♔d6 ♖d2+ 4.♔e6 ♖e2+ 5.♔d7 ♖d2+

Oppure 5...♖f2 6.♖e8+ ♔h7 7.♔e6 ♖a2 8.f6 ♖a6+ 9.♔f5 ♖a5+ 10.♖e5.

6.♔e8 ♖f2 7.♖e5 ♔h7

Se 7...♖f1, 8.♔e7, se invece 7...♖a2, allora 8.f6.

8.♔f7!

Ma non 8.♔e7 ♔xh6 e la posizione è patta (si veda il diagramma 2).

8...♔xh6 9.♖e6+!

9.f6 si rivela insufficiente dopo 9...♖a2 10.♔f8 ♔g6 11.f7 ♔f6 e la posizione è patta!

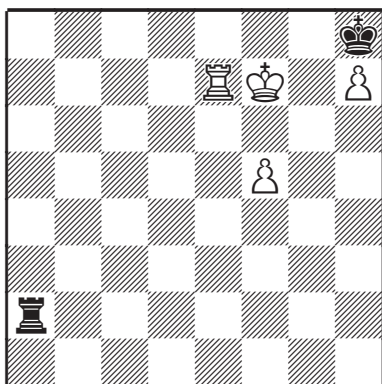
9...♔h7 10.f6 ♖a2 11.♔f8 e vince (si veda il diagramma 1).

La posizione iniziale non è priva di piste ingannevoli. Ad esempio, in caso di...

1... ♖a2 2.h7+ ♔h8 3.♕f7

il Nero può pattare, ma, come ha dimostrato Majzelis, ha un solo modo per farlo.

Diagramma 4a



3... ♜a5!!

Solo così! In caso di 3... ♔xh7 4.♕f8+ ♔h6 5. ♜e6+! il Bianco vince, mentre ora, dopo...

4.f6 ♔xh7 5.♕f8+ ♔g6 6.f7 ♕f6

..il Nero si salva.

Esiste un'altra falsa pista:

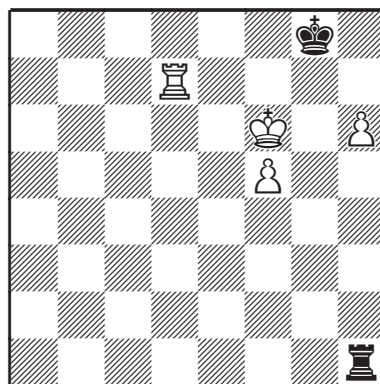
1... ♜a2 2. ♜g7 ♔h8 3.♕g6 ♜g2+

Non va 3... ♜a6+ 4.♕g5 ♜xh6 5. ♜g6! con il cambi delle torri.

**4.♕f7 ♜f2 5. ♜g5 ♔h7 6.f6 ♜a2
7. ♜e5 ♔xh6 8.♕f8 ♔g6 9.f7 ♕f6!
patta**

Passiamo a un altro esempio che illustra bene l'efficacia della torre bianca in d7 (e7).

Diagramma 5



Il contrattacco del Nero contro il pedone h6 si rivela inappropriato.

**1. ♜d8+! ♔h7 2.♕f7 ♜a1 3.f6
♜a7+! 4.♕e8**

Il Bianco può vincere anche in un'altra maniera, indicata da Zek: 4.♕e6 ♜a6+ 5. ♜d6 ♜a8 6.f7 ♔xh6 7.♕f6 e poi ♜d6-e6-e8.

**4... ♔g6 5.f7! ♜xf7 6. ♜d6+ ♜f6
7.h7** e vince.

Evidentemente questo metodo di vittoria risulta impossibile se la torre si trova sulle colonne 'a', 'b' o 'c'.

La posizione del diagramma 5a è tratta (a colori invertiti) dalla partita Bondarevskij-Kan, Leningrado 1939, ed è stata analizzata da Belavenets. Qui la torre bianca non è piazzata bene e, se toccasse al Bianco, dopo 1. ♜d7 ♜h1 si arriverebbe alla posizione vincente del diagramma 5, ma il tratto al Nero, che è in condizione di pattare.