I 100 FINALI FONDAMENTALI

che tutti dovrebbero conoscere

JESUS **DE LA VILLA**

LEDUETORRI

LEDUETORRI
www.scacco.it

Comprando questo libro hai fatto una scelta importante.

Sostieni l'editoria scacchistica e il lavoro di tutte le persone che si sono impegnate per farlo arrivare a te.

I 100 finali che tutti dovrebbero conoscere
Copyright © 2020 LE DUE TORRI S.r.l.
ISBN: **978-88-852720-41-1**

Titolo originale:
100 Endgames you must know
Copyright © 2008 New In Chess

Traduzione: Sergio Pagano e Francesco Casiello
Revisione ed editing: **LE DUE TORRI S.r.L.**
Impaginazione e layout grafico:

inConception
design & grafica editoriale | *pieffe_76@icloud.com*

Copertina: **Augusto Caruso**

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte della presente pubblicazione può essere riprodotta, immagazzinata in un sistema di archiviazione o trasmessa in qualsivoglia forma o mezzo elettronico, elettrostatico, magnetico, meccanico, fotocopie, registrazioni o altro senza il permesso scritto dell'editore.

Osservazioni e segnalazioni sono benvenute all'indirizzo ***info@scacco.it***

Stampa: novembre 2020

Indice

Introduzione 11

1. Finali fondamentali 27
Finale 1 **La regola del quadrato** 27
Finale 2 **♙ in 6a traversa** 29
Finale 3 **Le case chiave** 32
Finale 4 **♙ di Torre. ♔ difensore davanti al ♙** 35
Finale 5 **♔ attaccante intrappolato** 36
Finale 6 **♖ vs. ♗. L'angolo sbagliato** 36
Finale 7 **♖ vs. ♗. L'angolo giusto** 37
Finale 8 **♖ vs. ♘. Sul bordo della scacchiera** 38
Finale 9 **♖ vs. ♘. Nell'angolo** 39

2. Test elementari 43
Soluzioni 48

3. ♘ vs. ♙ 51
Finale 10 **♘ vs. ♙ in 7a** 51
Finale 11 **♙ di Cavallo** 53
Finale 12 **♙ di Torre in 6a** 53
Finale 13 **♙ di Torre in 7a** 54
Finale 14 **Scacco matto con ♔+♘** 56
Finale 15 **La "casa stupida" del ♘** 57

4. ♕ vs. ♙ 59
Finale 16 **♕ vs. ♙ in 7a** 59
Finale 17 **♕ vs. ♙ di Torre in 7a** 61

Finale 18 ♕ **vs.** ♙ **di Alfiere in 7a** 62
Finale 19 **Un tranello piuttosto frequente** 65
Finale 20 ♕ **vs.** ♕ 66

5. ♖ **vs.** ♙ 67
Finale 21 **I due** ♔♔ **non si incrociano. Basta contare** 67
Finale 22 ♔ **difensore in 3a traversa tagliato fuori dalla** ♖ **in 4a** 69
Finale 23 ♔ **attaccante dietro al** ♙ 70
Finale 24 ♔ **attaccante su un lato** 73
Finale 25 ♖ **davanti al** ♙ 75
Finale 26 **Temi speciali con un** ♙ **di Cavallo** 76
Finale 27 ♙ **di Torre. Il** ♔ **attaccante insegue da dietro** 77
Finale 28 ♙ **di Torre. Il** ♔ **attaccante insegue dal lato** 78
Finale 29 **Quando il** ♙ **vince contro la** ♖ 79

6. ♖ **vs. 2** ♙♙ 81
Finale 30 **I due** ♔♔ **non prendono parte alla lotta** 81
Finale 31 **Entrambi i** ♔♔ **partecipano alla lotta** 82
Finale 32 **Solo il** ♔ **difensore partecipa alla lotta** 83

7. ♗♗ **dello stesso colore:** ♗**+**♙ **vs.** ♗ 87
Finale 33 **Scacciare l'**♗ **difensore** 88
Finale 34 ♔ **difensore alle spalle del** ♙ 88
Finale 35 **Le diagonali corte** 89
Finale 36 **Difesa frontale** 91

8. ♗ **vs.** ♘**: un solo** ♙ **sulla scacchiera** 93
Finale 37 ♙ **centrale** 94
Finale 38 ♙ **di Torre** 96
Finale 39 **Il** ♙ **è in 7a** 98
Finale 40 **Posizione precaria del** ♘ **controllore** 99

9. ♗♗ **di colore contrario:** ♗**+2** ♙♙ **vs.** ♗ 101
Finale 41 ♙♙ **in 6a** 102
Finale 42 ♙♙ **in 5a o più arretrati** 104
Finale 43 **Una coppia di** ♙♙ **davvero speciale. La gabbia** 106
Finale 44 ♙♙ **separati da una sola colonna** 107
Finale 45 **Controllare entrambi i** ♙♙ **dalla stessa diagonale** 108
Finale 46 **Il procedimento vincente** 109
Finale 47 ♙ **centrale +** ♙ **di Cavallo** 110

Finale 48 ♙ **centrale +** ♙ **di Torre** 112
Finale 49 ♙ **di Alfiere +** ♙ **di Cavallo** 113
Finale 50 **L'**♗ **attaccante controlla la casa di promozione del** ♙ **di Cavallo** 114
Finale 51 ♙ **centrale +** ♙ **di Torre** 115

10. ♖**+**♙ **vs.** ♖ 119
Finale 52 **La Posizione di Philidor** 120
Finale 53 **La Posizione di Lucena. Il ponte** 122
Finale 54 **Il lato lungo** 124
Finale 55 ♙ **di Cavallo. La difesa sulla 1a traversa** 125
Finale 56 ♙ **centrale. Il metodo difensivo di Kling & Horwitz (K&H)** 126
Finale 57 ♙ **centrale in 6a.** ♖ **del difensore a distanza efficace** 128
Finale 58 ♙ **centrale in 6a. La** ♖ **del difensore non è alla distanza efficace** 130
Finale 59 ♔ **difensore tagliato fuori di 1 colonna** 132
Finale 60 ♔ **difensore tagliato fuori di 2 colonne. Il metodo combinato di Grigoriev** 134
Finale 61 **La difesa sul lato lungo con il** ♔ **difensore tagliato fuori di 2 colonne. Temi di matto** 135
Finale 62 **Taglio Perfetto lungo una traversa** 137
Finale 63 **Taglio Imperfetto lungo una traversa** 139
Finale 64 **Taglio Apparente lungo una traversa** 140
Finale 65 ♙ **in 7a.** ♖ **attaccante davanti al** ♙ 141
Finale 66 ♙ **in 6a. La Difesa di Vancura** 142
Finale 67 ♔ **attaccante davanti al** ♙**. Il** ♙ **è in 7a** 145
Finale 68 **Il** ♔ **e la** ♖ **sostengono il** ♙ 147

11. ♖**+2** ♙♙ **vs.** ♖ 149
Finale 69 ♙♙ **doppiati centrali** 150
Finale 70 ♙♙ **doppiati di Cavallo** 151
Finale 71 ♙♙ **f+h (a+c).** ♔ **difensore confinato sull'ultima traversa** 153
Finale 72 ♙♙ **f+h (a+c).** ♙ **di Alfiere in 5a** 154
Finale 73 ♙♙ **f+h (a+c). Il metodo difensivo** 157
Finale 74 ♙♙ **uniti bloccati** 160
Finale 75 ♖ **attaccante bloccata davanti al** ♙ **in 7a** 162
Finale 76 **la Difesa di Vancura contro 2** ♙♙ **di Torre** 163

12. Finali di ♙♙ 165
Finale 77 **2** ♙♙ **doppiati** 166
Finale 78 **2** ♙♙ **isolati** 167
Finale 79 **1**♙ **vs.1**♙ **con** ♙♙ **bloccati. Le case chiave** 168
Finale 80 ♙♙ **bloccati meno avanzati (o di Torre)** 170
Finale 81 **1**♙ **vs.1**♙ **con** ♙♙ **su colonne contigue** 172

Finale 82 **1♙ vs.1♙ con ♙♙ passati. Manovre di ♔ con duplice scopo** ... 173
Finale 83 **♙♙ di Torre bloccati e un ♙ passato lontano** ... 176
Finale 84 **Il ♙ passato è centrale e vicino** ... 179
Finale 85 **♙ passato di Alfiere sulla stessa ala** ... 181
Finale 86 **Il difensore ha già mosso il proprio ♙. La triangolazione** ... 181
Finale 87 **♙ di Cavallo + ♙ di Torre vs ♙ di Torre** ... 183
Finale 88 **La battaglia ♔ vs 2 ♙♙ passati** ... 189
Finale 89 **♙♙ passati sostenuti** ... 191
Finale 90 **♙♙ passati lontani** ... 192
Finale 91 **♙♙ doppiati** ... 193
Finale 92 **Lo sfondamento quando il ♔ è lontano** ... 194

13. Altri rapporti di materiale ... 197
Finale 93 **Scacco matto con ♗+♘** ... 197
Finale 94 **♖+♗ vs. ♖. Il ♔ è sul bordo della scacchiera** ... 202
Finale 95 **♖+♗ vs. ♖. Il ♔ è lontano dal bordo. La Difesa di Cochrane** ... 206
Finale 96 **♖+♗ vs. ♖. La difesa sulla 2a traversa** ... 208
Finale 97 **♖+♙ di Alfiere in 6a vs ♗** ... 210
Finale 98 **♖+♙ di Torre vs. ♗** ... 212
Finale 99 **♕ vs. ♖+♙ (non di Torre)** ... 214
Finale 100 **♕ vs. ♖+♙ di Torre** ... 217

14. Test finale ... 219
Soluzioni ... 226

15. Appendice ... 233

Bibliografia ... 241

Introduzione

L'importanza relativa del finale

Nei primi anni della mia carriera scacchistica ho spesso letto che una buona conoscenza dei finali è importante, mentre lo studio delle aperture non lo è. Questo concetto si trova nei lavori di Capablanca, ma anche in diversi articoli dell'epoca si trovano frasi relative al fatto che la superiore comprensione da parte dei Grandi Maestri si nota soprattutto nel finale, e concetti analoghi. Anche la strategia gode di considerazione maggiore rispetto alla tattica. Si leggono frasi come *"I Grandi Maestri impiegano molto più tempo nel concepire i piani di gioco che nel calcolo delle varianti"*. Forse è per questo che uno come me, che impiegavo quasi tutto il mio tempo di riflessione per calcolare varianti, e dedicavo la maggior parte del mio impegno nello studio delle aperture anziché del finale, non avrebbe mai immaginato di diventare un giorno Grande Maestro.

Mi ci volle del tempo prima di capire che tutti questi suggerimenti sono un po' eccessivi, tuttavia devo essere grato ad essi, perché se non ne fossi mai venuto a conoscenza non avrei dedicato al finale l'attenzione che merita questa fase della partita. La mia soggezione di fronte ad affermazioni simili da parte di giocatori famosi mi portò a dedicare un po' di tempo allo studio del finale; e la cosa mi piacque molto.

Ma non fu affatto semplice. Una delle mie prime decisioni, piuttosto drastica, fu quella di comprare il libro di Levenfish e Smyslov *"Teoria dei Finali di Torre"*: ottimo libro, ma assai noioso! Cominciai a leggerlo parecchie volte, ma che fatica riuscire ad andare oltre il primo paio di capitoli! Ma dopo tanti sforzi sono riuscito ad assimilare un po' dei concetti espressi.

Negli ultimi tempi le aperture sono diventate di gran lunga la fase della partita oggetto di maggiore attenzione. Tutti i forti giocatori spendono molto tempo nella ricerca di nuove varianti, per sorprendere gli avversari e ottenere il massimo possibile (o limitare al massimo il divario) prima ancora che la partita abbia inizio. Ma attenzione: ciò non vuol dire che essi ritengano lo studio del finale inutile; semplicemente lo hanno già fatto e sono in grado di cavarsela bene nei più importanti tipi di finale. Ci sono alcune clamorose eccezioni, come vedremo tra poco, e nel seguito di questo libro troverete alcune partite ed esempi in cui giocatori di vertice commettono banali errori in finali fondamentali; ma in generale i giocatori di vertice possiedono una buona tecnica nel finale. Il fatto è che il numero di finali teorici rilevanti, in particolare di quelli che hanno una certa importanza pratica, è di gran lunga inferiore a quello delle aperture. I giocatori

di vertice hanno già "pagato pegno", cioè hanno studiato le cose importanti nel campo del finale in passato, e ora dedicano maggior impegno agli altri aspetti del gioco, senza temere di perdere banalmente qualche mezzo punto in finale.

Quindi, se il vostro obiettivo è quello di raggiungere un certo livello nel *rating*, lasciatemi dire che, anche se una buona conoscenza del finale non è essenziale, essa è sicuramente molto utile. D'altronde se trascurate questa fase di gioco vi renderete conto di quanti mezzi punti e punti interi lascerete sul campo! E le rapide vittorie in apertura difficilmente riusciranno a restituirvi questi punti persi, tanto più che oggi sulle aperture molti giocatori sono preparatissimi. In altre parole, chi raggiunge un certo livello nei campi della teoria, della strategia e della tattica, perderà molti punti se la sua abilità in finale non sarà all'altezza del resto. Quindi lo studio del finale sarà il modo più immediato per aumentare il proprio punteggio Elo. Se l'abilità nel finale è già allo stesso livello delle altre abilità, allora lo sforzo non sarà particolarmente fruttuoso; ma per esperienza so che la maggior parte dei giocatori è carente nel finale.

Per quale motivo? Beh, qualunque giocatore con qualche anno di esperienza, indipendentemente dal suo punteggio Elo, conosce gli adagi: *"Studiare il finale è noioso"*; *"Almeno la metà, se non il 90%, dei finali che studio li dimentico subito"*; *"Non ci sono libri che li spiegano bene"*; e (forse la scusa più semplice!) ***"In finale neanche ci arrivo!"***. Questo capita soprattutto ai giocatori che fanno di tutto per evitare di entrare in finale, a volte assumendo eccessivi rischi in mediogioco; e questo limite è spesso causa della loro sconfitta in mediogioco, anche se spesso viene nascosta dietro scuse del tipo "sviste tattiche" o "*Zeitnot*".

Questa tendenza a trascurare il finale è cresciuta da quando i tempi di riflessione si sono ristretti e le partite non vengono più sospese. In passato, la sospensione della partita consentiva un'accurata analisi delle posizioni (di solito finali), ed aiutava a sviluppare e apprezzare la tecnica del finale. Inoltre era possibile giocarli con precisione, se il tempo di riflessione era sufficiente, ed era possibile creare piccoli capolavori, utili per migliorare la nostra comprensione del gioco.

Oggigiorno non capita spesso di giocare il finale con abbastanza tempo a disposizione, con le conseguenti commedie degli errori. E quindi l'analisi dei finali moderni è più utile come terapia del sorriso che come lezione di scacchi. Ma proprio per il poco tempo a disposizione sull'orologio la capacità di gestire i finali fondamentali è più importante che mai. Se siete a corto di tempo e non avete idea di come vada trattata la posizione, quasi certamente la partita finirà male per voi.

La decisione di scrivere questo libro, è nata dall'intenzione di aiutare coloro i quali volessero fare uno sforzo per correggere questa situazione quasi cronica. Questo libro può essere utile, ma bisogna essere onesti: non ci sono formule magiche né pillole della saggezza; dovrete metterci impegno. Quindi ho pensato a lungo su come impostare il lavoro e sul perché molti libri eccellenti non abbiano raggiunto l'obiettivo. Mi sono convinto che la maggior parte dei libri sui finali sono stati scritti come antologie, presentando il materiale senza lo scopo di spiegare. La maggior parte di essi sono molto sintetici, invogliando così il lettore a leggerli velocemente. Ecco perché mi sono imposto di spiegare i finali lentamente, e raccomando di studiarli senza fretta.

Lo studio del finale

Innanzitutto penso che l'approccio verso lo studio del finale debba avvenire per fasi successive e procedere di pari passo con il livello del giocatore. Quindi, se necessario, le diverse fasi devono essere distanti nel tempo.

Nella prima fase basterà conoscere i matti elementari, i finali di ♔+♙ vs. ♔, e sapere quali rapporti di materiale sono vincenti e quali non lo sono; inoltre, qualche situazione particolare ma abbastanza frequente, ad esempio ♗+♙ di Torre sbagliato, eccetera.

Un passo successivo nella prima fase includerà le posizioni di Philidor e Lucena nei finali di ♖+♙ vs. ♖, e qualche ulteriore concetto nei finali di ♙♙ e in quelli di ♗♗ di colore contrario. In questo libro, tali argomenti sono trattati nel primo capitolo e nei **Finali 41, 42, 44, 45, 46, 65, 79, 80, 82, 86, 89, 90, 91 e 92.**

Qualunque appassionato con un minimo di voglia di impegnarsi sarà in grado di completare questa fase (anche se purtroppo per qualcuno potrebbero essere necessari anni), e ciò dovrebbe essere sufficiente finché non si raggiunga un punteggio Elo intorno a 1900-2000 punti. Al di sopra di tale livello, è d'obbligo una più accurata preparazione sul finale. Questa fase può creare qualche problema, ma d'altro canto dovrebbe essere sufficiente almeno fino a raggiungere un livello da Maestro Internazionale, intorno ai 2400 punti. Non mi fraintendete: non sto dicendo né che tutti i Maestri Internazionali abbiano attraversato questa fase, né che essa sia sufficiente per diventare Maestri Internazionali.

Una volta raggiunti i 2000 punti, dobbiamo dunque passare alla 2a fase, e **la prima cosa da fare** è conoscere **con esattezza** alcuni finali teorici. In caso contrario, anche quei giocatori che si districano bene in posizioni semplici in cui sono prevalenti i temi più tipici avranno paura di semplificare per entrare in un finale semplice, e così sciuperanno tutto il lavoro fatto in partita fino a quel momento. Inoltre bisognerà conoscere alcuni tipici temi del finale, la maggior parte dei quali si impara a partire da posizioni base.

I "**finali esatti**" che dobbiamo ricordare non sono molti. Inoltre, alcuni sono molto semplici da ricordare ed altri possono essere ritenuti marginali visto che in pratica si presentano molto di rado. Sono dunque pochi, ma bisogna conoscerli bene. Questa conoscenza di base, e la sicurezza che riusciremo ad acquisire con essa, sono il trampolino per studiare altre posizioni più complesse o per sfruttare la tecnica per trasformare una posizione superiore in una vittoria.

Dopo aver raggiunto una buona padronanza dei finali fondamentali, si passa alla 3a fase, in cui si studiano in maggior dettaglio alcuni temi di finale che risulteranno più facili, poiché non richiedono di essere memorizzati. Solo quando sarete padroni dei finali fondamentali e dei temi principali (cioè: più frequenti) potrete passare a un'ulteriore fase: lo studio della strategia dei finali con molti pezzi. Questi finali sono talvolta detti finali pratici (sebbene tutti i finali lo siano) e ad essi sono stati dedicati diversi ottimi libri, per esempio *"La strategia nel finale"* di Shereshevsky. Nel corso della storia degli scacchi, giocatori quali Lasker, Rubinstein, Capablanca, Smyslov, Kortchnoj, Karpov, Andersson e molti altri hanno mostrato una tecnica sopraffina nei finali pratici. Le loro partite sono la migliore fonte di apprendimento. Ovviamente vi sono altre fonti di apprendimento, e di solito si accumula

maggiore esperienza tramite le proprie partite, che consentono di migliorare a 360 gradi.

Il contenuto di questo libro

Questo libro si focalizza sulla 2a fase, cioè dello studio dei "**finali esatti**", che mi sembrano la fase più trascurata (forse perché è la meno appassionante). Sono consapevole delle difficoltà del compito. Ho cercato di riassumere le posizioni più utili tra una miriade di finali, e di ridurli a una quantità ed a un dettaglio che possa armonizzarsi con le necessità di un giocatore pratico, di un allenatore o di un istruttore. Il risultato finale è stato il numero magico di 100. Forse qualche finale avrebbe meritato di essere incluso, ma è rimasto fuori; forse, al contrario, se ne trovano alcuni di cui si poteva fare a meno. Tutto è opinabile, ma la mia scelta è stata questa.

Nel presente testo ho voluto includere solo "**i finali che tutti dovrebbero conoscere**". Vi domanderete: in base a cosa? Si potrebbe rispondere in varie maniere, ma i criteri che ho usato sono, in ordine di importanza:

1. **Perché si incontrano spesso nella pratica**

2. **Perché possono essere analizzati in modo chiaro (e sono quindi facili da ricordare)**

3. **Perché contengono idee che possono essere applicate a posizioni simili, o più complesse**

Dunque questo libro non vuole essere un'enciclopedia di tutti i finali conosciuti, da usare come antologia; piuttosto è uno **strumento pratico** che consente al lettore di migliorare la propria conoscenza dei finali teorici che si presentano più spesso nella pratica.

Quando giochiamo un finale semplice, il corso dei nostri pensieri cerca di ricondurlo a una posizione che ci è familiare. Finché non ci riusciamo, siamo in preda ai dubbi. Nel selezionare le posizioni per questo libro ho cercato di includere quelle posizioni familiari che si raggiungono spesso e facilmente, così da poter indirizzare i nostri pensieri durante il gioco. Se abbiamo una buona padronanza di queste posizioni, giocheremo con maggiore fiducia e sbaglieremo più di rado. Tenendo conto di ciò, ho ignorato gli scacchi matti fondamentali (che dò per scontati) ed altri finali quali ♕+♙ vs. ♕, o ♘+♙ vs. ♘. Questo sia perché in essi la tattica è predominante rispetto alle idee, sia perché non capitano molto spesso, per cui studiarli non è di grande utilità. Al contrario, ho privilegiato i finali di ♖♖ e quelli di ♗♗ di colore contrario, i primi perché sono i più frequenti, i secondi perché sono i più chiari.

In qualche raro caso ho inserito posizioni quasi impossibili da imparare a memoria e la cui analisi è complicata. Il motivo è stato che li ho considerati finali importanti, o rilevanti da un punto di vista pratico, o utili per la comprensione di altri finali. **Li ho segnalati in ogni capitolo come particolarmente difficili e vanno studiati con un diverso approccio.**

Dopo aver completato la selezione, ho cercato di spiegare i finali in modo chiaro. Volevo spiegare in un modo semplice da imparare e memorizzare per un giocatore pratico, e utile per un istruttore nelle sue lezioni. Come ho cercato di realizzare ciò? Lo vedremo nel prossimo paragrafo.

Come va studiato questo libro

Il modo giusto dipende dal livello di ogni giocatore, cioè dalla sua forza di gioco e dalla sua attuale conoscenza del finale. Per non tediarvi troppo, vi darò una spiegazione generica; suppongo che ogni lettore la adatterà alle proprie necessità. Una volta che avete il libro tra le mani, siete liberi di farne l'uso che riterrete opportuno.

Dopo aver insegnato per anni, la mia esperienza personale e il parere di alcuni colleghi mi hanno convinto della necessità di una sezione introduttiva per presentare il capitolo sui finali fondamentali. Queste posizioni sono molto note, ma nonostante ciò ho notato alcuni errori concettuali in più di giocatore. Pertanto il lettore che stenta in questi finali potrà partire da quelli fondamentali, mentre chi se ne senta ormai padrone (immagino, la maggioranza dei lettori) potrà saltare questa parte.

Poi c'è il primo test, che io chiamo il **Test d'Ingresso**. Le posizioni sono molto semplici, con poco materiale. Una Prima Nazionale dovrebbe riuscire a risolverli tutti senza errori. Sono posizioni che non richiedono calcoli particolari. Se alcune vi sembrano difficili, vuol dire che avete qualche lacuna nella conoscenza della teoria dei finali. Il test è dunque un utile esercizio prima di addentrarsi nella lettura. Questo innanzitutto perché lo sforzo richiesto è un buon allenamento per il gioco pratico, visto che la conoscenza teorica da sola non basta, ma dovete riuscire ad applicare la teoria ai casi reali. Inoltre ogni lettore troverà alcune posizioni più difficili di altre. Ciò gli consentirà di capire quali sono i propri punti deboli, in modo da concentrarsi maggiormente su quelle posizioni, quando gli si presenteranno nel corso dello studio.

Per concludere, sono un fan del proverbio giapponese (secondo qualcuno, cinese): *Se ascolto, dimentico; se vedo, ricordo; se faccio, capisco*. Dunque, solo se fate qualcosa da soli riuscirete a raggiungere la maestria necessaria a svolgere un compito senza difficoltà.

A rischio di annoiarvi, vi riporto un altro esempio: immaginate di trovarvi in una città a voi sconosciuta e di dover guidare per la prima volta dall'hotel alla sala da gioco. Se a condurvi è un amico (o il gps) probabilmente non riuscirete a ripercorrere la strada (a meno che non sia particolarmente semplice); se invece la trovate da soli, non la dimenticherete più. Questo concetto si può applicare benissimo allo studio teorico di ogni finale, e lo ricorderemo al momento opportuno.

A seguire, dal terzo capitolo in poi, si studiano le posizioni teoriche importanti. Sono organizzate in capitoli in base al materiale presente sulla scacchiera e talvolta in paragrafi in funzione delle principali idee su cui si basano.

L'approccio allo studio

Prima di cominciare a studiare ogni capitolo, alcune idee dovrebbero essere chiare. Ogni posizione che impariamo sarà utile per sempre; almeno lo sarà l'idea di base. A differenza delle aperture, la teoria di queste posizioni non è destinata a cambiare e non compariranno nuove mosse. In qualche caso si potrebbe trovare una nuova manovra più chiara. Ma il risultato non cambierà. Tenuto conto di ciò, bisognerà studiare ogni esempio finché non sarà compreso a fondo. Come?

La prima cosa da fare sarà quella di esaminare la posizione senza pregiudizi. Il solo dato di fatto sarà: uno dei giocatori cercherà di vincere (di solito portando un ♙ a promozione) e l'avversario cercherà di pattare. Poi, prima di leggere la sequenza di mosse, sarà utile dare un'occhiata alla posizione, domandandosi: *"Cosa giocherei io a questo punto?"*. Questo procedimento è in linea con il proverbio giapponese citato in precedenza, e godremo dei suoi frutti.

Dopo aver riflettuto sulla posizione e deciso quale mossa giocheremmo, analizziamo di nuovo, preferibilmente su una scacchiera. Fate come se doveste studiarla per tutta la vita: non siate pigri restando a guardare il diagramma: **prendete pezzi e scacchiera!** Anche se molti sono in grado di seguire l'analisi alla cieca, vi invito a non cercare di essere superficiali. Persino dedicandovi la massima attenzione, **alcuni finali vanno rivisti più volte** e sono probabilmente destinati ad essere dimenticati. Non peggiorate le cose con la pigrizia.

Ora siete nella situazione ideale per imparare un finale. Procediamo oltre. Ogni volta che riproducete una mossa, cercate di capirne il **perché**. Sarà noioso, ma pensate che molti finali richiedono poche mosse, lo scopo di alcune delle quali è persino ovvio. Ripeto: è fondamentale capire il perché giocate una mossa, altrimenti rischiate di dimenticare la manovra corretta, o di applicarla erroneamente in una posizione simile ma non identica. L'ideale sarebbe analizzare i finali con qualche amico, o al circolo, in modo da poter discutere sulle mosse e migliorarne la comprensione. Se ciò non è possibile, la comprensione di ogni mossa sarà ancora più necessaria.

Regole per la memorizzazione

Ho cercato di spiegare ogni esempio in modo chiaro e facilmente memorizzabile. Per fare ciò, ho provato a focalizzarmi sulle idee chiave e a capire cosa mi abbia aiutato a ricordare per anni, o perché io abbia ripetutamente dimenticato un particolare finale. A volte lo stesso procedimento si applica a differenti posizioni iniziali, ma il risultato finale dipende dalla posizione di uno o più pezzi. Non ho fiducia nelle linee geometriche che delimitano aree irregolari della scacchiera: possono essere utili per un'antologia sulla teoria, o per una ricerca scientifica, ma noi stiamo parlando di uno sport! Ma qualcosa dovremo comunque ricordare. Secondo me il modo migliore è capire perché una manovra a volte funziona ed altre volte no. Il motivo ci aiuterà a trovare una regola, che deve essere quanto più semplice possibile. Se capite la regola, riuscirete a ricordare il finale nei dettagli; se non trovate una regola, avrete sì un'idea approssimativa che sarà una bussola utile nei vostri calcoli, ma non lo conoscerete a fondo. Quindi cercate di trarre delle conclusioni da ogni finale ed estrarne qualcosa di essenziale che vi aiuti a memorizzarlo. Lo stesso vale per le eccezioni: se esiste un'eccezione, dev'esserci un motivo; se capiamo il motivo, non avremo problemi, altrimenti non ci renderemo neanche conto che si tratta di un'eccezione.

Kortchnoi diceva di essere più attento alle eccezioni che alle regole. Penso che sia un riferimento al gioco pratico, poiché lui era un giocatore pratico di altissimo livello. In realtà le eccezioni sono regole anch'esse, che si applicano però a un campo ristret-

to di situazioni. Probabilmente la sua attenzione alle eccezioni era dovuta al fatto che esse erano meno conosciute dai suoi avversari…

Una tecnica utile per memorizzare una certa manovra o una regola è quella di **darle un nome**, anche astratto. Ovviamente questo funziona meglio quando il nome è attinente alla situazione. In questo caso sarà utilissimo.

Pertanto ho cercato di dare dei nomi o sottolineare alcune idee per tutte le posizioni. Per questo motivo quasi tutte le posizioni hanno un titolo, e ho cercato di individuare un nome per tutte le manovre spiegate, se necessario inventandone uno adeguato. I nomi sono utili: anche se non significano nulla di per sé, possono aiutare noi, esseri umani imperfetti, a ricordare le cose.

Posizioni estreme

In qualche finale ho cercato di portare all'attenzione del lettore alcune posizioni che ho chiamato ***posizioni estreme***. Come suggerisce il nome, si tratta di situazioni limite in cui il confine tra una vittoria e una patta è molto stretto; un cambiamento minimo nella posizione di almeno uno dei pezzi cambierà l'esito della partita.

Risulta utile memorizzare le posizioni estreme. Se in una vostra partita si presenta una situazione vantaggiosa, saremo certi che l'esito sarà vittorioso per noi (al contrario se la situazione è svantaggiosa) e in tali posizioni calcolare sarà piuttosto semplice visto che conosciamo l'esito.

Al contrario, se siamo in dubbio riguardo la posizione esatta che un pezzo deve occupare per farci vincere (o pattare), è facile sbagliare perché siamo a corto di tempo, stanchi o nervosi per l'incertezza del risultato.

Per altri esempi vi mostro contemporaneamente alcuni diagrammi molto simili, ma che conducono ad esiti diversi. Di solito l'analisi di una posizione è sufficiente per capire perché tali piccole alterazioni della posizione portano a un diverso risultato. Tuttavia è utile vedere tutti i diagrammi per fissarli nella memoria. Possiamo considerare le posizioni estreme come una sorta di faro che guida la nostra analisi nelle posizioni poco chiare. Senza di esse, potremmo usare solo posizioni chiaramente definite per trovare la strada, aumentando così il rischio di incorrere in errori di calcolo.

In ogni caso, dopo l'analisi si passa a studiare una posizione simile, ma con piccole differenze. Osservare l'influenza di tali piccole differenze sul risultato è un modo efficace per capire la posizione. In qualche caso il testo suggerisce di analizzare alcune linee di gioco come esercizio complementare. Questo esercizio dovrebbe essere facile, una volta che il finale sia stato studiato, e costituisce un modo piacevole e semplice di verificare la comprensione delle idee. Inoltre, se valutiamo l'effetto prodotto sul risultato da piccole alterazioni nella posizione, ci rendiamo conto dei limiti delle regole acquisite. Così, quando ci troveremo in partita in una situazione analoga, ci sarà più facile capire fino a che punto le regole sono modificate, e se sono applicabili o meno.

Un passo alla volta

Anche se seguirete tutti i miei consigli sulle tecniche di studio del finale e vi concentrerete sui compiti da affrontare, alcuni (pochi) finali risulteranno

molto ostici. Sono davvero troppo astratti ed è impossibile comprenderli a fondo la prima volta che si affrontano. Per quanti sforzi ed attenzione riusciate a mettere in campo, alcuni finali, soprattutto quelli di ♖♖, sono destinati ad essere in parte dimenticati dopo un po' di tempo, e dovrete riesaminarli qualche mese dopo. Non abbattetevi per questo: non siete i soli a patirli. Vi diventeranno più chiari dopo averli riesaminati un paio di volte ed aver affrontato finali ostici in qualche vostra partita. Alla fine riuscirete a fissarli nella vostra mente.

Devo riconoscere che i finali sono qualcosa di noioso ed astratto, e non particolarmente ricchi di combinazioni; tuttavia, esistono alcune trappole da memorizzare come esempi tipici. Quindi non consiglio di esagerare in quantità in una singola sessione di lavoro, o leggere il libro a perdifiato fino a imparare tutti i finali in esso contenuti.

Il libro va preso a piccole dosi. Studiate non più di un capitolo per sessione; quindi aspettate qualche giorno prima di affrontare un nuovo capitolo. A costo di apparire ripetitivo, ribadisco: quando studiate un esempio, cercato di capirlo a fondo.

Dopo aver imparato un tipo di finale, potrete passare a un altro. Molto dipenderà dal tempo a disposizione, dalla vostra attenzione e dalle vostre conoscenze pregresse, che possono essere di grande aiuto nel lavoro. Forse per voi sarà meglio **dividere in due o più parti i capitoli dedicati ai finali di ♖♖**. Si tratta dei capitoli che probabilmente richiederanno di essere ripassati dopo qualche tempo. Non abbiate timore di ripassare, è una cosa utile a tutti; dopo averli rivisti due o tre volte dovrebbero risultarvi abbastanza chiari.

Il secondo test

Dopo aver finito i capitoli sulla teoria, sarà il momento di un altro test. Vi invito a sostenere questo secondo test **dopo aver già letto l'intero libro**; meglio ancora, lasciate passare qualche settimana. Ma ovviamente siete liberi di usare il materiale come meglio preferite.

Questo secondo test è un po' più difficile del primo, anche se alcune posizioni sono paragonabili per grado di difficoltà. La maggior parte delle domande richiede una fase di calcolo prima di rientrare in una delle posizioni degli esempi noti; ma i calcoli richiesti non sono complessi e saranno sempre sufficienti a trovare la soluzione, che si basa su uno dei finali illustrati nel libro. Questo test vi permetterà di individuare le posizioni per voi più ostiche; ma anche se non troverete alcuna difficoltà, sarà un buon modo per impratichirvi e fissare i concetti. La correzione delle risposte sbagliate sarà inoltre un ottimo modo di migliorare la vostra forza di gioco. L'effetto dell'esecuzione del test e della sua correzione saranno altrettanto utili quanto la lettura dell'intero libro.

Oltre ai due test, ho incluso in diverse sezioni del libro alcuni **Esercizi Consigliati**. Nella maggior parte dei casi si tratta di esercizi di analisi di posizioni simili a quelle appena illustrate, con qualche lieve differenza nella disposizione dei pezzi. Diversamente da altri libri, questi esercizi aggiuntivi sono sempre facili e la loro soluzione vi aiuterà a comprendere il materiale studiato, e quindi a consolidarlo nella vostra mente. Comunque, anche se la parola *esercizio* vi disturba, quando incontrate uno di questi esercizi consigliati dovete chiedervi: "*ho qualche dubbio su questa posizione?*". Se non ne avete, saltatelo pure; ma se ne avete, è meglio fare l'esercizio piuttosto che manifestare in

futuro il vostro dubbio sotto forma di un mezzo punto perso alla scacchiera.

"Sulle spalle dei giganti"

Molti lettori probabilmente conoscono la famosa frase di Isaac Newton: *"Se ho scoperto qualcosa è grazie al fatto che mi sono appoggiato sulle spalle di giganti"*. Non ci potrebbe essere descrizione migliore per la scrittura e lo studio di un libro sulla teoria dei finali.

Senza il lavoro, a volte impressionante, compiuto nel passato da alcuni giocatori e teorici, la teoria dei finali sarebbe stata ancora acerba all'apparire delle *Tablebases* di Nalimov.

Penso sia giusto menzionarne qualcuno, sebbene i loro nomi compariranno nel libro quando si parlerà di manovre fondamentali.

In questo albo d'onore dei giganti, un posto rilevante spetta a **Philidor**. Le sue precise analisi dei finali di ♖+♙ vs. ♖ e di ♖+♗ vs. ♖, e la sua manovra nello scacco matto fondamentale con ♗+♘, così come molte altre, sono stupefacenti per un'epoca in cui non erano disponibili libri precedenti, né teorici che potessero aiutarlo a migliorare le analisi arricchendole di idee. In seguito, non possiamo ignorare i nomi di Centurini, Chéron, Euwe, Grigoriev, Levenfish ed Averbakh.

In tempi più recenti, diversi finali possono essere controllati usando le ***Tablebases*** di Nalimov (finale Turbo), uno strumento straordinario che ha corretto alcuni errori nella teoria precedente.

Tuttavia non c'è paragone tra lo sforzo analitico del passato e le attuali verifiche rapide, e il fatto che i computer abbiano trovato così pochi errori nelle analisi va a merito di questi giganti.

Introduzione allo studio del finale

Prima di cominciare il lavoro sulle posizioni concrete, ritengo utile esporvi alcuni dati e concetti. Potranno a volte aiutare nelle decisioni pratiche, altre volte faciliteranno la comprensione della logica alla base di alcuni finali; infine, vi aiuteranno a volte ad ottenere una visione globale del tema.

Statistiche

Oggigiorno i database facilitano la creazione di statistiche. Ricordo di aver letto da giovane che i finali di ♖♖ riguardano il 10% delle partite. Mi sembrava un numero esagerato, ma in realtà non lo è affatto (di recente ho letto che sono il 20%, ma va detto che si trattava della pubblicità di un libro sui finali, e sappiamo come funzionano queste cose).

La tabella che segue mostra il numero di partite per ogni tipo di finale, e in alcuni casi la percentuale di patte. Queste statistiche sono state create usando un database di 4 milioni di partite (ovviamente vi sono doppioni e qualche errore nei risultati, ma non penso che questo abbia un peso rilevante sul concetto generale). La prima colonna si riferisce al materiale; se c'è scritto "♖♖" si tratta di finali in cui entrambi hanno una ♖ e un certo numero di ♙♙; quando si vede ♖+♙ vs. ♖ si intende una ♖ per ciascuno e un solo ♙ sulla scacchiera. La 2a colonna mostra il numero di partite, la 3a la percentuale sul totale delle partite presenti nel database (4 milioni). La 4a colonna mostra il numero di patte, la 5a colonna la loro percentuale relativa.

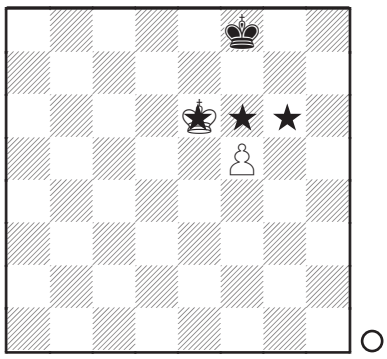
Tipo di finale	N° partite	%	N° patte	%
♖♖	320.548	8,01	120.610	37,63
♕♕	69.340	1,73	28.766	41,49
♘♘	57.578	1,44	21.751	37,78
♗♗ (stesso colore)	60.639	1,52	23.128	38,14
♗♗ (colore contrario)	42.759	1,07	24.813	58,03
♘ vs. ♗	123.791	3,09	42.308	34,18
♙♙	120.136	3,00	32.279	26,87
Totale 1	***794.791***	***19,87***	***293.655***	***36,95***
♖+♙ vs. ♖	26.065	0,65	13.989	53,67
♖+2 ♙♙ vs. ♖	21.486	0,54	4.216	19,62
♕+♙ vs. ♕	3.749	0,09	2.077	55,40
♘+♙ vs. ♘	2.207	0,06	1.575	69,38
♗+♙ vs. ♗ (stesso colore)	1.299	0,03	694	53,43
♗+♙ vs. ♗ (colore contrario)	369	0,01	332	89,97
♗+2 ♙♙ vs. ♗ (colore contrario)	1.698	0,04	730	42,99
♗+♙ vs. ♘	1.346	0,03	930	69,09
♘+♙ vs. ♗	2.184	0,05	1.656	75,82
♔+♙ vs. ♔	12.257	0,31	6.141	50,10
♔+2 ♙♙ vs. ♔+♙	18.263	0,46	4.837	26,49
♔+2 ♙♙ vs. ♔	4.098	0,10	216	5,27
♔+♙ vs. ♔+♙	10.809	0,27	5.954	55,08
Totale 2	***105.893***	***2,64***	***43.347***	***40,93***
♖+♗ vs. ♖	1.846	0,04	1.040	56,34
♗+♘ vs. ♔	712	0,02	135	18,96
♘ vs. ♙	1.698	0,04	1.488	87,63
♕ vs. ♙	4.320	0,10	475	11,00
♖ vs. ♙	5.704	0,14	2.790	48,91
♖ vs. 2 ♙♙	5.226	0,13	2.007	38,40
♕ vs. ♖+♙	1.237	0,03	367	29,67

La prima cosa che salta agli occhi è la conferma della frequenza preponderante dei finali di Torre. L'8% delle partite contiene un finale con una ♖ per ciascuno! Se si aggiungono i finali con coppie di ♖ ♖ e quelli di ♖ vs. pezzo leggero, si arriva di sicuro almeno al 10%. **Se non avete una buona tecnica dei finali di ♖♖, dovreste preoccuparvi**. Il motto *"I finali di Torre sono tutti patti"* è piuttosto rozzo, e probabilmente è nato per scherzo o non ne è stata verificata la validità. Come ci si potrebbe aspettare, nei finali di ♗ ♗ di colore contrario si patta molto più spesso (58%), mentre quelli di ♖♖ non si discostano dalle percentuali di patta degli altri tipi di finale. I finali di ♙♙ sono quelli che danno luogo alla minore frequenza di patte. Ricordatevelo! Cambiare tutti i pezzi non sempre è il modo più sicuro per pattare.

Ma può forse esserci un fondo di verità in ciò che si dice riguardo ai finali di ♖♖ e alle patte? Penso proprio di sì. Ritengo che dipenda dal fatto che in altri tipi di finale un giocatore esperto riesce a capire se il finale è patto o non lo è, per cui lo gioca, e se finisce patta conferma le proprie aspettative. Al contrario, molto spesso giochiamo un finale di ♖♖ convinti di avere un vantaggio sufficiente per vincere, ma non ci riusciamo. Dunque, *"I finali di ♖♖ sono tutti patti!"* signi-

FINALE 3 - **Le case chiave**

Posizione 1.9



Quando il ♙ non ha ancora raggiunto la 6a traversa, l'analisi si complica, ma vi sono comunque delle regole assai chiare. Se le conosciamo, giocheremo il finale con cura e capiremo subito se il ♙ arriverà o meno a promozione.

Il concetto fondamentale in questa situazione è quello delle case chiave. Cosa sono le case chiave e qual è il loro effetto?

Se il ♔ dell'attaccante occupa una delle case chiave, il ♙ arriva a promozione. Quando il ♙ è in 5a traversa, le sue case chiave sono le tre case davanti a lui (nell'esempio del diagramma, le case evidenziate e6, f6 e g6).

Una volta che il ♔ raggiunge una di esse, il Bianco vince:

1.♔f6!

Ovviamente non 1.f6?? ♔e8! conquistando l'opposizione e la patta. Come abbiamo già detto, non bisogna precipitarsi a spingere il ♙. Prima il ♔ bianco deve preparare il terreno.

1…♔e8

Il ♔ nero ha abbandonato il cammino del ♙. Quale mossa garantisce ora la promozione?

2.♔g7!

Ora la via è libera per il ♙ che viene promosso in tre mosse.

2…♔e7 3.f6+ ♔e6 4.f7 1–0

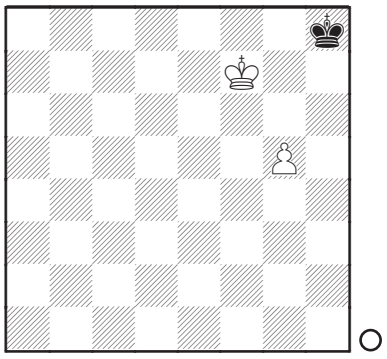
Nella posizione iniziale, se il ♔ bianco fosse stato in g6, con 1.♔f6 si sarebbe rientrati nella stessa posizione; se fosse stato in f6, il Bianco avrebbe vinto con 1.♔e6 ♔e8 2.f6, conquistando l'opposizione nella situazione chiave, quando cioè il ♙ raggiunge la 6a traversa.

Se il tratto fosse al Nero nei tre esempi indicati, il Bianco vincerebbe con l'una o l'altra delle seguenti manovre: o penetrando in 7a traversa per sostenere l'avanzata del ♙, o conquistando l'opposizione.

Di conseguenza, il Bianco vince sempre se il proprio ♔ raggiunge una qualsiasi delle case chiave. A questo obiettivo devono mirare le mosse precedenti.

♙ di Cavallo

Posizione 1.10

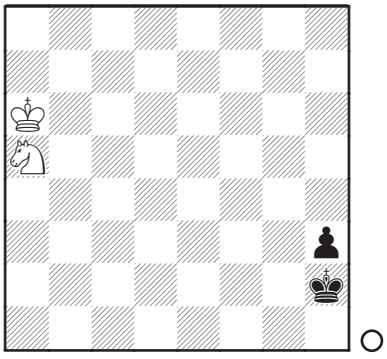


Anche in questo caso il ♙ di Cavallo complica le cose, ma la regola della casa chiave è ancora valida. Bisogna solo essere molto attenti.

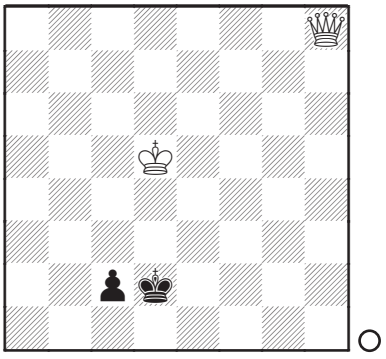
1.♔g6!

Il ♔ deve trasferirsi dall'altro lato per evitare le fastidiose trappole di stallo. Le alternative sono: 1.g6? stallo; 1.♔f6 Questa mossa non comprome-

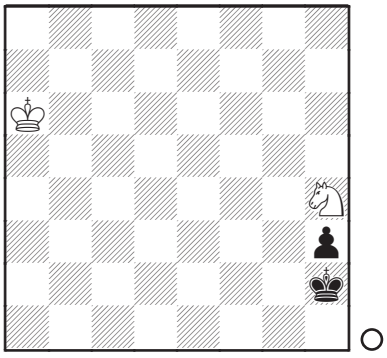
2
Test elementari



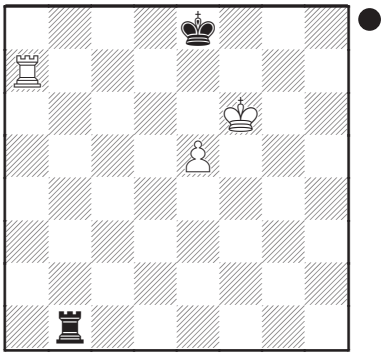
2.1
Tratto al Bianco. È patta?



2.3
Tratto al Bianco. È patta?



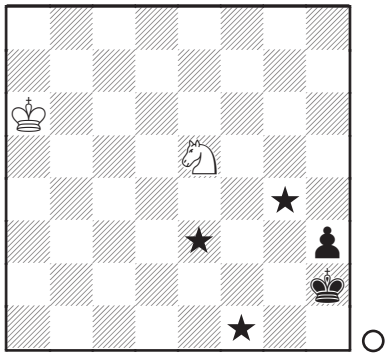
2.2
Tratto al Bianco. È patta?



2.4
Tratto al Nero.
Cosa giochereste
e quale risultato vi aspettate?

il ♘ non ci riesce e controlla solo la casa davanti al ♙, deve trovare il circuito giusto per salvare la partita. Qui il suo circuito è costituito dalle case g4–e3–f1–h2.

Posizione 3.4



1.♘g4+!

Il ♘ entra nel circuito giusto.

Si patta anche con 1.♘c4, grazie a un piccolo artificio tattico. Merita attenzione per via della sua natura paradossale: nella posizione di partenza, il Bianco patta con il ♘ in e5, lontano dal ♙, ma non con il ♘ in h4, vicino al ♙. Una serie di scacchi aiuta il ♘ ad attraversare al galoppo la scacchiera, ma a tal fine è necessario che il ♘ entri nel giusto circuito: e non può farlo se parte da h4. 1…♔g2 (1… .♔g1 2.♘e5! Ecco il punto! Ora il ♙ non può avanzare e il ♘ entra in g4: 2…♔f1 3.♘g4!=; 1…♔g3 2.♘e3=) 2.♘e3+ =.

L'ovvia 1.♘f3+? è un colpo a vuoto. Qui il ♘ entra nel circuito sbagliato, da cui sarà scacciato. 1…♔g2 2.♘h4+ (2.♘e1+ ♔g3–+) 2…♔f2–+ e il ♙ va a promozione.

1…♔g3 2.♘e3 ♔f3 3.♘f1 ♔f2 4.♘h2

Il ♘ resta nel circuito giusto, cioè h2–f1–e3–g4 e il ♔ nero non può mandarlo via. Patta.

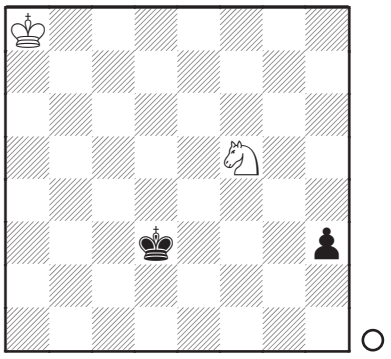
Conclusione: contro un ♙ di Torre in 6a traversa, il ♘ patta se riesce a occupare la casa immediatamente frontale. Se invece si limita a controllarla da un'altra casa, per pattare deve entrare nel circuito giusto, che per l'angolo h1 è g4–e3–f1–h2. Dalla casa f3 non ci riesce.

FINALE 13 - ♙ di Torre in 7a

La barriera

Ci resta da studiare solo la lotta tra un ♘ e un ♙ di Torre in 7a traversa. In questo caso il ♔ riesce sempre a scacciare il ♘ o a catturarlo. Ma vi sono più speranze di patta di quanto possa sembrare a prima vista, se il ♔ difensore riesce ad accorrere in appoggio al ♘.

Posizione 3.5



Con qualsiasi altro ♙ il ♔ nero si sarebbe spostato a sinistra, mentre ora è costretto a bloccare il cammino del ♙.

6…♔b1 7.♔b3! ♔c1 8.♖c7+ ♔b1

Un'altra peculiarità del ♙ di Cavallo, in questo caso a vantaggio del Nero: le **possibilità di stallo**. Ma qui c'è modo di evitarlo.

9.♖b7

Ma attenzione! Non 9.♖c2?? ♔a1!=.

9…♔c1 10.♔a2+–

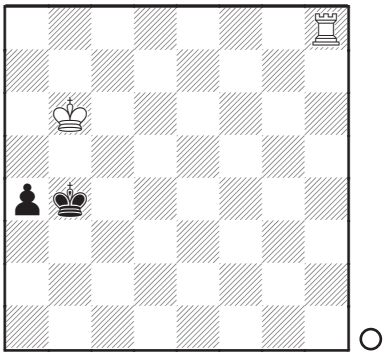
Conclusione: se il ♔ del difensore può essere costretto a mettersi davanti al proprio ♙ di Cavallo (o di Torre) le sue possibilità si riducono drasticamente.

FINALE 27 - ♙ di Torre. Il ♔ attaccante insegue da dietro

Il Cavallo nell'angolo porta alla sconfitta

Quando abbiamo studiato il **Finale 9** abbiamo visto che **il ♘ nell'angolo conduce alla sconfitta**. Quindi la posizione 5.4 avrà un esito completamente diverso in caso il Nero abbia un **♙ di Torre**. Ne consegue che la pressione del ♔ attaccante da dietro risulta assai efficace contro un ♙ di Torre.

Posizione 5.12



Non ci sono difficoltà. Il Bianco vince senza problemi.

1.♖h4+! ♔b3 2.♔b5 a3 3.♖h3+ ♔b2 4.♔b4 a2 5.♖h2+ ♔b1 6.♔b3! a1=♘+ (6…a1=♕ 7.♖h1#) **7.♔c3+–**

Si perde il ♘.

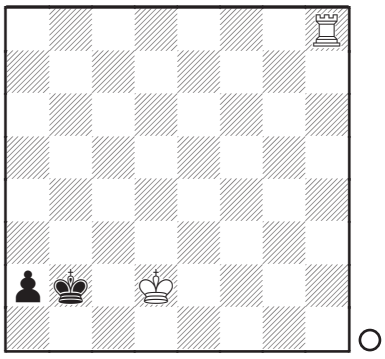
Conclusione: il ♔ che attacca da dietro è una tecnica offensiva molto efficace contro un ♙ di Torre, in coordinazione con gli scacchi di ♖.

Ma ricordate che non è altrettanto efficace contro altri ♙♙.

FINALE 28 - ♙ di Torre. Il ♔ attaccante insegue dal lato

Lo stallo nell'angolo

Posizione 5.13



Con un ♙ di Torre la sottopromozione a ♘ non salva la partita; tuttavia le possibilità di stallo compensano questo problema. Ciò comporta che alcuni giocatori facciano molto affidamento sul ♙ di Torre per provare a pattare, ma non è una scelta felice.

1.♖b8+ ♔a1!

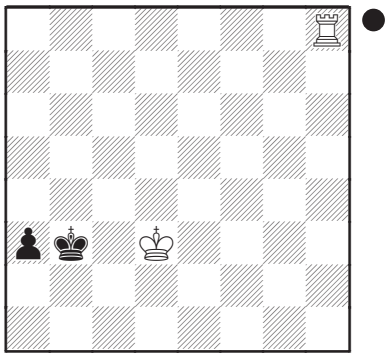
Il ♔ si acquatta dietro il ♙ in posizione di stallo; quindi il ♔ bianco non fa in tempo ad avvicinarsi al ♙, e si patta. Ma sarebbe patta con qualsiasi altro ♙. Con altri ♙♙ la manovra giusta sarebbe 1.…♔a3?, ma in questo caso il bordo della scacchiera impedisce la promozione: 2.♔c2!+– e, qualunque sia il pezzo ottenuto con la promozione, il Bianco lo catturerà.

2.♖a8 (2.♔c2 è stallo) **2…♔b2 3.♖b8+ ♔a1! 4.♖c8 ♔b2=**

Vediamo ora cosa succede con l'attacco di lato se trasliamo i due ♔♔ e il ♙ di una traversa in alto.

La posizione estrema

Posizione 5.14



Nei finali di ♖ vs. ♙ di Torre questa è una posizione chiave che **va imparata a memoria**. La maggior parte delle posizioni che non si decidono immediatamente va analizzata in relazione a questa situazione. Si tratta di una posizione estrema, perché se muove il Nero è patta, mentre se tocca al Bianco vince con la semplice ♖b8.

Inoltre, come si vedrà nella prossima serie di diagrammi, le cose cambiano se spostiamo i pezzi di una traversa in su o in giù. Non importa dove sia la ♖ bianca (ad eccezione della casa b8).

1…♔b2!

Rinunciando alla spinta. 1…a2? 2.♖b8+ ♔a3 3.♔c2! e vince poiché il ♔ nell'angolo perde sempre: 3…a1=♘+ 4.♔c3+–.

2.♖b8+

Neanche le alternative sono vincenti: 2.♔d2 a2! (**Finale 28**) 3.♖b8+ ♔a1! Temi di stallo!; 2.♖h2+ ♔b3!= Una manovra tipica: quando la ♖ è mal piazzata (ovvero non è pronta a dare uno scacco), la migliore strategia è di ostacolare il ♔ avversario (2…♔b1? 3.♔c3+–; 2…♔c1? 3.♔c3).

2…♔c1!

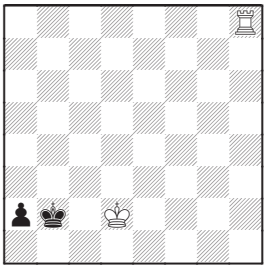
Non c'è tempo di forzare lo stallo, per cui non ha senso ostacolare il ♙.

3.♔c3 (3.♖a8 ♔b2) **3…a2 4.♖a8 ♔b1 5.♖b8+ ♔c1!=**

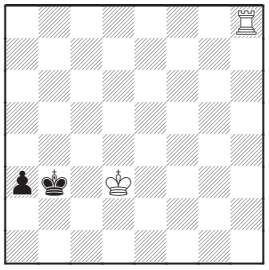
Attenzione a non fare troppo affidamento sullo stallo: avrebbe senso con il ♔ bianco in d2, ma ora 5…♔a1?? è perdente a causa di 6.♖f8 e poi matto.

Conclusione: Contro l'attacco laterale da parte del ♔, il ♙ di Torre non è peggiore degli altri, grazie alle possibilità di stallo.

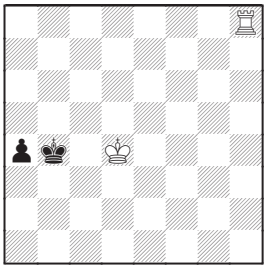
♔♔ in opposizione laterale



Patta chiunque abbia il tratto. Stallo



Il Bianco vince se ha il tratto, altrimenti è patta



Il Bianco vince chiunque abbia il tratto

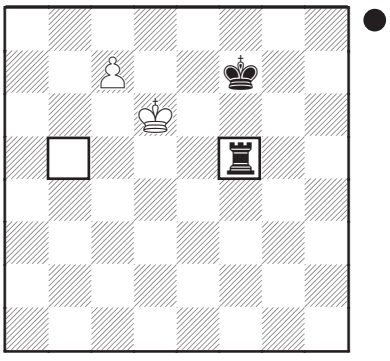
Come esercizio, risolvete a mente queste tre posizioni. Se spostiamo entrambi i ♔♔ e il ♙ di una colonna a destra, gli enunciati non cambiano, ma alcune mosse difensive saranno diverse. Come ulteriore esercizio potete verificarlo per conto vostro.

FINALE 29 - Quando il ♙ vince contro la ♖

Finora abbiamo visto esempi in cui la ♖ cercava di vincere contro il ♙, ma vi sono casi in cui la ♖ ha difficoltà ad arrestare il ♙ e può persino perdere. L'esempio più noto è la cosiddetta **posizione di Barbier–Saavedra**, che presenta temi di **stallo** e di **sottopromozione**. Tuttavia questa situazione può verificarsi anche in un caso più banale, come nel diagramma seguente.

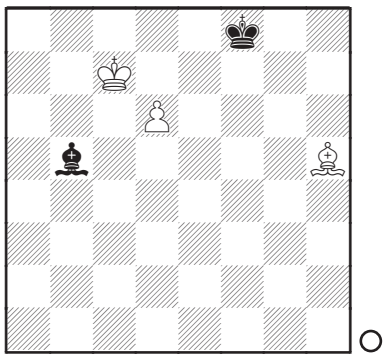
Vi invito a studiare questo esempio per assimilare come le idee dei finali teorici possano applicarsi a posizioni più complesse.

Posizione 5.15



FINALE 33 - Scacciare l'♗ difensore

Posizione 7.1



Possiamo considerare questo come il **Primo Caso**: il ♔ attaccante è vicino al proprio ♙ e prossimo a proporre il cambio degli ♗♗, e il ♔ avversario è piuttosto lontano. La vittoria si ottiene di solito con una manovra standard: scacciare l'♗ avversario dalle diagonali che controllano il cammino del ♙.

1.♗f3

Il Bianco si prepara a portare l'♗ in c6, la casa ideale. Anche il tentativo di cambiare gli ♗♗ in d7 risulta vincente, ma in quel caso l'♗ nero può tentare una resistenza trasferendosi sull'altra diagonale, e la manovra per scacciarlo sarebbe più lunga. Si vede facilmente che, **per scacciare l'♗ difensore, il cambio degli ♗♗ deve avvenire in modo da non interferire con l'avanzata del** ♙. Per quanto ciò sia ovvio, le conseguenze sono importanti per la teoria di questo finale.

1…♗a4 2.♗c6

L'♗ nero deve allontanarsi o soggiacere al cambio.

2…♗xc6 3.♔xc6 ♔e8 4.♔c7

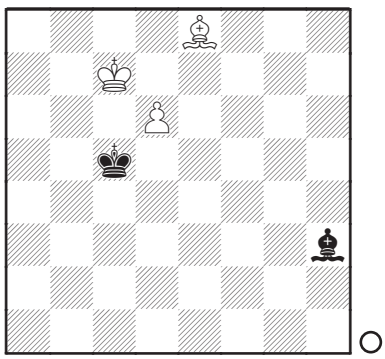
E il ♙ va a promozione. Facile, no?

Conclusione: Senza l'aiuto del ♔ difensore, l'♗ può sempre essere sloggiato dalle diagonali che controllano l'avanzata del ♙. Ovviamente si vince se il ♙ supera l'ultima casa di blocco.

Dunque chi è in svantaggio non ha speranze? All'♗ serve l'aiuto del ♔, ma in che modo il ♔ potrebbe essere d'aiuto?

FINALE 34 - ♔ difensore alle spalle del ♙

Posizione 7.2



Questo è il nostro **Secondo Caso**: il ♔ difensore ha raggiunto l'**opposizione "rovesciata"**. Da questa posizione impedisce una manovra fondamentale: ora l'attaccante non è in grado di proporre il cambio degli ♗♗ senza ostruire la strada al ♙! Ora la manovra per scacciare l'♗ non funziona:

1.♗d7

Non vi sono altre case su cui proporre il cambio degli ♗♗: da c8 il Bianco perderebbe il ♙. L'♗ nero si allonta-

10
♖+♙ vs. ♖

I finali di ♖♖ sono senza dubbio **i più importanti di tutti**. Ciò è dovuto a diverse ragioni: prima di tutto, come abbiamo visto nelle statistiche, sono di gran lunga il più comune tipo di finale. Inoltre sono assai più complessi e la loro teoria è più astratta (a volte più noiosa), e poi il numero di posizioni teoriche importanti è assai più alto che negli altri tipi di finale.

Aspetti pratici

Sono sicuro che il lettore, qualunque sia la sua esperienza scacchistica, abbia già notato la frequenza con cui i finali di ♖♖ si verificano nelle sue partite (l'8% secondo le statistiche) ed abbia già il rimpianto di aver perso parecchi mezzi punti a causa di tecnica e conoscenza inadeguate. Un gioco accurato nei finali di ♖♖ è un indicatore molto importante della forza di uno scacchista. Non dirò, come Kortchnoi nel suo splendido libro *"Practical Chess Endgames"*, che dopo aver letto questo libro il vostro Elo aumenterà di 100 punti. Le cose non sono così semplici: non basta l'Elo per valutare un giocatore e la sua forza di gioco, e i finali di Torre non sono l'unico modo per misurare la forza di gioco. Tuttavia vi garantisco che **un serio lavoro sui finali di ♖♖ migliorerà sensibilmente i vostri risultati**.

Ovviamente la maggior parte dei finali di ♖♖ che si presentano in partita inizia con diversi ♙♙ sulla scacchiera. Ciononostante non è affatto raro che si concludano in semplici finali di ♖+♙ vs. ♖ (guardate le statistiche) e molto spesso le posizioni fondamentali che andremo a studiare (soprattutto le posizioni di Philidor e di Lucena) si presentano sulla scacchiera. Al di là di queste considerazioni, lo studio dei finali di ♖+♙ vs. ♖ è il primo, essenziale, passo per capire i finali con un numero maggiore di ♙♙ sulla scacchiera. Ad ogni modo, non posso fare a meno di raccomandarvi di leggere questo capitolo e il successivo con la massima attenzione.

Vista la sua particolare complessità, ho diviso questo capitolo in diverse parti. Vi raccomando di alleggerire il lavoro studiando ogni sezione separatamente. Inoltre accertatevi di aver digerito bene una sezione prima di passare alla successiva, sebbene l'ultima (sul ♙ di Torre) sia un po' a se stante e possa essere studiata all'inizio.

Aspetti tecnici

Proprio come in altri finali, il ♙ di Torre è assai particolare. Tuttavia in questo caso le differenze sono così tante che dedicheremo un'intera sezione a ciò (Sezione 6). Cominciamo con i

finali che riguardano tutti gli altri ♙. Segnalo al lettore che le regole che stabiliremo per questi casi non si applicano necessariamente ai ♙♙ di Torre. Ovviamente è sempre possibile qualche estrapolazione.

Come in altri finali con un solo ♙, l'attaccante cerca di promuoverlo (in qualche caso eccezionale vi sono anche minacce di matto), mentre il difensore ha molte più risorse a disposizione rispetto ai finali studiati finora.

Penso che un buon modo di organizzare la nostra conoscenza dei finali di Torre sia di rendere conto al lettore delle risorse a disposizione del difensore: in quali casi possono essere adottate con successo, e quando non funzionano. Pertanto gli esempi riporteranno, oltre al titolo, un richiamo alla principale tecnica difensiva indicata con la sigla **TD**. La comprensione della tecnica ci aiuterà ad estrapolare e ipotizzare le eccezioni.

SEZIONE 1 - **Finali fondamentali**

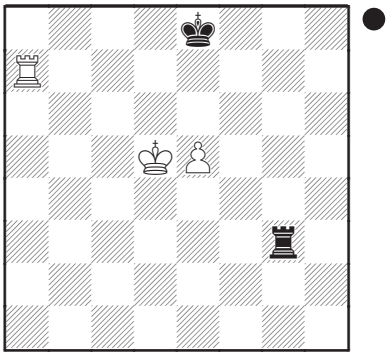
In questa sezione studieremo le due posizioni più importanti della teoria dei finali. Non ci sono scusanti per non averne una perfetta padronanza; del resto, la loro ignoranza vi costerà dei punti!

FINALE 52 - **La posizione di Philidor**

TD: scacchi lontani (da dietro), tagliare fuori il ♔ attaccante

Un primo metodo per classificare questi finali si basa sulla **posizione del ♔ difensore**. Se si trova sul percorso del ♙, il difensore ha già fatto metà dell'opera. Una volta raggiunta questa posizione, vi sono diversi metodi per pattare, ma la cosiddetta **posizione di Philidor** è lo strumento più facile e funziona contro tutti i ♙♙. Ecco di cosa si tratta:

Posizione 10.1



1…♖g6!

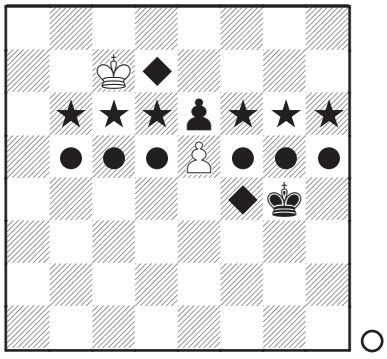
Questa è la **posizione difensiva fondamentale quando il ♔ si trova davanti al ♙ passato.** La ♖ rimane sulla propria 3a traversa in attesa degli

Questa idea di **occupare le case chiave per catturare un ♙ bloccato** è importantissima, poiché può essere adottata anche quando ci sono parecchi ♙♙ sulla scacchiera. Ogni volta che la base di una catena di ♙♙ è bloccata da un ♙ avversario, il ♔ riuscirà a catturarlo se raggiunge una delle case chiave di quel ♙.

Occupare al momento giusto le case critiche di attacco e difesa

Quando entrambi i ♔♔ possono occupare le case chiave dei ♙♙ avversari, può verificarsi uno ***Zugzwang* reciproco**. Il primo ♔ che attacca il ♙ avversario deve fare attenzione a occupare solo al momento giusto (se può) la casa critica di attacco e difesa simultanei, che in questa posizione è d6 per il Bianco e f5 per il Nero.

Posizione 12.5



1.♔d7!

Se 1.♔d6?? ♔f5!–+ *Zugzwang*, e vince il Nero)

1…♔f5 2.♔d6!

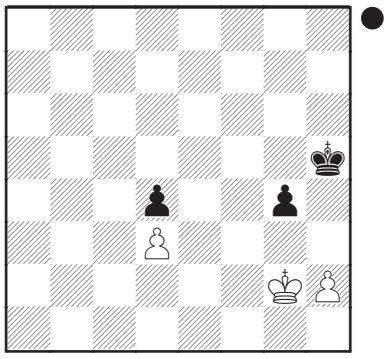
Ora lo *Zugzwang* reciproco è a favore del Bianco.

2…♔g6 3.♔xe6 1–0

Con più ♙♙ sulla scacchiera

Ho ribadito a più riprese che uno dei vantaggi della conoscenza di questi finali è che alcune delle loro regole possono essere adottate in posizioni più complesse. Qui, avendo a che fare con case chiave per ♙♙ bloccati, è più importante sapere come applicare le regole a posizioni con più ♙♙ che conoscere il finale teorico in sé e per sé. Vediamo ora quindi un semplice esempio:

Posizione 12.6



Se il tratto fosse al Bianco, patterebbe subito con 1.♔g3 e 2.h3. Se il tratto è al Nero, il suo ♔ ottiene una posizione dominante e forza un cambio di ♙♙ favorevole. Una volta liberatosi del ♙ non bloccato, il Nero cattura quello bloccato e vince. Il procedimento è molto semplice:

1…♔h4 2.♔f2 ♔h3 3.♔g1 g3 4.hxg3

4.♔h1 è un tentativo interessante, ma 4…♔g4 porta alla stessa conclusione.

4…♔xg3

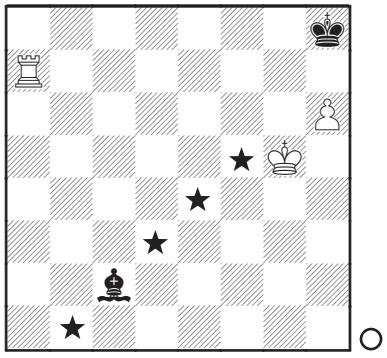
Il ♔ nero ha raggiunto le case chiave per il ♙d3, per cui lo catturerà e promuoverà il proprio ♙.

FINALE 98 - ♖+♙ di Torre vs. ♗

♙ in 6a

Qui la difesa è persino più facile. Basta mantenere l'♗ sulla diagonale che controlla la casa di avanzamento del ♙ (in questo caso h7) e catturarlo quando ci arriva. Si rientra così nel **Finale 7**.

Posizione 13.21



1.♖c7 ♗d3!

Si perde subito in caso di 1…♗b3? 2.h7 ♗d5 3.♔h6+–. Oppure 1…♗h7? 2.♖c8+ ♗g8 3.♖d8 ♔h7 4.♖d7+ ♔h8 5.♔g6+–.

2.♔f6 ♗e4 3.h7 ♗xh7=

Conclusione: una ♖ e un ♙ di Torre o di Alfiere in 6a non vincono contro un ♗ vicino all'angolo giusto dell'♗.

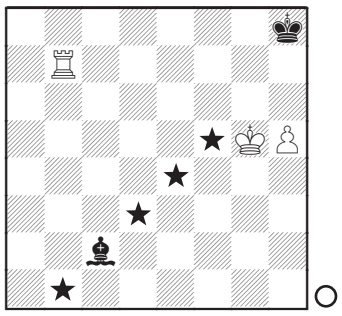
Altri ♙♙ vincono, ma il finale con un ♙ centrale è anche piuttosto difficile.

Quindi se possibile è meglio portare il ♔ davanti al ♙.

♙ in 5a

Quando il ♙ è sulla 5a traversa il finale è ancora patto, ma richiede una difesa molto accurata, al punto che ne hanno fatto le spese molti forti giocatori.

Posizione 13.22



La prima regola importante da conoscere si può dedurre dall'esempio precedente: **l'♗ deve occupare la diagonale in cui può controllare l'avanzata del ♙ sulla 7a traversa**.

1.♖a7 ♗d3

Abbandonare la diagonale giusta con 1…♗b3? è una negligenza che costa cara. Eppure è un errore piuttosto frequente, forse per la somiglianza tra questa posizione e il finale di ♖ vs, ♗, che porta a credere erroneamente che non ci siano pericoli finché l'♗ può parare scacchi.

2.♔h6. Ora l'♗ non fa in tempo a tornare sulla diagonale utile:

A. 2…♔g8 3.♖g7+ ♔h8 (3…♔f8 4.♔g6 seguita da ♔f6, h6, h7 e h8) 4.♖c7 (controllando lo scacco da c2 e minacciando ♔g6) 4…♗a2 5.♖c8+ porta a posizioni simili alla variante 2…♗c4.

B. 2…♗c4 3.♖a8+ ♗g8 4.♔g5 ♔h7 (4…♔g7 5.h6+ è simile) 5.h6 ♗d5 6.♖a7+ ♔h8 7.♖e7! (la ♖ controlla la casa che serve all'♗ per tornare sulla diagonale giusta e contemporaneamente impedisce un ben noto tranello, che funziona solo se la ♖ è in a7. In qualche partita questo tranel-