

MAURO CASADEI

LA PALESTRA
DEI FINALI negli scacchi

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.

La Palestra dei Finali

Copyright © 2022 LE DUE TORRI S.r.l.

ISBN: **978-88-85720-56-5**

Autore

Mauro Casadei

Impaginazione:

Augusto Caruso e Mauro Casadei

Stampato in **Febbraio 2022**

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, meccanico, fotocopie, registrazioni senza il permesso scritto dell'editore.

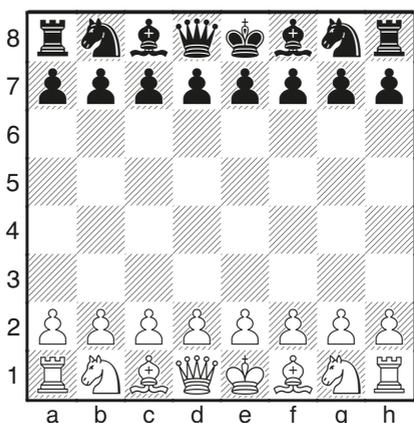
Osservazioni e segnalazioni sono benvenute all'indirizzo **redazione@scacco.it**

Indice

Spiegazione dei simboli.....	3
Introduzione	4
Capitolo 1 Finali teorici: i fondamentali.....	8
Capitolo 2 Finali complessi.....	95
Capitolo 3 Finali teorici: ripasso e posizioni difficili.....	122
Capitolo 4 Gli "Incubi" del giocatore di torneo.....	188
Capitolo 5 Il Vostro capitolo.....	221
Bibliografia	222

Spiegazione dei simboli

La scacchiera e le sue coordinate



- ♔ Re
- ♚ Donna
- ♖ Torre
- ♘ Alfere
- ♞ Cavallo
- ♙ Pedone

- ! Buona mossa
- !! Ottima mossa
- ? Errore
- ?? Grave svista
- !? Mossa interessante
- ?! Mossa dubbia
- Mossa Unica
- ⊕ Muove il Bianco e vince
- ⊖ Muove il Bianco e pareggia
- ⊕? Muove il Bianco, come finirà?
- ⊖+ Muove il Nero e vince
- ⊖= Muove il Nero e pareggia
- ⊖? Muove il Nero, come finirà?

INTRODUZIONE

“Vuoi migliorare davvero i tuoi risultati? Studia i finali!”

Quante volte avrete sentito o letto questa affermazione? Dopo tutto, se lo dicevano anche Capablanca e i padri fondatori della “Scuola Sovietica”, sarà vero.

Allora prendete un buon libro sui finali, lo studiate tutto, dalla A alla Z (se avete metodo e disciplina), poi andate a giocare in torneo e quando capita proprio quel finale, magari a corto di tempo... ve lo siete dimenticato! (o lo ricordate in modo troppo approssimativo).

La verità è che i finali tecnici sono come i temi tattici. Prendete un tema semplice come il Matto del Corridoio o una banale forchetta: nessuno di noi pensa di certo che basti “studiarli” un paio di volte per assimilarlo a fondo, perché si presentano sempre con sfumature e complicazioni al contono diverse: li padroneggeremo davvero solo dopo aver ripetuti innumerevoli esercizi sul tema.

Lo stesso vale per i finali: **per impararli davvero bisogna ripeterli e allenarli regolarmente, risolvendo esercizi.**

Il presente testo si propone di colmare la mancanza di un libro di esercizi di questo tipo nella letteratura scacchistica italiana.

La struttura del libro

Il materiale è articolato in 4 capitoli, dedicati ai **finali teorici**, ai **finali complessi** e agli **“incubi”**.

Per **finali teorici** intendo quelli con pochissimi ♔♚ e al massimo 1 pezzo per parte, che sono risolti in maniera “esatta”: la loro valutazione non sarà “il Bianco sta meglio” o “gioco pari/incerto”, bensì partita vinta, persa o patta.

Questi finali sono trattati nel Capitolo 1 e 3. Il primo include gli esercizi più semplici o tematici, quelli che, sulla base della mia esperienza di giocatore e istruttore, ho ritenuto assolutamente indispensabili da praticare. Nel terzo sono presentati quelli un po’ più difficili, mescolati ad altri relativamente semplici.

Il lettore troverà, di fianco al diagramma, il simbolo che indica a chi tocca muovere e qual è il risultato atteso (“+”, “-”, “=”, a seconda che il risultato sia vittoria, sconfitta o patta; “?” se la valutazione spetta al lettore). Per es.:

- ⊕ Il Bianco muove e vince
- ⊖ Il Nero muove e pareggia
- ⊙ Il Bianco muove. Qual è il risultato a gioco corretto?

In alcuni diagrammi dovrete individuare una doppia soluzione: una con tratto al Bianco e l’altra con tratto al Nero.

A volte la vera difficoltà non sarà tanto trovare la mossa migliore, bensì valutare correttamente la posizione: ovviamente sapere che la posizione è vantaggiosa per l’avversario implica che il vostro obiettivo non è la vittoria ma la patta e questo inciderà notevolmente sulla ricerca della mossa migliore.

I **finali complessi** sono caratterizzati dalla presenza di diversi $\Delta\Delta$ e spesso almeno due pezzi per parte. A tale categoria di posizioni è dedicato il capitolo 2, inteso come “intermezzo” fra il primo e il terzo.

In questi finali di solito non è possibile dare una valutazione esatta né definire un piano univoco per raggiungere i rispettivi obiettivi. Pertanto la soluzione della maggior parte degli esercizi non sarà “unica”. Il vostro compito sarà individuare la “soluzione migliore”, cioè quella più facile da trovare ed eseguire senza rischi (o quasi) da un essere umano.

In altre parole, dovrete **trovare le idee** (anche se di tanto in tanto ci sarà qualche posizione in cui più che le idee conterà una mossa concreta).

Dal momento che l’obiettivo di tale capitolo è aiutarvi a pensare in modo corretto, ho incluso un’introduzione ai **principi generali dei finali complessi**, che, se vorrete, potrete utilizzare per orientarvi nella ricerca del piano (o della mossa) migliore.

Gli “**incubi**” sono quelle posizioni che “avremmo dovuto studiare, ma non capitano mai”; quindi non le studiamo (o perlomeno non abbastanza) e quando capitano in partita lo rimpiangiamo: pensate al famoso matto $\Delta+\Delta$, o, peggio, il finale $\Delta+\text{♙}$ vs $\Delta+\text{♞}$, che ha mietuto vittime illustri anche fra Grandi Maestri.

A tali posizioni è dedicato il capitolo 4. Anche in questo caso la risoluzione degli esercizi può non essere semplice: in alcuni di questi finali il raggiungimento della vittoria (o della patta) richiede molte mosse, e in quel caso bisogna procedere per stadi. **In molti casi l’esercizio sarà risolto se avete raggiunto una posizione-obiettivo che sapete essere vinta** (o patta, a seconda del risultato per il quale state giocando).

Ma per poter procedere per “posizioni-obiettivo”, è necessario conoscerne alcune: in questo caso, anziché rimandarvi a un manuale di finali dove studiarle, ho preferito stilare un’introduzione con esempi, segnalando alcune posizioni e tecniche di gioco importanti. Credo e spero che questa sezione preliminare si riveli utile, specialmente per quanto riguarda il finale $\Delta+\text{♙}$ vs $\Delta+\text{♞}$, che viene troppo spesso liquidato con l’ovvia considerazione “*dovete cercare di raggiungere la posizione di Philidor*” (sì, ma come!?! il compito può essere tutt’altro che banale).

Repetita juvant

Anche se è vero che, come diceva un mio amico, “*Repetita stufant*”, è innegabile che la ripetizione sia la madre dell’apprendimento. Le raccomandazioni in merito all’allenamento sui finali sono le stesse che avrete già sentito sull’allenamento della tattica:

- **siate disciplinati:** qualunque forma di allenamento è basata su una ripetizione regolare di esercizi. Se per la tattica è opportuno allenarsi quasi tutti i giorni, nel caso dei finali (che hanno una frequenza di occorrenza inferiore), potreste scegliere una cadenza meno serrata, tipo 1-2 sessioni per settimana. Non esiste una “cadenza giusta” in assoluto, l’importante è che ne scegliate una e soprattutto che la rispettiate!
- **ripetete gli stessi esercizi più volte:** secondo alcuni, per interiorizzare un apprendimento, bisognerebbe ripetere gli stessi esercizi 7 volte. Nessuno può dire se questo sia davvero garanzia di apprendimento, ma una cosa è certa: se una volta finito un libro di esercizi (non importa se di tattica o di finali), lo ripeterete da capo almeno un paio di volte, questo aiuterà a consolidare meglio la vostra padronanza. Ricordate che in partita (non solo *blitz*, anche a tempo lungo) è fondamentale la **velocità di risoluzione** di un esercizio e questa si acquisisce solo con ripetizione e pratica.

“L'errore è sempre lì, in attesa di essere commesso”

Questo libro contiene in tutto 503 esercizi: 252 nel capitolo 1, 24 nel capitolo 2, 192 nel capitolo 3 e 35 nel capitolo 4. Molti di questi sono posizioni-base; altri sono tratti da partite di allievi, altri da partite classiche, altri ancora modificati opportunamente dalla fonte iniziale per enfatizzare un dato aspetto.

Quasi tutti gli esercizi hanno richiesto molto lavoro. *In primis*, bisogna reperire e selezionare il materiale: la cosa che porta via più tempo è resistere alla tentazione di mostrare tutti gli esempi esaminati, eliminando quelli ritenuti non idonei.

In secondo luogo bisogna scegliere una forma espositiva adatta, perché spesso quello che è più utile all'allievo non è tanto il contenuto che vogliamo proporgli, bensì il modo in cui glie lo proponiamo: come poniamo la domanda? come spieghiamo la soluzione? la posizione merita un esercizio singolo o va spezzata in due esercizi? ecc...

Gli esercizi sono stati controllati con il motore e, quando possibile, con le *Tablebases*: tuttavia in alcuni casi la soluzione mostrata **non è quella migliore secondo le Tablebases**, ma la migliore dal punto vista dell'individuazione di idee: è mia opinione che gli scacchi siano una battaglia di idee, e che in partita viva sarà più utile al giocatore di torneo avere assimilato un'idea piuttosto che una variante che vince più velocemente ma della quale è difficile sintetizzare il principio di base.

Nella revisione della forma e dei contenuti devo ringraziare di cuore il mio amico Mauro Scarpa che, da persona pignola e precisa e grande amante dei finali, si è prestato a controllare con attenzione la forma e il contenuto di buona parte del libro, man mano che questo prendeva forma.

Nonostante tutta l'attenzione che ci ho messo e tutto l'aiuto che ho avuto, troverete sicuramente qualche errore. In tal caso, vi chiedo la cortesia di segnalarmeli a maurocasa-dei@scacco.it, in modo da poterli correggere nelle edizioni successive.

Il vostro contributo

Il vostro contributo potrebbe non limitarsi alla segnalazione di errori e imprecisioni. Il capitolo 5, che in questa edizione non è altro che un capitolo vuoto(!), è dedicato a raccogliere le vostre segnalazioni su quei finali che a vostro avviso dovrebbero essere presenti in un libro del genere.

Avete qualche posizione “adatta”? Mandatecela! La valuteremo e, se adatta, la inseriremo nelle prossime edizioni, segnalandovi in calce all'esercizio come contributore.

E ora bando alle ciance, è ora di allenarvi un po'!

CAPITOLO 1

Finali teorici: i fondamentali

Gli esercizi contenuti in questo capitolo servono ad allenare i finali teorici più importanti, quelli che “non si possono non sapere”. Per **finali teorici** intendo quelli con al massimo 1 pezzo per parte e tipicamente non più di 1 o 2 ♖♗ a testa (anche se incontrerete qualche eccezione).

“Trovare la soluzione” richiederà cose diverse a seconda dell’esercizio:

- spesso sarà necessario **calcolare con precisione**. In tal caso le varianti da trovare sono brevi (al massimo 3-4 mosse); le posizioni teoriche che “non si potevano omettere”, ma richiedevano varianti più lunghe sono state spezzate in diversi “sottoesercizi” (chi ha capito come si vince una determinata posizione di base, può considerare risolto l’esercizio semplicemente raggiungendo quella posizione-obiettivo);

- altre volte sarà sufficiente **trovare l’idea giusta**. Sono tante le posizioni in cui l’idea giusta ci permette di vincere facilmente con una manovra che può essere anche molto lunga (10-15 mosse), ma assolutamente imparabile da parte dell’avversario. Naturalmente sarà bene sincerarsi che l’avversario non abbia controgio e per farlo, il consiglio è: **anche se la manovra sembra assolutamente vincente, non rinunciate a calcolare!** Chi ha sufficiente esperienza di torneo sa bene quanti (mezzi) punti sono stati persi per strada a causa di un approccio superficiale;

- altre volte ancora, l’unica cosa davvero difficile sarà **valutare correttamente** la posizione. Per esempio tutte le situazioni di **fortezza** non comportano alcuna difficoltà nel calcolo: **bisogna solo capire che la posizione è patta e perché**.

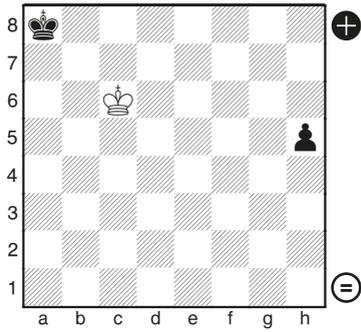
La **velocità di risoluzione** è un aspetto importante. Non dimenticate che, con le cadenze di riflessione adottate nei tornei contemporanei, spesso vi ritroverete a giocare un finale con pochi minuti sull’orologio.

Quanto tempo dedicare ad ogni esercizio? Il mio consiglio è adottare un tempo massimo di:

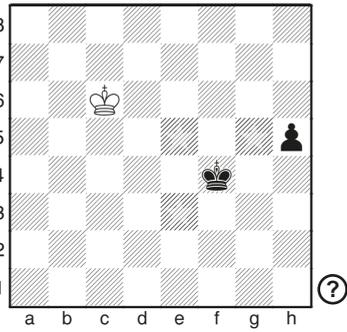
- 5 minuti ad esercizio la prima volta che lo affrontate;
- 3 minuti ad esercizio la seconda volta che lo affrontate;
- 2 minuti ad esercizio le volte successive.

L’obiettivo è ripetere ogni esercizio fino a quando non lo riconoscerete rapidamente (meno di un minuto): a quel punto ormai per voi sarà un “vecchio amico” che non ha più bisogno di presentazioni. E anche quando ci sarete riusciti, non dimenticate di “tornare a visitare il vecchio amico” ogni tanto: se non lo farete periodicamente, potreste scoprire di aver “disimparato” lo schema (proprio come accade quando trascuriamo l’allenamento tattico).

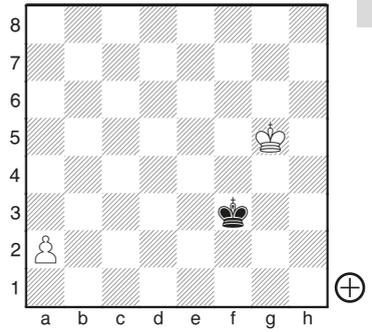
Un obiettivo troppo ambizioso? Forse, ma, come diceva Nelson Mandela, “Sembra sempre impossibile fino a quando non lo hai fatto” ☺. Dopotutto, anche se non doveste riuscire a raggiungere la velocità di risoluzione richiesta, il fatto stesso di continuare a provarci vi permetterà di migliorare notevolmente la vostra comprensione del finale e questo è forse il risultato più importante!



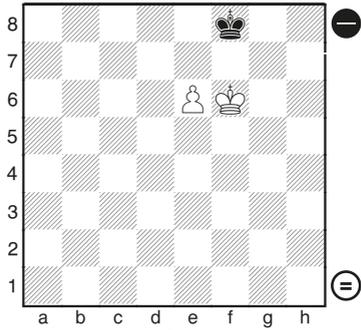
1.1 Il quadrato



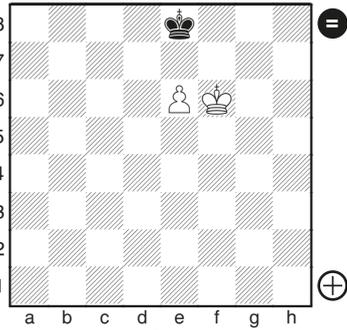
1.2 La barriera



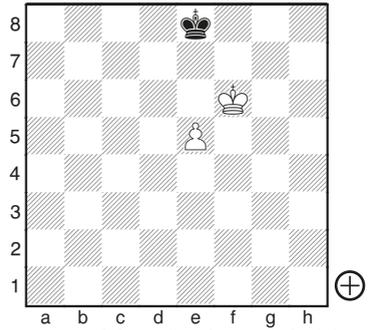
1.3 Avanzare il ♖ o il ♔?



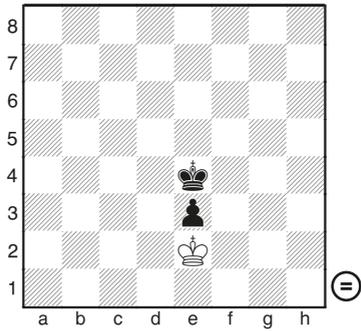
1.4 Posizione fondamentale (1)



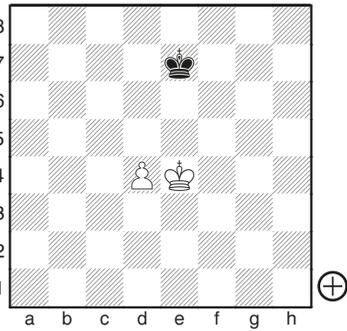
1.5 Posizione fondamentale (2)



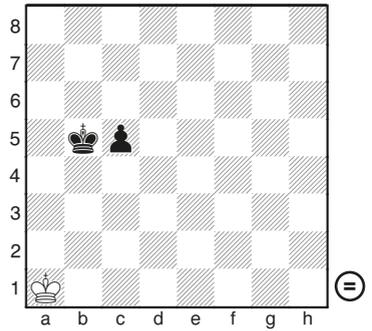
1.6 Posizione fondamentale (3)



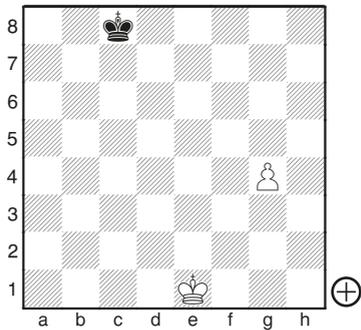
1.7 Come difendersi



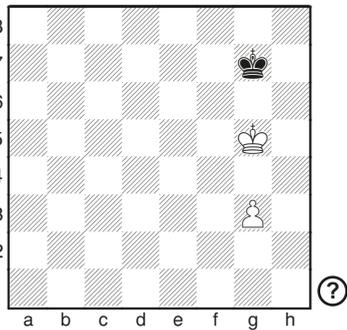
1.8 Le case chiave



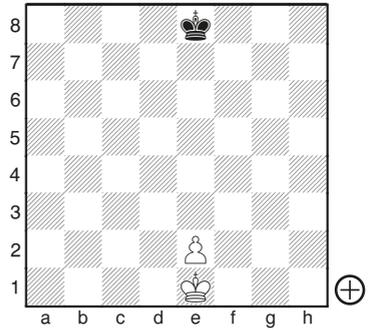
1.9 L'opposizione lontana



1.10 Case chiave (2)



1.11 La mossa di riserva



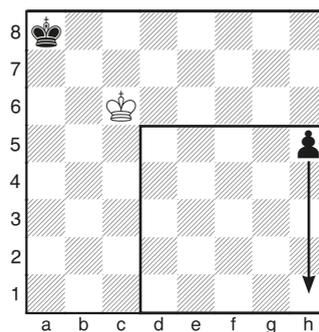
1.12 Case chiave (3)

SOLUZIONI

1.1 Il quadrato - Il ♔ bianco insegue il ♜h passato: riuscirà a prenderlo se entra nel quadrato del ♜.

Se muove il Bianco, entra nel quadrato e patta con **1.♔d5 h4 2.♔e4 h3 3.♔f3 h2 4.♔g2 h1♙+ 5.♔xh1**.

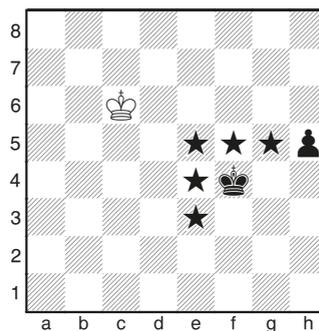
Se muove il Nero, il ♜h sarà troppo avanzato e il ♔ bianco non riuscirà a entrare nel quadrato. **1...h4 2.♔d5 h3 3.♔e4 h2 4.♔f3 h1♙+ 0-1**



1.2 La barriera - La regola del quadrato funziona solo se la strada per il ♔ inseguitore è libera. Qui l'ostacolo è la barriera costituita dal ♔ nero.

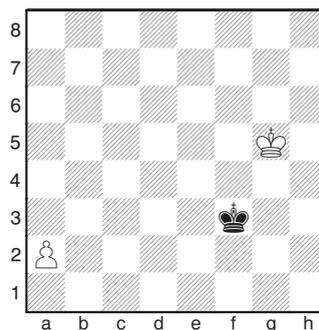
Tocca al Bianco ed il suo ♔ può entrare nel quadrato del ♜h passato, ma questo non basta, poiché deve perdere troppi tempi per aggirare la barriera: **1.♔d5 h4 2.♔d4 h3 3.♔d3 h2 4.♔e2 0-1**

Quando volete applicare la regola del quadrato, **occhio agli ostacoli!**



1.3 Avanzare il ♜ o il ♔? - Come regola generale, conviene migliorare la posizione del proprio ♔ anziché spingere ♜♜ (a meno che non riusciate a promuoverle!).

Qui spingere subito il ♜a è un errore: **1.a4?? ♔e4** ed il Nero entra nel quadrato, pattando. Il Bianco vince sbarrando la strada ripetutamente al ♔ nemico: **1.♔f5! ♔e3 2.♔e5! ♔d3 3.♔d5 ♔c3 4.♔c5 ♔b2 5.a4** ed il ♔ nero non entra nel quadrato.



1.4 ♔ e ♜ affiancati sulla 6a traversa (1) - I due ♔ sono in **opposizione**: chi muove peggiora la propria posizione.

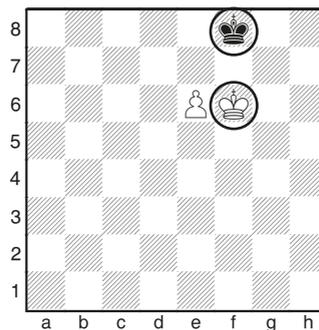
Se tocca al Bianco: **1.e7+ ♔e8 2.♔e6** Stallo!

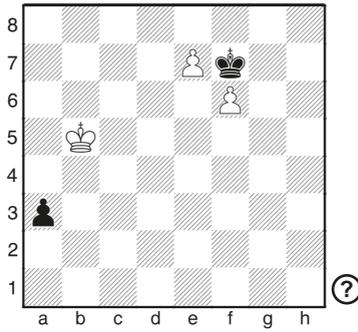
Se tocca al Nero: **1...♔e8 2.e7 ♔d7 3.♔f7** e poi **4.e8♙**.

È importantissimo conoscere perfettamente questa posizione poiché è la base per imparare tutti i finali più complessi e perché si verifica molto spesso.

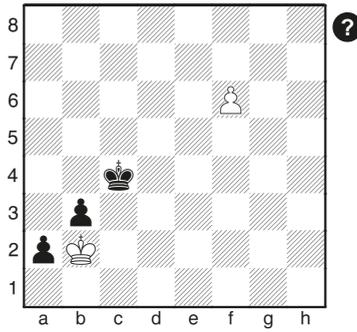
Si tratta dell'unica posizione in cui il Bianco può sperare di vincere a gioco corretto se il suo ♔ si trova affiancato al ♜ (di norma per poter vincere il ♔ deve trovarsi davanti al ♜).

Ma per poter vincere, è necessario anche aver **guadagnato l'opposizione**; "guadagnare l'opposizione" significa che i due ♔ si trovano in opposizione (1 casella di distanza in orizzontale, verticale o diagonale), ma tocca all'avversario.

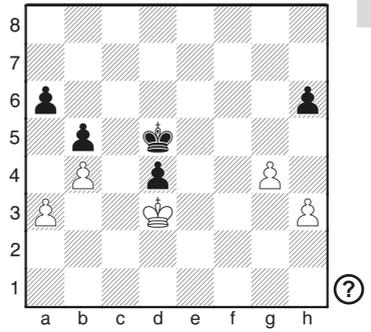




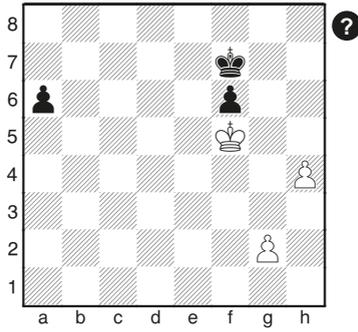
1.37 Fuori dal quadrato



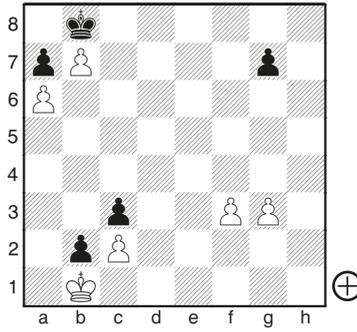
1.38 ♔♔ bloccati vs. ♔ libero



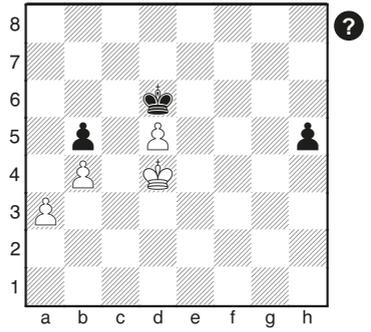
1.39 Il piano giusto



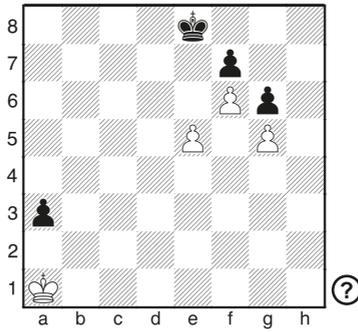
1.40 Un esempio famoso



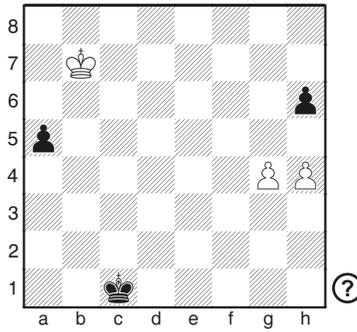
1.41 Quale ♔?



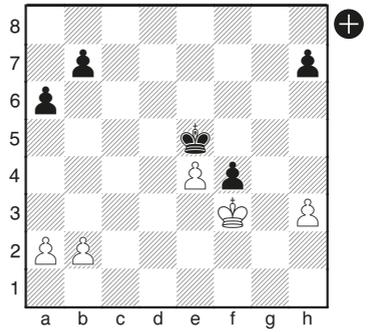
1.42 Lotta su 2 fronti



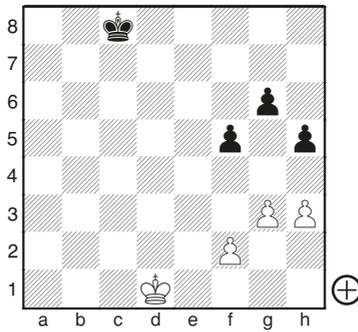
1.43 Chi gioca per vincere?



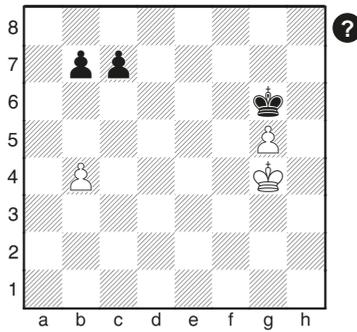
1.44 Corsa di ♔♔



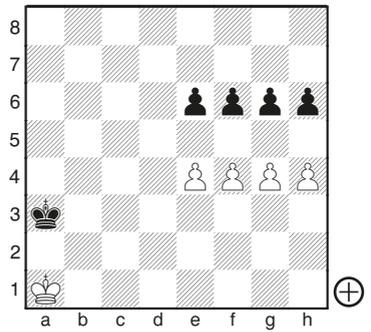
1.45 Posizione fondamentale



1.46 Il Bianco muove e vince



1.47 Chi vince?

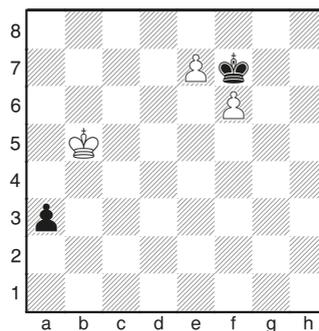


1.48 Lo sfondamento giusto

SOLUZIONI

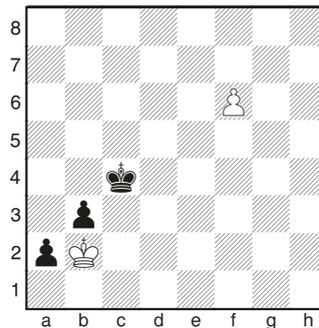
1.37 Fuori dal quadrato?

Il ♖ bianco è fuori dal quadrato del ♔a, ma entrerà in quello del... ♖e! **1.♖c6 a2** Non va nemmeno **1...♖e8 2.♖d6 a2 3.♖e6 a1 ♗4.f7#**. **2.♖d7 a1 ♗4** **3.e8 ♗+ ♖xf6 4.♗h8+** Infilata! **1-0**



1.38 Sacrificio per sbloccare i ♖♗.

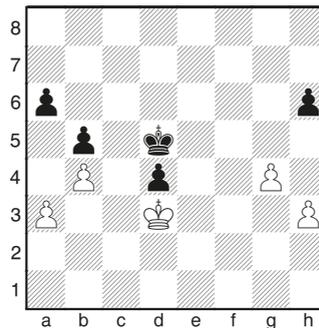
Il Nero sembra spacciato: non può arrestare la corsa del ♖ nemico, mentre il ♖ avversario blocca i suoi ♖♗. Ma in molti finali di ♖♗ l'apparenza inganna! Dopo **1...♖d3! 2.f7**, il Nero rimuove il blocco del ♖b2 con **2. a1 ♗+! 3.♖xa1 ♖c2 4.f8 ♗ b2+ 5.♖a2 b1 ♗+ 6.♖a3 ♗b3#**



1.39 Il ♖ passato lontano è più forte! L'esca.

Può sembrare che il Nero sia in vantaggio, perché ha già un ♖ passato e il suo ♖ è più avanzato di quello bianco, ma non è così. Il Bianco vince in 2 fasi: 1) si crea un ♖ **passato lontano**, una risorsa potentissima nei finali; 2) lo usa come **esca** per il ♖ nero, sacrificandolo per catturare nel frattempo i ♖♗ a+b. **1.h4 ♖e5 2.g5!** e ora

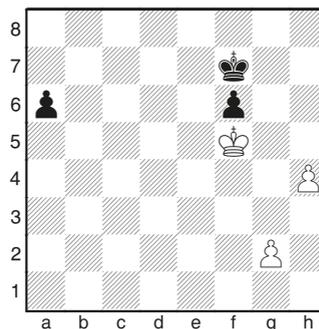
- a) **2...hxg5 3.hxg5 ♖f5 4.♖xd4 ♖xg5 5.♖c5** e vince;
- b) **2...h5 3.g6!** Il Bianco sacrifica il ♖g6 per portare il suo ♖ in una delle case chiave dei ♖♗ bloccati (e6/f6/g6), che gli garantiranno la cattura del ♖h6; infine userà il proprio ♖h **passato lontano** come esca. **3...♖f6 4.♖xd4 ♖xg6 5.♖e5 ♖h6 6.♖f6 ♖h7 7.♖g5** e vince come nella variante a).

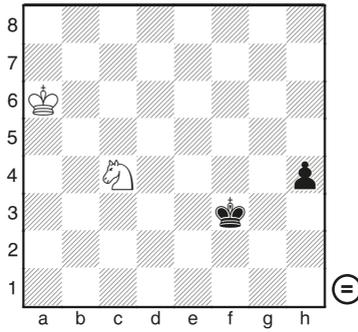


1.40 Guadagno di tempo. Il Nero è in vantaggio perché ha un ♖ passato lontano, ma deve essere preciso. Dopo la naturale **38...a5 39.♖e4** bisognava aver previsto le prossime due mosse del Nero. Se vi erano sfuggite, l'esercizio non è risolto.

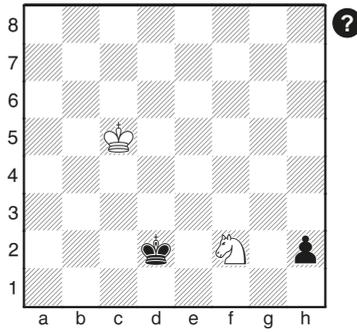
39...f5+! Il ♖f è invulnerabile, pena la promozione del ♖a. Questa mossa guadagna un tempo decisivo. Porta solo alla patta **39...a4? 40.♖d4 ♖g6** (Se **40...f5 41.g3**, vedi nota alla prossima mossa) **41.g4. 40.♖d4 f4!** Un'altra mossa fondamentale: se **40...♖g6?** oppure **40...a4?**, **41.g3** fissa i ♖♗ e il Nero non potrà prendere in g3 (uscirebbe dal quadrato del ♖h).

41.♖c4 ♖f6 42.♖b5 ♖f5 43.♖xa5 ♖g4 44.♖b4 ♖xh4 45.♖c4 ♖g3 46.♖d4 ♖xg2 47.♖e4 f3 (Nimzowitsch-Tarrasch, San Sebastian 1911).

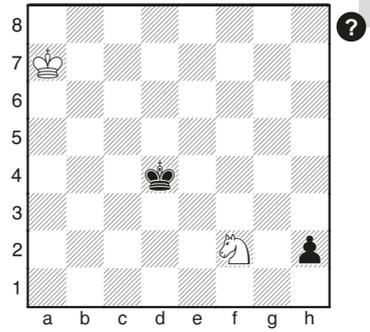




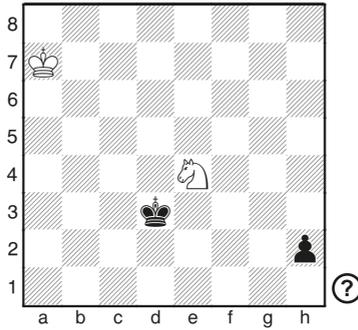
1.169 Come patta il Bianco?



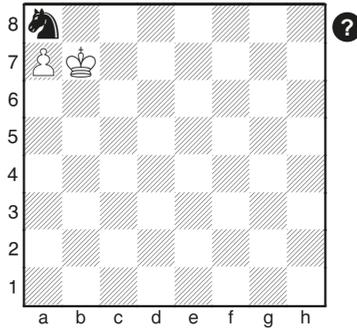
1.170 ♖ di Torre in 7a: Il Nero vince?



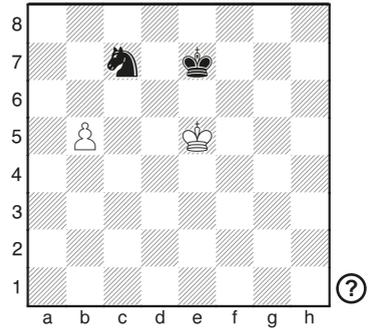
1.171 ♖ di Torre in 7a: Il Nero vince?



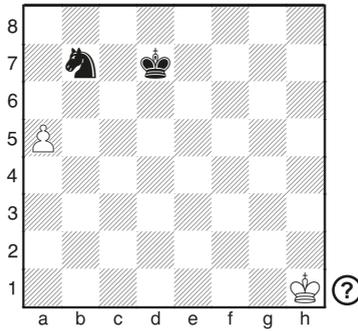
1.172 ♖ di Torre in 7a: Il Nero vince?



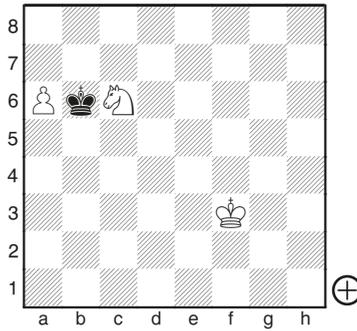
1.173 In quale zona si deve trovare il ♜ Nero per pareggiare?



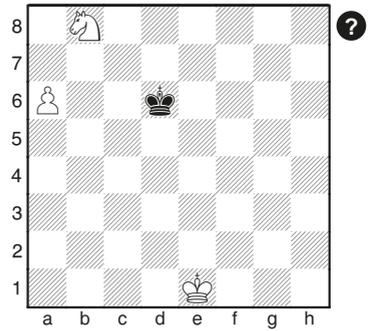
1.174 Valuta: a) questa posizione; b) con tutto spostato in avanti di 1 traversa



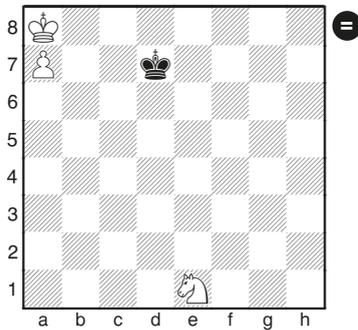
1.175 Valuta la posizione



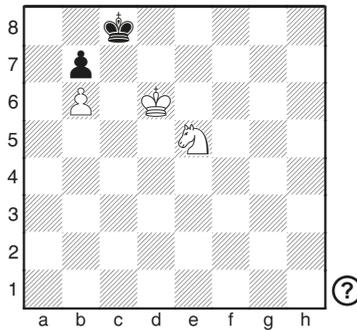
1.176 "Tanto vincono tutte"



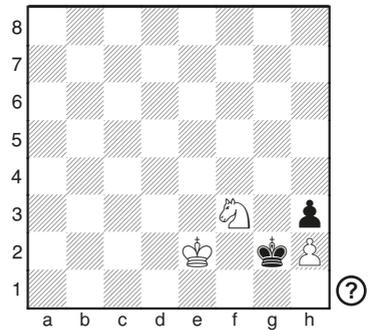
1.177 Il ♖ bianco è spacciato?



1.178 Precisione



1.179 Valuta: a) questa posizione; b) con tutti i pezzi spostati a sinistra di 1 colonna



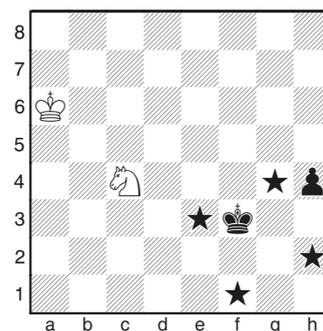
1.180 Valuta la posizione

SOLUZIONI

1.169 Cercate il "Quadrato Magico"! Contro il ♖ di Torre (non ancora in 7a) il ♜ deve poter raggiungere 2 vertici del Quadrato magico: e3 e - a seconda del percorso - g4 o f2.

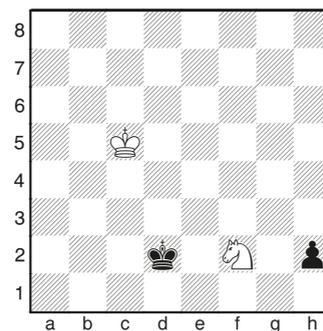
Sarebbe un errore 1. ♜d2+?. Il ♚ nero nega al ♜ sia f1 sia e3 dopo 1... ♜e2 2. ♜e4 h3 3. ♜b5 (dopo 3. ♜g3+ il ♜ intercetta il ♖ solo sulla casa di promozione, perdendo dopo 3... ♜f3 4. ♜h1 ♜g2) h2 4. ♜c4 ♜f3 5. ♜d2+ (5. ♜g5+ ♜e3) 5... ♜f4 -+

Dopo **1. ♜e5+!** il Bianco porta forzatamente il ♜ in e3 o g4 oppure ottiene la patta per ripetizione: **1... ♜g3** (1... ♜f4? 2. ♜g6+ =) **2. ♜c4!!** (direzione e3 oppure d2-f1; il Nero non può evitare tutte le manovre di patta) **2... h3** (1... ♜f4? 2. ♜g6+ =) **3. ♜e3=** (Grigoriev, 1932)



1.170 No! Il ♜ bianco raggiunge in tempo la casa critica f2. Un ♜ da solo non può bloccare un ♖ di Torre in 7a.

Ma c'è anche il ♜ bianco! Dopo **1... ♜e2 2. ♜h1 ♜f3 3. ♜d4 ♜g2** ♖h il ♜ è perduto ma non la partita: **4. ♜e3 ♜xh1 5. ♜f2** stallo.



1.171 La barriera del ♜! Il ♜ nero deve perdere tempo per aggirare la "barriera" del ♜, costituita dalle case controllate direttamente dal ♜ o dove subirebbe un doppio (d3-e3-e4-e5).

Il ♜ bianco fa appena in tempo rientrare: dopo **1... ♜c3 2. ♜b6 ♜d2 3. ♜c5** siamo nella posizione (patta) dell'esercizio precedente. Se il ♜ bianco si trova sull'8a traversa, perde (si veda prosim esercizio).

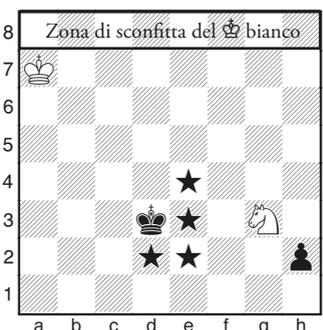


La "barriera" del ♜(1)

1.172 Un'altra barriera di ♜! Se il ♜ può intercettare il ♖ di Torre solo sull'ultima traversa, l'unica speranza è rallentare il ♜ nemico a sufficienza, affinché il ♜ difensore arrivi in tempo in f2(f1). Sarebbe un grave errore 1. ♜f2+?? ♜e2 2. ♜h1 ♜f3 -+.

Ma dopo **1. ♜g3!** (diagramma) il Bianco costruisce un'altra barriera: non va 1... ♜e3(d2)? 2. ♜f1+ e il ♖h2 cade. Quindi il ♜ nero deve perdere tempo per aggirare la barriera ed il ♜ bianco arriva appena in tempo dopo **1... ♜c2 2. ♜b6 ♜d1 3. ♜c5 ♜e1 4. ♜d4 ♜f2 5. ♜h1+ ♜g2 6. ♜e3 ♜xh1 7. ♜f2=**

ATTENZIONE: le due "barriere del ♜" appena viste garantiscono la patta ovunque sia il ♜ difensore, tranne quando occupa la sua 8a traversa ("zona di sconfitta")!



La "barriera" del ♜(2)

CAPITOLO 2

Finali complessi

I giocatori più navigati lo sanno: dopo i primi successi agonistici nei tornei di circolo e negli *Open* minori, prima o poi arriva il momento in cui il nostro istruttore (o un giocatore più esperto) ci dirà *“Bravo, ma ora devi studiare bene i finali, quel poco che hai imparato non basta più”*. **Ma cosa vuol dire studiare i finali?**

Di solito chi studia i finali comincia, giustamente, dallo studio dei **finali teorici**: finali di $\Delta\Delta$, finali di pezzo vs. Δ , finali di $\text{Re}+\Delta$ vs. Re , finali di $\text{Re}+\Delta$ vs. Re , eccetera; si memorizzano le posizioni più importanti, si impara il quadrato e l'opposizione, le posizioni di Lucena, di Philidor, di Vancura, di Centurini e via discorrendo.

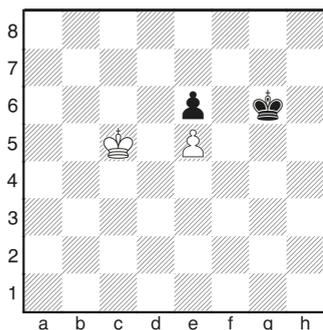
Eppure scoprirà presto che non basta. **La conoscenza dei finali teorici è un requisito necessario ma non sufficiente per giocare bene i finali complessi.**

Per **“finali teorici”** intendo quelli con **al massimo un pezzo per parte e al massimo 1-2 (a volte 3) $\Delta\Delta$ per parte**. Questi finali sono risolti in maniera **esatta**, nel senso che la valutazione si esprime in *“Vittoria/Sconfitta”* oppure *“Patta”*. Non ci sono vie di mezzo: non sentirete mai un GM valutare un finale teorico con un giudizio vago come *“leggero vantaggio del Bianco/Nero”* o *“netto vantaggio”*.

Le cose sono ben diverse nei **“finali complessi”**, in cui tipicamente entrambi i giocatori hanno ancora diversi $\Delta\Delta$ (diciamo almeno 4-5 per parte) e pezzi (generalmente almeno 2 a testa, anche se non sono rare situazioni con 1 solo pezzo per parte). Nella maggior parte di questi finali, il fatto di essere in parità di materiale non significa che la partita sia patta, così come il vantaggio di un Δ non significa che la partita sia vinta. Queste situazioni vengono molto spesso valutate dai GM con termini decisamente più sfumati, come *“leggero vantaggio”*, *“netto vantaggio”* o *“parità”*, dal momento che nella maggior parte dei casi non sono *“risolvibili matematicamente”* alla stregua dei finali teorici.

Per un agonista la differenza più importante fra un finale *“teorico”* e uno *“complesso”* è che **nel finale teorico non c'è bisogno di valutare la posizione nè di fare un piano**: se lo abbiamo studiato bene, la valutazione esatta è chiara e l'esecuzione corretta per portare a casa il risultato atteso è una questione puramente meccanica.

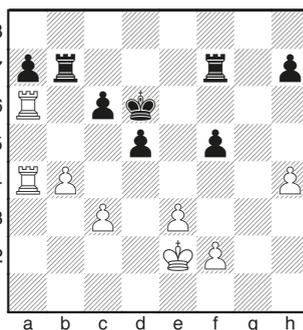
Finale *“teorico”*



Tratto al Bianco

La posizione è vinta.
L'esecuzione è meccanica.

Finale *“complesso”*
Capablanca - Kreymbourg, New York 1910



Tratto al Bianco

Il Bianco è in vantaggio, ma di quanto?
Non esiste un piano univoco.

Al contrario, nei finali complessi spesso non esiste un'unica soluzione "esatta" per realizzare il proprio obiettivo. Analogamente a molte posizioni di mediogioco, l'importante è saper **valutare bene la posizione di partenza**, **individuare i bersagli giusti** e **saper manovrare di conseguenza**. E non è detto che chi ha studiato i finali teorici possieda tali abilità.

Esistono diversi ottimi libri di testo a cui rimandiamo i lettori per uno studio dei finali complessi. Alcuni grandi classici disponibili in Italiano:

- *La strategia nel finale* di Mikhail Shereshevsky - Ed. Caissa Italia
- *Dal mediogioco al finale* di Edmar Mednis - Ed. Mursia
- *Questione di tecnica* di Jacob Aagard - Ed. Caissa Italia
- *Da Amatore a MI* - di Jonathan Hawkins - Ed. Le Due Torri
- *Come entrare in un finale vincente* - di Gennady Nesis - Ed. Prisma

Gli esercizi del presente capitolo sono dedicati a questo tipo di finali. Come avrete capito, nei finali complessi spesso non esiste un solo approccio "giusto" e quindi una soluzione unica; nella maggior parte dei casi il vostro compito sarà valutare bene la posizione e fare una scelta valida, anche se non porta necessariamente ad un risultato tangibile immediato.

L'intento di questo gruppo di esercizi è abituare il lettore ad affrontare queste posizioni con un approccio "strutturato". A tal fine vi propongo lo schema esposto di seguito: non è certamente l'unico modo per procedere, ma mi auguro che possa essere di aiuto sia per chi "brancola nel buio" in questi finali, sia per chi ha già sviluppato un proprio approccio e potrebbe prendere spunto da alcuni elementi che andiamo a trattare.

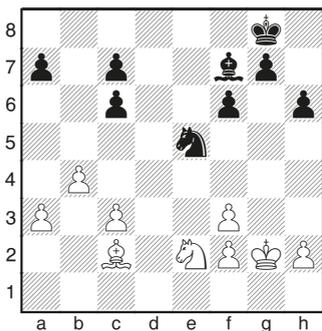
SCHEMA PER LA VALUTAZIONE E IL PIANO NEI FINALI COMPLESSI

1. **Attaccare lontano dal ♔ avversario!**
2. **Individuare le debolezze: i bersagli principali sono i ♖♗!**
3. **Attivare i pezzi. La "catena di comando"**
4. **Valutare (e usare) bene ♖♗ passati e maggioranze.**
5. **La "Struttura dei pezzi". Valutare gli effetti di tutti i possibili cambi**

1. Attaccare lontano dal ♔ avversario!

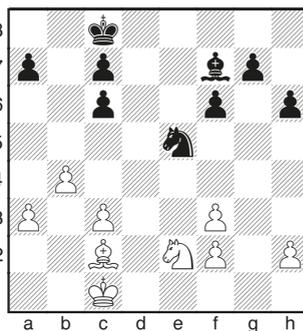
Per definizione il finale è la fase in cui i due ♔♚ possono (devono!) entrare in gioco rapidamente, partecipando attivamente alle operazioni, poiché con pochi pezzi rimasti i rischi di prendere matto sono molto ridotti. Di conseguenza, cercare di organizzare un attacco da matto contro il ♔ nel finale è un'operazione che funziona solo in pochi casi eccezionali (per es. finali con pezzi pesanti + ♙♘ di colore contrario o ♚+♞ vs. ♚+♞).

Ma lo stesso vale anche se il nostro NON è un attacco da matto, ma semplicemente un tentativo di catturare un ♖ debole o di sfruttare un ♖ passato o di entrare in 7a con la ♞: iniziative del genere avranno molte più probabilità di successo se realizzate lontano dal ♔ nemico. Analogamente, **sarà molto più grave avere debolezze lontano dal proprio ♔ piuttosto che vicino al proprio ♔**, che nel finale diventa un pezzo forte.



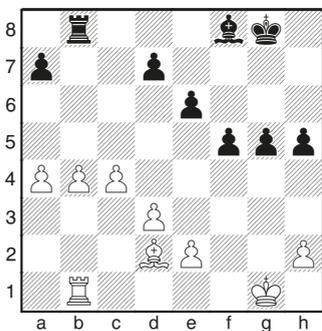
Tratto al Bianco

Il Bianco sta meglio perchè i ♖♗ deboli (doppiati e isolati) del Nero a7, c7, c6 sono lontani dal proprio ♔ e attaccabili dai pezzi leggeri bianchi. I ♖♗ deboli bianchi (f2,f3,h2) sono ben difesi dal ♔ bianco.



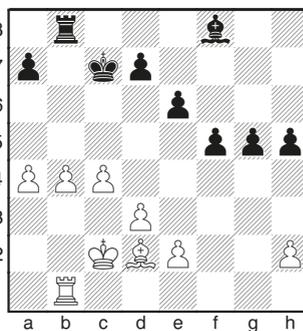
Tratto al Bianco

Il Nero ha una posizione almeno pari, poiché i suoi ♖♗ deboli (a7, c7, c6) sono facilmente difendibili dal proprio ♔. Il Bianco deve stare attento alle proprie debolezze (f2,f3,h2), lontane dal proprio ♔.



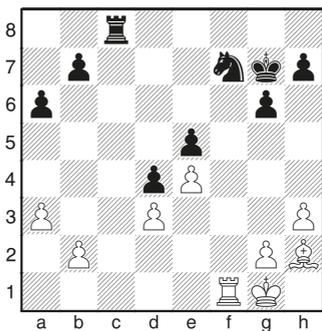
Tratto al Bianco

Il Bianco sta molto meglio poiché la sua maggioranza di ♖♗ è lontana dal ♔ nero e potrà creare un ♖ passato lontano. La maggioranza del Nero non è altrettanto minacciosa poiché il ♔ bianco è ben piazzato per fermarla.



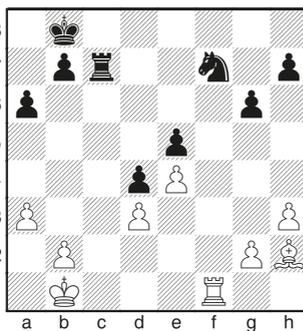
Tratto al Bianco

Con il ♔ in c7, invece, il Nero non teme la maggioranza nemica ed ha possibilità almeno pari.



Tratto al Bianco

Il Nero sta molto meglio poiché la sua ♖ domina la colonna lontana dal ♔ bianco che, a differenza di quello nero, non può impedire l'invasione della ♖ nemica in 7a o in 8a.



Tratto al Bianco

Con entrambi i ♔♗ sull'ala di Donna, è il Bianco che è in vantaggio, poiché domina l'unica colonna importante, ossia quella lontana dal ♔ nemico.

2. Individuare le debolezze: i bersagli principali sono i ♖♗!

La base di qualsiasi piano e valutazione strategica è sempre chiedersi:

- quali debolezze posso attaccare e quali può attaccare il mio avversario?
- quali di queste sono più importanti?
- chi dei due sarà più veloce ed efficace nell'attaccare le debolezze nemiche?

La risposta all'ultima domanda generalmente arriva dal punto 3 ("Attivare i pezzi") che tratteremo fra poco: chi attiva prima i pezzi giusti avrà maggiori *chances* di riuscire ad attaccare per primo i bersagli nemici.

Per rispondere alle altre due domande, vediamo prima di tutto **quali debolezze cercare**.

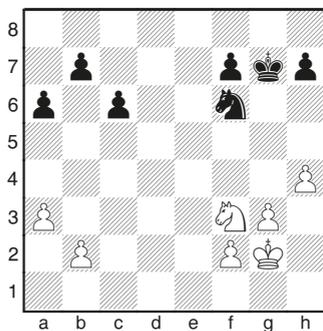
Nel finale il nostro bersaglio principale sono i ♖♗. I ♖♗ deboli sono quelli che non sono difendibili da altri ♖♗; spesso si tratta dei ♖♗ più **arretrati** della loro rispettiva isola pedonale.

Un ♖ può essere arretrato solo temporaneamente (**debolezza mobile**). L'avversario potrebbe essere in grado di spingerlo, trasferendo così la debolezza ad un altro ♖ che risulterà a sua volta arretrato. In altri casi sarà impossibile avanzare il ♖ arretrato senza perdere materiale o creare altri danni, nel qual caso si parlerà di **debolezza fissata**.

I bersagli ideali sono:

- le **debolezze fissate**: è molto più facile prendere di mira con i pezzi un bersaglio paralizzato piuttosto che uno in movimento;
- le **debolezze lontane dal ♔ nemico** (vedi punto 1).

Naturalmente il concetto di debolezza (pedonale) è strettamente legato a quello di **isole pedonali**: ogni isola pedonale ha almeno un ♖ debole (arretrato). Di conseguenza **chi ha meno isole di ♖♗ ha meno debolezze**.



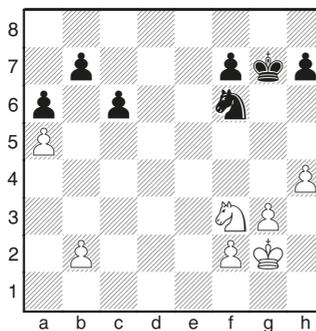
Isole di ♖♗ del Bianco: 2 (a+b, f+g+h)

Isole di ♖♗ del Nero: 3 (a+b+c, f+h)

Debolezze del Bianco: b2, f2

Debolezze del Nero: b7, f7, h7

Le debolezze più interessanti sono quelle **lontane dal ♔ nemico**, in questo caso quelle sull'ala di Donna (b7 e b2), entrambe **mobili**: questo significa che i rispettivi ♖♗b possono essere mossi, dopodiché la debolezza sarebbe trasferita ai ♖♗ c6+a6 (Nero) e a3 (Bianco).



L'unica differenza con il diagramma a fianco è che il ♖ bianco è in a5. Questo significa che:

- la debolezza in b7 del Nero è **fissata** (più grave che mobile);
- la debolezza in b2 del Bianco è ancora mobile, ma questa volta **il suo movimento non trasferisce la debolezza ad un altro ♖**. Comunque il ♖b muova, rimarrà sempre arretrato (debole). Anche questo aspetto può aiutare il Nero nel pianificare un attacco.

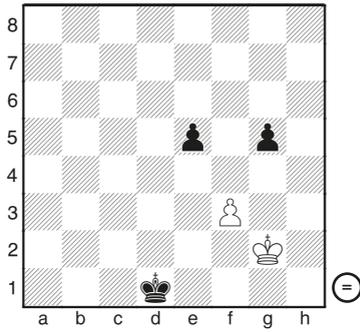
CAPITOLO 3

Finali teorici: ripasso e posizioni difficili

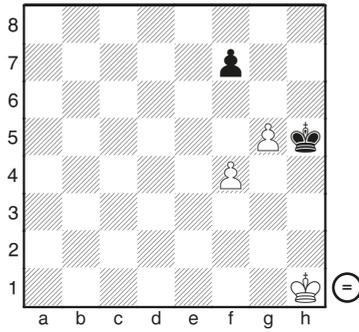
Gli esercizi inclusi in questo capitolo servono ad allenare i finali teorici più semplici e a mettere alla prova le proprie abilità in quelli più complicati. Alcune posizioni sono un richiamo al capitolo 1, da utilizzare come materiale di ripasso; altre sono posizioni teoriche importanti che ho ritenuto troppo difficili per essere incluse nel primo capitolo; altre ancora sono tratte da studi o da partite e la loro soluzione è decisamente complessa (o lunga).

Anche in questo caso, in alcuni esercizi dovrete **calcolare con precisione**, in altri **trovare l'idea giusta**, in altri ancora basterà **valutare correttamente la posizione**; ma vi capiterà anche di dover fare **tutte e tre le cose!**

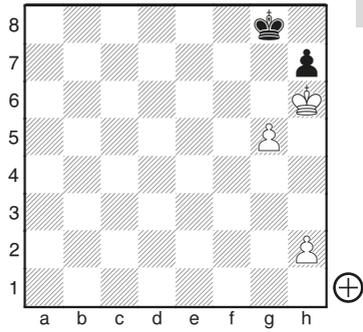
In questo caso non vi suggerisco una particolare cadenza per il tempo di riflessione, anche se resta sempre valido il concetto che è solo tramite la ripetizione degli esercizi che riuscirete ad interiorizzarli per poter riconoscere temi e posizioni ed applicarli nelle vostre partite.



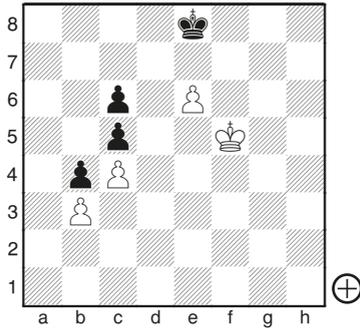
3.13 Opposizione



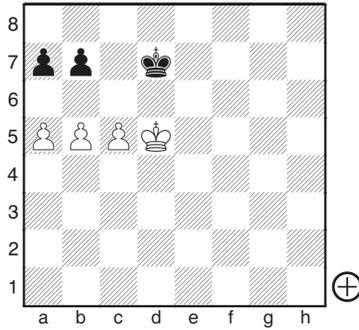
3.14 Salvataggio *in extremis*



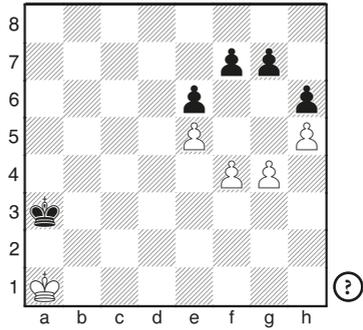
3.15 Vittoria facile



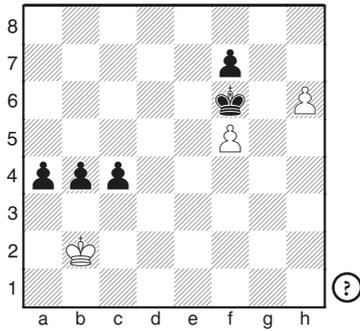
3.16 Come sfondare?



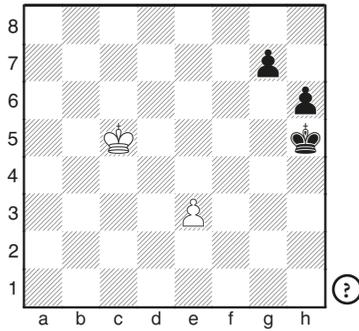
3.17 Come avanzare i ♖♗?



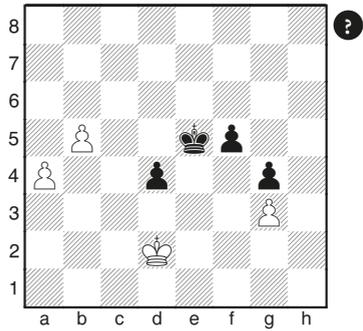
3.18 Il Bianco muove e...



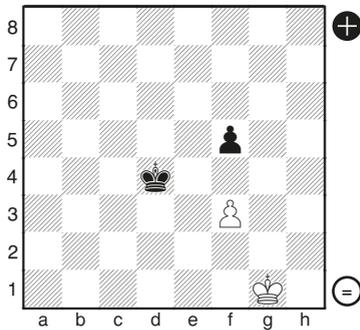
3.19 Può il Bianco salvarsi?



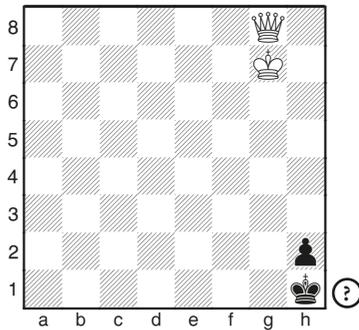
3.20 Lotta fra ♖♗ passati



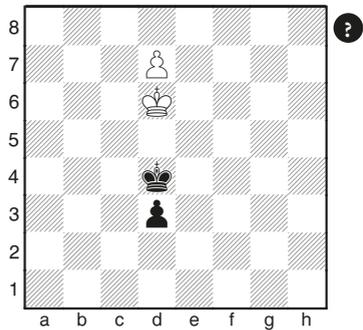
3.21 Lotta fra ♖♗ passati



3.22 Precisione!



3.23 Geometrie scacchistiche



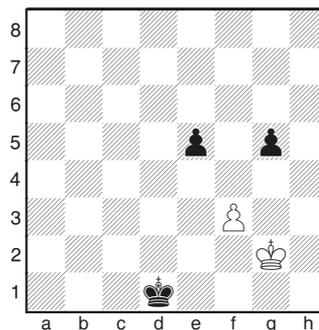
3.24 Battaglia ♔ contro ♖

SOLUZIONI

3.13 Funziona solo l'opposizione distante!

La naturale 1.♔f1?, che prende l'opposizione vicina, perde dopo 1...♙d2! (1...g4 2.♙g2!= (non 2.fxg4? e4 3.g5 e3 4.g6 e2+ +-)) 2.♙f2 g4 3.♙g2 gxf3+ 4.♙xf3 ♙d3+-

La difesa giusta è prendere l'opposizione *distante*: 1.♙h1! Se ora 1...g4 2.♙g2!= come nella variante precedente. 1...♙e1 2.♙g1 ♙e2 3.♙g2 ♙d2 4.♙h2 ♙e3 5.♙g3 ♙d3 6.♙h3=



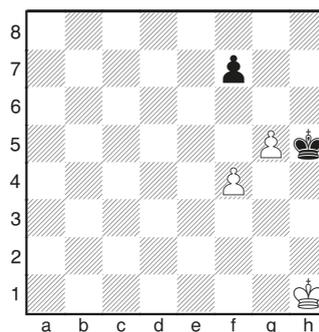
3.14 Togliere al Nero il "tempo di riserva".

Il Bianco ha un ♖ in più, ma non può impedire al Nero di catturare entrambi i ♙♙.

Deve quindi predisporre ad entrare in un finale ♙+♙ vs. ♙ in condizioni favorevoli.

1.g6! Se 1.♙g2 ♙g4+- 1...fxg6 2.f5! (Se 2.♙g2 ♙g4)

Ora il Bianco non avrà più tempi di riserva per conquistare l'opposizione. 2...gxf5 3.♙g1 ♙g5 4.♙f1 ♙g4 5.♙g2 f4 6.♙f2 f3 7.♙f1 ♙g3 8.♙g1 f2+ 9.♙f1 ♙f3=

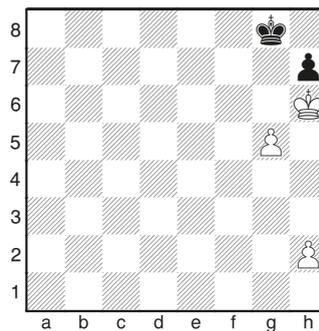


3.15 Sfruttare il tempo di riserva.

Mentre il ♙ nero non deve far altro che oscillare tra g8 e h8, il Bianco ha solo un piano a disposizione: h4-h5-g6 e dopo il cambio entrare in una posizione fondamentale (♙+♙ affiancati in 6a), in cui il risultato è deciso dall'opposizione. Il Bianco ha a disposizione la "mossa di riserva" (può scegliere se portare fino ad h5 il ♙h in 2 oppure 3 mosse), per arrivare all'opposizione con il tratto al Nero.

1.h3! Prima di decidere come spingere il ♙h, il Bianco deve calcolare precisamente se alla posizione fondamentale avrà o no l'opposizione. Sarebbe un grave errore 1.h4? ♙h8 2.h5 ♙g8 3.g6 hxg6 4.hxg6 Posizione fondamentale! Ma ora il Nero prende l'opposizione e patta con 4...♙h8.

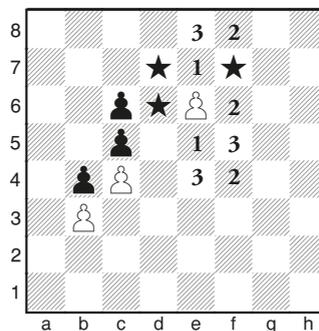
1...♙h8 2.h4 ♙g8 3.h5 ♙h8 4.g6 hxg6 5.hxg6 Posizione fondamentale! Il Bianco vince grazie all'opposizione. 5...♙g8 6.g7+-

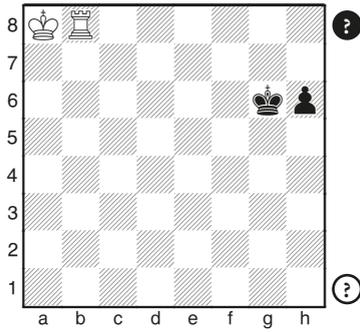


3.16 Ancora case coniugate e triangolazione!

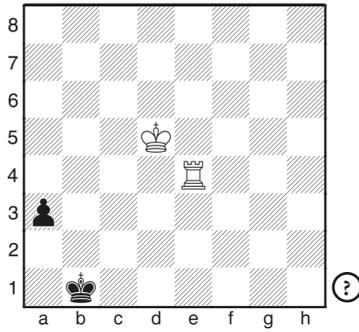
Il Bianco vince se il suo ♙ arriva in d6, d7 o f7. Il tentativo "naturale" non dà nulla perché il Nero mantiene l'opposizione 1.♙e5? ♙e7 2.♙f5 ♙e8 3.♙f6 ♙f8=. Ci viene in aiuto il concetto di **case coniugate**, in cui i due ♙ si trovano in *Zugzwang* reciproco: e5/e7(1), f4/f6/f8(2), e4/f5/e8(3).

Il Bianco vince tornando alla posizione iniziale con il tratto al Nero, grazie ad una triangolazione: 1.♙e4! ♙f8 2.♙f4 ♙e8 3.♙f5! Missione compiuta! 3...♙e7 4.♙e5 ♙e8 5.♙d6 e vince.

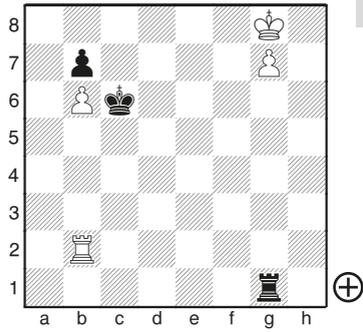




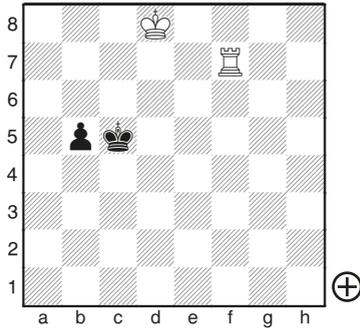
3.37 Inseguimento?



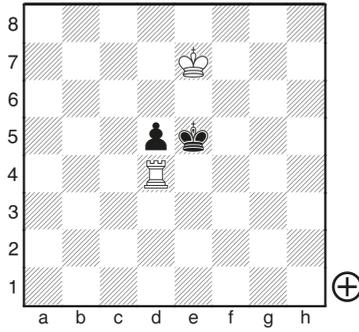
3.38 Valuta a) questa posizione;
b) spostando tutto di una colonna a
destra il risultato cambia?



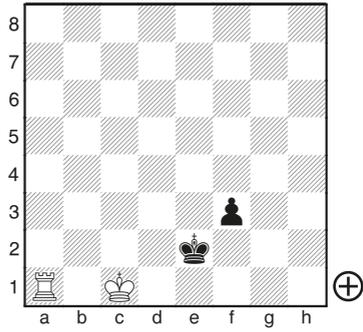
3.39 Il Bianco muove e vince



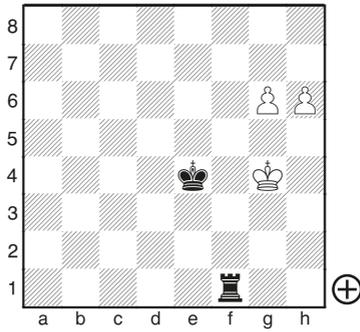
3.40 Inseguimento



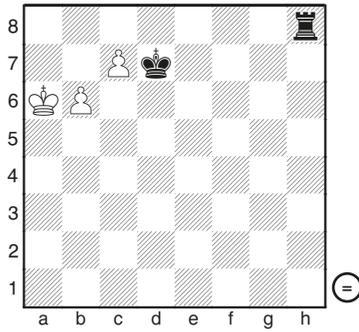
3.41 Dove va la ♖?



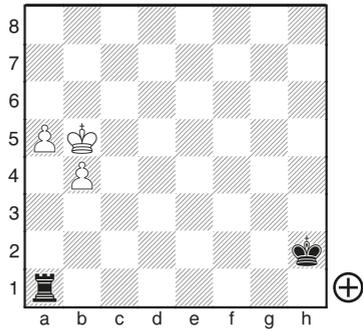
3.42 Il Bianco muove e vince



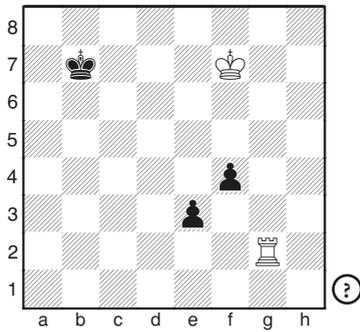
3.43 Quale ♖ spingere?



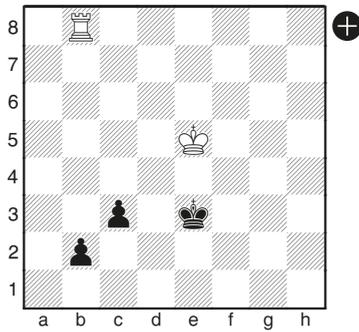
3.44 Un altro salvataggio



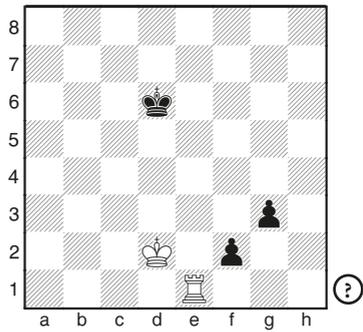
3.45 Trova il piano vincente



3.46 Posizione tipica



3.47 Geometrie scacchistiche



3.48 Il Bianco è spacciato ?

SOLUZIONI

3.37 Tagliafuori di ♖ sulla 6a e "spallata" del ♔ nero.

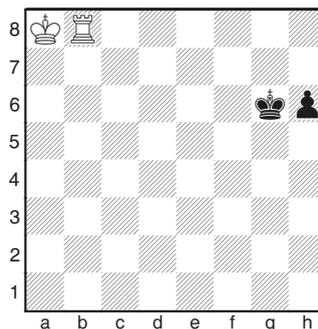
Se tocca al Bianco, la vittoria è facile! Basta tagliare fuori il avversario sulle prime 3 traverse (es. 1.49) con **1.♖b5!+-** ed il ♔h non raggiungerà mai h3, pena la cattura dopo ♖b3-♖h3.

Se tocca al Nero, deve portare il ♔ sulla 5a traversa per non farsi tagliare fuori:

a) 1...♔g5 perde in modo istruttivo: 2.♖g8+! (2.♔b7? h5 3.♔c6 h4 4.♔d5 ♔f4! 5.♔d4 h3=) Dopo 2...♔f4 (2...♔h4? blocca il ♔ e il ♔ nero arriva in tempo) 3.♖h8 ♔g5 il ♔ bianco ha via libera: 4.♔b7 h5 5.♔c6 h4 6.♔d5 ♔g4 7.♔e4 h3 8.♖g8+ +-.

b) il Nero sembra pattare grazie alla "spallata" **1...♔f5!** se il Bianco gioca la naturale 2.♔b7 h5 3.♔c6 h4 4.♔d5 h3 O 4...♔f4 5.♔d4 h3= 5.♖h8 ♔g4 6.♔e4 ♔g3 7.♔e3 ♔g2 8.♔e2 h2 9.♖g8+ ♔h1=.

Ma il Bianco ha la precisa **2.♖h8!** che forza **2.♔g5 ♖g8+!** e il Bianco vince come nella variante a).

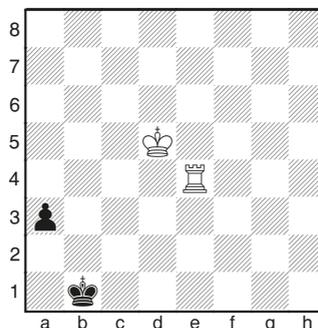


3.38 Sottopromozione a ♖.

L'unica *chance* di salvezza per il Nero è promuovere a ♖ altrimenti prende matto. Ma se il ♔ è di Torre, il ♖ sarà intrappolato e il Bianco vince: per tutti gli altri ♔♔, il Nero riesce a pattare poiché ♔+♖ vs. ♔+♖ è patta (se il ♖ si trova vicino al proprio ♔).

a) nella posizione del diagramma (♔a): **1.♔c4 a2 2.♔b3 a1♖+ 3.♔c3 ♖c2** Se 3...♔a2 Il Bianco vince grazie allo *Zugzwang* 4.♖e8! *Zugzwang* ♔b1 5.♖e2! *Zugzwang* 4.♖e2 ♖a3 5.♔b3 1-0

b) spostando tutto di una colonna a destra (♔b): **1.♔d4 b2 2.♔c3 b1♖+ 3.♔d3 ♖d2** Anche 3...♖a3= o 3...♔b2=. **4.♖f2 ♖b1=**

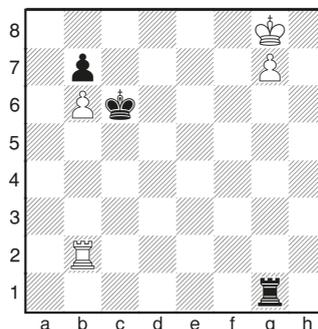


3.39 Ancora tagliafuori di ♖ sulla 6a!

Il Bianco deve già pensare al finale ♔+♖ vs. ♔+♔ a cui si arriverà dopo l'inevitabile sacrificio della ♖ nera sul ♔g.

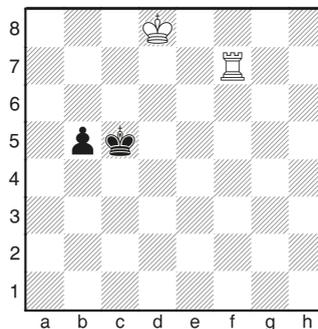
La brillante **1.♖f2!** concede subito il ♔b6 per tagliare fuori il ♔ nero sulla 6a traversa con la ♖f5. **1...♔xb6 2.♖f5! ♔a6 3.♔f7 ♖xg7+** Se 3...b5 4.♖f6+ e 5.♖g6+-, **4.♔xg7 b5** L'unico modo per interrompere e aggirare la barriera della ♖f5. **5.♔f6 ♔a5**

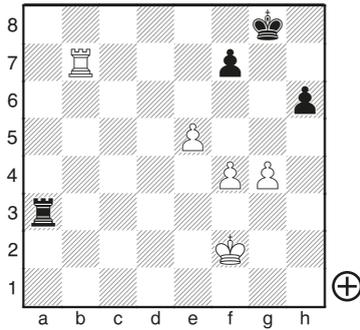
Il Bianco vince perché il suo ♔ è nel quadrato esteso e il ♔ nero non ne ostacola il percorso. **6.♔e5 1-0** (variante della partita Palatnik-Panchenko, Mosca 1982).



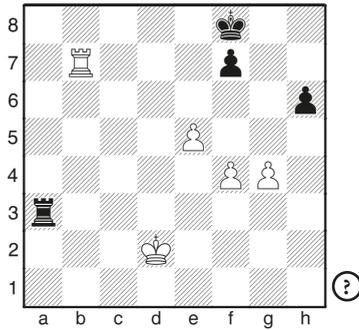
3.40 Aggirare il ♔ nero per entrare nel quadrato esteso.

Il ♔ bianco è nel quadrato esteso e vince se non perde nessun tempo né con il ♔ né con la ♖. È sbagliata 1.♔c7? b4 2.♖f1 poiché dopo 2...b3! deve perdere un tempo con 3.♔b7 (non è migliore 3.♖b1 ♔b4=) 3...♔b4 4.♔a6 b2=. Il Bianco vince migliorando prima la posizione della ♖, obbligando il Nero a mostrare da che parte andrà il suo ♔: il ♔ passerà dal lato opposto. **1.♖b7! b4 2.♔c7** Opposizione! **♔c4 3.♔b6!** Sottopassaggio! **b3 4.♔a5!+-** (studio di Botvinnik).

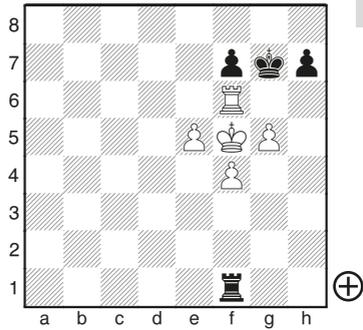




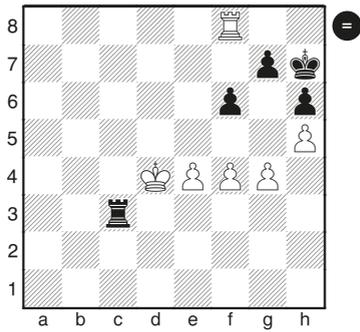
3.73 Qual è il piano vincente?



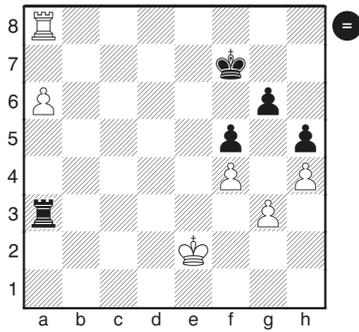
3.74 "Quasi uguale"?



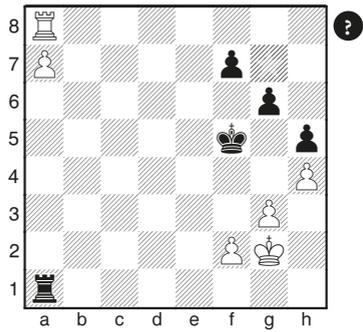
3.75 Trova il piano vincente più lineare



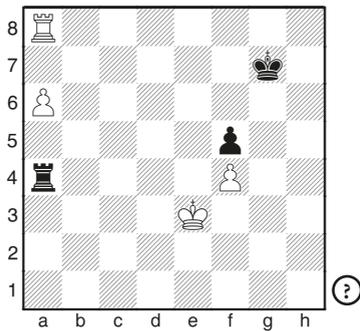
3.76 Difesa attiva o passiva?



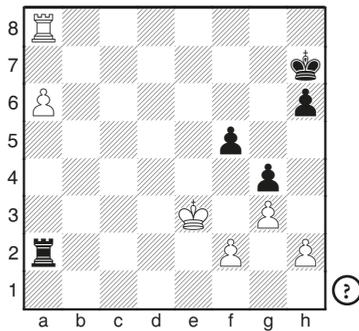
3.77 Cosa giochi?



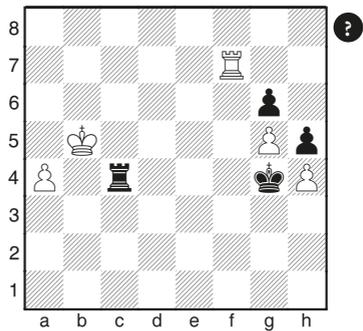
3.78 Come valuti 1...f6?
a) buona; b) neutra; c) cattiva?



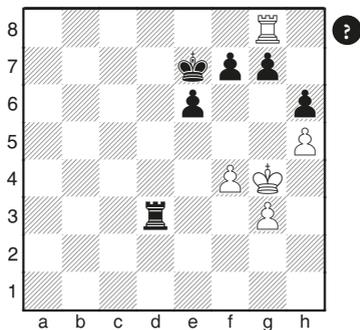
3.79 Come valuti la spinta 1.a7?



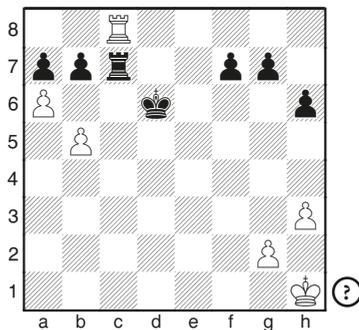
3.80 Come valuti la spinta 1.a7?



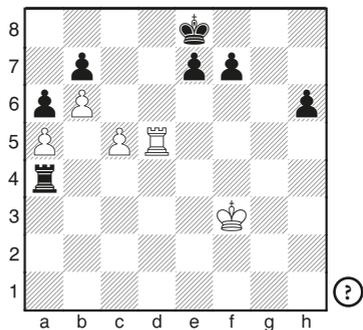
3.81 Il Nero optò per un finale ♜ vs 2♙♙ con 1...♞xa4 2.♙xa4 ♝xh4 e poi 3...♙xg5. Fece bene?



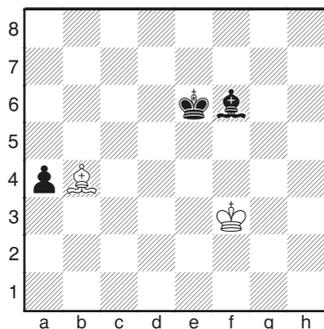
3.82 Come valuti questo finale? Fornisci almeno una variante.



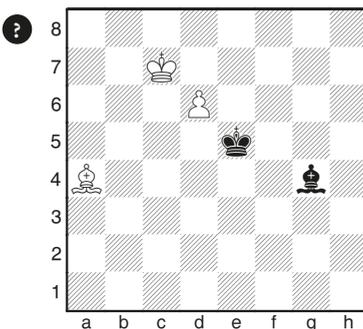
3.83 Cosa deve giocare il Bianco?



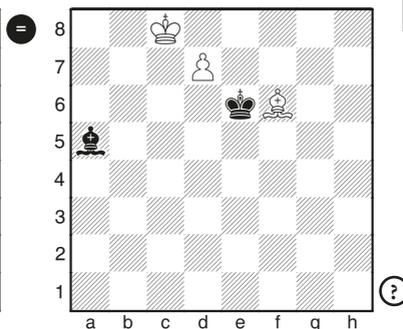
3.84 Il Bianco è spacciato?



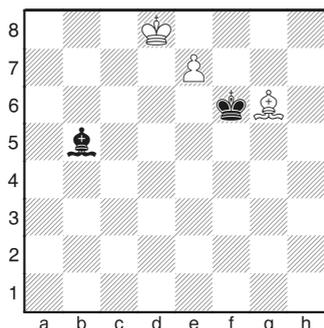
3.97 Patta facile?



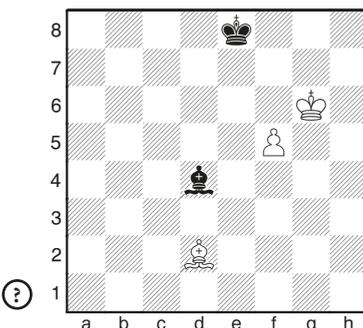
3.98 Cosa giochi per pattare?



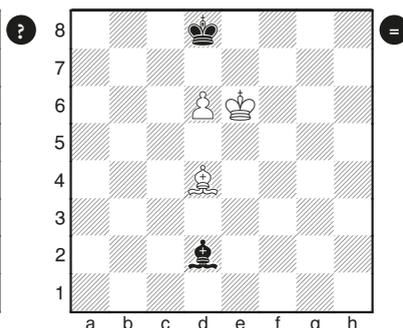
3.99 Facile vittoria?



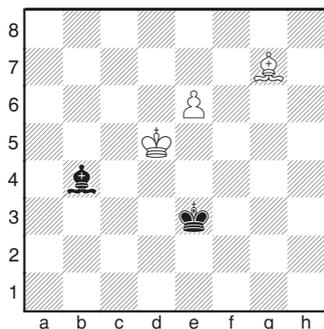
3.100 Facile vittoria?



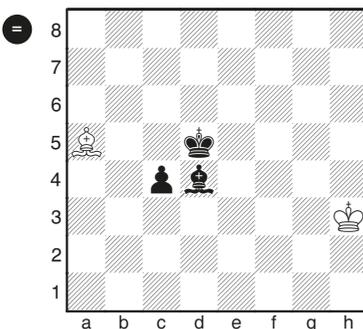
3.101 Il risultato è lo stesso dopo:
a) 1...♖f8; b) 1...♗e7?



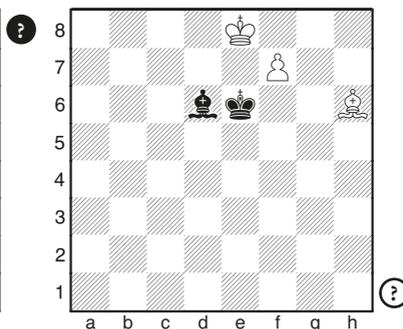
3.102 Cosa giochi?



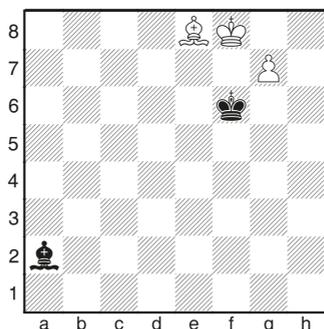
3.103 Opposizione rovesciata:
patta facile?



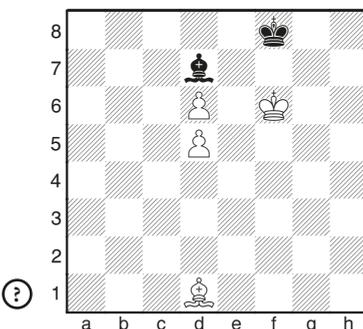
3.104 Come valuti
la posizione?



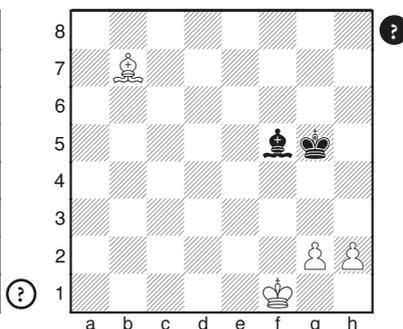
3.105 Diagonale corta



3.106 Diagonale corta



3.107 ♖♗ doppiati



3.108 Due ♖♗ in più

CAPITOLO 4

Gli "Incubi" del giocatore di torneo

Per qualunque scacchista che si cimenti nell'agonismo è inevitabile selezionare i finali più importanti da studiare: concentrarsi su un numero limitato di posizioni importanti, ma "farlo bene", permette di evitare la confusione che deriva da uno studio onnicomprensivo, in cui diventa difficile distinguere le situazioni che capiteranno davvero nelle proprie partite da quelle che si verificheranno raramente o mai.

La situazione è un po' diversa per i giocatori più ambiziosi, ai quali è richiesta una conoscenza più ampia ma comunque precisa; tuttavia, anche in questo caso, non è raro che, sulla base di importanza e frequenza di occorrenza, venga data la priorità allo studio di determinate posizioni, inevitabilmente a scapito di altre.

"TANTO NON TI CAPITERÀ MAI!"

Questo frequente "suggerimento" da parte di giocatori più navigati di solito si riferisce a finali il cui studio richiede un impegno che non sarebbe proporzionato al numero di volte che ci capiteranno in torneo. Il messaggio sottinteso (e in parte condivisibile) è: *"Usate il vostro tempo per studiare le posizioni che vi capiteranno più spesso"*.

Ma prima o poi arriva quella partita di torneo in cui ci rendiamo conto che, se l'avversario entra in una certa variante, potrebbe scaturire uno di questi finali; e così ci ritroviamo a pensare *"E chi se lo ricorda come si gioca questo finale?"*.

Ho ribattezzato "incubi" questo tipo di finali, per l'ansia che può provocare il ritrovarsi in una posizione che sappiamo che dovremmo vincere o pattare, ma non ricordiamo come; e, perché no, per gli sfottò che riceveremmo dai nostri amici/nemici del circolo!

Ho deciso di dedicare questo capitolo ad alcuni di questi finali:

- ♖+♙+♘ vs. ♖
- ♖+♚ vs. ♖+♞
- ♖+♞+♙ vs. ♖+♞

Sicuramente ci sono altri casi che potrebbero essere inclusi fra gli "incubi" (per es. ♖+♚ vs. ♖+2 pezzi leggeri o ♖+2 ♘♘ vs. ♖+♙), ma ho scelto di limitare il numero di casi da esaminare, escludendo le posizioni troppo complesse.

Naturalmente è difficile che giocatori di categoria magistrale non riescano a dare matto entro le famigerate 50 mosse con ♖+♙+♘ vs. ♖ (anche se in alcuni semilampo abbiamo visto sudare freddo giocatori "insospettabili"); ma il finale ♖+♚ vs. ♖+♞ ha mietuto diverse "vittime illustri" (per esempio il GM Walter Browne, che nel 1978 contro il software "Belle" non riuscì a convertire in vittoria il suo vantaggio).

Infine il finale ♖+♞+♙ vs. ♖+♞, che in condizioni "normali" è teoricamente patto, si verifica assai più spesso di quelli appena menzionati e ha mietuto a sua volta innumerevoli vittime di tutti i livelli, complice anche la riduzione dei tempi di riflessione: un esempio al di sopra di ogni sospetto è la Caruana-Svidler (Torneo dei Candidati, Mosca 2016), in cui Fabiano perse l'occasione di vincere da una nota posizione teorica.

Siete sicuri che sapreste giocarlo bene sulla scacchiera? Anche in conclusione *rapid*?

Praticare ogni tanto questi finali aiuterà i giocatori da torneo ad essere più "centrati" e precisi al momento giusto, quando questi "incubi" diventeranno realtà!

"INCUBO N.2": IL FINALE ♔+♚ VS. ♔+♛ (AVVERTENZA: per giocatori avanzati)

Una volta la spiegazione di questo finale si limitava più o meno all'illustrazione della "posizione di Philidor" (si veda nel seguito): tutte le altre situazioni venivano considerate relativamente semplici e anche i casi più complessi venivano liquidati con frasi tipo *"il Bianco non avrà grosse difficoltà nello schiacciare il ♔ avversario verso un angolo e raggiungere la posizione di Philidor senza rischiare di superare le 50 mosse"*.

Il match del 1978 tra Walter Browne e il software "Belle" smentì questo assunto, evidenziando (a chi già non lo sapesse) che esistevano alcune situazioni (in particolare la "difesa sulla 3a traversa", vedi sotto) che, senza una preparazione adeguata, mettevano in difficoltà anche un GM esperto e quotato come Browne (che infatti pattò la prima partita).

Oggi la teoria dei finali ha fatto molti passi avanti, ma il tempo di riflessione si è accorciato: chi dovesse ritrovarsi a dover giocare questo finale non potrà più sperare in una sospensione della partita e raramente avrà a disposizione un *bonus* di tempo di riflessione.

Nella pratica di torneo sarà necessario saper giocare questo difficile finale con una cadenza analoga a una partita lampo o semilampo. In situazioni simili può aiutarci parecchio - come sempre - la capacità di **"pensare per schemi"**. Per questo motivo riportiamo un campionario di linee guida e di *"flashcard"* per la difesa e per l'attacco.

Tali linee guida non intendono dare una spiegazione completa di tutte le tecniche possibili: specialmente le posizioni il cui il ♔ difensore NON è confinato sul bordo della scacchiera danno luogo a una moltitudine di schemi, impossibili da illustrare in modo esaustivo; ma l'acquisizione di alcuni schemi di riferimento ci aiuterà a pianificare le operazioni per *"step"* successivi, ognuno dei quali non è risolutivo, ma migliora la posizione precedente.

Obiettivi dell'attaccante:

- separare la ♛ dal ♔ difensore, per guadagnarla con un attacco doppio;
- raggiungere la posizione di Philidor per *"step"*:
 - a) schiacciare il ♔ difensore su uno dei bordi della scacchiera;
 - b) schiacciare il ♔ difensore in uno degli angoli della scacchiera;
 - c) raggiungere la posizione di Philidor vera e propria;
- evitare trappole di stallo;
- tutto questo entro le faticose 50 mosse.

Obiettivi del difensore:

- ostacolare la coordinazione fra ♔+♚ attaccanti, creando una barriera con la ♛ per impedire l'avvicinamento del ♔ attaccante: la più importante è la difesa sulla 3a traversa, ma possono risultare ostiche anche quelle sulla 4a e sulla 2a traversa(*);
() naturalmente la stessa geometria può verificarsi ruotata di 90°; in tal caso l'eventuale barriera sarà realizzata su una colonna anziché su una traversa.*
- minacce di infilata (per rallentare l'arrivo del ♔ attaccante);
- trappole di stallo (♔ difensore sul bordo/angolo della scacchiera).

Gli obiettivi sembrano chiari, ma la loro messa in atto non è banale, se anche un campione del calibro di Svidler (contro Gelfand, Mosca 2001) perse il filo. Riportiamo nella pagina seguente alcune *"flashcards"* che costituiscono le "posizioni-obiettivo" che potranno aiutarci a pensare per schemi.

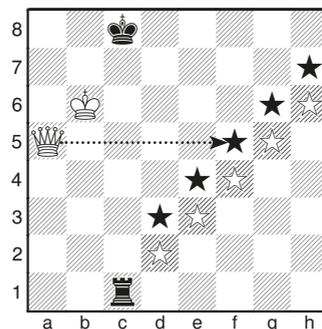
♖ E ♔ DEL DIFENSORE SEPARATI

Trovare un attacco doppio. La Diagonale Contigua

Per trovare un attacco doppio, la ♖ deve attaccare la ♜ nemica in diagonale: definiamo **case chiave** (stella bianca in diagramma) quelle su tale diagonale. Spesso il modo più veloce di garantire l'accesso ad una casa chiave è portare la ♖ sulla **diagonale contigua** alle case chiave (stella nera in diagramma).

Qui la soluzione è facile:

9. ♖f5+ ♔b8 (9... ♔d8 10. ♖g5+) 10. ♖f4+ e la ♜ cade.



Quando è impossibile forzare un attacco doppio.

Migliorare il ♔, la ♖, prevenire gli scacchi e usare lo *Zugzwang*!

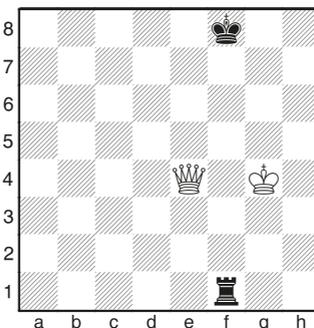
Esistono diverse posizioni in cui, anche se il ♔ e la ♖ del difensore sono separati, non è possibile avviare una sequenza forzata che porti all'attacco doppio.

Nel diagramma a fianco tale compito è ostacolato da tre fattori:

- i due pezzi del Nero sono sulla stessa colonna (sarebbe lo stesso su una traversa);
- i due pezzi del Nero si trovano su case di colore diverso (♖ su casa bianca, ♔ su casa nera), cosa che rende difficile l'attacco simultaneo in diagonale;
- il ♔ del Bianco si trova in una posizione intermedia fra i due pezzi nemici e a volte può ostacolare i tentativi della ♖ di trovare un attacco doppio.

Le due risorse principali dell'attaccante sono:

- migliorare la posizione del ♔: per farlo di solito è necessario prevenire gli scacchi più fastidiosi;
- migliorare la posizione della ♖: molto spesso questo è associato ad un'operazione di *Zugzwang*.



Vediamo il seguito vincente nella pratica:

1. ♖d4 Controlla la casa di scacco e occupa la *Diagonale Contigua* (alla diagonale f1-a6).
 1... ♔e8 Il Nero deve muovere il ♔: i lettori potranno verificare per conto proprio che qualunque mossa di ♖ porta alla sua cattura in poche mosse.

2. ♖e3+ La minaccia di doppio in d3 obbliga il ♔ nero a tornare sulla colonna-f. Il ♔ nero sarà obbligato a muoversi verso la ♖, in uno spazio più ristretto.

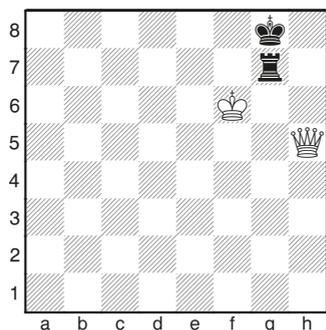
2... ♔f7 3. ♔g5 Ora il ♔ può avanzare.

3... ♔g7 4. ♖d4+ Impedisce ancora gli scacchi e ricaccia indietro il ♔ nero.

4... ♔f8 5. ♔g6 ♔e7

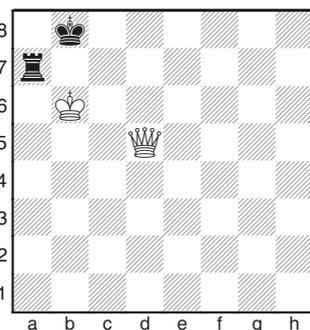
Ora, con la ♖ sulla *Diagonale Contigua* ed il ♔ bianco che non ostruisce le diagonali, il Bianco ha diverse continuazioni che forzano il guadagno della ♖, per es. 6. ♖e3+ ♔f8 7. ♖c5+ ♔e8 7... ♔g8 9. ♖c4+ 8. ♖b5+ e la ♜ cade.

LE POSIZIONI DI ZUGZWANG



LA POSIZIONE DI PHILIDOR

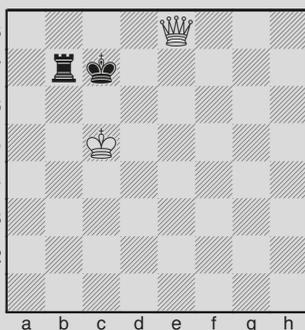
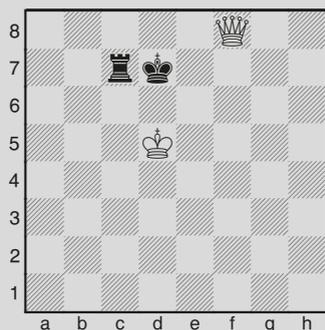
Se tocca al Nero, dopo qualunque mossa di ♔ il Bianco ha una sequenza che porta ad un attacco doppio. Se tocca al Bianco, la chiave per vincere è "passare la mossa al Nero" con una triangolazione di ♔.



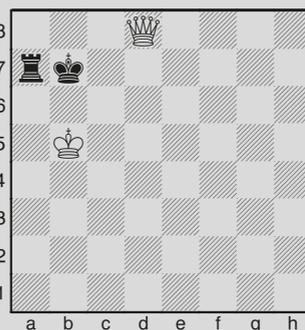
LA "GABBIA"

Tratto al Nero. Anche qui qualunque mossa di ♔ porta alla sua rapida cattura. La "Gabbia" si può verificare non solo nell'angolo ma anche più genericamente sul bordo della scacchiera.

Sul bordo



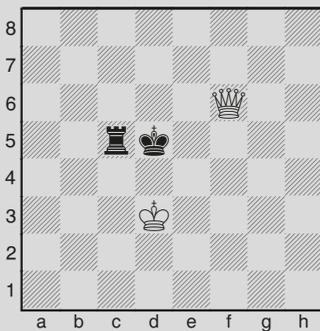
Posizione originale ♔ in 7a, in angolo



LA POSIZIONE DI EUWE

Il ♔ bianco e la ♔ nera sono a "salto di Cavallo", così come il ♔ nero e la ♔ bianca. Anche qui **il Nero è forzato a muovere la ♔ svantaggiosamente**. Nella Posizione di Euwe originale il ♔ nero è in angolo ma il Bianco può sfruttare la stessa configurazione anche al centro della scacchiera, **forzando la ripetizione dello schema in posizione sempre più laterale**.

♔ in 5a



♔ in 6a



CAPITOLO 5

Il Vostro capitolo

Prima di tutto, se siete arrivati fino a qui dopo aver affrontato tutti gli esercizi del libro, vi faccio i miei complimenti!

Questo ultimo capitolo è dedicato a tutti gli scacchisti (specie i più esperti) che a un certo punto hanno pensato: *“Ma come? Non è stato incluso quel finale immancabile!”*.

È inevitabile che in qualunque libro di esempi o esercizi possa essere assente questo o quell'esempio tematico che “non dovrebbe assolutamente mancare”, per mille motivi, tra cui:

- il *target* a cui è rivolto il libro. Una posizione che un GM dovrebbe “assolutamente” conoscere non è altrettanto importante per un inclassificato o un 3N; addirittura, in alcuni casi, presentargliela in un momento in cui non sarebbe in grado di capirla o memorizzarla, potrebbe avere effetti controproducenti (confondergli le idee);
- alcuni esempi sono ottimi da spiegare a lezione, ma si prestano meno ad essere esposti come esercizi, per via della lunghezza necessaria per una spiegazione davvero chiara;
- l'esaurimento dell'autore ☺

Fatta questa dovuta premessa, il presente testo non è inteso solo come libro di esercizi per chi sta imparando i finali, ma anche come un **riferimento che possa facilitare il lavoro degli istruttori**: l'idea è che questi ultimi, una volta insegnate le posizioni fondamentali dei finali ai propri allievi (giovanissimi, ma anche “diversamente giovani”), possano assegnare loro esercizi per assimilare con una pratica ripetuta le relative tecniche.

Se ritenete che in questo libro abbiamo tralasciato alcuni esercizi che non dovrebbero mancare in un testo adatto ad “allenare” i vostri allievi, scriveteci a redazione@scacco.it, includendo le posizioni e l'esposizione delle soluzioni che ritenete più funzionale alla vostra didattica: gli esercizi saranno valutati ed eventualmente inclusi nel testo della prossima edizione, naturalmente citando il vostro nome in calce all'esercizio in qualità di contribuente.

Quali caratteristiche dovrebbero avere tali esercizi?

- dovrebbero essere **adatti anche a principianti o tutt'al più 3N/2N** (non mandateci esercizi con soluzioni spettacolari e affascinanti ma troppo difficili, validi solo per giocatori di forza ≥ 1750 -1800 punti Elo!);
- la spiegazione dovrebbe essere **chiara e concisa**, in grado di **spiegare con poche varianti le idee dietro alle mosse** (non lunghissime né troppo complesse).

*“Se sbagliate in apertura, c'è ancora speranza per il mediogioco.
Dopo un cattivo mediogioco, c'è ancora speranza per il finale.
Ma una volta giunti in finale, è arrivato il momento della verità.”*

GM Edmar Mednis