

Lezione 9

Finali di pedoni: principi generali

Posizioni illustrate durante la lezione.

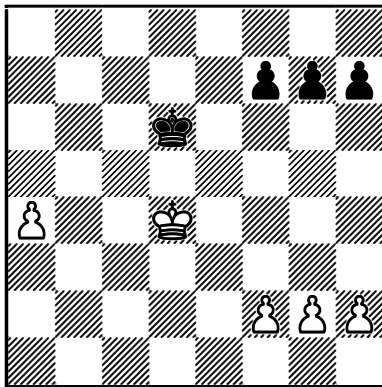
Adattato da Stappen Methode, edizione in lingua inglese 2005, vol. 4, capitolo 15

L'importanza del pedone passato lontano

In un finale di soli pedoni, un pedone passato lontano consente alla parte che lo possiede di guadagnare tempi preziosi per andare a caccia degli altri pedoni.

Il pedone passato viene sacrificato per far perdere tempi preziosi al re avversario. Il nostro re va fra i pedoni avversari come "la volpe nel pollaio" (la definizione è del M.I. Jeremy Silman, in *Silman's Chess Endings*).

Diagramma 1



- | | |
|---------|------|
| 1. a5 | ♔c6 |
| 2. ♔e5 | ♔b5 |
| 3. ♔d6 | ♔xa5 |
| 4. ♔e7 | f5 |
| 5. ♔f7 | g5 |
| 6. ♔g7 | h5 |
| 7. ♔g6 | g4 |
| 8. ♔xf5 | ... |

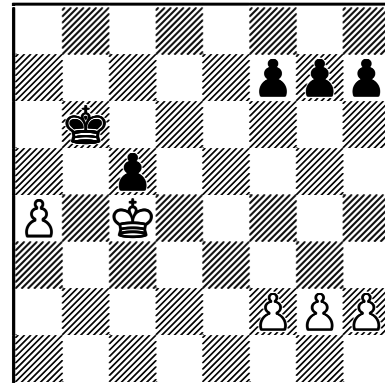
e vince facilmente.

Nell'esempio precedente il Bianco aveva un pedone in più lontano dagli altri pedoni e questo è un vantaggio generalmente incolmabile.

Ma cosa succede quando c'è parità di materiale?

Come vedremo dall'esempio successivo, il pedone passato lontano è ancora un vantaggio decisivo.

Diagramma 2



- | | |
|---------|------|
| 1. a5+ | ♔xa5 |
| 2. ♔xc5 | ... |

Il re bianco è più vicino ai pedoni neri e farà la volpe nel pollaio.



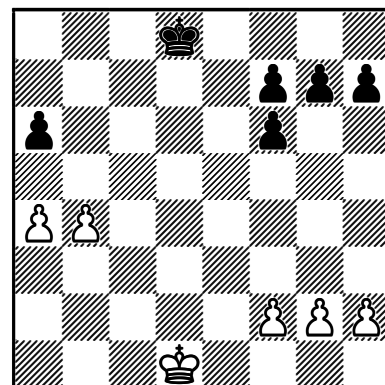
Nel finale ci sono tre elementi da tenere SEMPRE in considerazione chiedendosi di continuo:

- il mio re è attivo?
- posso crearmi un pedone passato?
- il mio avversario sta minacciando qualcosa?

Ogni mossa dovrà tenere conto dei tre elementi qui sopra. Vediamo un esempio

Diagramma 3

Prima di creare un pedone passato è fondamentale aumentare l'attività del re.



Domande per il Bianco:

- 1) il re è attivo?
- 2) il Bianco può creare un pedone passato?

Risposte:

- 1) sì, se si accentra;
- 2) sì.

Vediamo cosa succederebbe se il Bianco volesse creare subito un pedone passato:

1. b5 axb5 2. axb5 ♖c7 3. ♖d2 ♗b6 4. ♖d3 ♗xb5 5. ♖d4 ♗c6 e il re nero rientra in tempo per pareggiare.

La soluzione corretta, perciò, è quella di accentrare il re prima di creare il pedone passato.

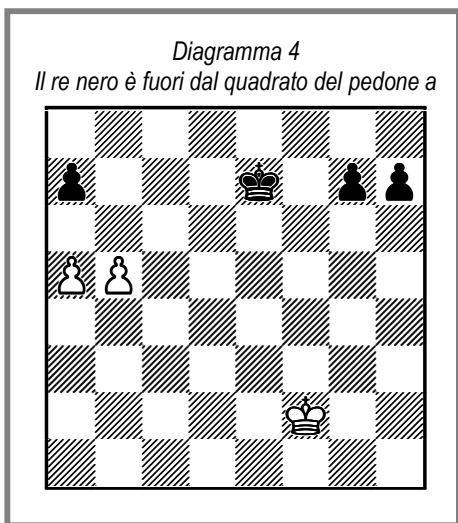


Prima di creare un pedone passato bisogna aumentare l'attività del re.

- | | |
|---------|------|
| 1. ♖d2 | ♗d7 |
| 2. ♖d3 | ♗d6 |
| 3. ♖d4 | ♗c6 |
| 4. f4 | ♗d6 |
| 5. b5 | axb5 |
| 6. axb5 | ♗c7 |
| 7. ♖d5 | ♗b6 |
| 8. ♖d6 | ♗xb5 |
| 8. ♖e7 | g5 |
| 8. f5 | ... |

Con facile vittoria per il Bianco.

Vediamo un esempio in cui conviene fare il contrario-



In questo caso il re nero è fuori del quadrato del pedone a. Il Bianco perciò vince creandosi subito un pedone passato.

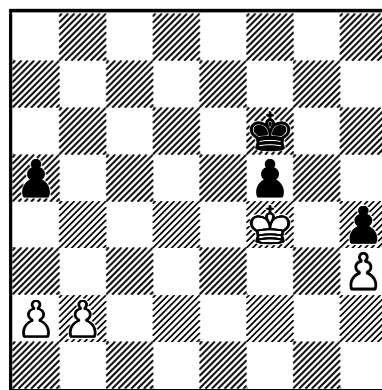
- | | |
|-------|------|
| 1. b6 | axb6 |
| 2. a6 | ... |

e il pedone arriva a promozione indisturbato.

Creare un pedone passato richiede attenzione e calcolo. Vediamo nel diagramma qui sotto una tecnica che deve essere imparata per bene e deve diventare parte del bagaglio di ogni giocatore di scacchi.

Diagramma 5

1. a3?? Sarebbe un grave errore.



Nella posizione in diagramma, sembrerebbe che con 1. a3 e poi 2. b4, il Bianco possa crearsi un pedone passato. Ma dopo 1. a3?? a4! il pedone nero blocca i due bianchi.

- | | |
|--------|-----|
| 1. b3! | ♗g6 |
| 2. a3 | ♗f6 |
| 3. b4 | ... |



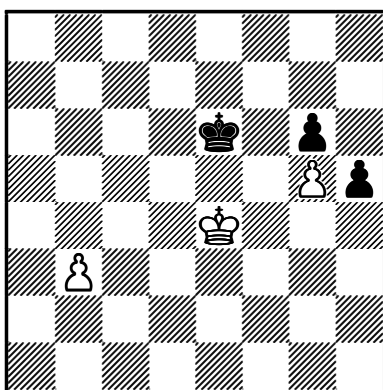
Nello scontro 2 pedoni a 1 il primo pedone che va spinto è quello candidato a divenire pedone passato

Il pedone passato sostenuto

Il pedone passato sostenuto è un vantaggio nei finali di pedoni.

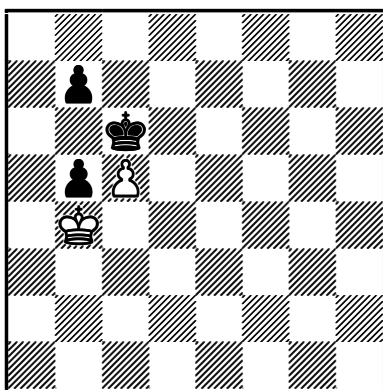
Nel diagramma 6 sia Bianco che Nero hanno un pedone passato, ma quello del Nero è sostenuto (dal pedone g6) e non può perciò essere catturato dal re bianco. Il pedone passato del Bianco, invece, può contare solo sulle sue forze, perché il suo re è impegnato a tenere a bada il pedone h del Nero.

Diagramma 6



Risorse tattiche: lo stallo

Diagramma 7



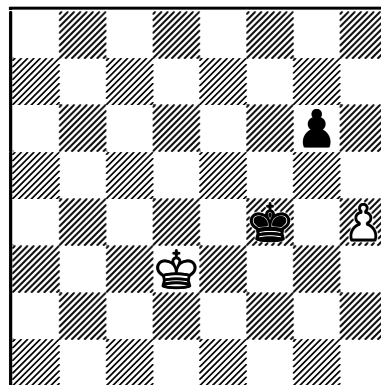
Nel diagramma 7 il Bianco sembra perduto, ma...

1. ♔a5 ♚xc5

ed è stallo!

Se il Nero evita di catturare il pedone c5, deve abbandonare però anche la difesa del suo pedone b5, che il re bianco cattura, ottenendo la patta.

Diagramma 8



Anche in questa posizione il Bianco si può salvare sacrificando un pedone per raggiungere una nota posizione di stallo.

1. h5 ♚gxh5
2. ♔e2 ♔g3
3. ♔f1 ♔h2
4. ♔f2

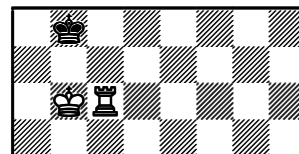
qui non c'è direttamente lo stallo, ma il re nero è intrappolato e il suo pedone non può promuovere.

Lo Zugzwang e il conteggio dei tempi

La parola Zugzwang (significa "mossa obbligata", dalle due parole tedesche *zug*, mossa, e *zwang*, obbligo) negli scacchi indica una situazione in cui l'obbligo di muovere costringe la parte che deve rispettarlo a perdere.

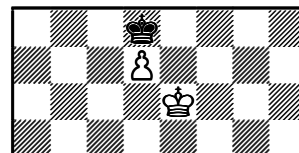
Due esempi già conosciuti

Zugzwang 1 - Finale elementare di re e torre contro re



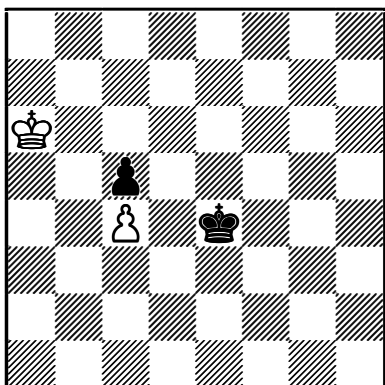
Il Bianco ha appena spostato la torre da c7 a c6 e il Nero vorrebbe tanto non dover muovere

Zugzwang 2 - Finale elementare di re e pedone contro re



Il Bianco ha appena spinto il pedone in d7. Il Nero è in Zugzwang. Deve muovere e cedere il controllo della casa d8, così il Bianco può andare a donna.

Diagramma 9



Quella qui sopra è una posizione già nota in cui la parte a cui tocca muovere può mettere in *zugzwang* l'avversario. Se tocca al Bianco muovere, vince con

1. ♖b6! ...

Ma non 1. ♖b5?? ♔d4 e vince il Nero!

1. ... ♔d4

2. ♖b5 ...

Il re nero deve abbandonare la difesa del pedone c5. La partita è persa per il Nero.

Se toccasse al Nero fare la prima mossa, vincerebbe con

1. ... ♔d3!

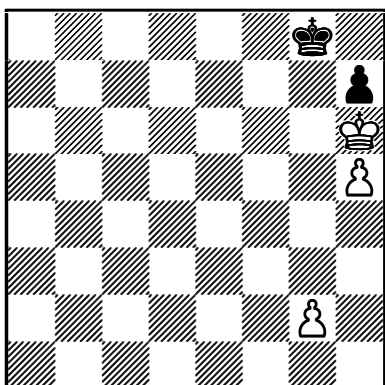
Ma non 1. ♔d4?? ♖b5 e vince il Nero!

2. ♖b5 ♔d4

E adesso è il re bianco che deve abbandonare la difesa del pedone c4 ...e la partita!

Nella posizione che segue, il Bianco deve decidere se muovere di una o due case il pedone g. Voi cosa fareste?

Diagramma 10



Il Nero cambierà il suo pedone h7 in g6 quando il Bianco vi spingerà il suo pedone g. Ma dove deve stare il re nero per consentire al Bianco di vincere?

Dovrà stare in h8.

Perciò bisogna calcolare se questa posizione (pedone bianco in g6, re nero in h8) si raggiunge spingendo il pedone da g2 in g3 oppure in g4. Il re nero muoverà alternativamente in h8 e g8, perché se si spostasse perderebbe subito.

Possiamo contare le mosse, oppure possiamo usare un calcolo alla rovescia.

Quando il Bianco spinge da g5 in g6 il re nero deve essere già in h8, quindi quando il Bianco spinge da g4 a g5, il re nero deve essere in g8.

Ma adesso il re è già in g8 e se spingessimo in g4 subito la partita terminerebbe patta.

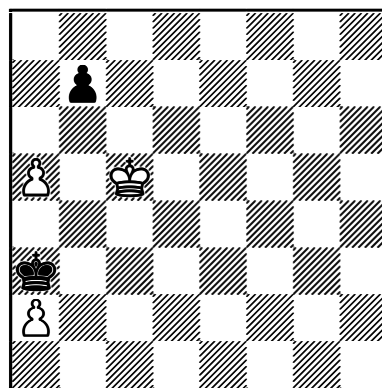
Vince la spinta in g3.

1.g3 ♖h8 2.g4 ♔g8 3.g5 ♖h8 4. g6 hxg6 (se 4...♔g8 5.g7 ♖f7 6. ♖xh7) 5. hxg6 ♔g8 6.g7 ♖f7 7. ♖h7

Tagliare fuori il re avversario

La tecnica di escludere il re avversario è sempre molto utile nei finali, di pedone e non. Vediamo due esempi.

Diagramma 11



1. ♖b5 ...

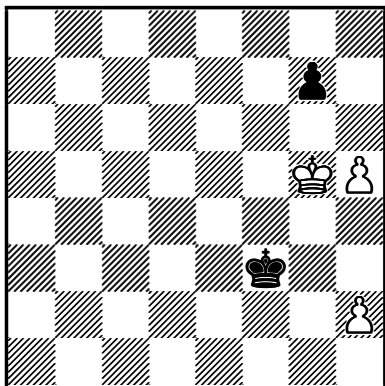
Il re nero è costretto ad allontanarsi del pedone a5.

1. ... ♔xa2

2. ♖b6 ...

con facile vittoria.

Diagramma 12



1. ♔f5 ♔g2

2. ♔g6 ...

con facile vittoria.

