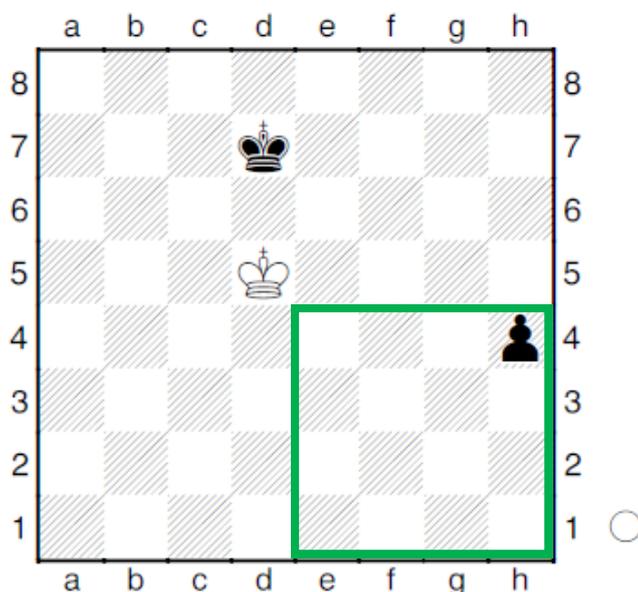


□ la regola del quadrato



Iniziamo a parlare dei finali partendo dai finali di pedone.

Poniamo la nostra attenzione su alcuni principi essenziali a partire dalla REGOLA DEL QUADRATO..

Questa semplice regola serve a visualizzare con immediatezza se un re riesce o meno a raggiungere un pedone avversario nella corsa verso la promozione.

Si deve formare un quadrato ideale sulla scacchiera che ha per lato il segmento definito dalla posizione del pedone e dalla casa di promozione.

Nel seguente diagramma il quadrato del pedone in h4 del nero sarà delimitato a partire dal lato h4-h1, quindi prelettando gli altri lati sulla scacchiera avremo un quadrato che avrà per vertici le case h4-e4-h1-e1.

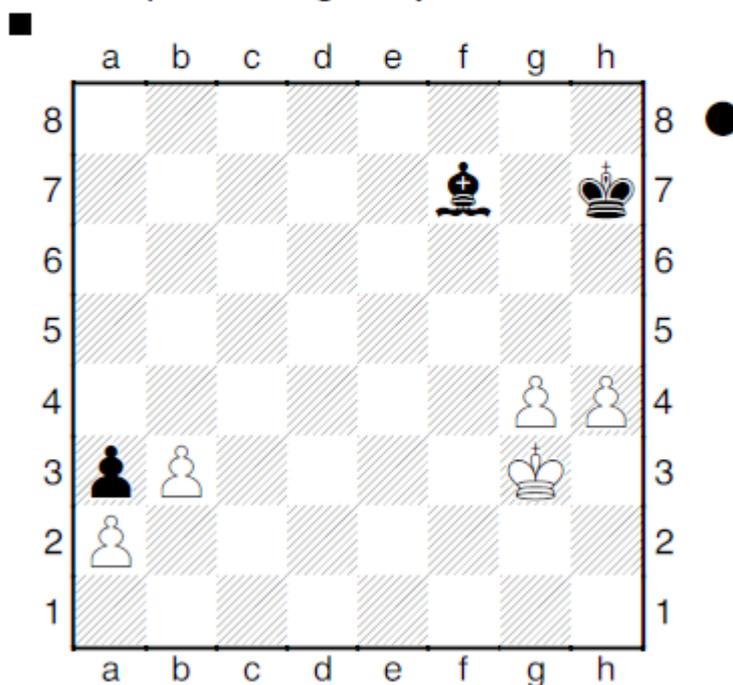
Se il re avversario, in questo caso il bianco, è dentro il quadrato riuscirà ad impedire la promozione del pedone, altrimenti non ci riuscirà.

In questa posizione con mossa al bianco l'unica mossa che fa entrare il re nel quadrato è Re4. Qualsiasi altra mossa del re bianco porterà alla sconfitta.

Naturalmente se la mossa fosse al nero il pedone sarebbe irraggiungibile. 1.Re4 h3
2.Rf3 h2 3.Rg2 h1D+ 4.Rxh1

1/2-1/2

□ caso pratico regola quadrato



Vediamo u utilizzo pratico della regola del quadrato.

In questa posizione il nero ha un alfiere in più, ma il bianco compensa il pezzo in meno con ben tre pedoni in più. Eppure grazie alla regola del quadrato il nero può vincere velocemente con **4...Axb3 5.Rf3**

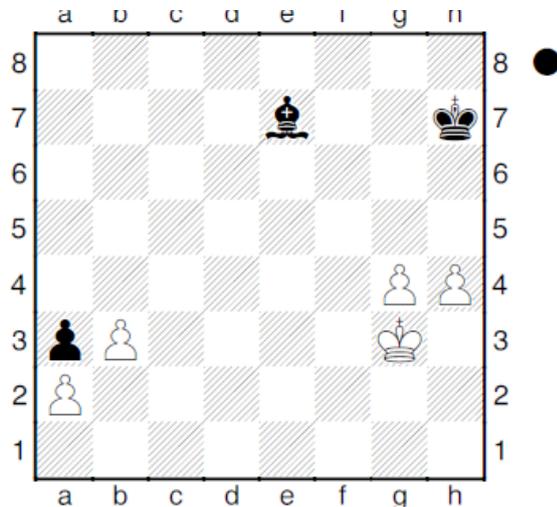
[dopo 5.axb3 è evidente che il re del bianco è fuori dal quadrato e non potrà fermare il pedone a del nero. Tuttavia la grande distanza del re bianco dal pedone a fa sì che non vada a buon fine neanche il tentativo di avvicinarsi con il re]

5...Axa2 6.Re3 Ae6 7.Rd3 a2 ed il nero vince facilmente.

Questo finale sottolinea un aspetto tattico: i pedoni diventano tanto più pericolosi quanto più si avvicinano alla promozione.

0-1

□ la forza dei pedoni



La forza dei pedoni non va sottovalutata, se infatti nella posizione precedente spostiamo l'alfiere del nero in e7, eliminando di fatto la risorsa tattica di catturare il pedone b3, le cose cambiano ed il nero nonostante il pezzo in più non otterrà più della patta. **4...Rg6**
5.h5+ Rg5 **6.Rf3** il bianco sembra poter guadagnare un pedone, ma dopo **Ad6** **7.Re4**
Af8 il pedone g4 è intoccabile, infatti se adesso

[**7...Rxc4** il nero addirittura perderebbe **8.h6**
 il nero non può più rientrare nel quadrato del pedone h e dovrà quindi fermarlo con il suo alfiere, tuttavia ciò permetterà l'avanzata dell'altro pedone libero del bianco, il pedone b. **Ab4** o comunque una mossa che consenta all'alfiere di mettersi sulla diagonale a1-h8 **9.h7** **Ac3** **10.b4** **Rh5**
11.b5 **Rg6** **12.b6** **Rxc7** **13.b7** ed il bianco vince.]

8.Rf3 **Ac5** **9.Re4** **Af8** **10.Rf3** e patta, per il nero non va neanche il tentativo **Rh4** **11.Rf4**
Ah6+ **12.Rf5** **Ad2** **13.Rg6** **Rxc4** **14.h6** **Ac3**
15.Rf7 **Rf5**

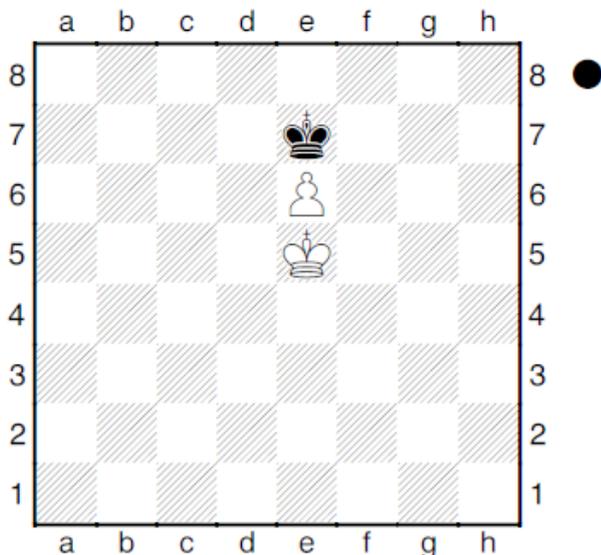
[**15...Rh5** **16.h7** **Rh6** **17.Rg8** **Rg6**
 rientrando nel quadrato del pedone b]
16.h7 **Ab2** **17.Rg8** **Re4** **18.h8D** **Axc8**
19.Rxc8 **Rd3** **20.Rg8** importante non mettersi in una casa della diagonale di promozione del pedone avversario **Rc3**
21.Rf7 **Rb2** **22.b4** **Rxa2** **23.b5** **Rb1** **24.b6**
a2 **25.b7** **a1D** **26.b8D+** e patta

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a fr_lupo@hotmail.com

□ opposizione e case critiche



[Lupo, Francesco]



Definiamo adesso un altro concetto:
L'OPPOSIZIONE.

Si tratta di una situazione che vede coinvolti i due re e che ha un peso spesso decisivo nei finali.

I due re sono in opposizione quando si trovano sulla stessa linea - orizzontale, verticale o diagonale - divisi da un numero dispari di case.

Si parla di OPPOSIZIONE VICINA quando i re sono separati da una casa e di

OPPOSIZIONE LONTANA se sono separati da tre o cinque case.

L'opposizione è a favore di chi NON HA la mossa, perché si rova nella posizione giusta per sbarrare la via al re avversario.

Chiarito il concetto vediamo subito nella pratica a cosa serve l'opposizione.

Nella posizione del diagramma con mossa al nero notiamo che i due re sono in opposizione vicina e che questa opposizione è a favore del bianco perché la mossa come detto è al nero. Il nero ha a disposizione tre mosse D8, E8, F8 tuttavia soltanto una di queste tre mosse è buona e per capire il perché ci aiuta proprio l'opposizione. **1...Re8** ecco la mossa giusta. Il bianco non può riprendere l'opposizione perché la casa E6 è occupata dal suo pedone e se prova ad avanzare, ad esempio

[**1...Rf8** o anche **Rd8** è perdente **2.Rf6**
il bianco riprende l'opposizione **Re8**

forzata perché in caso di (**2...Rg8** dopo **3.e7** il nero non può più rientrare nel quadrato del pedone avversario che quindi promuoverà.) **3.e7 Rd7 4.Rf7** e successiva promozione.

Da notare che per promuovere il pedone il bianco ha comunque bisogno dell'aiuto del re, in questo caso da F7.

La casa F7 (e l'omologa casa D7) è una così detta CASA CRITICA ossia una casa in settima (o in seconda per il nero) adiacente alla casa di promozione del pedone.

Nel finale di re e pedone contro re con il re in difesa nel quadrato del pedone l'unico modo per vincere è quello di prendere il controllo con il re di una delle case critiche del proprio pedone.]

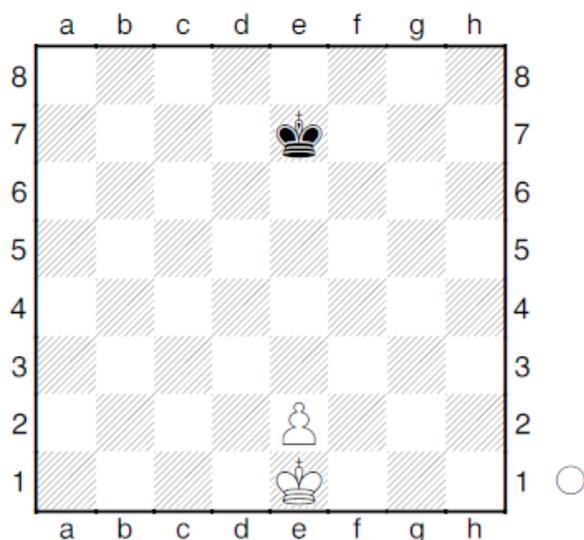
2.Rd6 allora sarà il nero a riprendere l'opposizione con **Rd8** e adesso dopo **3.e7+** a qualunque mossa di re seguirebbe **Re7** del nero **Re8 4.Re6** il bianco può si riprendere l'opposizione ma la partita è patta per stallo.
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a fr_lupo@hotmail.com

□ regole re e pedone vs re



[Lupo, Francesco]



Da quanto detto prima possiamo dedurre una regola generale.

Nei finali di re e pedone contro re (con il re avversario nel quadrato del pedone) per vincere bisogna conquistare una casa critica e per farlo il re DEVE passare davanti al proprio pedone.

Se riesce a passare avanti di una casa vince se ha l'opposizione (fa eccezione il caso di pedone in quinta traversa, o quarta per il nero, perché in questo caso passando avanti in opposizione la posizione è sempre vinta indipendentemente dal favore della stessa), se passa avanti di due case la posizione è sempre vinta.

A tutto ciò fanno eccezione i pedoni di torre (a ed h) che vincono soltanto se il re avversario è fuori dal quadrato, altrimenti la partita a gioco corretto sarà sempre patta.

La conoscenza delle regole suddette ci suggerisce come comportarci nel finale, sia in chiave offensiva che in chiave difensiva.

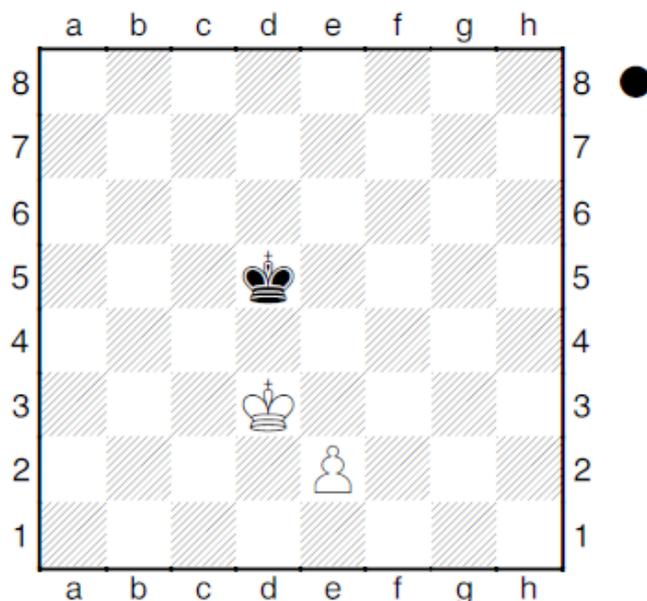
Nella posizione del diagramma il bianco gioca **1.Rd2** (o **F2**) perché sa già che a nulla porterebbe l'immediata

[**1.e4 Re6 2.Re2 Re5 3.Re3 Re6**
il nero indietreggia sulla stessa linea del pedone per prendere l'opposizione in caso di avanzata del re avversario, infatti se
4.Rd4 Rd6 5.e5+ Re6 6.Re4 Re7 7.Rf5 Rf7 8.e6+ Re7 9.Re5 Re8 10.Rd6 Rd8

11.e7+ Re8 12.Re6 e patta come nell'esempio precedente]

1...Rd6 il nero prende l'opposizione lontana e così quando il bianco passerà davanti al suo pedone, ad esempio con **2.Rd3** potrà prendere l'opposizione vicina con **Rd5 3.Re3 Re5 4.Rf3 Rf5** il nero mantiene l'opposizione e se il bianco tenta una via diversa **5.Rg3 Re4 6.Rf2 Rf4** ricacciando il re avversario dietro al pedone e rientrando di fatto nella tipologia di finale già vista in precedenza.

1/2-1/2

Caso di vittoria*[Lupo, Francesco]*

vediamo come cambiano le cose con la mossa al nero e, conseguentemente

l'opposizione a favore del bianco. **7...Re5**

8.Re3 il bianco mantiene l'opposizione **Rf5** o
[**8...Rd5 9.Rf4**]

9.Rd4 andando avanti di due case **Rf6**

10.Rd5 Re7 11.e3 sarebbe un grave errore

[**11.e4 Rd7** ed il nero pareggia]

[**11.Re5** invece vince ugualmente **Rf7**

12.Rd6 Rf6 13.e4 Rf7 14.e5 Re8 15.Re6

Rf8 16.Rd7]

11...Rd7 12.e4 Re7 13.Re5 Rf7 14.Rd6

Re8 15.e5 il pedone è arrivato in quinta traversa e come abbiamo detto in questo caso

al re basta stare avanti in opposizione indipendentemente dal favore della stessa,

infatti sebbene dopo **Rd8** il nero ha l'opposizione, basta spingere il pedone per

vincere **16.e6 Re8 17.e7 Rf7 18.Rd7**

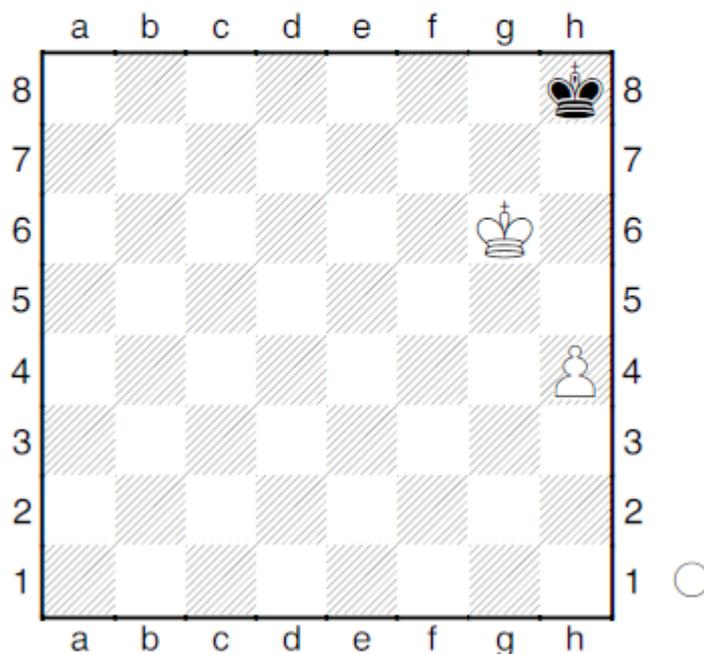
occupazione della casa critica e successiva promozione.

Nello svolgimento della variante abbiamo visto il re andare avanti di due case, in questo caso la partita è vinta perché alla peggio si potrà sempre rientrare nel caso di re avanti di una casa con opposizione, disponendo di una mossa in più di pedone.

□ pedone di torre



[Lupo, Francesco]



Vediamo adesso rapidamente perché fanno eccezione i pedoni di torre. **1.Rh6**

il re è davanti al pedone, di due case e con l'opposizione a favore, ci sono tutti i requisiti teorici per vincere il finale tranne uno: che il pedone non sia di torre... **Rg8 2.Rg6 Rh8**

la strategia difensiva del nero è semplice: restare nell'angolo!! **3.h5 Rg8 4.h6 Rh8 5.h7**

[5.Rf7 Rh7 6.Rf6 Rxh6]

[5.Rg5 Rh7 6.Rh5 Rh8 7.Rg6 eccetera...

In sostanza al pedone di torre manca un lato utile per l'entrata del re.

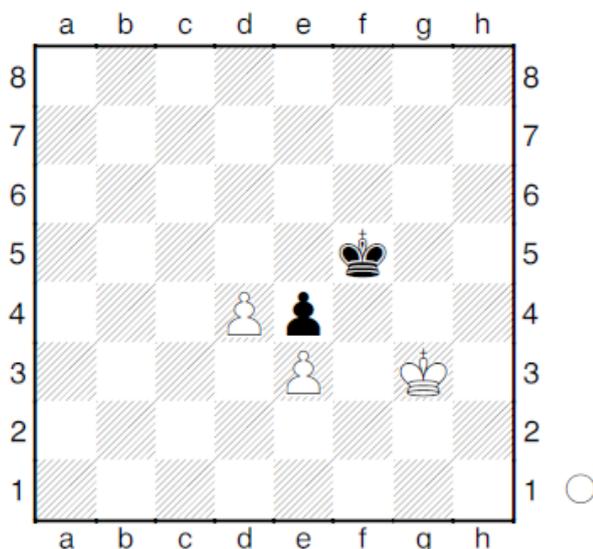
Come vedremo generalmente i pedoni di torre sono una disgrazia, tranne che in un caso che studieremo successivamente.]

1/2-1/2

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a fr_lupo@hotmail.com

□ due pedoni contro 1 (1)

■
[Lupo, Francesco]



15.d6+ Rd7 16.Rd5 Rd8 17.Re6 Re8
18.d7+ Rd8 19.e4 Rc7 20.Re7

Esaminiamo adesso i casi di 2 pedoni contro uno.

Partiamo dal caso di pedoni uniti.

La strategia di vittoria è semplice, basta portare il re sulla traversa del pedone avversario e quindi attaccarlo orizzontalmente.

Bisogna considerare che il re in difesa ha opzioni limitate poiché dovrà sempre mantenersi nel quadrato del pedone libero.

7.Rh4 il re è sul così detto lato corto e può accedere direttamente al pedone avversario, se si fosse trovato dall'altro lato non sarebbe cambiato l'esito, senza bisogno di spostarsi da una parte all'altra della scacchiera

[7.Rf2 Re6 8.Re2 Rd6 9.Rd2 Rc6
10.Rc3 Rb6 11.Rb4 qualche mossa giusto per non cambiare diagramma ed eccoci nel caso di re dal lato lungo Rc6 12.Rc4 Rd6
13.d5 in questo caso si effettua la spinta per aprire la traversa al re verso il pedone avversario Rc7 (13...Re5 14.Rc5 Rf6
15.Rc6 non serve neanche andare a catturare il pedone Re7 16.Rc7) 14.Rd4 con facile vittoria]

7...Rf6 8.Rg4 Re6

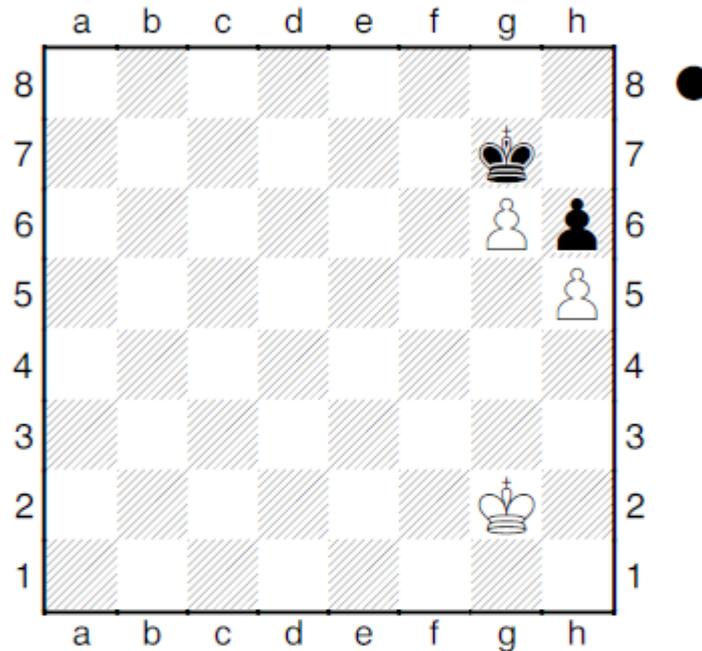
[8...Rg6 9.Rf4 catturando il pedone]

9.Rf4 Rd5 10.Rf5 ed il nero non può più difendere il pedone Rd6 11.Rxe4 Re6
12.d5+ Rd6 13.Rd4 Rd7 14.Re5 Re7

□ due pedoni contro 1 (2)



[Lupo, Francesco]



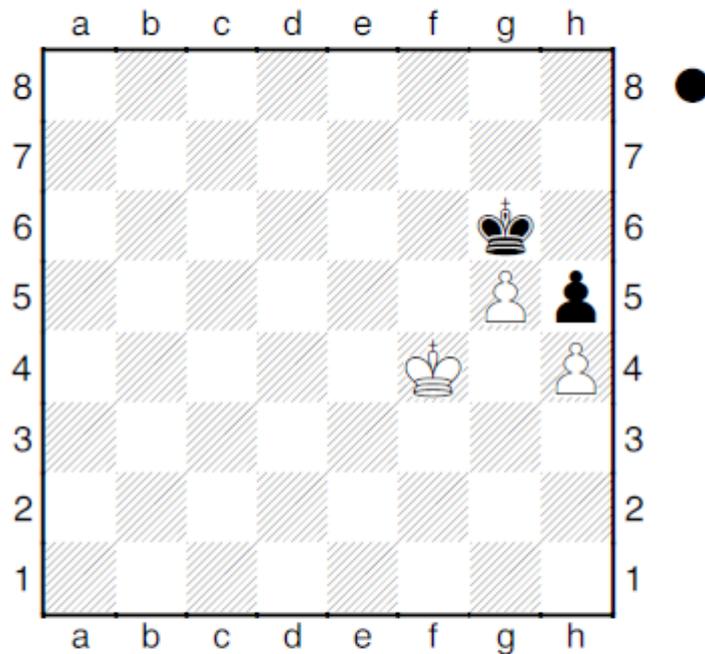
le cose si complicano se i pedoni sono su un'ala, come nell'esempio, ma solo se i pedoni sono molto avanzati, come in questo caso.

La mancanza di spazio costituirà una risorsa difensiva per il nero. 10...Rg8 11.Rg3 Rg7 12.Rf4 Rg8 13.Rf5 Rg7 14.Re6 Rh8 15.Rf6 Rg8 16.g7 Rh7 17.Rf7
1/2-1/2

□ **due pedoni contro 1 (3)**



[Lupo, Francesco]

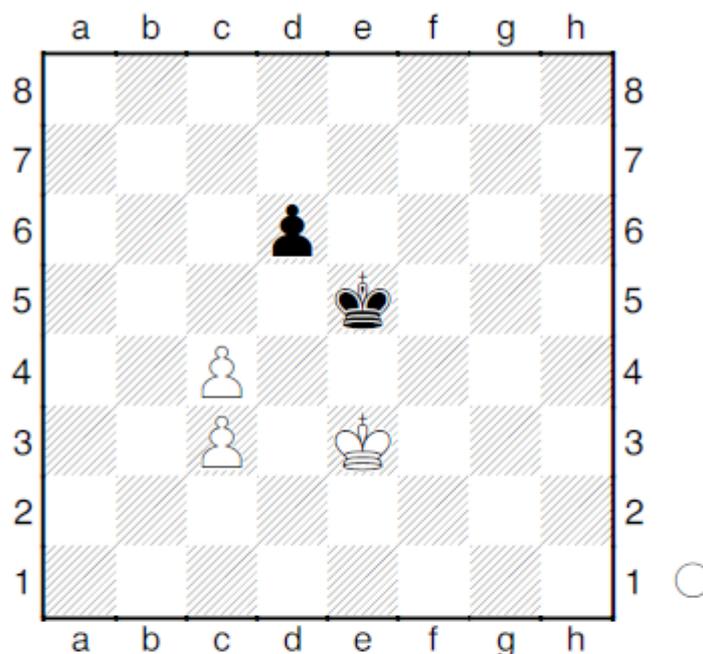


con più spazio a disposizione non è invece difficile vincere, basta trasporre la posizione di una traversa indietro e **13...Rg7 14.Rf5 Rh7**
[14...Rf7 15.g6+ seguita da Rg5 e cattura del ppedone h5]
15.Rf6 Rg8 16.Rg6 vincendo facilmente

□ **due pedoni contro 1 (4)**



[Lupo, Francesco]



Vediamo i casi di pedoni doppiati. **16.Rd3 d5**
 [16...Re6 17.Rd4 Re7 18.Rd5 Rd7 19.c5
 dxc5 20.Rxc5 Rc7 rientrando in un finale
 vinto (re avanti di due case).]

17.c5

[17.cxd5?? Rxd5 rientrando in un finale
 pari]

17...Rf5

[17...Re6 18.Rd4 e cade il pedone Re7
 19.Rxd5 Rd7 approfittiamo per vedere
 anche questo seppur semplice caso 20.c6+
 Rc7 21.Rc5 Rc8 22.Rb6 Rb8 23.c7+ Rc8
 24.c4 la mossa di pedone è decisiva per
 scacciare il re dalla casa di promozione e
 conquistare la casa critica. Rd7 25.Rb7]

18.Rd4 Re6 19.c6 Rd6 20.c7 Rxc7

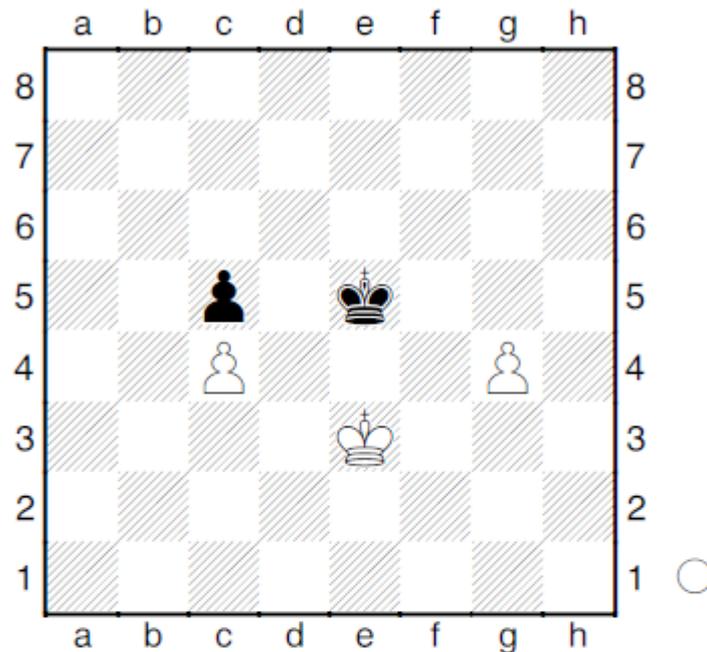
21.Rxd5 re avanti di due case, finale vinto. Ad
 esempio **Rd7 22.Rc5 Rc7 23.c4 Rb7**

24.Rd6 eccetera

□ **due pedoni vs 1 (5)**



[Lupo, Francesco]

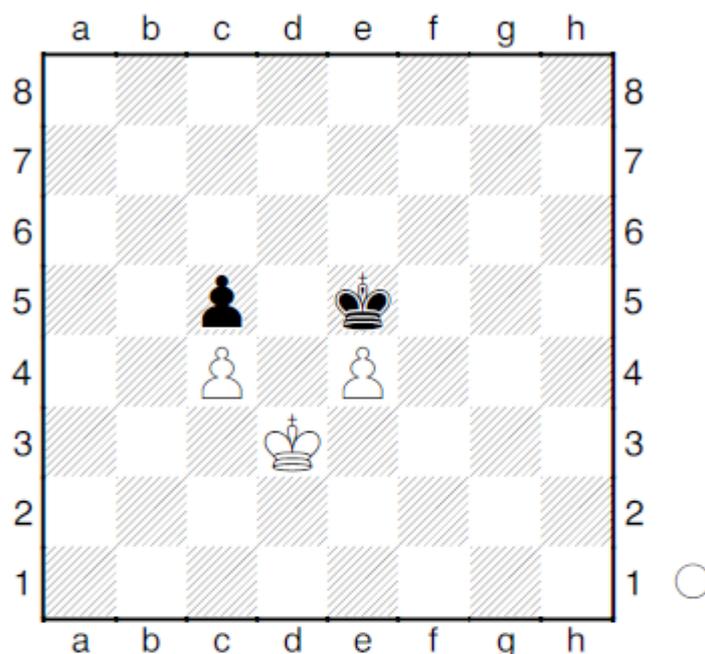


vediamo un ultimo caso ossia due pedoni opposti su una colonna ed un pedone lontano. Ancora una volta si vince rientrando in uno dei finali noti **1.g5 Rf5 2.g6 Rxc6 3.Re4 Rf6 4.Rd5 Re7 5.Rxc5 Rd7 6.Rb6** eccetera. In pratica un pedone fa da kamikaze per far allontanare il re avversario e permettere al proprio re di passare davanti all'altro pedone, catturando al contempo il pedone avversario. **Rc8 7.Rc6 Rd8 8.Rb7 Rd7 9.c5**
1-0

□ due pedoni contro 1 (6)



[Lupo, Francesco]



Quando lo spazio tra i pedoni è minore le cose possono complicarsi. In questo caso ad esempio non è difficile vincere **24.Re3 Rf6 25.Rf4 Re6 26.e5 Rf7 27.Rf5 Re7 28.e6 Re8**

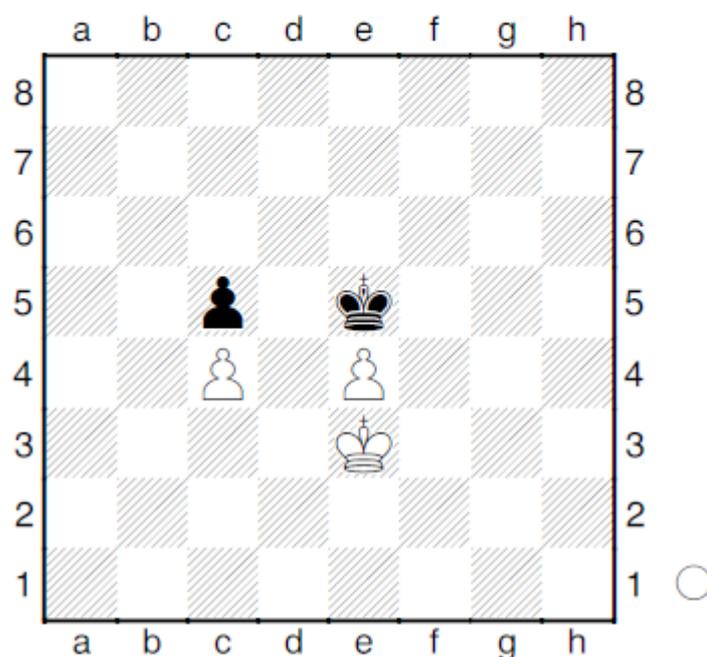
[28...Rd6 29.Rf6]

29.Re5 Re7 30.Rd5 procedimento che abbiamo già visto con i due pedoni uniti, ma basta poco e le cose possono diventare "complicate" **Rf6 31.Rxc5 Rxe6 32.Rb6 Rd6 33.c5+ Rd7 34.Rb7**

□ due pedoni contro 1 (7)



[Lupo, Francesco]



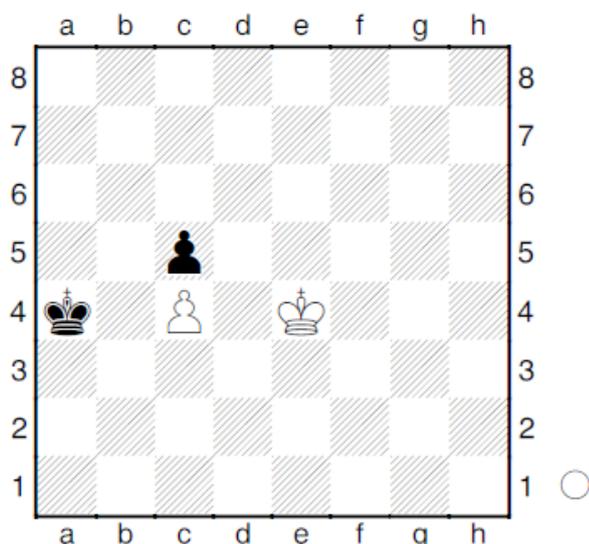
La posizione è molto simile a quella del diagramma precedente, cambia soltanto il re bianco che da d3 è ora in e3. Questo comporta che l'opposizione è a favore del nero e con i pedoni disuniti ma relativamente vicini del bianco riuscirà a pareggiare grazie ad un'eccezione dei finali di re e donna contro re e pedone che vi anticipo. **24.Rf3 Rd4 25.Rf4 Rxc4 26.e5 Rb3 27.e6 c4 28.e7 c3 29.e8D c2 30.Db5+ Ra2 31.Dd5+ Rb2 32.Dg2 Ra1 33.Dh1+** il pedone non può essere preso per lo stallo immediato [33.Dxc2] **33...Rb2 34.Dh8+ Rb1 35.Dh7 Ra1**
 1/2-1/2

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a fr_lupo@hotmail.com

□ un pedone contro uno



[Lupo, Francesco]



Passiamo ad esaminare i casi di un pedone contro 1.

Generalmente si tratta di finali pari, esistono però delle eccezioni.

Esaminiamo questa posizione in cui gioca un ruolo importante il concetto di casa corrispondente del re.

Le case corrispondenti sono quelle case che DEVONO poter essere occupate in corrispondenza appunto con l'occupazione di determinate case del re avversario.

Nella posizione iniziale se il nero va in b4 il bianco DEVE poter andare in d5 e viceversa il bianco NON DEVE andare in d5 se il nero può andare in b4. La cosa è ovviamente reciproca e vale anche al contrario. Questa posizione a gioco corretto è pari, vedremo comunque i possibili errori. **24.Re3**

[24.Rd5 sarebbe quindi un gravissimo errore a causa di Rb4 ed il bianco perde il pedone con finale perso (il re avversario è davanti). 25.Re4 Rxc4]

24...Ra3 25.Re4 Ra4 26.Re3

[26.Re5 sarebbe ancora un errore grave Rb3 27.Rd5 Rb4]

[26.Rd3 è pari ma con qualche rischio Rb4 il nero guadagna il pedone 27.Rd2 opposizione diagonale Rxc4 28.Rc2 ed eccoci in un finale pari, re avanti di una casa ma con opposizione a sfavore. Rd4 29.Rd2 Re4 30.Rc3 Rd5 31.Rd3

eccetera

]

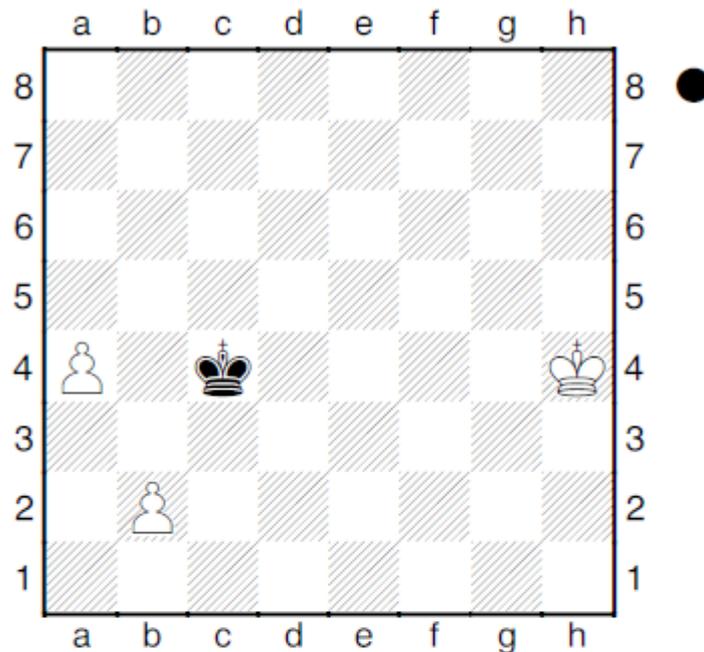
26...Rb3 27.Rd3 Rb4 28.Rd2 e pari come nella variante già vista.

In conclusione si può dire che alla casa b4 corrisponde anche d2 ed alla casa c4 (con cattura del pedone) corrisponde la casa c2.

□ 2 vs 0 uniti

■ Fritz 8

[Lupo, Francesco]



esaminiamo adesso il caso di due pedoni
contro zero.

Sono finali ovviamente vinti se il re è vicino ai
pedoni stessi, o almeno ad uno di loro. Le
cose possono complicarsi quando il re è molto
lontano.

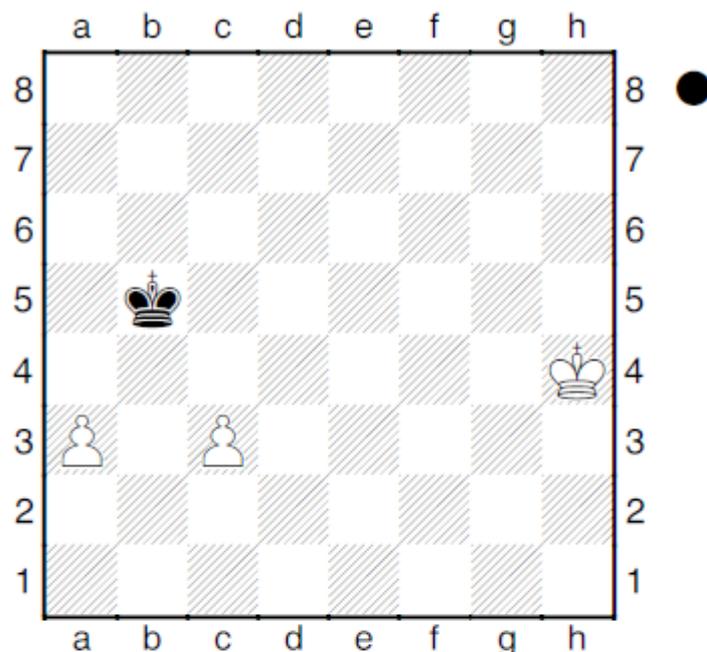
In questo primo caso, PEDONI UNITI, vincere
è semplice **28...Rb4 29.b3** ed il bianco vince
grazie alla regola del quadrato. Il pedone b3
non può essere catturato. Adesso basta
avvicinare il re e vincere è semplice.

1-0

□ **2 vs 0 1 colonna**



[Lupo, Francesco]



vediamo come ci si comporta con i pedoni separati da una colonna **29...Rc4**

[o **29...Ra4 30.c4**]

30.a4 il pedone c3 non può essere catturato per la regola del quadrato e per attaccare il pedone a il nero deve fare un giro largo non potendo passare da b4 e non potendo andare in b3 sempre per la regola del quadrato. **Rc5**

31.Rg4 comincia l'avvicinamento del re **Rb6**

32.c4 è fondamentale mantenere i pedoni appaiati così quando il re avversario ne

attacca uno **Ra5 33.c5** l'altro avanza **Ra6**

34.Rf5 Rb7 35.a5 Rc6 36.a6 Rc7 37.Re6

Rb8

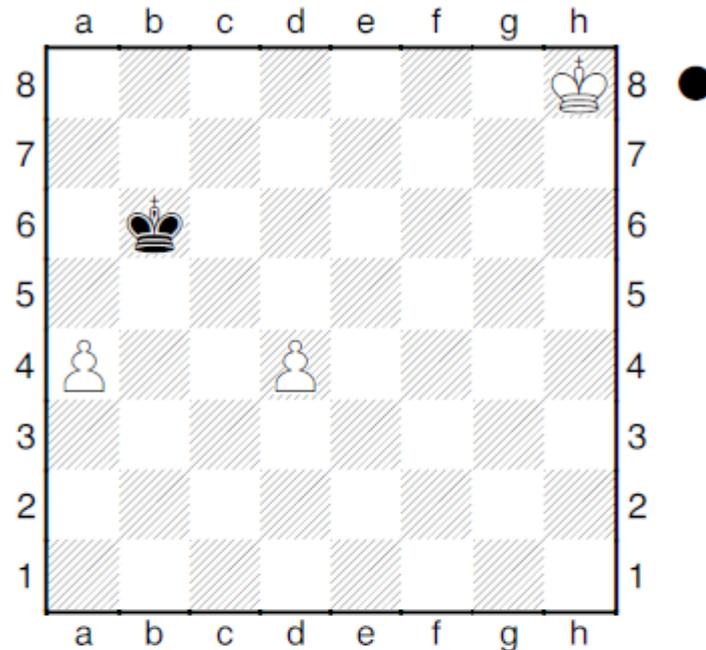
[**37...Rc6** perde ugualmente per **38.a7 Rb7 39.a8D+ Rxa8 40.Rd7** eccetera]

38.c6 Rc7 39.a7 con promozione

□ 2 vs 0 2 colonne



[Lupo, Francesco]



Il caso dei pedoni distanziati da due colonne è il più complesso, per vincere da soli i pedoni devono essere almeno in quinta traversa, altrimenti è necessario l'intervento del re, in questo caso non conta la distanza ma la posizione in relazione alle case critiche.

40...Rc6

[40...Ra5 41.d5 Rb6 questa è la mossa chiave in difesa, adesso si minaccia Rc5. Ecco perché il re della parte in vantaggio deve poter intervenire sulle case critiche. Se il re bianco si fosse trovato ad esempio in a1 la partita sarebbe stata patta. 42.a5+ Rxa5 43.Rg7 Rb6 44.Rf7 Rc7 45.Re7]

41.Rg7 Rd5 42.a5 Rc6

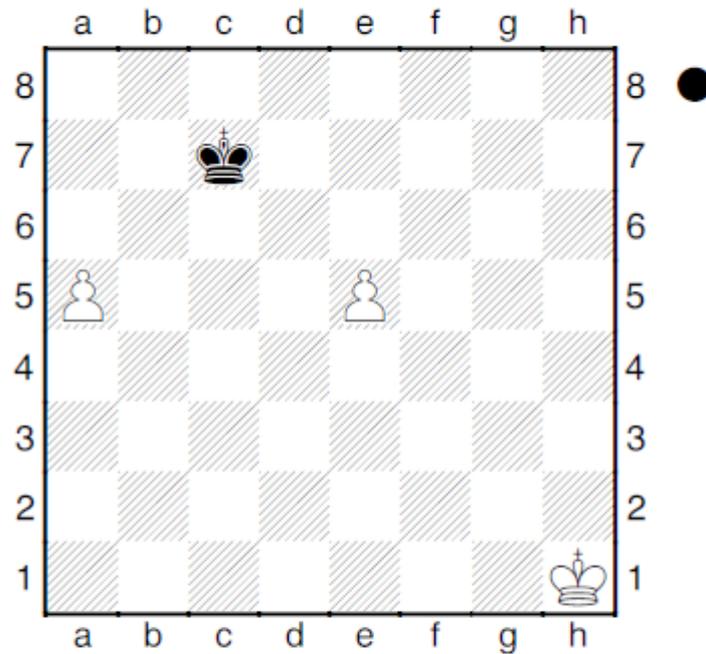
[42...Rxd4 43.a6 e vince]

43.Rf6 Rc7 44.Re7 casa critica Rc6 45.a6 Rb6 46.d5 ed il pedone d è infermabile

□ 2 vs 0 3 o più colonne



[Lupo, Francesco]



Più aumenta la distanza tra i pedoni più è semplice vincere anche senza l'aiuto del re.

Vediamo il caso di 3 colonne di distanza

46...Rc6 47.a6 Rc7 48.e6 Rc8 49.a7 Rb7

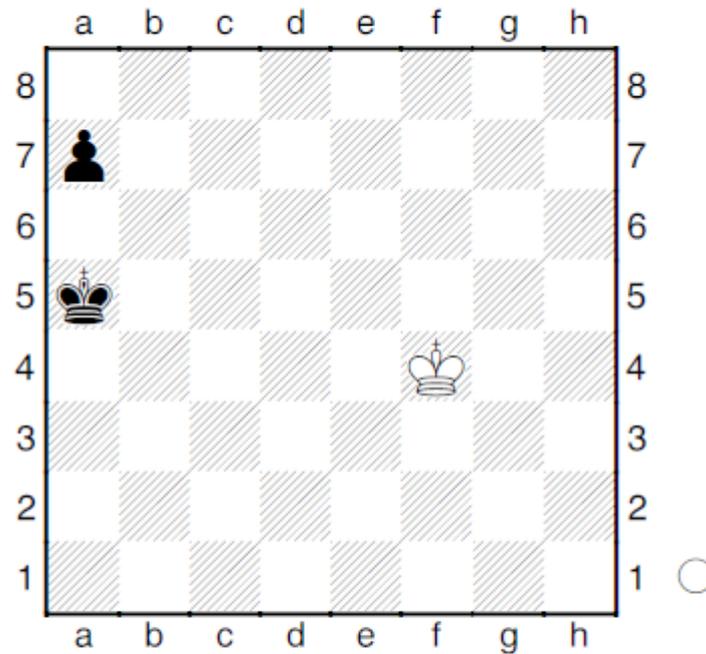
50.e7 e vince

Con 4 , 5 e 6 colonne di distanza è ancora più semplice.

□ esercizio pedone di torre

■ B=

[Lupo, Francesco]



1.Re3

[1.Re4?? Rb4 2.Rd3 Rb3 3.Rd2 Rb2
4.Rd3 a5]

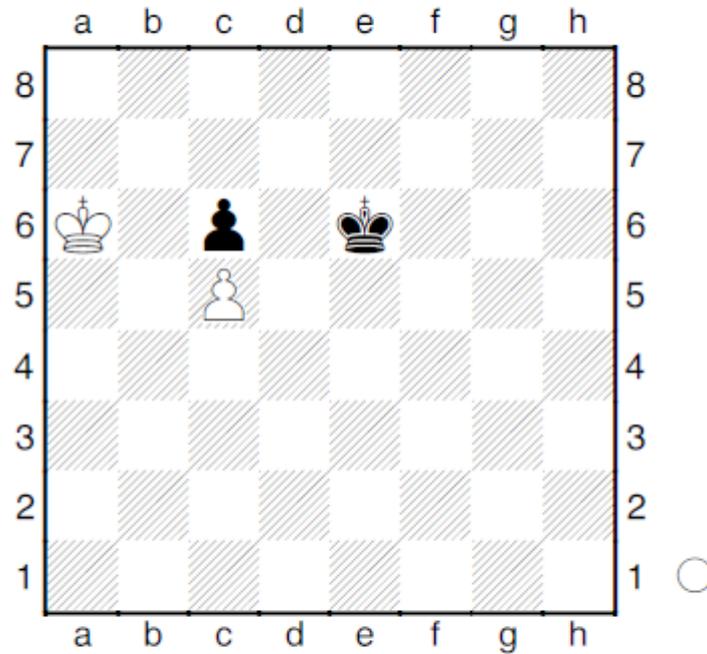
**1...Rb4 2.Rd2 Rb3 3.Rc1 Ra2 4.Rc2 a5
5.Rc1 a4 6.Rc2 a3 7.Rc1 Ra1 8.Rc2 a2
9.Rc1**

1/2-1/2

□ **esercizio case corrispondenti**

■ **B+**

[Lupo, Francesco]



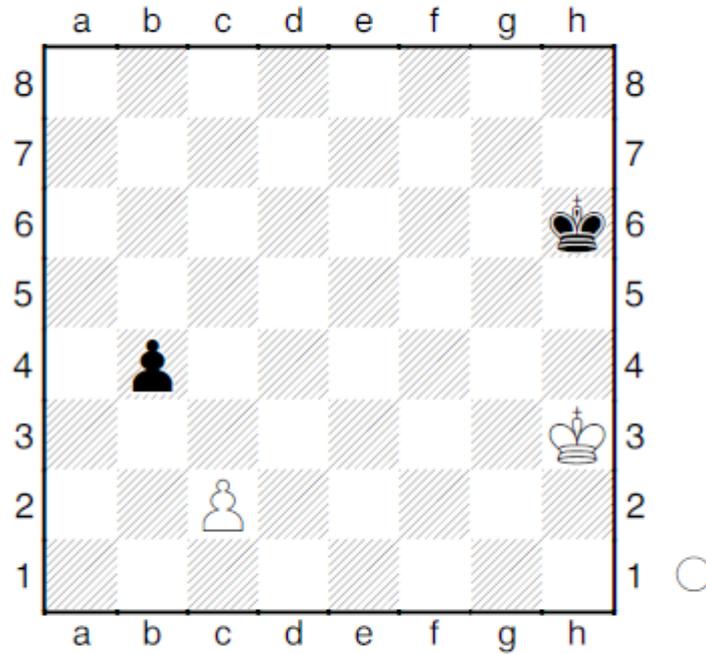
1.Ra7 Re5 2.Rb7 Rd5 3.Rb6

1-0

□ Un pedone vs uno

■ B+

[Lupo, Francesco]

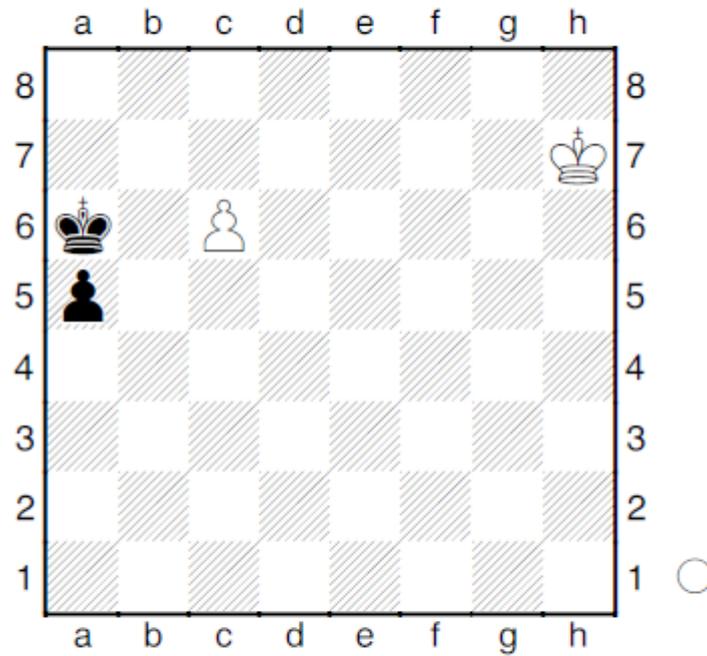


1.Rh4 Rg6 2.Rg4 Rf6 3.Rf4 Re6 4.Re4
Rd6 5.Rd4 Rc6 6.Rc4
1-0

□ **eserc_ quadrato/case critiche**

■ **B=**

[Lupo, Francesco]



1.Rg6 a4 2.Rf5 a3 3.Re6 a2 4.c7 Rb7

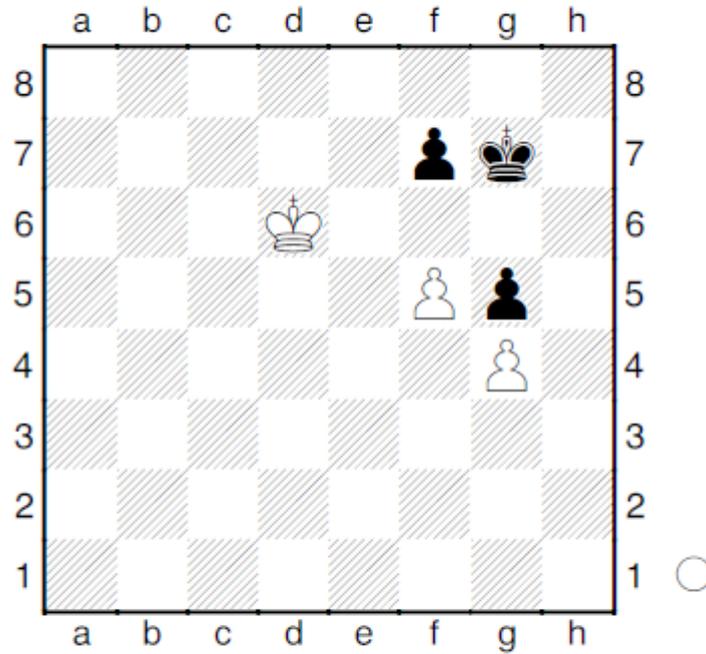
5.Rd7 a1D 6.c8D+ Rb6

1/2-1/2

□ due contro due

■ B+

[Lupo, Francesco]



3.Re7 f6

[3...Rg8 4.f6 Rh8 5.Rxf7 Rh7 6.Re7]

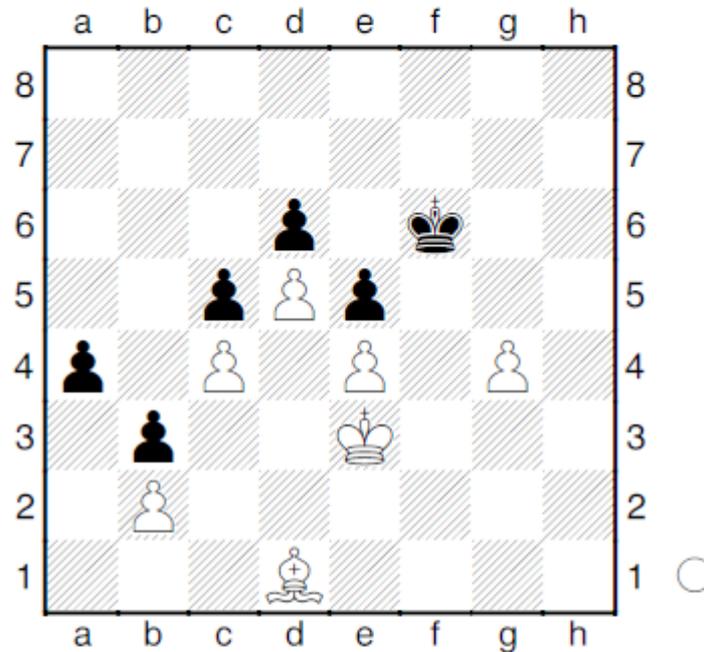
4.Re6 Rf8 5.Rxf6

1-0

□ guardare lontano

■ B+

[Lupo, Francesco]



**5.Axb3 axb3 6.Rf3 Rg6 7.Rg2 Rh6 8.Rh3
Rg6**

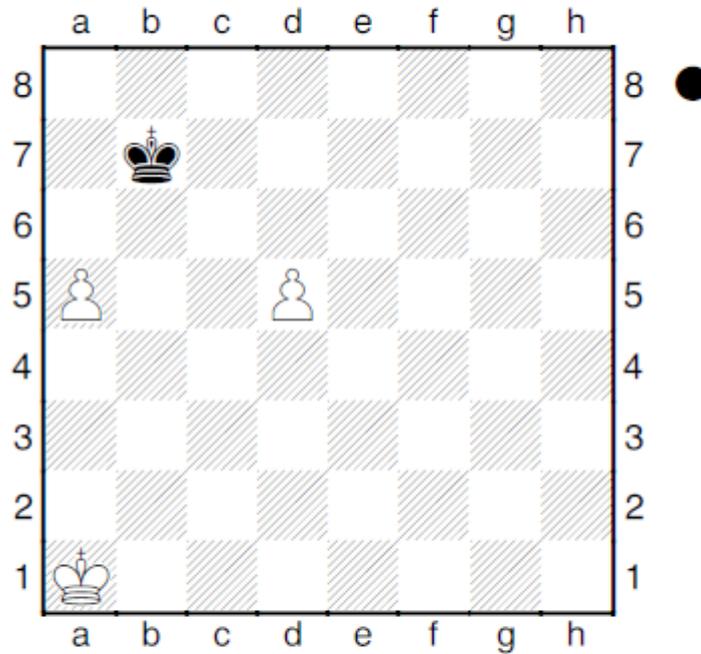
[8...Rg5 9.Rg3 Rg6 10.Rh4 vedi variante
principale]

**9.Rh4 Rh6 10.g5+ Rg6 11.Rg4 Rg7
12.Rf5 Rf7 13.g6+ Rg7 14.Rg5 Rg8
15.Rf6 Rf8 16.g7+ Rg8 17.Re6 Rxg7
18.Rxd6 Rf6 19.Rxc5 Rg5 20.d6 Rf4
21.Rd5
1-0**

□ piccoli dettagli

■ B+

[Lupo, Francesco]

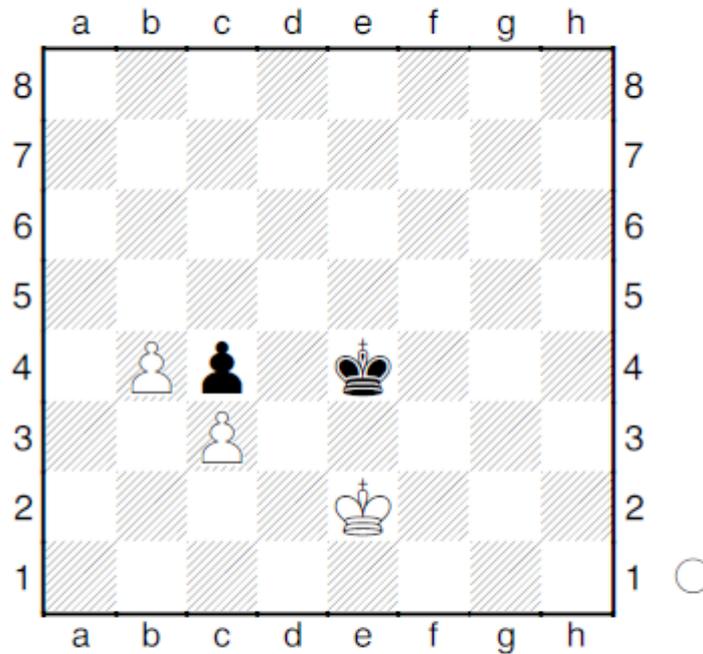


40...Ra6 41.d6 Rb7 42.a6+ Rxa6 43.d7
1-0

□ **conclusione**



[Lupo, Francesco]



e per concludere una domanda: come finisce questo finale?

MOSSA AL BIANCO