

I FINALI DI TORRE: UNA BREVISSIMA PANORAMICA
Corso SNAQ per Istruttore Capo
- Arnetta Benedetto Piero -

I finali di Torre costituiscono il tipo di fase conclusiva più comune che esiste nel gioco degli scacchi. Infatti, essi hanno luogo in circa il 50% di tutti i delle partite giocate nei tornei a variazione elo.

Un giocatore di scacchi da torneo, che desidera migliorare i suoi futuri risultati, non può ignorare lo studio di tali finali. E' cosa saggia piuttosto, dedicare parecchio tempo all'approfondimento e all'analisi delle varie possibilità che possono verificarsi in partita.

Questo breve trattato, intende dare al lettore, una panoramica, quanto più generale possibile, delle possibilità su come affrontare i finali di torre, sia dal punto di vista di colui che vuole concretizzare il piccolo vantaggio posizionale o materiale, sia dall'altro punto di vista, ovvero di colui che in svantaggio di materiale, cerca a tutti i costi di pareggiare (quantomeno) la partita.

Da ciò nasce l'esigenza di iniziare a considerare l'aspetto che i finali di torre vanno studiati bene e profondamente in fase di allenamento, se si vuole passare dall'essere un giocatore amatoriale ad un giocatore agonista e ben preparato. Il finale di torre non è qualcosa che può essere giocato intuitivamente; esistono, e bisogna ben conoscere, molte posizioni in cui, per ottenere vincere o pattare, è necessario fare delle "stranezze" o "mosse poco intuitive".

Cosa c'è di così speciale nei finali? Uno dei più grandi giocatori di scacchi del passato, Raul Capablanca, campione del mondo dal 1921 al 1927, ha suggerito che si dovrebbe iniziare a imparare a giocare a scacchi studiando i finali.

Diceva che prima di tutto, un giocatore dovrebbe iniziare con semplici finali: con solo pochi pedoni presenti sulla scacchiera e poi passare a finali di "pezzi" più complessi e sofisticati.

Capablanca credeva che un giocatore dovrebbe studiare un finale prima di studiare l'apertura o il medio gioco, dal momento che è possibile dominare questa parte del gioco senza essere un esperto conoscitore delle aperture o dei temi strategico/tattici del medio gioco. Tuttavia, l'apertura e il medio gioco non possono essere studiati separatamente dal finale, e quindi, la fase finale della partita dovrebbe essere una priorità per lo scacchista che vuole migliorarsi sempre di più.

Aaron Nimzovich, uno dei massimi innovatori della teoria del gioco dei primi anni del XX secolo, ha dichiarato che uno dei criteri principali che differenziano i buoni giocatori di scacchi dal resto è la capacità di comprendere e giocare bene i finali di scacchi.

Vasilij Smyslov, settimo Campione del mondo dal 1957 al 1958, ha scritto una volta che il finale degli scacchi è la parte del gioco in cui è possibile vedere la "logica" del giocatore più chiaramente che in qualsiasi altra fase del gioco. Pertanto, il modo migliore per migliorare la comprensione generale degli scacchi è dominare i finali degli scacchi.

Dopo questa breve digressione, sul parere di alcuni importanti esponenti del gioco in relazione ai finali, passiamo a focalizzare la nostra attenzione sui finali di torre.

Esistono le seguenti condizioni valide per questo tipo di finale:

- L'idea principale della partita, in questa fase del gioco è quella di portare a promozione un pedone. Quindi, i pezzi meno importanti come i pedoni, diventano i più preziosi verso la fine del gioco.
- Il Re è un pezzo estremamente indispensabile. Nel finale, esso attacca e cattura i pezzi e i pedoni dell'avversario, a condizione che non si esponga un po' troppo rischiando di subire il matto!
- Il tema principale dei finali di Torre sono le "colonne aperte", in cui le torri riescono a operare al meglio e ad essere più incisive.

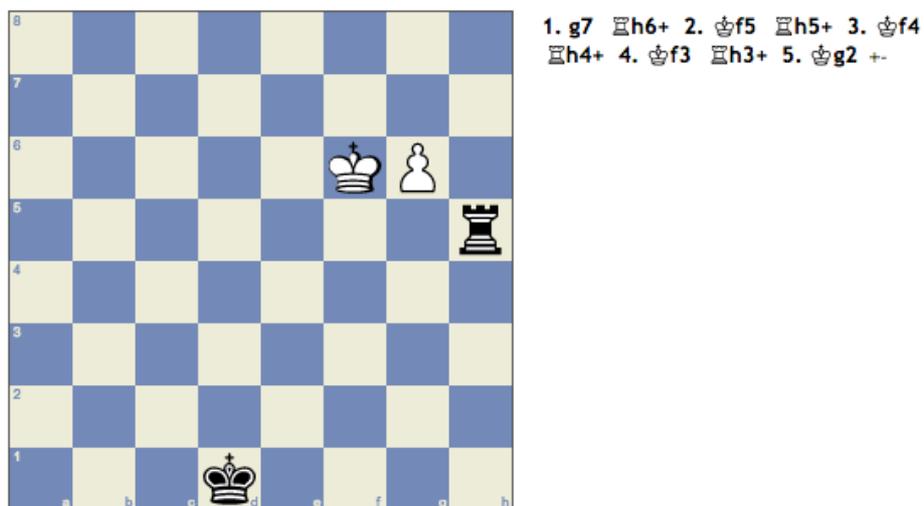
- I principali fattori per le analisi dei Finali di Torre, includono l'attività delle torri, le posizioni dei Re, la presenza di pedoni passati e la capacità/possibilità di promuoverli.

Re + Pedone contro Re + Torre

(Esempio n°1)

Seguiremo il consiglio di Capablanca e cominceremo con un finale di Torre elementare in cui solo una torre è presente sulla scacchiera: Torre contro Re e Pedone.

Nello schema di sotto il tratto è al bianco il quale, muovendo il proprio Re e portandolo nella casa giusta, riesce a vincere la partita:



(Figura 1)

L'idea principale, della partita della Figura 1, è quella che il Re bianco mantenga l'opposizione rispetto alla torre nera e non entri in per nessun motivo nelle case g6-g5-g4-g3.

Queste case, indicate nella Figura 2 con delle X rosse, non dovranno essere occupate da Re del bianco se questi vuole vincere la partita. Infatti, se il Re bianco dovesse erroneamente posizionato in una di queste case, allora la torre nera sarà in grado di porre sotto scacco il re avversario e conseguentemente alla fine catturare il pedone.



(Figura 2)

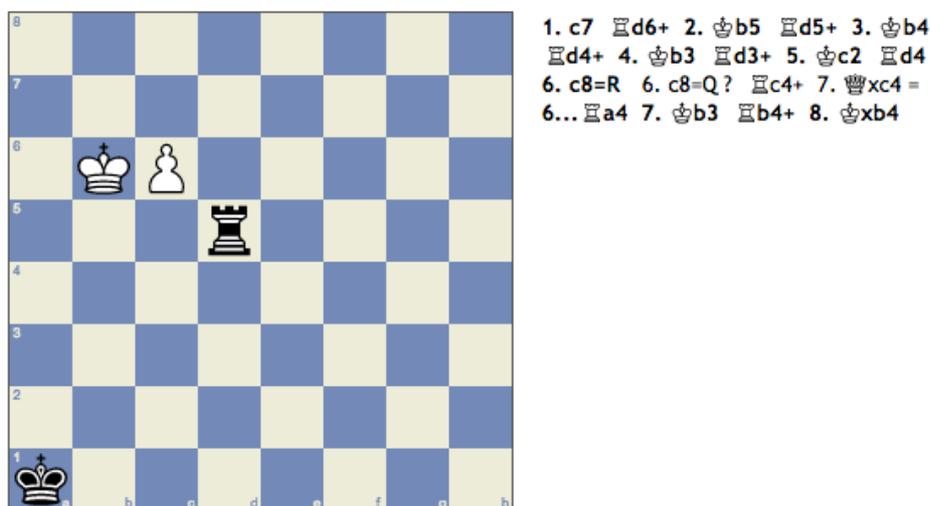
Proteggendo la colonna g con il Re, il bianco sarà in grado di tenere la torre nera lontana dal proprio pedone e di poterlo promuovere con successo. L'idea che sta dietro la giusta conduzione di questo finale è la seguente: Il bianco occupa con il proprio Re la casa g2 e promuove in sicurezza il pedone. Dopo che il Bianco ha promosso il pedone e ottenuto una Regina, i giochi non sono automaticamente terminati.

[Nota: C'è da dire che, effettivamente, in alcuni casi giocare i finali di Donna contro Torre può essere molto difficile e può portare a un pareggio se il nero esegue la difesa giusta.]

Re + Pedone contro Re + Torre

(Esempio n°2)

Dopo aver considerato la tecnica dell'esempio n°1, è interessante studiare la posizione riportata nel diagramma seguente (Figura 3). Apparentemente la soluzione sembra simile, nella tecnica, a quella dell'esempio n°1 ma c'è una sostanziale differenza. Il bianco deve necessariamente tenere conto, se non vuole rischiare di cadere nella trappola tesa dall'avversario e di pattare la partita, della posizione particolare del Re nero!



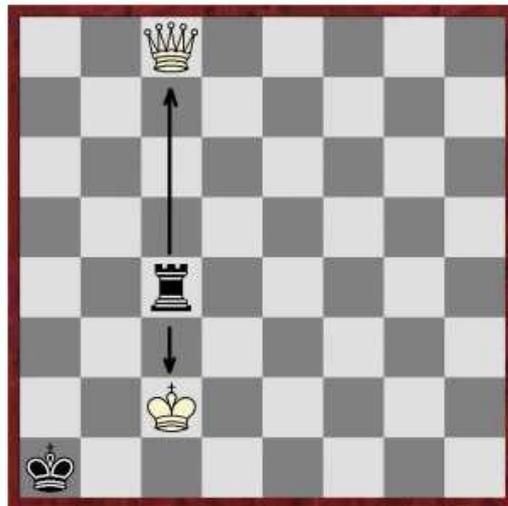
(Figura 3)

L'idea principale qui è anche, come nell'esempio precedente, di impedire alla torre avversaria di occupare la colonna c e alla fine promuovere il pedone. Pertanto, il Re del Bianco dovrebbe evitare i quadrati segnati in rosso (vedi Figura 4), altrimenti potrebbe essere bloccato e perdere il pedone. L'obiettivo per il Re bianco è occupare il quadrato c2.



(Figura 4)

La torre nera controlla il Re Bianco, con la speranza che esso finisca su uno dei "quadrati segnati in rosso". Se ciò accadesse, il Nero potrebbe allora catturare il pedone o sacrificare la torre. Se tutto ciò non dovesse andare in porto, il nero conserverebbe una piccola speranza con un trucco finale ...



(Figura 5)

Posizione dopo ... Tc4 +!

Ecco svelato il trucco: anche se il Bianco riesce a raggiungere la casa c2 col Re e promuovere il pedone a Regina, il Nero può giocare ... Tc4 +! che porta allo stallo = pareggio.

Comunque, il bianco conserva tutte le possibilità di vincita se invece di promuovere a Donna promuove a Torre. Infatti dopo 6. c8=T, il bianco minaccia imparabilmente matto con Tc1 a meno che il nero non si faccia mangiare la torre. Comunque sia, la partita è ugualmente persa.

Re + Torre + Pedone contro Re + Torre

Come già discusso, i finali di torre sono il tipo più comune di finali che si verificano negli scacchi. Un di questi, molto comune e altrettanto importante è proprio quello in cui si fronteggiano Torre e Pedone contro Torre.

Questo è uno dei finali molto teorizzati, cioè gli studiosi hanno prodotto montagne e montagne di trattati al riguardo e quindi la relativa letteratura è molto diffusa. Infatti, per questo tipo di finale, tutte le varianti sono ben analizzate e conosciute, ed è per questo che i giocatori più bravi, lo definiscono “an elementary endgame” cioè un finale elementare.

Può tornare utile all'appassionato che vuole aumentare il proprio livello riguardo ai finali che, esistono sul web, e sono usufruibili gratuitamente, le cosiddette Tavole di Nalimov* fondamentali anche per lo studio di tali finali.

* [Le Tavole di Nalimov o Nalimov Tablebase sono un grande database che contiene tutti i possibili finali con 4, 5 o 6 pezzi rimasti sulla scacchiera (compresi Re e pedoni). Sulla rete è possibile utilizzare gratuitamente il servizio on line offerto da diversi siti: si inserisce su una scacchiera una posizione di un finale di scacchi e si interroga Nalimov che risponde fornendo l'esito del finale (vittoria, patta, sconfitta) in funzione delle varie mosse giocabili da chi ha la mossa.]

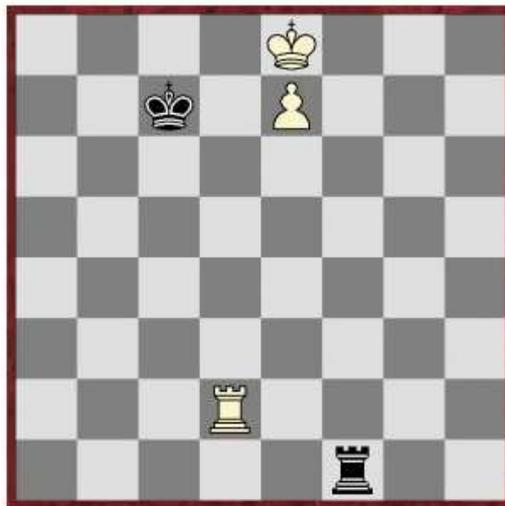
Quando si gioca contro una mente umana, ci sono sempre possibilità di errore, il che significa che si può essere fortunati e riuscire a pareggiare una partita persa o addirittura vincerne una teoricamente patta!

Più conoscenze dei finali di partita si possiede, maggiore sarà la sicurezza nell'affrontarli e i di conseguenza si giungerà ad avere risultati migliori nel corso del tempo.

(Esempio n°1)

La costruzione del ponte.

Di seguito analizziamo un finale teoricamente vinto, la cosiddetta posizione Salvio. Diamo un'occhiata alla posizione iniziale in cui il tratto è al bianco:



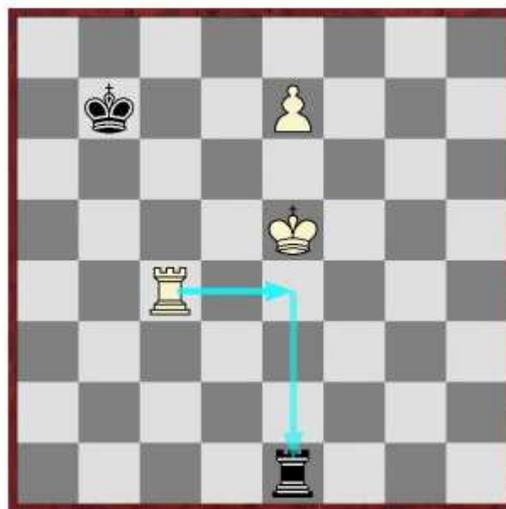
(Figura 6)

Il bianco è riuscito a portare il proprio pedone in settima traversa, tuttavia il re del bianco ne ostacola la promozione e non sembra esserci un modo ovvio per fare progressi. La torre nera occupa la colonna f ed impedisce al re avversario di allontanarsi dal pedone. La torre del bianco invece occupa la colonna d mantenendo il Re del Nero lontano dall'azione.

L'obiettivo principale del Bianco è promuovere il pedone e/o arrivare al cambio delle torri. L'obiettivo principale del Nero è impedire la promozione controllando il re del bianco oppure impedire lo scambio delle torri oppure catturare il pedone.

1. Tc2+ Il bianco inizia a dando uno scacco al re nero per allontanarlo dal pedone e rendere possibile al suo re bianco di occupare la casa d7.

- 1.....Rb7 (1 ... Rd6 Sarebbe un errore per il nero, poiché ora il bianco poteva giocare 2. Rd8! e il Nero non può fermare e8 = Donna)
2. Tc4, il bianco si sta preparando per Rd7, la torre on c4 è necessaria per bloccare gli scacchi della torre nera.
- 2.....Td1, il Nero controlla la colonna d rendendo impossibile giocare a Rd7. Adesso però, il bianco può continuare con 3.Rf7.
3. Rf7 Tf1+, l'única possibilità del nero è ora quella di dare scacco al Re Bianco il più possibile.
4. Re6 Te1+
5. Rd6 Td1 + Tuttavia, non è possibile dare sempre scacco: 5 ... Te2 6. Rc5+-
6. Re5 Te1+
7. Re4 Finalmente il bianco può usare la torre ben piazzata in c4 e promuovere in sicurezza il pedone alla mossa successiva. Vedi figura 7:



(Figura 7)

Questo metodo è chiamato **“La Costruzione del Ponte”**, dal momento che la Torre Bianca blocca l’attacco della Torre Nera sul pedone e sul Re.

Regole da ricordare quando si "costruisce un ponte":

1. Portare il Re dell'avversario il più lontano possibile dal pedone passato.
2. Occupare la casa c4 in modo tale che:
 - a) il Re avversario non esca dalla gabbia, e
 - b) anche la Torre verrà usata per bloccare gli scacchi.
3. Portare il proprio Re in e5: ci vorranno 3 mosse per arrivarci.
4. Parare l'ultimo scacco con la propria Torre: una volta che il proprio Re sarà in e5, si sarà costruita una strada sicura per promuovere il proprio pedone.

A questo punto, una volta presa familiarità con la tecnica della costruzione del ponte nei finali di Torre + Pedone contro Torre, è consigliabile al lettore di buona di mettere in pratica le proprie abilità testando il metodo attraverso la sperimentazione con motori di gioco online basati sulle Tavole di Nalimov come detto precedentemente.

Si suggerisce inizialmente di impostare la posizione iniziale appena studiata e giocare contro un motore. Da qui provare e riprovare battendolo più volte per acquistare sicurezza e poter giocare automaticamente a questo tipo di finale.

Infine, una volta acquisita una certa sicurezza, provare a spostare il pedone da e7 a f7, g7, d7, c7. È inoltre necessario spostare tutti gli altri pezzi per ottenere una posizione simile e mantenere la simmetria.

Finale di Torre: 4 Pedoni contro 3 Pedoni sullo stesso lato

A volte, può essere estremamente difficile valutare il finale di Torri quando si ha il vantaggio di un solo pedone. Dipende tutto dalla posizione sulla scacchiera, ma come regola generale, se i pedoni sono sullo stesso fianco, allora le probabilità di riuscire a vincere, aumentano significativamente.

A volte un pedone in più non può dare alcun vantaggio, poiché in questi finali probabilmente il fattore più importante è l'attività della torre. Questo elemento potrebbe trasformare completamente una posizione ove c'è un leggero vantaggio di materiale dato dal pedone in più; infatti, la maggior parte delle volte, una torre molto attiva può compensare completamente un pedone in meno.

Il principio da seguire è di forzare l'avversario alla passività e molti sono i casi in cui un pedone viene addirittura sacrificato per ottenere il contro-gioco.

Nel caso in esame, ci accingiamo ad affrontare una situazione specifica: finale di torre con 4 pedoni contro 3 sul lato di Re. Come accennato in precedenza, le probabilità che questo finale si concluda in un pareggio sono molto alte, ma lo studioso dovrebbe soffermarvi, poiché ci sono alcune cose importanti, tra le quali, la struttura pedonale, la posizione del Re e della Torre che, se non tenute in considerazione dall'avversario, possono portare alla vittoria.

La posizione dei pedoni. La struttura pedonale è molto importante. E' bene ricordare le formazioni di pedoni ideali che bisogna impostare per avere qualche chance di vincita in questi finali: f2 (f7) - g3 (g6) - h4 (h5) o f3 (f6) - g2 (g7) - h4 (h5). Per vincere, il lato più forte proverà a spingere il suo pedone g su g4 (risp. g5) per cercare di indebolire la struttura del suo avversario con l'ulteriore h5 (risp. h4). I piani sopra menzionati hanno queste idee, ma espongono anche a semplificazioni nel caso in cui il lato più forte cerchi di far avanzare il pedone. E' fondamentale ricordare che, gli scambi di pedoni, di solito favoriscono la parte più debole.

La posizione del Re. Il re dovrebbe rimanere su g2 (g7) o nelle vicinanze, nel caso fosse necessario difendere g3 (g6) - h4 (h5) o su g3 (g6) se si sono impostati i pedoni in f3 (f6) - g2 (g6) - h4 (H5). Non allontanarti troppo, poiché il re è necessario per difendere il re.

La posizione della Torre. La torre deve essere tenuta di lato, il suo compito è quello di bloccare costantemente l'avanzata dei pedoni o di attaccare la debolezza (il pedone arretrato), impedendo così l'avanzamento dei pedoni e l'avanzamento Re.

Abbiamo considerato sopra il tipo di struttura e3-f2-g2-h4 rispetto a f7-g7-h7. Tuttavia, se il lato più debole ha pedoni doppiati (sulla colonna f, ad esempio) le cose sono ancora più semplici. In questi casi, la patta è più facile da raggiungere, dal momento che il lato attaccante non sarà in grado di far avanzare i pedoni senza entrare in diversi scambi.

Iniziamo con il seguente esempio in cui daremo un'occhiata ad una prima impostazione del disegno per il lato debole, f6-g7-h5:



Lilienthal – Benko, Moscow 1949

Tratto al nero

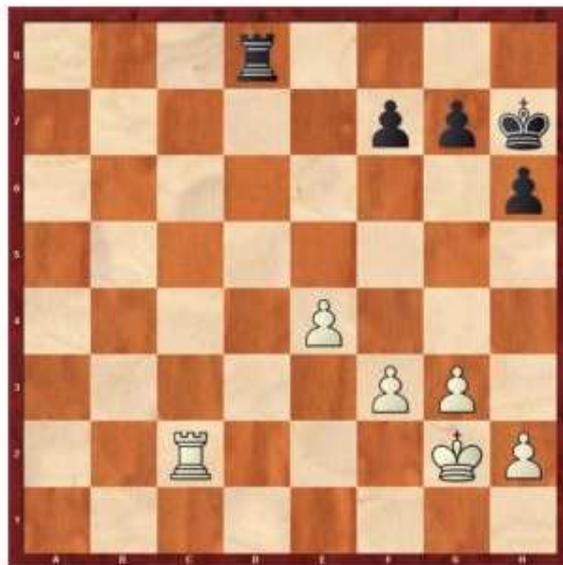
(Figura 8)

Nella posizione di Figura 8, il nero è appena in tempo per raggiungere la configurazione di pedoni desiderata, quindi continua con ... h5! Mantiene la torre sul lato, rendendo difficile per il bianco

avanzare i suoi pedoni e ottenere un pedone passato. Il bianco continua a premere, ma il nero si difende correttamente e la partita termina in parità. Di seguito la sequenza delle mosse:

La torre nera è attiva e attacca costantemente una debolezza nel campo bianco. Questo rende facile per il nero ottenere la patta. 1...h5! 2. h4 Te2 3. Rh2 Rh6 4. Rg3 Rg6 5. Tb1 Rf7 6. Tf1 Rg6 7. Tf2 (Una tipica manovra per difendere il pedone g2 e liberare il re) Te1 8. Ta2 Rh6 9. Rf4 (Attiva il re) Th1 10. Rg3 [10. g3 Rg6 10. Rf5 Txh4 11. f4 g6 ++!] 10 ... Te1 11. Td2 Rg6 12. Rf2 Th1 13. g3 Ta1 14. f4 Ta3 (La Torre nera punta di nuovo la debolezza del bianco)15. Te2 Rf7 16. Te3 Ta4 17. Rf3 Ta5 18. Tb3 [18. e5 Re6 19. exf6 + Rxf6 =] 18 ... Rg6 19. g4 hxg4 + 20. Rxc4 Ta1 21. h5 + Rh7 [22. e5 22. Rf5 Tf1!] 22 ... fxe5 23. fxe5 g6! (Scambio di altri pedoni) 24. Tb7 + [24. Rg5 gxh5 25. Tb7 + Rg8 26. Rf6 Tf1 + 27. Re6 =] 24 ... Rh6 25. e6 Ta4 + 26. Rf3 gxh5 27. e7 Ta8 28. Td7 Te8 29. Rf4 Rg6.

Nella prossima partita (fig. 9) vedremo l'altra impostazione della struttura pedonale, f7-g6-h5:



Piket – Kasparov, internet 2000

Tratto al Nero

Di nuovo, il nero inizia con ... h5! raggiungendo presto la configurazione già nota. Tuttavia, il nero ha commesso inseguito alcune imprecisioni e il bianco ha finito per vincere la partita. Di seguito la sequenza delle mosse:

39 ... h5! 40. f4 g6 [40 ... f6, avrebbe raggiunto l'altra configurazione altrettanto corretta] 41. e5 Td3?! [L'inizio di un piano impreciso 41 ... Td7 era più accurata] 42. Rh3 Te3?! [42 ... Td7] 43. Rh4 Rg7?! [43 ... Rh6! era meglio, impedendo al re bianco di entrare nel campo del nero 44. Tc7 Te2] 44. Rg5 Te1? [L'errore che conduce alla sconfitta. La torre deve stare sul lato e attaccare il pedone e5. 44... Ta3! avrebbe comunque salvato il gioco] 45. Tc7 Ta5 45. Tc7 Te2 46. Te7! [minacciando e6 con conseguente vittoria del finale] 46...Ta2 [46 ... Te1 47. e6! Txe6 48. Txe6 fxe6 49. h3 Rf7 50. Rh6 Rf6 51. g4 hxg4 52. hxg4 Rf7 53. g5 +-] 47. f5 gxf5 48. e6 h4 49. Txf7 + Rg8 50. Rf6.

Infine, vediamo come il lato forte può lottare per una vittoria:



Capablanca – Yates, Hastings 1930

Mossa al Bianco

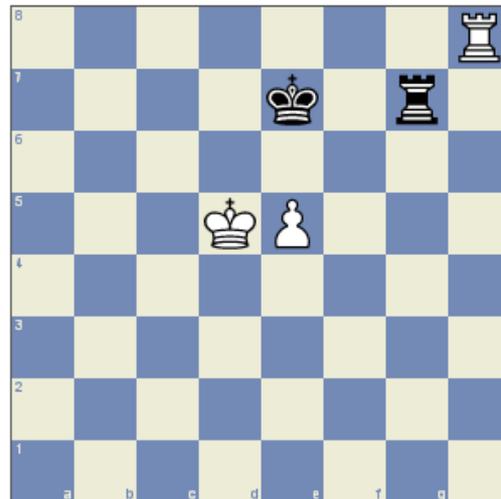
38. Rf3 Tb4 39. Ta5 Tc4 40. g4! [Previene che il nero giochi h5] h6 41. Rg3 Tc1 42. Rg2 Tc4 43. Td5 Ta4 44. f4 Ta2 + 45. Rg3 Te2 46. Te5 Re1 47. Rf2 Th1 48. Rg2 Te1 49. h4 Rf6 [49 ... f6 era

necessaria a causa della debolezza del bianco su e3, il nero era in grado di scambiare più pedoni: 50. Te4 h5 51. gxh5 (51. g5 f5 =) 51 ... gxh5 52. Te7 + Rg6 =] 50. h5 [Questa è la struttura che il bianco cercava di realizzare per aumentare le sue possibilità di vincita] Te2 + [50 ... gxh5 51. Rf2 Ta1 52. Txx5] 51. Rf3 Te1 52. Ta5 Rg7 53. hxg6 Rxx6 [se 53 ... fxg6 54. Ta7 + Rf8 55. f5] 54. e4 Tf1 + 55. Rg3 Tg1 + 56. Rh3 Tf1 57. Tf5 Te1 [57 ... f6! Era meglio fermare l'avanzata dei pedoni bianchi!] 58. e5 Te3 + 59. Rg2 Ta3 60. Tf6 + Rg7 61. Tb6 Te3 62. Tb4 Tc3 63. Rf2 Ta3 64. Tb7 Rg8 65. Tb8 + Rg7 66. f5 Ta2 + [se 66 ... Tc3 67. f6 + Rg6 67 ... Rh7 68. e6 68. Tg8 +-] 67. Re3 Ta3 + 68. Re4 Ta4 + 69. Rd5! Ta5 + [se il nero avesse fatto 69 ... Txx4 70. f6 + Rh7 71. Tf8 Rg6 72. Tg8 + Rf5 73. Txx4 Rxx4 74. e6+-] 70. Rd6 Ta6 + 71. Rc7 Rh7 72. Rd7 Ta7 + 73. Rd6 Rg7 74. Td8 Ta5 75. f6 + Rh7 76 .Tf8 Ta7 77. Rc6 Rg6 78. Tg8 + Rh7 79. Tg7 + Rh8 80. Rb6 Td7 81. Rc5 Tc7 + 82. Rd6 Ta7 83. e6 Ta6 + 84. Re7 Txe6 + 85. Rxf7 Te4 86. g5 hxg5 87. Rg6

Come è possibile vedere dagli esempi mostrati, il finale non è facile da giocare e richiede un gioco attento da entrambe le parti.

Dedichiamo la parte finale di questo breve trattato nel visionare velocemente una lista di sei configurazioni tipiche dei finali di torre molto frequenti oltre quelle già discusse.

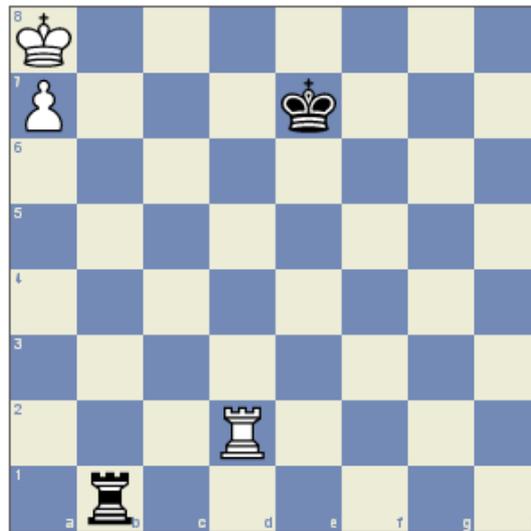
1. Pedone sulla sesta traversa



(Figura 10)

Nella posizione della figura 10 il Nero deve controllare la sesta traversa con la sua torre se vuole avere qualche chance di pattare la partita: 1...Tg6 2. Th7+ Re8 3. e6 [ora è evidente il motivo per cui il nero ha giocato Tg6: impedire al Bianco di portare il Re in e6 per minacciare matto. L'unica opzione a questo punto è spingere il pedone 3. e6. Però, dopo che il pedone viene spinto sulla sesta traversa, il nero sposterà la torre sulla prima per poter dar vita ad una serie di scacchi sul re] ...Tg1 4. Rd6 Td1+ ==. La è considerata patta dal momento che il Re del bianco non ha posto per nascondersi dagli scacchi della torre del nero.

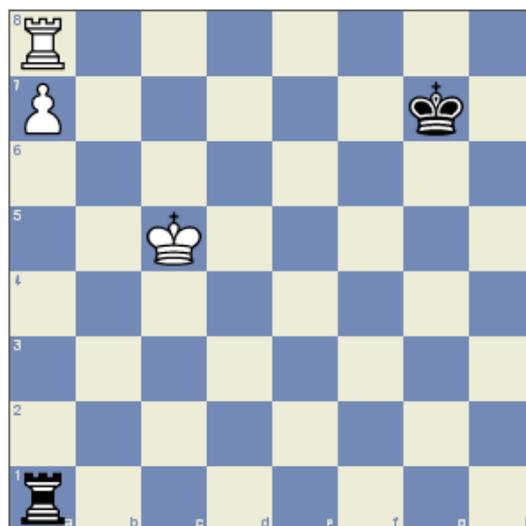
2. Pedone sulla 7° traversa con il re davanti



(Figura 11)

La posizione della Figura 11 è patta. Il re bianco non può fuggire dalla gabbia. 1. Th2 Rd7 2. Th8 Rc7 3. Tb8 Tc1 4. Tb7+ Rc8 = e il bianco non può scacciare via il re dell'avversario.

3. Pedone sulla 7° traversa con la torre davanti

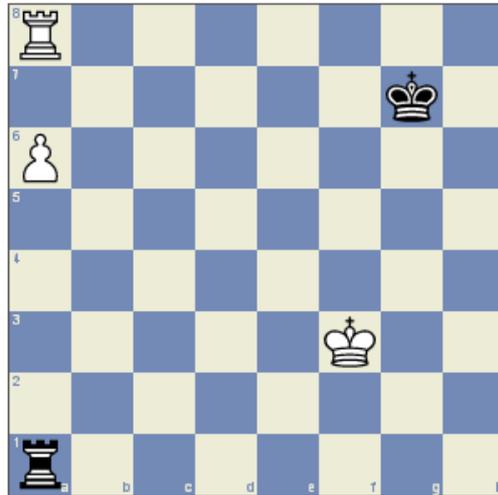


(Figura 12)

Nella posizione della figura 12, il re bianco vuole avvicinarsi al pedone b7 per liberare la torre e di conseguenza anche la via per la promozione al proprio pedone. Di contro, la Torre nera mette ripetutamente il Re bianco sotto scacco e non c'è modo per il bianco di fare progressi: 1. Rb6 Tb1+ 2. Rc7 Tc1+ 3. Rb6 Tb1+ patta. Anche se il bianco dovesse portare il proprio Re in b2, il nero a

questo punto sposterebbe la propria torre lungo la colonna A mantenendo il controllo sul pedone che vuole andare a promozione.

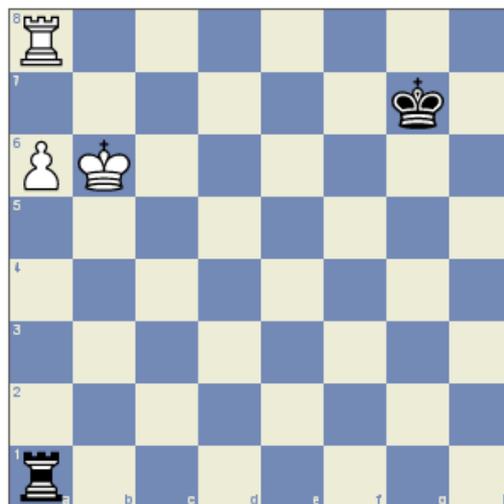
4. Pedone sulla 6° traversa con la torre davanti (caso 1)



(Figura 13)

Altro caso di posizione che conduce alla patta è quello mostrato nella Figura 13. Dopo le mosse 1 ... Tf1+ 2. Re4 Tf6 3. Rd5 Tb6 4. Rc5 Tf6 5. Rb5 Tf5+ ci si accorda per la patta vista l'intenzione del nero di continuare a dare scacchi lungo la colonna f.

5. Pedone sulla 6° traversa con la torre davanti (caso 2)



(Figura 14)

