

Tavole teoriche per principianti

Tavola n.2

**Il finale di re e pedone contro re:  
“La regola del quadrato”**



Nel precedente numero, abbiamo visto come va trattato il finale di re e pedone contro re, quando il re sostiene attivamente il proprio pedone sino alla promozione. In quel caso, abbiamo imparato a conoscere l'importanza delle case critiche e a gestire la tecnica dell'opposizione.

Cosa accade, però, quando il re è lontano dal pedone, al punto da non poterlo né sostenere né difendere in alcun modo? In casi simili, le case critiche e l'opposizione risultano totalmente inutili e la questione dipende esclusivamente dalla distanza che separa il pedone dal re avversario. Se il re nemico è sufficientemente vicino, allora catturerà il pedone; in caso contrario, esso sarà promosso.

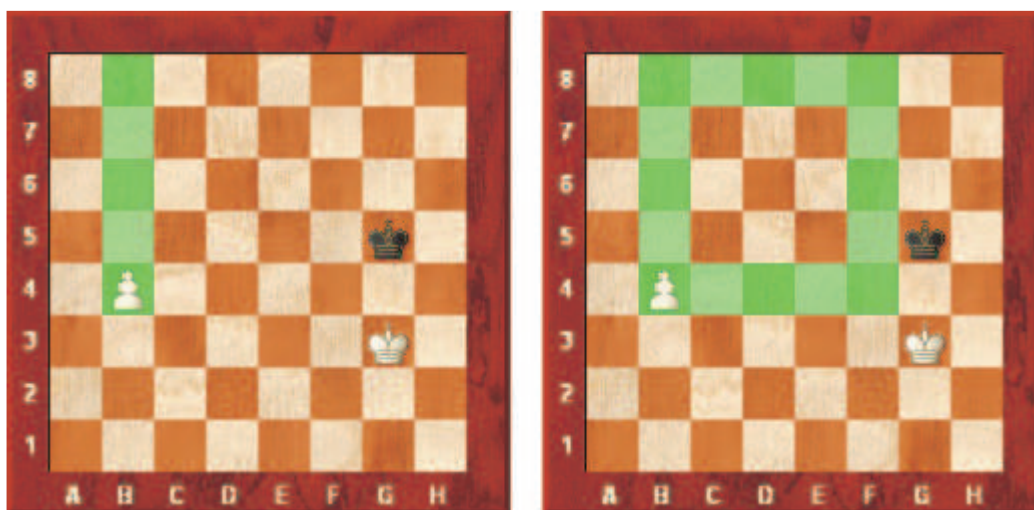
Per sapere se il re è in grado di fermare il pedone, si fa uso della REGOLA DEL QUADRATO. Per introdurre questa regola, prendiamo in considerazione la posizione del diagramma sottostante e vediamo in cosa consiste, partendo dalla costruzione del quadrato.



(diagr. 1)

### Come si costruisce il quadrato?

I lati del quadrato che andrà costruito mentalmente sulla scacchiera, misurano esattamente tante caselle quante se ne incontrano dal pedone alla casa di promozione (diagr. 2). Nel nostro caso specifico, sono le case sono cinque. Il quadrato va poi completato sviluppandolo in direzione del re avversario (diagr. 3).



(diagr. 2 e diagr.3)

A questo punto, la regola dice che:

“SE IL RE, MUOVENDO, ENTRA ALL'INTERNO DEL QUADRATO, RIUSCIRA' A FERMARE IL PEDONE, ALTRIMENTI NO”.

Nel nostro esempio, se il tratto fosse al nero, noteremmo che egli entrerebbe nel quadrato sia con la mossa 1...Rf5 sia con la mossa 1...Rf6. Ambedue le mosse, consentirebbero di fermare il pedone. Supponiamo, dunque, di giocare 1...Rf5 e vediamo la cosa nella pratica:

### 1...Rf5 2.b5

Se al posto di 2.b5 il bianco giocasse 2.Rf3, non risolverebbe ugualmente nulla, poiché, come s'è visto nel finale di re e pedone contro re, non riuscirebbe a conquistare nessuna delle case critiche del pedone.

**2...Re6 3.b6 Rd6 5.b7 Rc7** catturando il pedone.

L'esito sarebbe del tutto differente se la prima mossa fosse al bianco:

### 1.b5

Cosa è cambiato dopo questa mossa? E' cambiato il quadrato che, non essendo più circoscritto alle case b4-b8-f4-f8 ma alle case b5-b8-e5-e8, è divenuto più piccolo del precedente, perciò più lontano dal re.

**1...Rf5 2.b6 Re6 3.b7 Rd7 4.b8=D** e vince.

Ogni volta che il pedone viene spinto, si genera dunque un quadrato più piccolo del precedente. Più piccolo è il quadrato, più difficile è per il re raggiungerlo. Se il re vuole fermare il pedone, deve sempre essere in grado di poter entrare in tutti i quadrati che vengono via via a crearsi sulla scacchiera.

### Consigli pratici ed eccezioni

Per identificare il quadrato più velocemente, si può adottare un semplice trucco: tirando la diagonale che, in direzione del re avversario, parte dalla casa del pedone e giunge in ottava traversa, si giunge subito sulla colonna che delimita il lato opposto del quadrato (diagr. 4).



(diagr. 4)

Tra varie regole e consigli, vi è anche un'eccezione che va ricordata. Essa è legata al pedone che si trova ancora nella sua casa di partenza. Da lì, infatti, esso può essere spinto anche di due passi.



(diagr. 5)

Nel diagramma n.5, se il bianco muovesse il proprio pedone di un solo passo, permetterebbe al nero di

entrare nel quadrato (*evidenziato in rosso*), pareggiando il finale: **1.a3 Rf5 2.a4 Re5 3.a5 Rd6 4.a6 Rc7 5.a7 Rb7** e patta.

Tutto cambierebbe, invece, se il bianco spingesse il proprio pedone di due passi (*quadrato verde*). In quel caso, il nero non sarebbe in grado di arrestare il pedone: **1.a4 Rf5 2.a5 Re5 3.a6 Rd6 4.a7 Rc7 5.a8=D** e vince.

Vediamo, ora, qualche esempio pratico.

### Esempio pratico n.1

ESEMPIO DI POSIZIONE VINTA

Mossa al bianco

In questo esempio vedremo l'importanza di crearsi un pedone passato lontano. Più il pedone è lontano dal re nemico, più è difficile per quest'ultimo raggiungerlo.



Qui, grazie alla mossa, il bianco riesce a crearsi un pedone passato il cui quadrato non è assolutamente raggiungibile dal nero:

**1.c5**

La forza di questa spinta sta nel fatto che impedisce al nero di effettuare una mossa di re, visto che il bianco sta minacciando di mangiargli il pedone.

**1...bxc5 2.b5!** e vince.

Il quadrato del pedone b5 (b5-b8-e5-e8) è troppo lontano per il povero re nero in g5.

### Esempio pratico n.2

ESEMPIO DI POSIZIONE VINTA

Mossa al bianco



Anche in questo esempio si ha un procedimento del tutto simile al precedente.

### 1.c5

La minaccia è quella di cambiare di pedoni in b6, e liberare la corsa del pedone a6. Ad esempio: 1...Rf5 2.cxb6 axb6 3.a7 e vince.

### 1...bxc5 2.b5!

Pur di portare a promozione il pedone a6, il bianco è disposto a tutto: anche di sacrificare un secondo pedone! Una volta liberato il pedone a6, il suo quadrato risulterebbe irraggiungibile per il re nero.

### 2...Rf5

2...c4 non avrebbe creato alcun problema al bianco, poiché il suo re sarebbe subito entrato nel quadrato del pedone con la mossa 3.Rf3 (quadrato c4-c1-f4-f1).

### 3.b6! axb6

Dopo 3...c4 3.Rf3, il bianco sarebbe entrato nel quadrato del pedone nero.

In alternativa a 3...axb6, anche 3...Re4 sarebbe stata insufficiente, perché il bianco non avrebbe avuto problemi a fermare il pedone nero dopo aver promosso a donna: 4.bxa7 c4 5.a8=D+ Rd3 6.Dh1 (minaccia 7.Dc1, fermando il pedone) Rd2 7.a7 c3 8.a8=D c2 9.Dc8.

### 4.a7 e vince.

## Esempio pratico n.3

ESEMPIO DI POSIZIONE PATTA

Mossa al bianco

Questo esempio è un celeberrimo studio del 1921 di Richard Reti, uno dei più forti giocatori d'inizio novecento. Qui il bianco sembra essere spacciato per via del suo pedone che sembra non avere scampo, al contrario di quello nero che appare irraggiungibile. In realtà le cose non stanno propriamente così, poiché scopriremo ben presto che, grazie ad una sorprendente applicazione della regola del quadrato e di minacce congiunte, il bianco pareggerà il finale.



### 1.Rg7!

Con questa mossa, il bianco si mette in cammino su due fronti: oltre che avvicinarsi al quadrato del pedone nero, egli conta di avvicinarsi anche al proprio pedone per sostenerlo nella promozione.

### 1...h4

Se al posto di 1...h4 il nero avesse cercato di catturare il pedone con 1...Rb6, avrebbe permesso al bianco di entrare nel quadrato del pedone avversario: 2.Rf6 Rxc6 3.Rg5 e il pedone nero cade.

### 2.Rf6

Nuovamente, il bianco mantiene inalterata la doppia minaccia: egli prosegue l'avvicinamento verso il proprio pedone, tenendo nel contempo d'occhio il quadrato di quello nero.

### 2...h3

Il nero non avrebbe di nuovo ottenuto nulla avvicinandosi al pedone bianco: 2...Rb6 3.Re5! Rxc6 (se 3...h3 4.Rd6! h2 5.c7 Rb7 6.Rd7 h1=D 7.c8=D+ e patta) 4.Rf4 entrando definitivamente nel quadrato del pedone h4.

### 3.Re6! h2 4.c7!

Obbligando il nero a muovere il re per impedire la promozione.

### 4...Rb7 5.Rd7 e patta.

Una volta promossi a donna i due pedoni, il finale è patto. Lo scacco perpetuo è chiaramente inevitabile.

## Test

### Test n.1 (mossa al bianco)

In questo primo test, ambedue i giocatori si ritrovano con un pedone passato a testa. Analizzando la posizione, rispondete alle tre seguenti domande:

*Domanda 1:* identificate i quadrati dei pedoni.

*Domanda 2:* dite quali re riusciranno entrare nei quadrati e quali sono le mosse con cui potranno farlo.

*Domanda 3:* date un vostro giudizio sulla posizione e fornite delle mosse che ne dimostrino la correttezza.



### Test n.2 (mossa al bianco)

Ambedue i giocatori si ritrovano con un pedone passato a testa. Analizzando la posizione, rispondete alle tre seguenti domande:

*Domanda 1:* identificate i quadrati dei pedoni.

*Domanda 2:* dite quali re riusciranno entrare nei quadrati e quali sono le mosse con cui potranno farlo.

*Domanda 3:* date un vostro giudizio sulla posizione e fornite delle mosse che ne dimostrino la correttezza.



**Test n.3** (mossa al bianco)

Indicate il modo in cui il bianco si creerà un pedone passato lontano, il cui quadrato sarà al di fuori della portata del re nero.



**Test n.4** (mossa al bianco)

In questo diagramma, il re bianco è chiaramente fuori dal quadrato del pedone nero, mentre il re nero è ampiamente dentro al quadrato del pedone bianco. Per il bianco sembra proprio che non ci sia nulla da fare per salvare il finale... ma in realtà non è così! Con un sorprendente stratagemma, egli riuscirà a rientrare in tempo nel quadrato del nero, pattando il finale. In quale modo?



## SOLUZIONI

### Test n.1

*Risposta 1:* il quadrato del pedone bianco è: g4-g8-c4-c8. Il quadrato del pedone nero è : b4-b1-e4-e1.

*Risposta 2:* ambedue i re possono entrare nei quadrati. Il bianco può entrarvi con: 1.Re1, 1.Re2, 1.Re3. Il nero può entrarvi con: 1...Rc5, 1...Rc6, 1...Rc7.

*Risposta 3:* la posizione è pari.

**1.Re2 Rc6 2.g5 b3 3.Rd2 Rd6 4.g6 b2 5.Rc2 Re6 6.g7 Rf7** e patta.

Oppure:

**1.Re2 b3 2.Rd2 b2 3.Rc2 Rc6 4.g5 Rd6 5.g6 Re6 6.g7 Rf7** e patta.

### Test n.2

*Risposta 1:* il quadrato del pedone bianco è: g5-g8-d5-d8. Il quadrato del pedone nero è: b4-b1-e4-e1.

*Risposta 2:* solo il re bianco può entrare nel quadrato. Il bianco ha una sola mossa per entrarvi: 1.Re4.

*Risposta 3:* il bianco ha una posizione vinta.

**1.Re4 b3 2.Rd3 b2 3.Rc2 Rc6 4.g6 Rd6 5.g7 Re7 6.g8=D** e vince.

### Test n.3

Per poter vincere questo finale, il bianco ha bisogno di liberare la strada al pedone b4 che, una volta spinto, genererà un quadrato chiaramente al di fuori della portata del nero.

**1.d5! c5**

Dopo 1...cxd5, il re bianco si sarebbe trovato ancor più vicino ai quadrati dei pedoni neri sulla colonna "d", fermandoli perciò con più facilità.

**2.b5 c4 3.Rf3 Rf6 4.b6 c3 5.Re3 Re7 6.b7 c2 7.Rd2 Rd7 8.b8=D** e vince.

### Test n.4

Per entrare nel quadrato del pedone nero, il bianco deve trovare qualche stratagemma che gli consenta di guadagnare dei tempi allo scopo. Nella fattispecie, occorre creare una minaccia che impedisca al nero di spingere liberamente il proprio pedone nel momento in cui il bianco si avvicina al suo quadrato con il re.

**1.h4 Rf6**

Il nero è obbligato a muovere il proprio re per impedire al bianco di promuovere a donna. Qui, 1...a5 sarebbe stato un grave errore, poiché il bianco, promuovendo per primo, avrebbe impedito al nero di promuovere a sua volta: 2.h5 a4 3.h6 a3 4.h7 a2 5.h8=D a1=D 6.Dxa1 e vince.

**2.h5 Rg5**

Nuovamente, il nero, è costretto a muovere il suo re!

**3.Rg7!**

Ecco la mossa chiave! Con questo tratto che minaccia di sostenere la spinta del pedone in h6, il bianco si avvicina di una traversa al quadrato del pedone nero. Per impedire la spinta del pedone in h6, il nero non può ancora spingere il proprio ed è costretto a catturare quello bianco.

**3...Rxb5 4.Rf6!**

L'obiettivo è raggiunto! Il bianco è entrato nel quadrato del pedone nero.

**4...a5 5.Re5 a4 6.Rd4 a3 7.Rc3 a2 8.Rb2** e patta.