

Società Dilettantistica Scacchistica Novarese

Tavole teoriche per principianti

Tavola n.1

Il finale di Re e Pedone contro Re



(Ottobre 2006)

Il finale di re e pedone contro re, è il finale più elementare della teoria scacchistica. Esso è alla base di TUTTI i finali di pedone e ciascun giocatore DEVE conoscerlo alla perfezione.

Opposizione e case critiche

I requisiti necessari a giocare correttamente questo finale, passano attraverso la conoscenza di due elementi strategici fondamentali: la tecnica dell'opposizione e l'identificazione delle case critiche del pedone. Prima di entrare nel dettaglio specifico di questo finale, però, impariamo a conoscere bene questi due elementi.

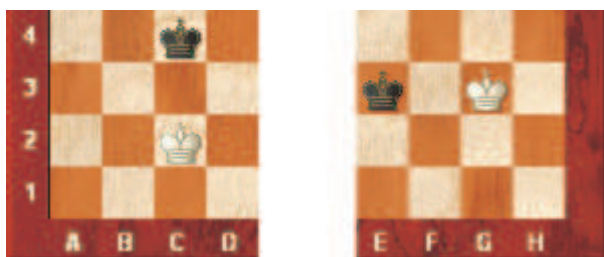
1) LA TECNICA DELL'OPPOSIZIONE

L'opposizione è quella condizione che accade quando i due re si trovano l'uno di fronte all'altro, in orizzontale o in verticale, separati da una sola traversa o colonna.

L'opposizione è "conquistata" da chi, muovendo, porta il proprio re di fronte a quello avversario.

Domanda: perché è così importante conquistare l'opposizione? *Risposta:* Perché colui che l'ha conquistata ha un vantaggioso controllo sulle case che separano i due re.

Domanda: quale vantaggio si trae da ciò? *Risposta:* un vantaggio che si traduce nella conquista di una delle suddette case che, l'avversario, dovendo muovere il proprio re, dovrà forzatamente cedere.



I due diagrammi mostrano esempi di opposizione verticale ed orizzontale. In entrambe i casi i due re si trovano l'uno di fronte all'altro, divisi da una sola traversa nel primo caso (la terza) e da una sola colonna (la "f") nel secondo. Colui che ha mosso per ultimo proprio il re, ha conquistato l'opposizione.

La tecnica dell'opposizione è particolarmente efficace nei finali di pedone, poiché consente di guadagnare spazio di penetrazione decisivo. Se l'opposizione, invece, è conquistata dal difensore, quest'ultimo sarà in grado di impedire l'avanzata del re nemico e di difendersi con efficacia.

2) LE CASE CRITICHE DEL PEDONE

Sono particolari case, più avanzate sulla scacchiera rispetto alla posizione del pedone, che variano a seconda della traversa in cui esso si trova. L'occupazione col proprio re di una di queste case, fa vincere forzatamente il finale. Se il re non è in grado di occupare queste case, il finale è patto. Vediamo, nel dettaglio, quali sono queste case:

Le case critiche del pedone in seconda, sono le tre case dinnanzi ad esso, in quarta (2 traverse più in su).



(Diagr.: le case critiche del pedone di seconda traversa, che il re deve OCCUPARE per vincere il finale)

Le case critiche del pedone in terza, sono le tre case dinnanzi ad esso, in quinta (2 traverse più in su).

Le case critiche del pedone in quarta, sono le tre case dinnanzi ad esso, in sesta (2 traverse più in su).

Le case critiche del pedone in quinta, sono le tre case dinnanzi ad esso, in sesta (1 traversa più in su).
Le case critiche del pedone in sesta, sono le tre case dinnanzi ad esso, in settima (1 traversa più in su).
Le case critiche del pedone in settima, sono le due case di fianco ad esso, in settima.

Come si vince il finale di re e pedone contro re?

Innanzitutto, occorre dire che questo finale non è sempre vinto poiché l'esito della partita dipende esclusivamente dalla posizione del re rispetto al proprio pedone.

- 1) Per avere possibilità di vittoria, il re DEVE ASSOLUTAMENTE essere sempre davanti al suo pedone. Se la posizione del re non è sufficientemente attiva, l'esito finale sarà una patta.
- 2) Il re DEVE essere in grado di guadagnare progressivamente spazio prima di far avanzare il proprio pedone. Ciò passa attraverso la puntuale conquista dell'opposizione.
- 3) L'occupazione delle case critiche, invece, è determinante per rendere del tutto inutili le opposizioni che, momentaneamente, l'avversario conquisterà durante il gioco.

Esempio pratico n.1

ESEMPIO DI POSIZIONE VINTA

Mossa al bianco

In questo esempio pratico, vedremo l'importanza dell'occupazione delle case critiche. Vedremo come il bianco riuscirà ad occuparne una, rendendo del tutto inutile la momentanea opposizione che il nero conquisterà ad un certo punto.



1.Re3

Il re bianco avanza, alla conquista di una delle case critiche del pedone.

1... Re7

Il re nero non avanza ma resta in attesa: perché? Semplice: perché altrimenti avrebbe perso l'opposizione sia dopo 1...Re6 2.Re4 sia dopo 1...Rd6 2.Rd4.

2.Rd4 Rd6

Con la mossa d'attesa 1... Re7 il nero è riuscito giocare 2... Rd6 guadagnando l'opposizione. Se, ora, il bianco cercasse un ingresso in campo nemico limitandosi a muovere il proprio re lungo la quarta traversa, verrebbe facilmente fermato dal nero grazie alla tecnica dell'opposizione. Al bianco serve, dunque, una mossa d'attesa che ceda il tratto all'avversario.

3.d3!

Questa spinta di pedone, passa la mossa al nero senza alterare la posizione dei due re. Ora, il nero, si trova costretto a perdere l'opposizione, cedendo spazio decisivo all'avanzata del bianco. Ecco dunque svelato il motivo, per cui, le case critiche del pedone di seconda traversa si trovano in quarta: semplicemente perché serve una spinta di pedone per far perdere l'opposizione all'avversario!

3...Re6

Il nero ha perso l'opposizione e ora deve cedere ulteriore spazio al bianco. Non avrebbe cambiato l'esito della partita 3...Rc6 poiché il bianco sarebbe ugualmente avanzato con 4.Re5.

4.Rc5

Il re bianco avanza ed occupa una delle tre case critiche del pedone di terza traversa.

4...Rd7 5.Rd5 Re7 6.Rc6 Re6

Un tentativo disperato, mirato al tentativo di catturare il pedone.

7.d4!

Il pedone avanza al momento giusto, controllando l'unica casa di accesso del re nero.

Da notare che il re bianco sta già occupando una delle tre case critiche del pedone di quarta traversa.

7...Re7 8.d5!

Anche questa volta la spinta è corretta, poiché il re bianco sta già occupando una delle tre case critiche del pedone in quinta traversa.

8...Rd8 9.Rd6

La conquista dell'opposizione, obbliga il nero a cedere ulteriore spazio. Il finale è deciso e il pedone verrà promosso.

9...Re8 10.Rc7 e vince.

Esempio pratico n.2

ESEMPIO DI POSIZIONE PATTA

In questo secondo esempio la mossa è al nero. Egli pareggia facilmente, impedendo al bianco di conquistare le case critiche, grazie alla tecnica dell'opposizione.



Abbiamo detto che il nero deve impedire al bianco di conquistare una delle case critiche del pedone. Per fare ciò, è necessario che egli controlli opportunamente queste case prima che il bianco le occupi. Il nero deve far muro all'avanzata del bianco, pertanto, la conquista l'opposizione, è l'unico mezzo adatto allo scopo:

1...Re5!

L'opposizione è conquistata dal nero ed il bianco non ha efficaci mosse d'attesa per fargliela perdere.

Non sarebbe stata assolutamente buona 1...Rd5? Che controllava contemporaneamente tutte e tre le case critiche, poiché dopo 2.Rd3! il bianco avrebbe conquistato l'opposizione ed obbligato il nero a cedere il controllo di una di esse. Una possibile continuazione, a quel punto, sarebbe stata: 2...Re5 3.Rc4 e la progressione del bianco sarebbe divenuta inarrestabile.

2.Rd3 Rd5 3.Rc3 Rc5

Conquistando continuamente l'opposizione, il nero impedisce al bianco di avanzare. Al bianco non resta che cambiar strada, e decide di spingere il proprio pedone.

4.d3

La spinta del pedone, fa sorgere un nuovo problema al bianco: l'impossibilità di portare nuovamente il proprio re davanti al pedone, condizione principale per ambire alla vittoria.

4...Rd5 5.d4 Rd6!

La via più semplice per pattare è sempre quella di conquistare l'opposizione. Per riconquistarla, il nero oscillerà sulle due case davanti al pedone (in questo caso: d5 e d6) sino al momento in cui il bianco avanzerà col proprio re in c4 o in e4. A quel punto, il nero riconquisterà l'opposizione.

6.Rc4 Rc6

Opposizione!

7.d5+ Rd6 8.Rd4 Rd7 9.Re5 Re7

Nuovamente opposizione.

10.d6+ Rd8 11.Re6 Re8 12.d7+

Questo scacco ci permette di introdurre una regola fondamentale: "Se il pedone viene spinto in settima traversa con scacco, il finale che ne risulta è patto, poiché viene a generarsi una posizione di stallo".

12...Rd8 13.Rd6 stallo.

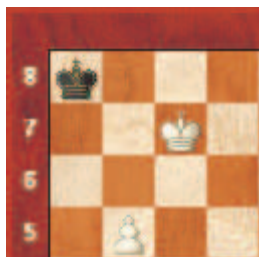
Particolarità ed eccezioni

Quando il pedone viene a trovarsi nelle colonne di torre ("a" o "h") o di cavallo ("b" o "g"), le regole sin qui discusse (opposizione e case critiche) non funzionano più in modo automatico. Sul bordo della scacchiera, infatti, non vi sono ulteriori colonne prima della "a" o dopo della "h" sulle quali il re avversario possa muovere, per cui il rischio di terminare con uno stallo diviene concreto.

Nella pratica, il pedone della colonna di cavallo richiede semplicemente la conoscenza di un paio di piccoli accorgimenti da applicare al momento opportuno, mentre una vera e propria eccezione caratterizza il pedone sulla colonna di torre.

1) IL PEDONE SULLA COLONNA DI CAVALLO

Con il pedone di cavallo, la tecnica dell'opposizione e la conquista delle case critiche funzionano perfettamente sino a quando il pedone non giunge in quinta traversa.



Con il pedone giunto in quinta traversa occorre prestare attenzione alla posizione dei due re: se quello avversario si trova nella casa d'angolo (vedi diagramma) e il nostro re in c7 (o in f7 se il tutto si svolge sull'altro angolo della scacchiera), la spinta del pedone comporterebbe un immediato stallo. Cosa si può fare, dunque? Può apparire incredibile, ma l'unico modo per vincere qui, è quello di cedere l'opposizione e di trasferire il re in a6. Vediamo come:

1.Rb6!

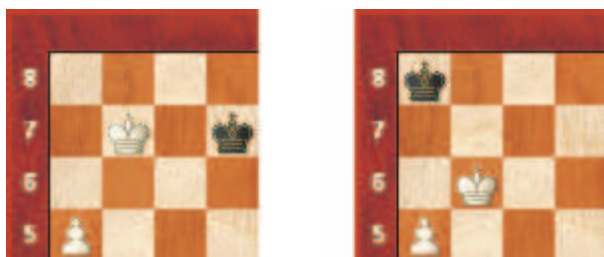
Non certo 1.Rc6, altrimenti si avrebbe uno stallo dopo 1...Ra7 2.b6+ Ra8 3.b7+ Rb8 4.Rb6.

1...Rb8 2.Ra6 Ra8 3.b6 Rb8 4.b7 Rc7 5.Ra7 e vince

2) IL PEDONE SULLA COLONNA DI TORRE

Con il pedone di torre, tutte le tecniche viste sino a questo punto perdono di efficacia. Se qui venissero regolarmente adottate le tecniche dell'opposizione e della conquista delle case critiche, applicabili su tutte le altre colonne della scacchiera, la mancanza di ulteriori colonne prima della "a" e dopo della "h" porterebbe allo stallo finale.

Sulle colonne di torre, L'UNICO modo per vincere è quello di riuscire a controllare la casa di promozione del pedone prima che lo faccia l'avversario. Non ci sono, infatti, né case critiche né manovre particolari che permettono di scalzare il re avversario dalla casa d'angolo, una volta che vi sia giunto prima di noi.



Come si può facilmente vedere nel primo diagramma, il re bianco controlla efficacemente la casa di promozione, per cui, per vincere, gli sarà sufficiente spingere il pedone:

1.a6 Rd6 2.a7 e vince

Nel secondo diagramma, invece, una volta che il pedone giungerà in a7, si genererà una posizione di stallo:

1...a6 2.Rb8 a7+ 3.Ra8 Ra6 con stallo

Se il re si trova sulla stessa colonna del proprio pedone e davanti ad esso (*diagramma sottostante*), la difesa ha successo se si impedisce al monarca di uscire da essa. Se i due re sono sufficientemente vicini, la tecnica

dell'opposizione aiuta il difensore ad inchiodare il re sulla colonna di torre.



1.Ra6

Se la mossa fosse stata al nero, egli avrebbe facilmente pareggiato dirigendosi verso la casa di promozione: 1... Rc6 2.Ra6 Rc7 3.Ra7 Rc8 4.Ra8 Rc7 5.a5 Rc8 6.a6 Rc7 7.a7 Rc8 e il bianco è in stallo.

1...Rc6

Non certo 1...Rb4?? andando alla caccia del pedone, altrimenti, dopo 2.a5 Ra4 3.Rb6 il bianco vincerebbe.

2.Ra7 Rc7 3.Ra8 Rc8 4.Ra7 Rc7

L'opposizione funziona a meraviglia: il re bianco non riesce ad uscire in nessun modo dalla colonna "a".

5.a5 Rc8

Quando l'avversario ci obbliga a perdere l'opposizione con la spinta di pedone, ricordiamoci che la via più facile per pareggiare è quella di occupare o di rimanere il più vicino possibile col re alla casa di promozione.

6.Ra6 Rb8!

Nel momento in cui il bianco sfugge col re dalla colonna "a", il nero corre ad occupare la casa di promozione, dalla quale non potrà più essere scacciato.

7.Rb6 Ra8! 8.a6 Rb8 9.a7+ Ra8 10.Ra6 stallo.

Esempio pratico n.3

ESEMPIO DI POSIZIONE PATTA

In questo esempio la mossa è al nero. La sua posizione sembra essere senza scampo, poiché il re bianco catturerà il pedone nero in h7 e libererà la strada per promuovere il pedone. In realtà, invece, con la mossa a disposizione, il nero riuscirà a pareggiare imprigionando il bianco sulla colonna "h".



1...Ra2! 2.Rd4 Rb3 3.Re5 Rc4 4.Rf6 Rd5 5.Rg7 Re6 6.Rxh7 Rf7 patta!

Test

Test n.1 (mossa al bianco)

In questo test siete il bianco ed avete una posizione vantaggiosa.

Domanda 1: identificate le case critiche del pedone di seconda traversa.

Domanda 2: giocate le mosse corrette che vincono il finale, tenendo conto delle risorse difensive dell'avversario.



Test n.2 (mossa al bianco)

In questo test siete il bianco e vi trovate a difendere la vostra posizione.

Domanda 1: identificate le case critiche del pedone avversario.

Domanda 2: trovate la via che vi permette di pareggiare.



SOLUZIONI

Test n.1

Risposta 1: le case critiche sono: b4, c4, d4.

Risposta 2: il bianco deve occupare la casa critica b4, poiché è la sola che non è raggiungibile dal nero in tempo sufficiente.

1.Rd2 Re6 2.Rc3!

Sarebbe stato un grossolano errore, giocare: 2.Rd3, poiché dopo 2...Rd5! Il nero avrebbe pareggiato grazie alla conquista dell'opposizione.

2...Rd5 3.Rb4!

L'unica casa critica conquistabile è stata occupata. Il bianco ha posizione vincente. Vediamo ora, a titolo di esempio, un possibile seguito sino alla promozione:

3...Rc6

Altrimenti, il bianco gioca Rb5 avanzando ulteriormente col re.

4.Rc4 Rd6

4...Rb6 è equivalente e, ugualmente, non salva dalla sconfitta.

5.Rb5 Rc7 6.Rc5 Rb7 7.Rd6 Rb6 8.c4 Rb7 9.c5 Rc8

Altrimenti seguirebbe 10.Rc7 controllando la casa di promozione.

10.Rc6 Rd8 11.Rb7 e vince

Test n.2

Risposta 1: le case critiche sono: d4, e4, f4.

Risposta 2: il bianco deve impedire che il nero occupi le case critiche del pedone.

1.Re2!

Una buona mossa! In questo modo il bianco è pronto a dirigersi su ciascuna delle due colonne in cui si affaccerà il re nero.

1...Rd6

1...Rf6 sarebbe stata perfettamente equivalente, poiché il bianco avrebbe giocato 2.Rf2!

2.Rd2!

Ottima! Con questa mossa d'attesa si impedisce al nero di conquistare l'opposizione, cosa che sarebbe avvenuta dopo 2.Rd3 Rd5 o 2.Re3 Re5. Dopo la mossa corretta 2.Rd2, quando il nero salirà col re sarà il bianco a conquistare l'opposizione.

2...Re5 3.Re3!

L'opposizione è conquistata e il nero non può accedere più alle case critiche del pedone. Vediamo ora, a titolo di esempio, un possibile seguito sino alla fine:

3...Rf5 4.Rf3 e5 5.Re3 e4

Anche in caso di: 5...Re6 6.Re4 Rd6 7.Re3 Rd5 8.Rd3! la posizione sarebbe stata ugualmente patta, poiché il nero non sarebbe lo stesso più riuscito né a riconquistare le case critiche né a riportarsi davanti al proprio pedone.

6.Re2 Rf4 7.Rf2! e3+ 8.Re1 Rf3 9.Rf1! e2+ 10.Re1 Re3 stallo.