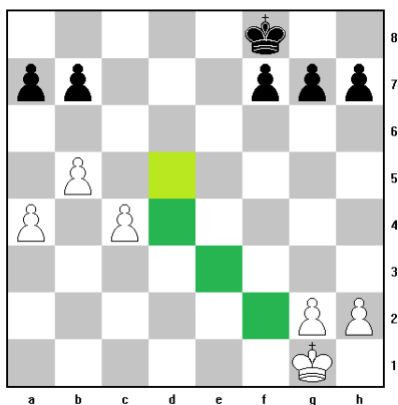


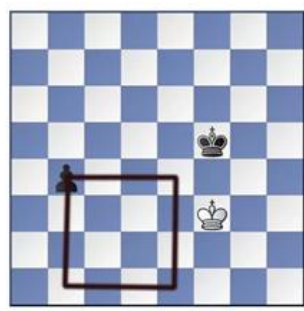
FINALI ELEMENTARI E STRATEGIA NEL FINALE

- 1) **FINALE NEL GIOCO DEGLI SCACCHI:** Lo studio dei finali non è fine a se stesso solamente. Il FINALE aiuta a sviluppare la capacità di comprensione delle posizioni, a capire meglio i principi generali degli scacchi e a far crescere il livello di gioco dello scacchista
- 2) **PROMOZIONE DEL PEDONE:** Uno dei motivi del finale è la **promozione "a Donna" del Pedone Passato**.
- 3) **CENTRALIZZARE IL PROPRIO RE:** Ma c'è un altro elemento essenziale ... "CENTRALIZZAZIONE DEL RE". Esso diventa l'elemento strategico dominante quando si ha ... "**il sentore di entrare in finale**", cioè si percepisce che la partita sta entrando nella parte finale cioè appunto il "FINALE". Nel finale partita i pezzi in gioco sono pochi, quindi il Re non ha il problema di doversi riparare per la paura di subire un matto. Molto importante in questa fase è il Calcolo dei tempi di movimento del RE....

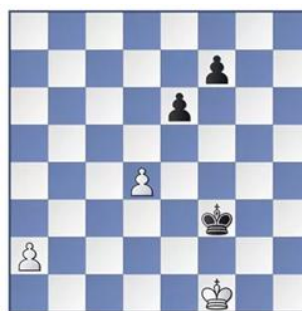


In questa situazione, il Re Bianco deve andare a supportare la sua schiera di pedoni a4-b5-c4, in modo tale da aiutarli a promuovere e a difenderli dal Re nero avversario.

- 4) **REGOLA DEL QUADRATO:** Il pedone e la casa di promozione costituiscono il lato del quadrato. Se il Re riesce a entrare nel quadrato del pedone, allora riuscirà a catturarlo, altrimenti il pedone promuoverà. Quindi se tocca al Bianco **1) Re e3** o **1) Re e2**. Ed è PATTA. Se tocca al Nero, gioca **1...b3**; e vince.



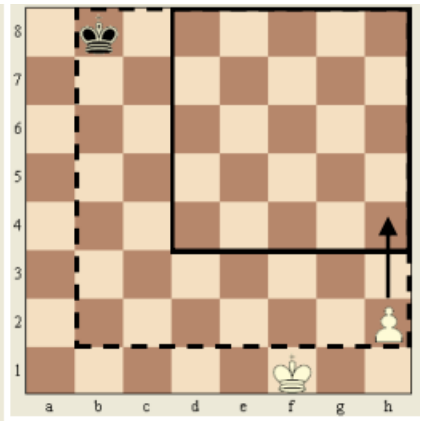
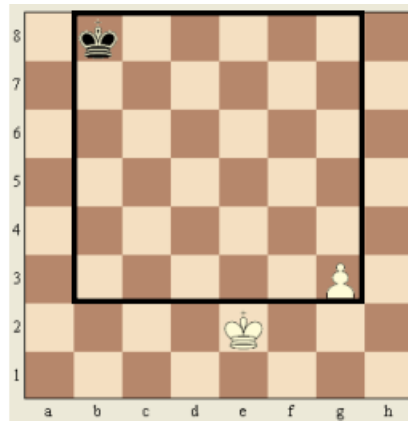
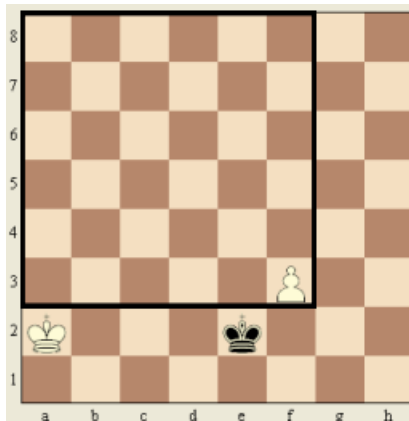
Ma non è sempre così evidente



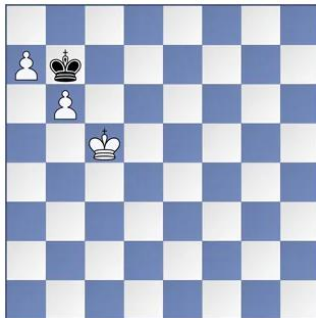
B muove

Ma non è sempre così evidente... in questo caso va ostacolato il Re Nero prima di partire con il pedone a2.

Altri casi



- 5) **PEDONI UNITI:** Essi si difendono a vicenda e il Re avversario non può mangiare nessuno pena la promozione dell'altro e dando tempo al Re di avvicinarsi..
 Stare attenti alla posizione del diagramma perché l'unica possibilità di vincere per il Bianco, come in questo caso con il pedone di torre in settima ed evitare lo stallo, è sacrificare un pedone e promuovere a Cavallo

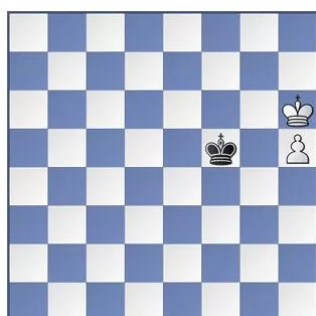


- 6) **REGOLA DELL'OPPOSIZIONE:** Quando i Re si fronteggiano e sono separati da un numero dispari di case si dice che sono in "opposizione". In tale posizione ha l'opposizione chi deve muovere per primo!!! E costringe l'altro a perderla.



L'Opposizione può essere VERTICALE (la più importante), ORIZZONTALE ed anche in DIAGONALE.

Caso particolare di opposizione Orizzontale che il Nero sfrutta per non far promuovere il Bianco.

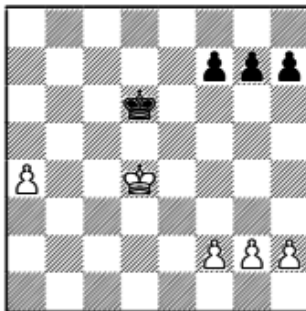


- 7) **TRE vs TRE**: Quando si fronteggiano 3 pedoni contro 3, con i Re lontano, è possibile creare il pedone passato. Nel caso del diagramma avvantaggia al Bianco che si trova più vicino alla promozione.



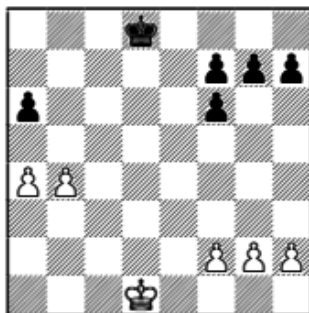
Se muove al Bianco vince spingendo il pedone b6. Se muove al Nero l'unico modo di pattare è anche spingere il suo pedone **b6!!!**

- 8) **PEDONE LONTANO**



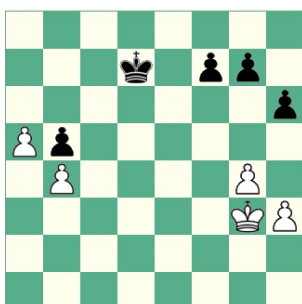
La tecnica per vincere è dare in pasto, in modo opportuno, il pedone lontano in modo da allontanare il Re avversario per andare a mangiarsi i pedoni sull'altro lato.

La tecnica di gioco è simile quando si ha una maggioranza veloce lontana dai Re di 2 pedoni contro uno, perché con il cambio si rientra nel caso di prima.



- 9) **PEDONE PASSATO E SOSTENUTO**

Esso costituisce un vantaggio enorme in quanto vincola il Re al controllo della sua promozione. Mentre il Re bianco ha maggiore possibilità di attaccare i pedoni sull'altra ala. In questo caso si sommano i vantaggi del pedone passato e lontano.



10) RE e PEDONE contro RE:

E' uno Finale fondamentale del gioco degli scacchi.

Vediamo ora quali sono le strategie quando il Re della parte debole sta dentro al quadrato.

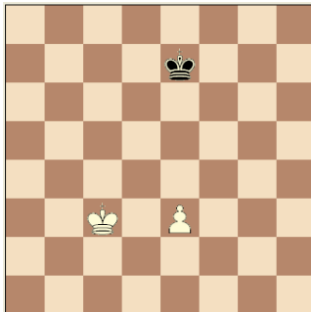
Il risultato, quando il pedone sta vicino al proprio Re, dipende dalla posizione relativa dei due Re.

In quest'ultimo caso è determinante la regola dell'Opposizione, che è utile all'attaccante per vincere e al difensore per pattare.

Per vincere in questo tipo di finale, ma anche per riuscire a pareggiare quando si è in svantaggio, bisogna affidarsi esclusivamente alla tecnica.

Regola: Nel diagramma sotto la parte in vantaggio può vincere "SOLO" a condizione che il proprio Re si trovi davanti al proprio pedone. Diversamente a gioco corretto il Finale è patto. Però non basta. Se è davanti al proprio pedone il Re vince solo se ha l'opposizione. Diversamente a gioco corretto patta.

Se invece il Re è davanti di 2 case dal proprio pedone allora il Re vince sempre.



Proviamo ad analizzare dando la mossa al Bianco:

1. Rd4?, il nero pareggia subito con 1. ..., Rd6!

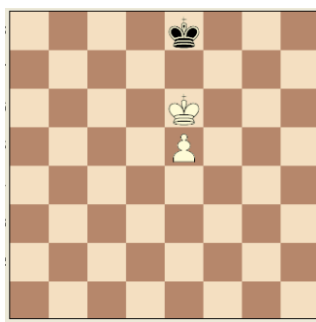
Il Bianco è sì davanti al proprio pedone ma di una sola casella e l'opposizione è del nero. Il bianco potrebbe provare a vincere giocando allora 1. Rc4, in questo caso il nero ha a disposizione una sola mossa buona per salvarsi ossia 1. ..., Re6! Prendendo una sorta di opposizione diagonale e adesso se 2. Rd4, Rd6 pareggiando. Se il nero, in quest'ultimo caso avesse giocato una mossa diversa da 1. ..., Re6 avrebbe perso, infatti a 1. ..., Rd6; sarebbe seguita 2. Rd4 e adesso il bianco è avanti di una casella con l'opposizione ed a 1. ..., Rf6 o qualsiasi altra mossa del nero, sarebbe seguita 2. Rd5 passando avanti al proprio pedone di 2 caselle e quindi vincendo.

Analizziamo la stessa posizione ma con la mossa al nero, cosa cambia?

Se il nero dovesse giocare 1. ..., Rd6 o 1. ..., Rf6 il bianco vincerebbe giocando 2. Rd4 prendendo l'opposizione davanti al proprio pedone, il nero deve quindi giocare diversamente, ad esempio 1. ..., Re6; e adesso a 2. Rd4 seguirebbe 2. ..., Rd6 conquistando l'opposizione. Andava bene anche 1. ..., Rd7; e adesso se 2. Rc4, Rc6; se 2. Rd4, Rd6 conquistando in entrambi i casi l'opposizione. Interessante per il bianco è, dopo 1. ..., Rd7 del nero 2. Rd3, in base alla regola con quale unica mossa adesso il nero può ottenere la parità?

ECCEZIONI

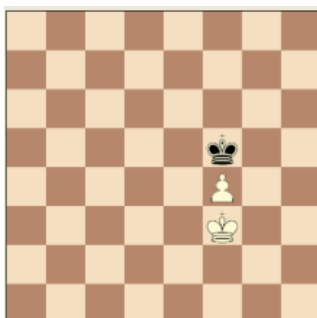
Regola della quinta traversa:



La prima importante eccezione si ha in posizioni del tipo di quella del diagramma accanto. Qui sappiamo che, con la mossa al nero, ossia con l'opposizione del bianco, si arriverebbe facilmente alla promozione (ad esempio 1. ..., Rd8; 2. Rf7, etc...), secondo la regola tuttavia, con la mossa al bianco, ossia con l'opposizione del nero, la partita dovrebbe finire in parità. Quando il pedone ha già raggiunto la 5^a traversa (la 4^a in caso di pedone nero) tuttavia non conta più l'opposizione e basta essere davanti al proprio pedone per vincere, ad esempio 1. Rd6, Rd8; 2. e6!, Re8 (forzata); 3. e7, e adesso dopo la forzata 3. ..., Rf7 il bianco vince con 4. Rd7 conquistando una delle case critiche e promuovendo facilmente il pedone.

PARTE IN SVANTAGGIO COME PATTARE:

Per fissare gli elementi strategici del finale proviamo ad analizzare una posizione in cui il Re della parte in svantaggio è nel quadrato come nel diagramma.



Un questa posizione è importante la tecnica: il Nero deve indietreggiare nella stessa colonna del Pedone, in maniera che quanto il Re Bianco proverà ad avanzare il Nero potrà prendere l'opposizione, quindi la partita proseguirà così: 5. ..., Rf6; 6. Re4, Re6; (prendendo l'opposizione, in caso di 6. Rg4, allora 6. ..., Rg6) 7. f5+, Rf6; 8. Rf4, Rf7; (come nel caso precedente il Nero indietreggia sulla stessa colonna del Pedone Bianco) 8. Re5, Re7; (come prima se 8. Rg5, allora 8. ..., Rg7) 9. f6+, Rf7; 10. Rf5, Ed eccoci al momento chiave del finale, qui si capisce l'importanza della tecnica, infatti se in questa posizione il Nero non indietreggia nella stessa colonna del pedone avversario perde, se invece segue la tecnica riesce a pareggiare.

Regola della Sesta traversa

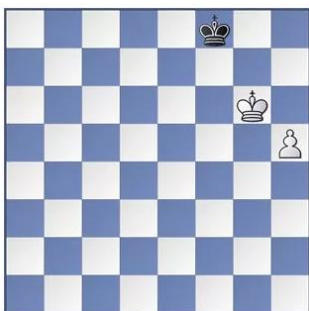


In questo caso il bianco vince solo se tocca a lui. Se tocca al Nero con 1....Re d8 prende l'opposizione e patta.

Conclusioni pedoni centrali e semicentrali sulla 5ª e 6ª.

Con il pedone sulla 5ª traversa ed il proprio re davanti al pedone, il Bianco vince sempre.
 Con il pedone sulla 6ª ed il proprio re di fianco al pedone, il Bianco vince solo se l'avversario non ha l'opposizione. Se il re è davanti al pedone e c'è almeno una traversa tra questi due pezzi, il Bianco vince sempre.

Regola del Pedone di Torre



In questa posizione se la parte in svantaggio riesce ad occupare a casa g8 in Bianco non vince più, perché poi il Nero si mette in h8. IL bianco non vince nemmeno se ha oltre al pedone l'alfiere campo chiaro, perché quest'ultimo non controlla la casa di promozione. Ma anche se tocca al Bianco non si vince perché ad 1. Reh7.. segue 1. ...Ref7 con blocco del Re Bianco

Quindi per quanto riguarda i pedoni laterali, su colonne "a" e "h", le possibilità di vittoria sono decisamente minori, in quanto la mancanza di spazio ai lati del pedone fanno aumentare le posizioni di stallo.

FINALI ELEMENTARI

Finale DONNA e RE contro Re



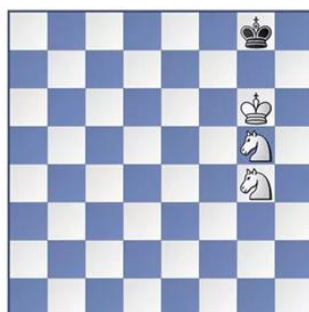
1.De3 (a salto di Cavallo!) Rd6 2. De4 Rc5 3. Dd3 Rc6 4. Dd4 Rb5 5. Dc3 Rb6 6. Dc4 Rb7 7. Dc5 Ra8 (il Re è al bordo, si usa la regola 3) 8. Db4! Ra7 9. Rg2 Ra8 10. Rf3 Ra7 11. Re4 Ra8 12. Rd5 Ra7 13. Rc6 Ra6 14. Db6#.

Procedura:

- Mettere il Re su un lato della scacchiera utilizzando il Re.
- La Donna si muove a salto di Cavallo dal Re avversario
- Quando il Re è su un bordo la donna si allontana

Finali con 2 CAVALLI CONTRO RE

In questo caso non c'è modo di mattare la parte debole con il Re al Centro a meno che questi non si rifugia (suicidio) nell'angolo, come nella posizione del grafico.



Finali con 2 ALFIERI CONTRO RE

Esiste il matto con 2 Alfieri ma non è semplice. Se non si riesce a dare matto nelle 50 mosse di riferimento allora la partita è patta.



1.Rf3 Rd4 2.Af4 Rd5 3.Re3+ Re6 4.Ae4 (primo affiancamento, orizzontale) Rf6 5.Rd4 Re6 6.Ae5 (secondo affiancamento, verticale) Re7 7.Af5 (aff. orizzontale) Rf7 8.Rd5 Re7 9.Ae6 (aff. verticale) Re8 10.Af6 (aff. orizzontale) Rf8 (il Re è finalmente al bordo, si spinge verso un angolo) 11.Rd6 Re8 12.Ag7 Rd8 13.Af7 (aff. orizzontale) Rc8 14.Rc6 Rd8 15.Af6+ (aff. verticale) Rc8 16.Ae6+ (aff. orizzontale) Rb8 17.Rb6 Ra8 18.Ae7 (aff. verticale; 18.Ae5?? Stallo!) Rb8 19.Ad6+ Ra8 20.Ad5#.

Procedura di matto con 2 Alfieri.

Finali con ALFIERE CAVALLO CONTRO RE

Ci sono molti modi di dare matto Alfieri + Cavallo contro Re. Il più famoso è il metodo di Delefang. Sono complessi.

Finali con ALFIERE e PEDONE CONTRO RE



La parte debole può pattare se :

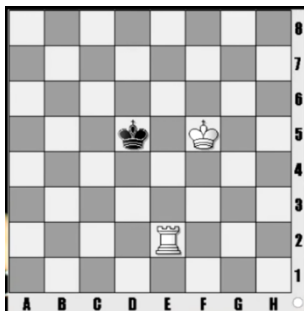
- si tratta di pedone di Torre
- Il Re controlla la casa di promozione
- la casa di promozione è di colore diverso dall'alfiere.

Finali RE e TORRE contro RE.

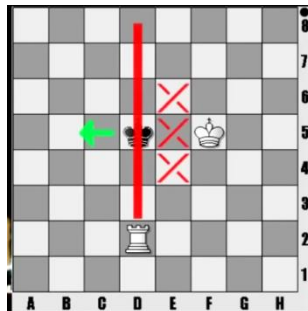
In questo caso il matto c'è ed è possibile con la procedura seguente:

- Portare il Re avversario su un lato della scacchiera
- Utilizzare il proprio Re creando il sistema della opposizione con l'aiuto della Torre.
- Un volta messo su un lato ricreare il metodo del opposizione con la mossa alla parte in vantaggio e la Torre.

Fase 1



Fase 2



Fase 2

