

Prima di iniziare la trattazione dei finali di pezzi leggeri vediamo la differenza principale dai finali di pezzi pesanti. Siccome una torre riesce a dare matto con l'aiuto del re nei finali di torre è raro il sacrificio della torre sul pedone (nell'esempio se il nero sacrifica la torre sul pedone il bianco vincerebbe tranquillamente con re+ torre contro re). Altra differenza è che nei finali di pezzi pesanti spesso si vengono a creare minacce di matto.

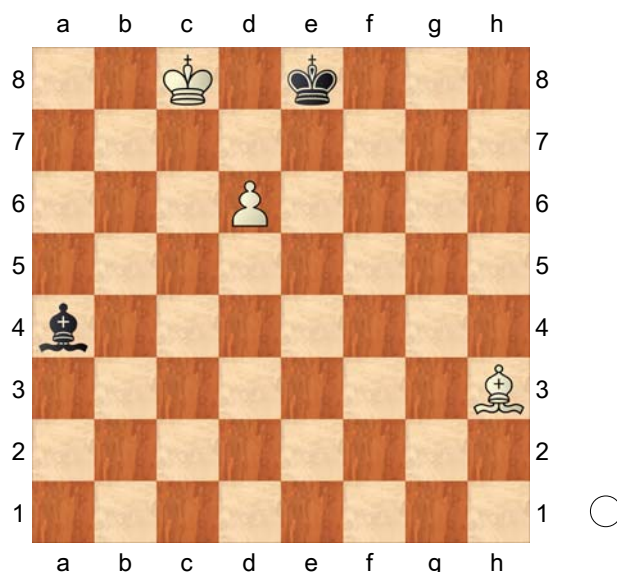
Nei finali di pezzi leggeri raramente si creano minacce di matto e il sacrificio di un pezzo su un pedone per lasciare l'avversario solo con re + pezzo leggero è un tema ricorrente (un pezzo leggero da solo non riesce a dare matto)

1...Tc7 2.Kb3 Kf8 3.Kb4 Ke8 4.Kb5 Kd8 5.Kb6 Kc8

[5...Tc8 6.c7+ Kd7 7.Td1+ Ke7 8.Kb7]

6.Th1 le minacce di matto sono ricorrenti nei finali di pezzi pesanti **Kb8 7.Th8+ Tc8 8.c7+**

0a- F. p. pesanti vs F p. Le
 [Doe,John]



Nei finali di pezzi leggeri il sacrificio di un pezzo su un pedone è spesso tematico e le speranze di vittoria si ripongono nella possibilità di impedire il sacrificio per poi promuovere il pedone **1.Kc7** Il modo per impedire il sacrificio tematico consiste nel portare l'alfiere bianco in C6 per impedirne il controllo della casa D7 da parte dell'alfiere nero (interferenza)

[1.d7+ il sacrificio è tematico Lxd7+ 2.Lxd7+ Ke7]

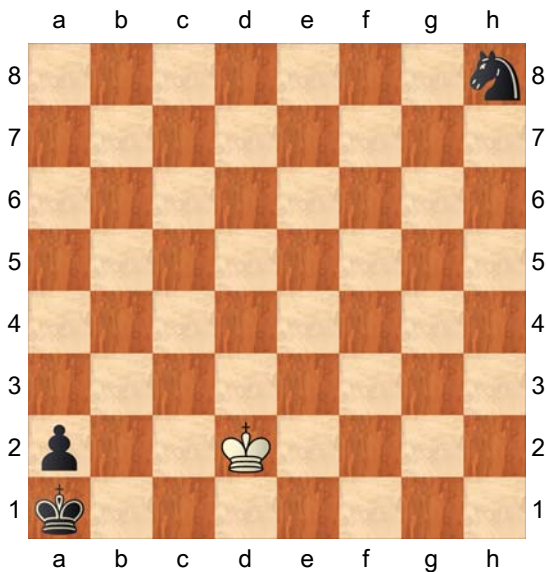
1...Lb5 2.Lg2 La4 3.Lc6+ Lxc6

4.Kxc6 Il bianco è entrato in un finale di pedoni vinto.

La conoscenza dei finali di pedoni è fondamentale per giocare bene tutti gli altri tipi di finali poiché la riduzione a un finale di pedoni è una tecnica che può essere usata sia per il giocatore in vantaggio che per il giocatore in svantaggio

1 - Caratteristiche del Cav.

[Mueller, Karsten]



Il cavallo posizionato nell'angolo può raggiungere tutte le case con al massimo 6 mosse perciò possiamo concludere che il combattimento su entrambi le ali non è un lavoro per il cavallo. Al bordo della scacchiera il cavallo ha un minor numero di mosse mentre se posizionato al centro raggiunge il massimo delle sue possibilità (ha 8 caselle a disposizione su cui muoversi), motivo per cui il cavallo incontra maggiori difficoltà dovendo combattere sul bordo della scacchiera (per esempio il cavallo contro il pedone di torre) **1.Kc1!** Il cavallo ad ogni mossa cambia il colore delle case controllate, questa caratteristica unita al fatto che non può perdere mosse lo rende vulnerabile allo zugzwang (se il cavallo controlla delle case critiche dovendo muovere deve abbandonarne il controllo)

[1.Kc2? Ci sono alcune figure geometriche che possono aiutare ad evitare i tatticismi e i doppi del cavallo, per esempio il cavallo per raggiungere la casa in diagonale a

distanza di una casella ha bisogno di almento 4 mosse Sg6 2.Kc1 Se5 3.Kc2 Sd3 4.Kxd3 Kb2--+]

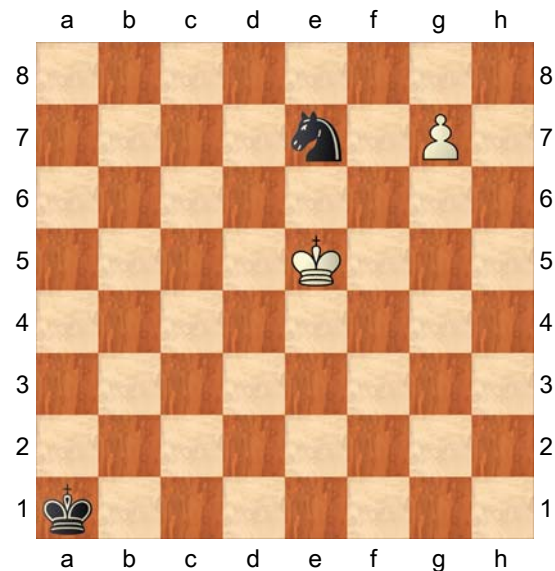
1...Sg6 2.Kc2 Se5 3.Kc1 Sd3+

Il cavallo non può perdere mosse e non può quindi ritrovarsi in questa stessa posizione passando il tratto all'avversario (solo il re può perdere un tempo facendo una triangolazione)

4.Kc2 Se1+ 5.Kc1= In conclusione il cavallo è un pezzo tattico che può dare i doppi, non è adatto a combattere su entrambi i lati, può cadere in zugzwang poiché muovendo deve abbandonare le case che proteggeva precedentemente

1a- Cavallo vs pedone

[Doe, John]



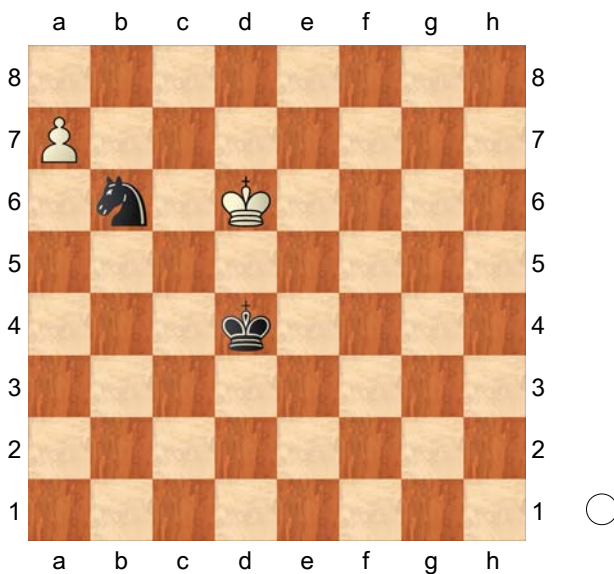
Il cavallo riesce a bloccare 1 pedone da solo.

Il cavallo riesce da solo a fermare 1 pedone che non sia un pedone di Torre in 7 traversa (un pedone di torre in 6 traversa riesce a fermarlo da solo)

1.Ke6 Sg8 2.Kf7 Sh6+ 3.Kg6 Sg8 per il bianco non c'è modo di eliminare il controllo della casa G8 da parte del cavallo

2 - Cavallo vs pedone

[Doe,John]



Il cavallo non è efficace contro i pedoni di torre poichè perde metà delle mosse quando si trova sul pordo della scacchiera. Come per gli alfiere anche per i cavalli il pedone di torre rappresenta un problema poichè diminuiscono le mosse utili (diagonali per l alfiere e case per il cavallo) **1.Kc6 Sa8 2.Kb7 Kd5 3.Kxa8**

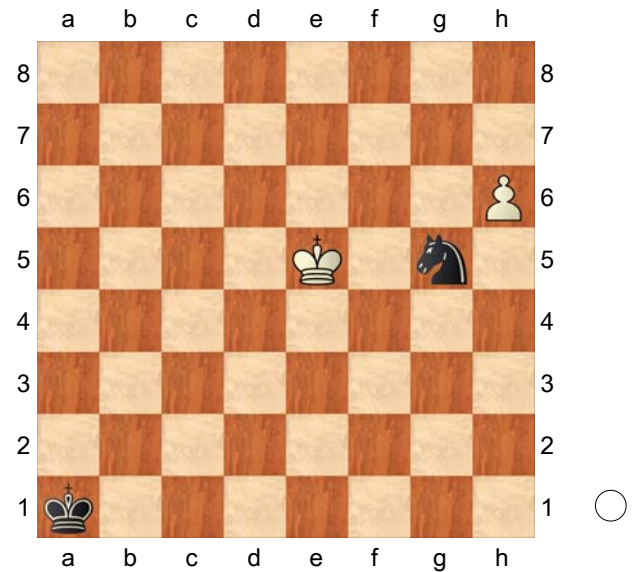
il nero riuscirebbe a pareggiare se postesse difendere il proprio cavallo in B6 oppure se riuscisse ad occupare una delle case C7 o C8 al momento della cattura del cavallo da parte del re bianco in modo da imprigionare il re avversario nell angolo **Kc6 4.Kb8**

3 - Cavallo vs pedone

[Doe,John]

(Diagram)

Il cavallo riesce a fermare da solo il pedone di torre solo se non ha raggiunto la 7 traversa. Il cavallo si



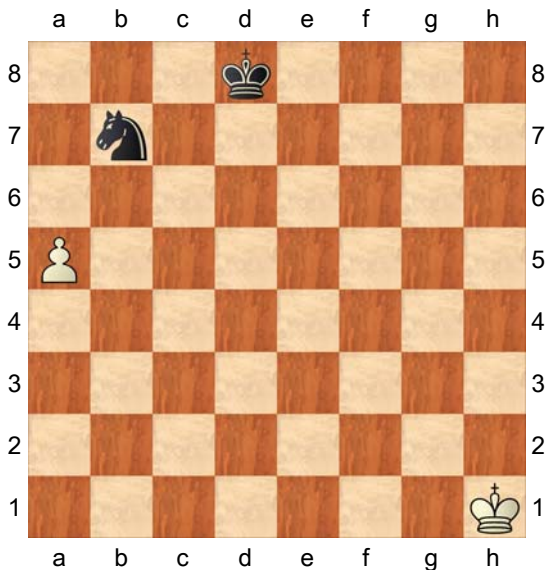
muove su un quadrato (il quadrato magico e riesce sempre a fermare il pedone **1.Kf5 Sh7 2.Kg6 Sf8+ 3.Kg7 Se6+ 4.Kf7 Sg5+ 5.Kg6 Se6** in questo finale anche la presenza di eventuali pedoni neri (per ex in A6 B6 o C6) sarebbero ininfluenti poichè il bianco continuerebbe ad attaccare il cavallo per allontanarlo ed andare a promozione perciò per il nero non ci sarebbe il tempo di spingee i pedoni **6.h7 Sf8+**

3a - Cavallo vs pedone

[Doe,John]

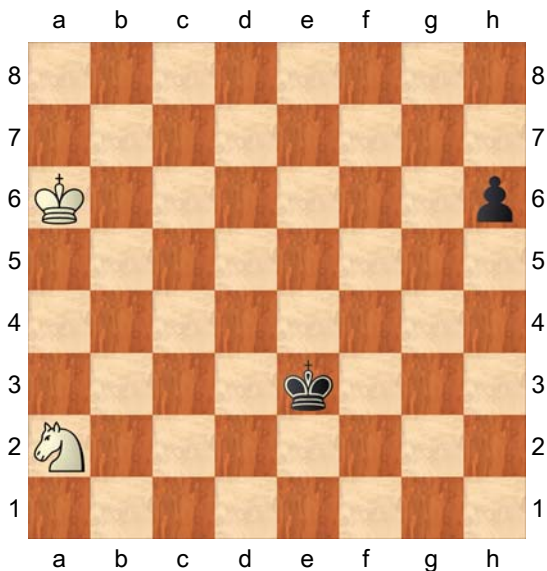
(Diagram)

Questo esempio è un eccezione alla regola secondo cui Il cavallo riesce a fermare da solo il pedone di torre se non ha ancora raggiunto la 7 traversa **1.a6 Kc7** questa posizione è paradossale poichè il nero se non avesse avuto il cavallo sarebbe riuscito a pareggiare **2.a7**



4 - Cavallo vs pedone

[Doe, John]



Nelle posizioni in cui il cavallo è lontano bisogna calcolare se può fermare il pedone. Se nel tragitto per fermare il pedone non c'è il re avversario allora il calcolo è semplice ma se il re avversario si frappone tra cavallo e pedone allora i calcoli si complicano. Nella posizione di esempio il cavallo deve raggiungere la casa F1 o G4 per bloccare il pedone come visto in un

precedente esempio. L'accesso alla casa F1 non è possibile perciò il cavallo cercherà di raggiungere la casa G4

1.Sb4

[1.Sc3 h5 2.Sd5+ Kf3 quando il re è in diagonale al cavallo e separato di una casa serviranno 3 mosse al cavallo prima di poter dare unio scacco 3.Sc7 h4 4.Se6 Kg4 5.Sc5 h3 6.Se4 h2 7.Sf2+ Kf3 8.Sh1 Kg2]

1...h5 2.Sc6

[2.Sc2+? Ke4 formazione tipica per evitare gli scacchi dal cavallo 3.Se1 h4 4.Sg2 h3]

2...Ke4

[2...h4 3.Se5 h3 (3...Kf4 4.Sg6+ Kg4 5.Sxh4) 4.Sg4+= Il cavallo ha raggiunto la casa G4 e pareggia muovendosi nel quadrato magico]

3.Sa5

[3.Sd8 h4 4.Se6 Kf5 5.Sd4+ Kg4 6.Sc2 Kf4 Il bianco non riesce a raggiungere una delle case critiche G5 F1 poiché il re nero glielo impedisce e quindi non può bloccare il pedone]

3...h4

[3...Ke5 4.Sb3 il cavallo raggiunge la casa critica e blocca il pedone]

4.Sc4 C4 è la casa ideale poiché da tale casa può accedere a entrambe le case critiche

[4.Sb3?? Ke3+- il cavallo non riesce più a raggiungere una delle case critiche]

4...Kf3 5.Se5+

[5.Sd2+? non raggiunge le case critiche e perde Ke2 6.Se4 h3 7.Sg3+ Kf2]

5...Kg3

[5...Kf4 6.Sg6+]

[5...Kg2 6.Sg4 il cavallo blocca da solo il pedone]

6.Sc4 h3 7.Se3 il cavallo è rientrato

nel quadrato magico e blocca il pedone da solo

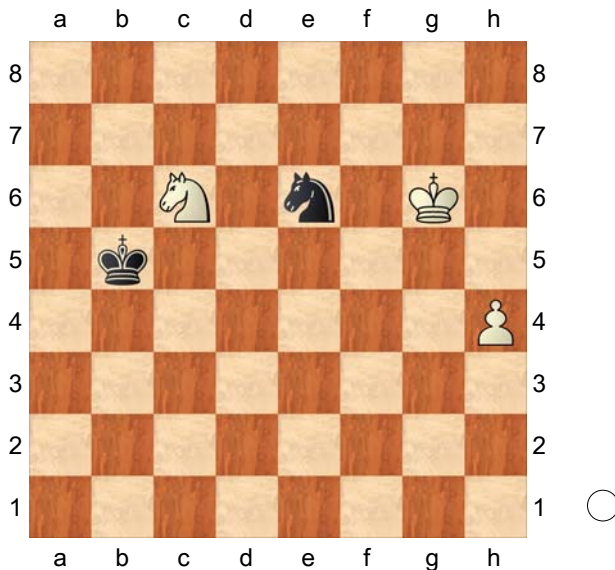
□ **4bis - Cavallo vs pedone,V**

■ **Beliaevsky,A**

USSR Championship

1986

[Mueller,Karsten]



Vediamo un esempio in cui il cavallo non raggiunge in tempo il quadrato magico e quindi non riesce a bloccare il pedone bianco (il pedone di torre è estremamente pericoloso per il cavallo) **69.Sd4+!? Sxd4 70.Kf6!** Quando il re e il cavallo sono in questa formazione il cavallo necessita di 3 mosse per dare scacco ed inoltre non riesce ad accedere con 2 mosse verso le case d angolo poichè il re bianco controlla le case di accesso (il cavallo è dominato) **Sc2 71.h5 Se3 72.Kg5** ancora la formazione tipica

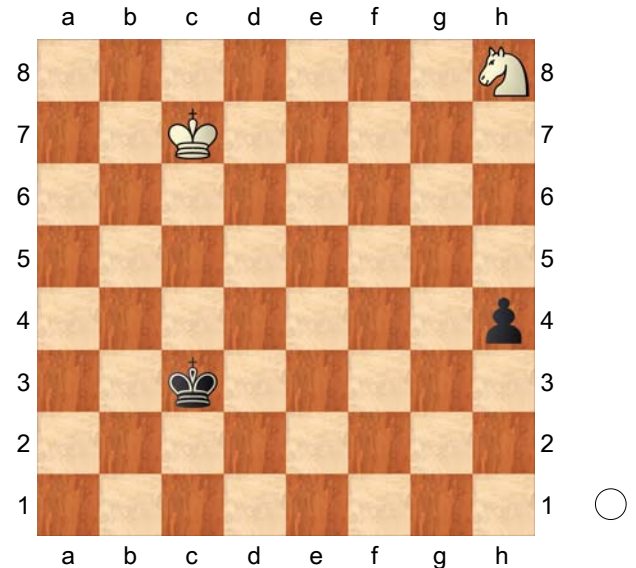
[72.h6?? Sg4+ 73.Kg5 Sxh6 74.Kxh6]

72...Sc4 73.h6 Se5 74.h7 Sf7+ 75.Kf6 Sh8 76.Kg7 Kc6 77.Kxh8 Kd7 78.Kg7 il re bianco non arriva in tempo per imprigionare il re avversario

nell'angolo e il bianco vince **1-0**

5 - Cavallo vs pedone

[Doe,John]



Il cavallo è impotente contro il pedone di torre in 7 traversa.

Nel caso in cui il re della parte che possiede il cavallo non è troppo lontano dal pedone allora il cavallo può giocare in modo da impedire al re della parte che possiede il pedone di avvicinarsi al pedone. Così facendo il re della parte che possiede il cavallo può guadagnare quei tempi preziosi per raggiungere il pedone e catturarlo oppure sostenere il proprio cavallo nel blocco del pedone **1.Sf7**

[1.Sg6? h3 2.Sf4 h2 3.Se2+ Kd2 4.Sg3 Ke1+-]

1...h3 2.Sg5

[2.Sd6 Kd3 3.Sf5 Ke2 4.Sg3+ Kf2+-]

2...h2 3.Se4+ Kc2

[3...Kd3 4.Sg3 il nero non può attraversare la colonna E senza perdere il pedone e il re bianco rientra in tempo per sostenere il

cavallo]

[3...Kd4 4.Sf2 il cavallo impedisce l'avvicinamento del re al pedone Kc3 5.Kd6 Kd2 6.Ke5 Ke2 7.Sh1 Kf3 8.Kd4 Kg2 9.Ke3 Kxh1 10.Kf2=]

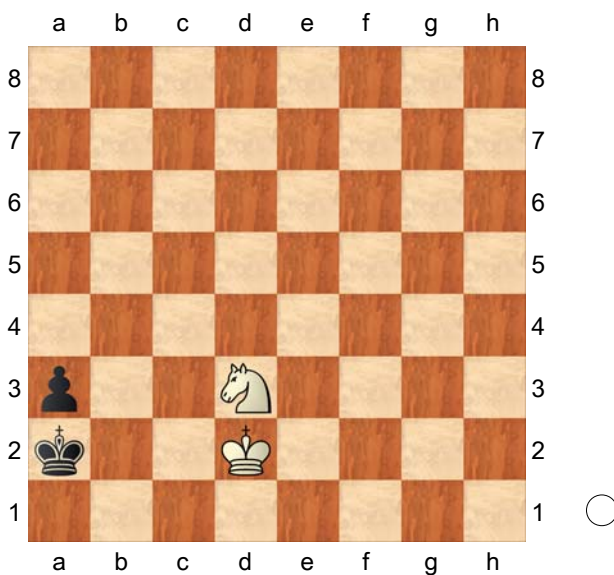
4.Sg3

[4.Sf2? Kd2 5.Kd6 Ke2 6.Sh1 Kf3 7.Kd5 Kg2 8.Ke4 Kxh1 9.Ke3 al bianco manca un tempo per imprigionare l'avversario nell'angolo]

4...Kd1 5.Kd6 Ke1 6.Ke5 Kf2 7.Kf4= Kg2 8.Kg4=

6 - Cavallo vs pedone

[Doe,John]

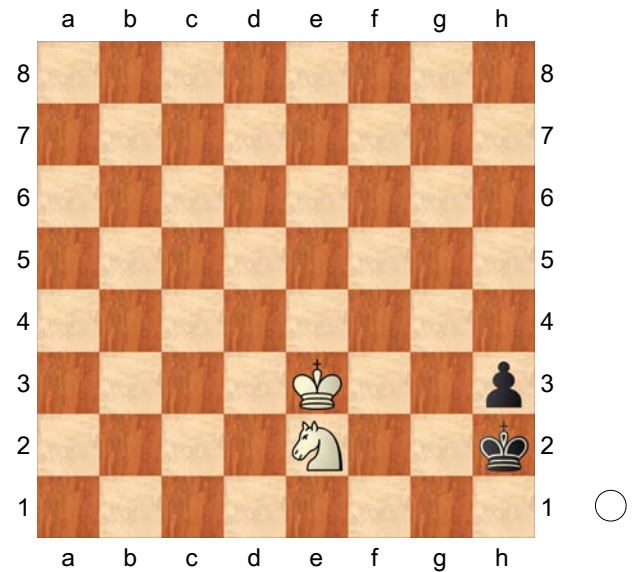


Nei finali di Cavallo contro pedone esistono anche posizioni vinte da chi possiede il cavallo. Le posizioni vinte si verificano quando il re nero rimane chiuso nell'angolo ostruito dal proprio pedone 1.Kc2 Ka1 2.Sc1 a2 3.Sb3#

7 - Cavallo vs pedone

[Doe,John]

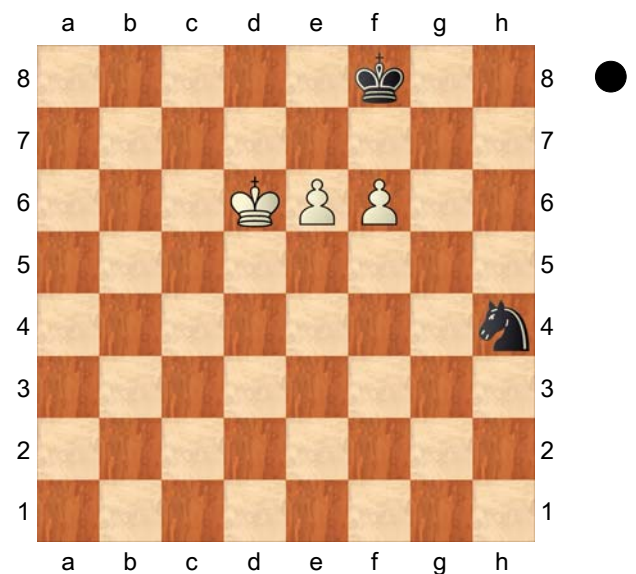
1.Kf3 Rispetto alla posizione precedente il cavallo è posizionato



peggio poichè non puoi forzare il re avversario a spingere il pedone per poi dargli matto. Il cavallo dovrà manovrare per arrivare in F1 **Kh1 2.Kf2 Kh2 3.Sc3 Kh1 4.Se4 Kh2 5.Sd2 Kh1 6.Sf1 h2 7.Sg3#**

8 - Cavallo vs 2 pedoni

[Doe,John]



Contro 2 pedoni uniti in 6ª traversa il giocatore con il cavallo può pattare solo se il proprio re si trova davanti ai pedoni.

Nella posizione di esempio se la mossa toccasse al bianco allora vincerebbe facilmente con RD7 seguito dalle spinte del pedone E. Con il tratto al nero la partita finisce in parità

In questo tipo di finali il nero può sacrificare il cavallo su un pedone per rientrare in un finale pari di re+pedone contro re oppure può cercare di bloccare i pedoni. Per bloccare i pedoni il nero deve forzare l'avversario a spingere uno dei pedoni minacciandolo con il cavallo **1...Sg6**

[1...Sf5+? 2.Kd7 con promozione]

[1...Ke8? 2.f7+ Kf8 3.e7+ Kxf7

4.Kd7 con promozione]

[1...Sf3 2.f7 Sd4 3.e7+ Kxf7 4.Kd7 con promozione]

2.Kd7

[2.f7? Se7=]

[2.e7+? Sxe7 3.fxe7+ Ke8 4.Ke6]

2...Se5+ 3.Kd8

[3.Kc7 Sg4 4.f7 Ke7 I pedoni sono bloccati e verranno catturati]

3...Sc6+ 4.Kc7 Sd4 5.Kd7

[5.e7+ Ke8 6.Kd6 Sf5+ 7.Ke6

Sxe7 8.fxe7 stallo]

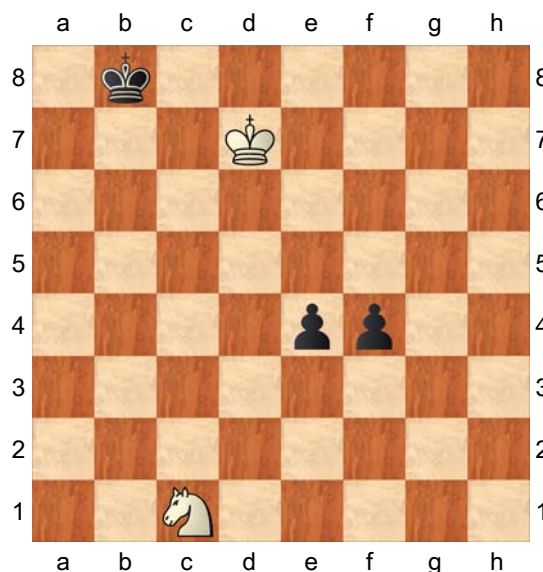
5...Sxe6 6.Kxe6 Ke8 In questo tipo di finale se i pedoni non hanno ancora raggiunto la 6 traversa e il re di chi possiede il cavallo è davanti ai pedoni allora la parte che possiede il cavallo pareggia facilmente

9 - Cavallo vs 2 pedoni

[Doe,John]

(Diagram)

Se i pedoni non sono molto avanzati allora il compito è più semplice per il cavallo. Generalmente il cavallo riesce a bloccare i pedoni in 5 dopodiché il



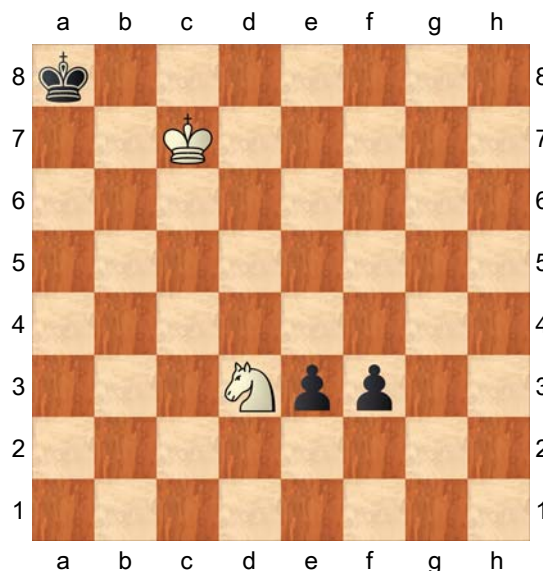
risultato dipenderà dalla posizione dei re **1.Sb3 f3**

[1...e3= 2.Sd4]

2.Sd2 f2 3.Sf1

9a - Cavallo vs 2 pedoni

[Doe,John]

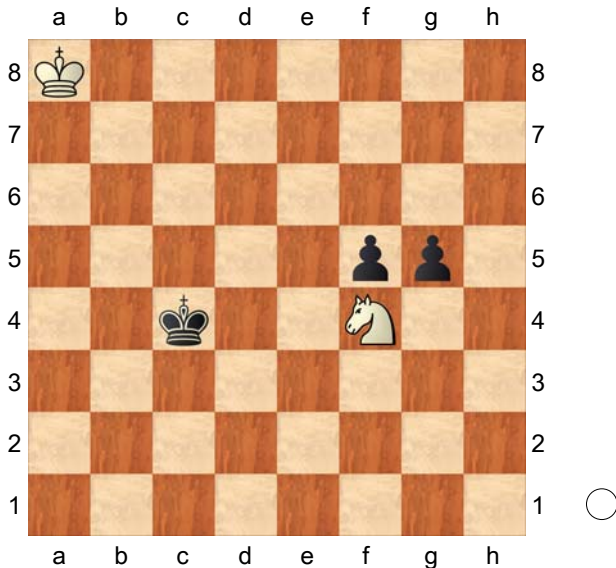


Se i 2 pedoni uniti hanno già raggiunto la 6 traversa come nel presente esempio allora il cavallo non può impedire la promozione di uno dei pedoni neanche se è posizionato nel migliore dei modi **1...e2 2.Kd6 f2**

[2...e1D 3.Sxe1 f2]
3.Sxf2 e1D

9b - Cavallo vs 2 pedoni

[Doe,John]



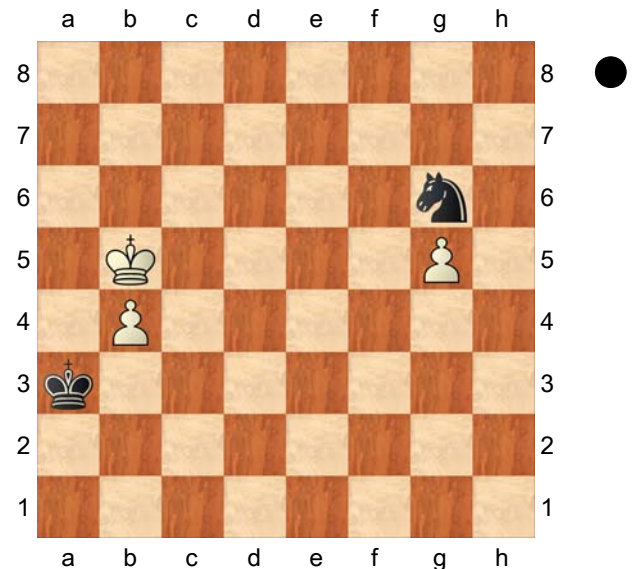
Le posizioni in cui il re bianco non può aiutare il cavallo nel blocco dei pedoni in genere sono vinte. La posizione dell'esempio rappresenta un'eccezione in cui il cavallo riesce da solo a catturare i pedoni grazie alla sfortunata posizione del re nero **1.Se6 g4 2.Sg7 f4**

[2...g3 3.Sxf5 g2 4.Se3+]
3.Sh5 f3 4.Sf6 g3

[4...f2 5.Sxg4 f1D 6.Se3+]
5.Se4 g2 6.Sd2+ Kd3 7.Sxf3=

L'esempio ha mostrato le possibilità tattiche del cavallo, il cavallo ha sfruttato la posizione del re avversario per forzare i pedoni ad avanzare per poi dare un doppio e catturare uno dei pedoni. Il bianco avrebbe pareggiato anche se il re nero si fosse trovato in D2 nella posizione iniziale

□ **10 - Cavallo vs 2 pedoni** 2433
 ■ **Gongora, Maikel** 2422
 Capablanca mem Premier I 39th (1)
 [Mueller, Karsten]



Contro 2 pedoni isolati il cavallo ha maggiori difficoltà soprattutto se sono lontani. In queste situazioni il cavallo ha bisogno dell'aiuto del proprio re per fermare i pedoni **86...Se5?**

[86...Sf8!! 87.Ka5 (87.Kc4

Per avanzare il pedone B il bianco dovrà prendere il doppio e perdere il pedone G dopodiché si pareggia **Ka4 88.b5 Ka5= 89.Kc5 Se6+) 87...Kb3**

Il re bianco non ostruisce più il tragitto e il re nero si CAMBIA DI RUOLO con il cavallo (il cavallo ferma il pedone B e il re ferma il pedone G). Il CAMBIO DI RUOLO è una manovra tipica dei finali di cavallo **88.b5 Kc4 89.b6 Kd5 90.b7 Sd7=]**

87.Kc5 Ka4

[87...Sd3+ 88.Kd6 Kxb4 (88...Sxb4 Quando cavallo e re sono in questa formazione al cavallo ci vogliono 3 mosse per arrivare a dare uno scacco **89.g6 Sd3 90.g7) 89.g6+- Sf2 90.g7 Se4+ 91.Ke7]**

88.b5 Ka5 89.b6 Ka6

[89...Sd7+ 90.Kd6 Sxb6 91.g6 Sc4+ 92.Ke6+- Il cavallo nelle prossime 3 mosse non può dare scacco e non può catturare il pedone (nota figura geometrica)]

90.Kd6 Il re sacrifica un pedone (impone una scelta al cavallo) e aiuterà l'altro pedone ad arrivare a promozione **Sc4+**

[90...Sf7+ 91.Kc7 Sxg5 92.b7 Se6+ 93.Kc8+-]

91.Kc6 Sxb6 92.g6 Sc4

[92...Sc8 93.Kd7 bisogna ostruire il passaggio al cavallo ed impedirgli di bloccare il pedone Sb6+ 94.Ke6+- In questa formazione tipica il re controlla l'avanzata del cavallo alle case D5 D7. Con il salto del cavallo nelle case C4 C8 si rientra nell'altra formazione tipica in cui servono 3 mosse per dare uno scacco Sa4 95.g7 Sc5+ 96.Ke7 (nota figura geometrica)]

93.g7 Se5+ 94.Kc7! per le prossime 3 mosse il cavallo non darà noia (nota figura geometrica)

[94.Kd5? Sg4 95.g8D (95.Ke6 Sh6) 95...Sf6+= tipico schema difensivo in questi finali (il cavallo lascia promuovere ma prepara un doppio per catturare la regina)]

1-0

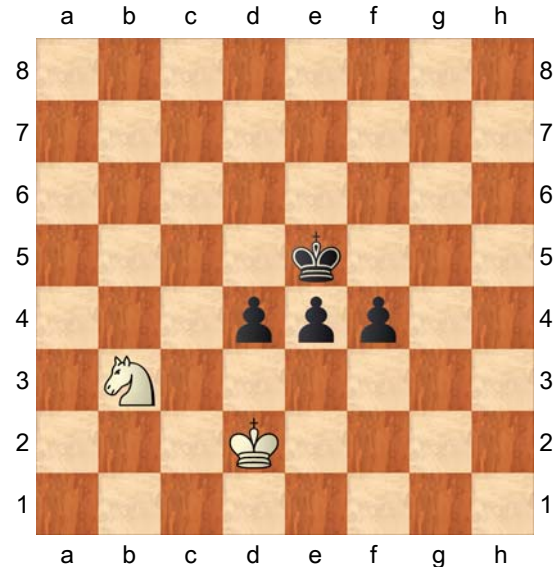
11 - Cavallo vs 3 pedoni

[Doe,John]

(Diagram)

Nei finali di 3 pedoni contro cavallo il giocatore con il cavallo può pareggiare se i pedoni non hanno ancora raggiunto la 5 traversa

Ovviamente per poter pareggiare il



giocatore in svantaggio ha bisogno che il re e il cavallo collaborano per fermare i pedoni. **1.Ke2** il bianco può fare solo mosse di attesa **Kd5** il nero lascia la mossa al bianco che aveva disposto i pezzi in modo ottimale

[1...e3?? permette il blocco dei pedoni con cui il bianco ottiene la patta 2.Sc5 Kd5 3.Sd3 Ke4 4.Sc5+ il nero non può progredire (4.Se1?? f3+ 5.Sxf3 d3+)]

[1...f3+ la difesa migliore per il bianco è mettere il re davanti al pedone più avanzato 2.Kf2

l'unica cosa che può fare il nero è muovere il re restando a difesa del pedone D Kd5 3.Sd2 con l'idea di sacrificare per entrare in un finale di pedoni pari e3+ 4.Kxf3 exd2 5.Ke2 Kc4 6.Kxd2]

[1...d3+ 2.Kd2 Kd5 il nero vuole proteggere il pedone D per poter spingere il pedone E 3.Sa5 CA5 impedisce al re nero di proteggere il pedone D quindi il nero non può progredire]

2.Sa5 Kc5 il nero può tenere i pedoni in linea per decidere nel momento che gli conviene di spingerli **3.Sb3+ Kc4 4.Sd2+ Kd5 5.Sb3** siamo tornati alla

posizione della 1 mossa ma con il tratto al nero

[5.Sb1 d3+ 6.Kd2]

[5.Ke1 d3 la spinta del pedone E è inevitabile]

[5.Sf1 d3+ 6.Kf2 Kd4]

5...e3 6.Kd3 permette di avanzare il pedone F e quindi perde

[6.Sa5 Ke4 rispetto alla posizione di blocco vista in una sottovariante precedente il cavallo è posizionato male e non può cacciare il re da E5 ed impedire l'avanzata di uno dei pedoni]

6...f3 7.Sxd4 (nota 1) Si vede che se la posizione fosse spostata di 1 traversa verso l'alto il bianco riuscirebbe a pareggiare in questa variante. La regola secondo cui la parte con il cavallo riesce a pareggiare solo se i pedoni non hanno raggiunto la 5 traversa deriva proprio dall'osservazione indicata nella nota 1 **f2 8.Ke2 Kxd4**

11a - Cavallo vs 3 pedoni [Doe,John]

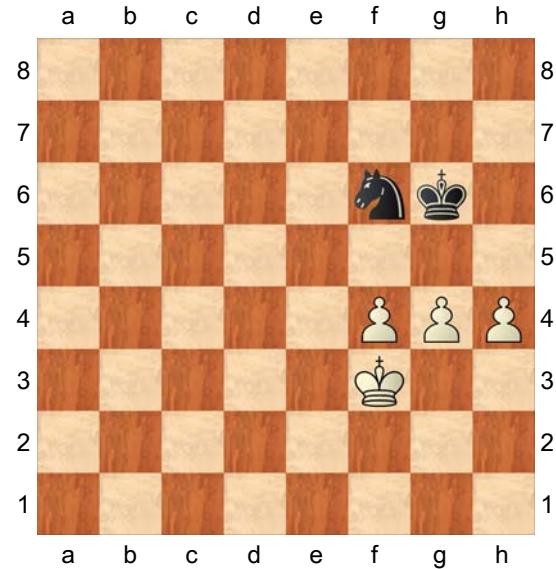
(Diagram)

Nei finali di Cavallo contro 3 pedoni uniti se il re della parte debole non può aiutare il proprio cavallo allora la parte con i pedoni vince facilmente.

Se il re può aiutare il proprio cavallo allora la partita può finire patta solo quando i pedoni non hanno ancora raggiunto la 5 traversa. **1.f5+**

Il cavallo nero è posizionato male e il bianco riesce a portare subito i pedoni in 5 traversa e vince

[1.g5? permettere il blocco dei pedoni è un errore Sd5 2.Ke4 Se7



3.Ke5 Kh5 4.f5 Kxh4 5.Kf6 Sd5+ 6.Kg6 Se7+ il re non può difendere il pedone G e si pareggia facilmente]
1...Kg7 2.g5 Sd5 3.h5 Sc3
[3...Kf7 4.h6 Sc3 5.h7 Kg7 6.g6 il bianco vince]
4.Kf4 Se2+ 5.Ke5 Sg3 6.f6+ Kg8 7.h6 Sh5 8.g6 Sg3 9.h7+ Kh8 10.f7 Kg7 11.f8D+ Kxf8

11b - Cavallo vs 3 pedoni [Doe,John]

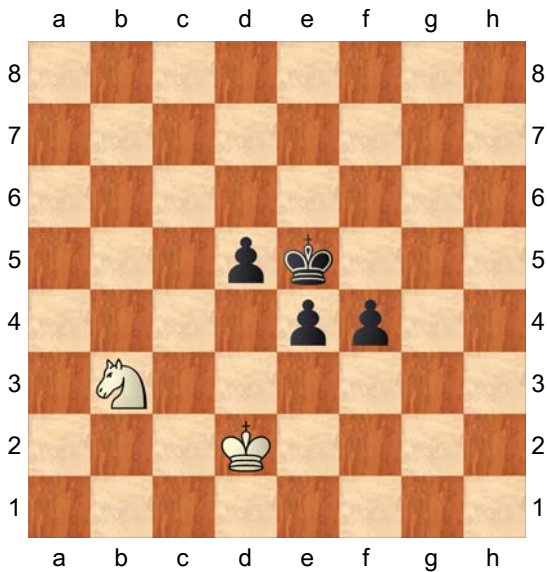
(Diagram)

Bisogna impedire immediatamente la spinta del pedone in D4 per non rientrare nelle posizioni viste nell'esempio precedente **1.Kc3 f3**

[1...e3 2.Kd3 Kf5 3.Sd4+ Kg4 4.Ke2 Il blocco dei pedoni è permanente e non può essere levato Kg3 5.Sf5+ Kg4 6.Sxe3+ fxe3 7.Kxe3]

2.Sd2 Se il bianco muovesse il re ne seguirebbe la spinta del pedone D rientrando nelle posizioni viste nell'esempio precedente **Kf4**

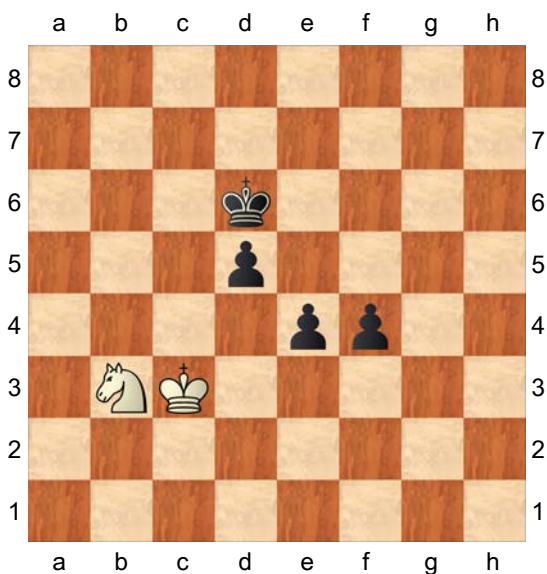
[2...d4+ 3.Kc4 Kf4 4.Kxd4 e3



i 2 pedoni in 6 traversa sono inarrestabili per il cavallo]
3.Sf1 e3 4.Kd3 d4 5.Kxd4
 [5.Sh2 Kg3 6.Sf1+ Kg2]
5...e2

11c - Cavallo vs 3 pedoni

[Doe,John]

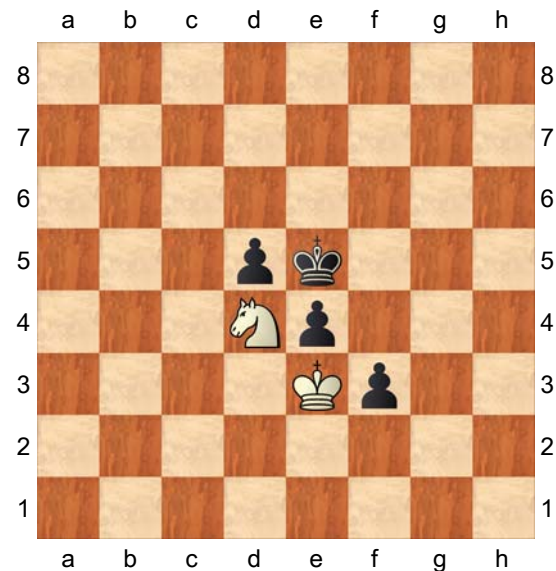


questa pèosizione è simile alla precedente ma il questo caso il bianco riesce a bloccare i pedoni e pareggia
1.Kd4 Ke6
 [1...Kc6 2.Sd2 e3 3.Sf3 Kd6

Si pareggiava anche mantenendo il blocco ma la soluzione piu veloce è cambiare tutti i pedoni 4.Sh4 Ke6 5.Sg2 Kf5 6.Sxe3+ il solito sacrificio per rientrare in un finale di pedoni pari fxe3 7.Kxe3]
2.Sc5+ Kf5 i pedoni neri non sono molto avanzati perciò il re bianco puo catturare i pedoni **3.Kxd5 e3 4.Kd4** il re rientra in tempo ed impedisce la spinta del pedone F **e2**
 [4...Kg4 5.Kd3 Kf3 6.Se6 e2 7.Sd4+ Kf2 8.Sxe2 f3 9.Sd4]
5.Sd3 Kg4 6.Ke4 Kg3 7.Se1 Kf2 8.Sd3+ Kg3 9.Se1

11d - Cavallo vs 3 pedoni

[Doe,John]



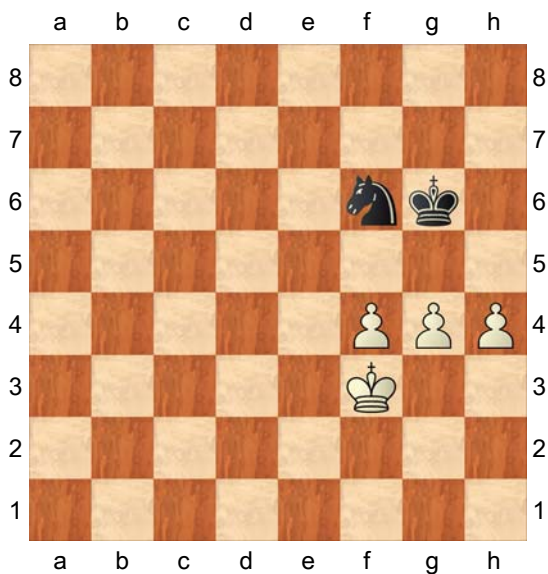
Se la mossa toccasse al nero vincerebbe velocemente spingendo il pedone **1.Sb3 Kf5**
 [1...d4+ 2.Sxd4 f2 3.Kxf2 Kxd4 4.Ke2=]
 [1...Kd6 2.Sd4 Kc5 3.Sf5 Kc4 4.Sg3 La manovra di aggiramento dal lato di donna non funziona poichè il pedone D è molto arretrato e quindi il bianco puo catturare i pedoni e

tornare a controllare il pedone D nel momento in cui viene spinto]

2.Sd2 Kg4 3.Sf1 Kh3 4.Kd4 Kg2 5.Se3+ Kf2 6.Sxd5 La manovra di aggiramento del nero non funziona poichè il bianco cattura tutti i pedoni

12 - Cavallo vs 3 pedoni

[Doe,John]



Se il re può aiutare il proprio cavallo allora la partita può finire patta solo se i pedoni non hanno ancora raggiunto la 5 traversa. **1...Sd5 2.h5+**

[2.f5+ Kf6 3.Ke4 Sc3+ la solita idea di tenere lontano il re bianco dalla difesa del pedone F 4.Ke3 Ke5 5.h5 Se4 6.h6 Sg5 il nero ha bloccato i pedoni e il bianco non progredisce]

2...Kh6 il re deve bloccare il pedone più avanzato

[2...Kf6? Permette la spinta H6 3.h6 Kg6 4.g5 Se7 5.Kg4 Sf5

questo tipo di blocco non funziona se i pedoni sono troppo avanzati 6.h7 Con tutti i pezzi spostati di una traversa il nero avrebbe potuto ritirare il cavallo e controllare la promozione del pedone H.]

3.Ke4

[3.Kg3 Se3 4.Kh4 (4.Kh3 Sd5 5.f5 Kg5 il blocco funziona e i pedoni vengono catturati) 4...Sg2+

La solita manovra del re bianco che cerca di proteggere il pedone avanzato per spingere gli altri pedoni]

3...Sc3+

[3...Sf6+ 4.Kf5 Sd5 5.Ke5 Se3=]

4.Ke5 Sd1 5.Kf6

[5.g5+ Kxh5 6.f5 Kxg5 7.f6 Kg6 8.Ke6 Se3 9.f7 Kg7 10.Ke7 Sf5+]

5...Se3 6.g5+ Kxh5 7.g6 Sg4+

8.Kg7

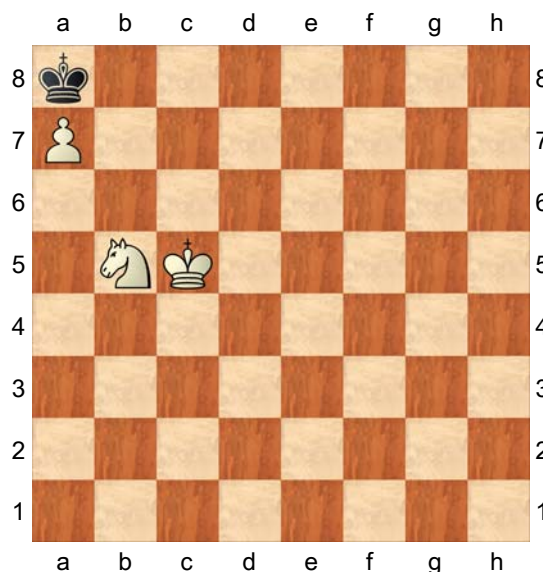
[8.Kf7 Sh6+ 9.Kg7 Sg4 10.f5 Kg5 Il nero cattura il pedone F e controlla la promozione del pedone G con il cavallo]

8...Sh6 9.Kh7 Sf5 10.g7 Sxg7

11.Kxg7 Kg4

13 - Cavallo+P vs re - eccezz

[Doe,John]

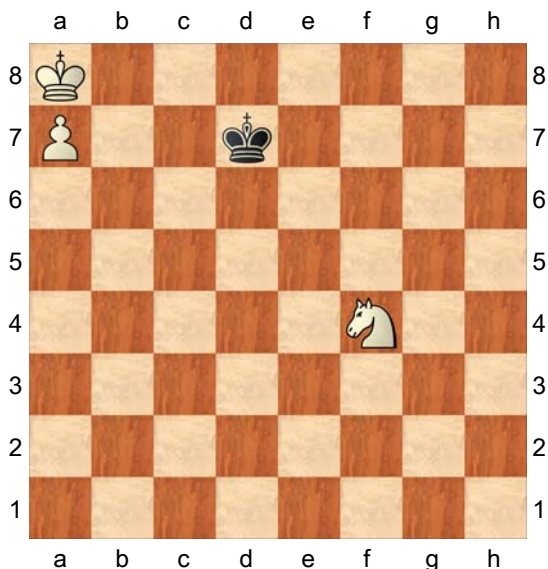


Cavallo + Pedone contro Re vincono facilmente tranne poche eccezioni. Il caso di esempio è un'eccezione in quanto il cavallo non può abbandonare

la difesa del pedone e il re bianco non può avvicinarsi altrimenti mette in scacco il nero

14 - Cavallo+P vs re - eccezz

[Doe,John]



In queste situazioni il re bianco deve posizionarsi sulla casa dello stesso colore del cavallo **1...Kc7**

[1...Kc8 2.Se6 Kd7 3.Kb8]

2.Sd5+ Kc8 3.Se7+ Kc7 Il cavallo non può perdere tempi e non può cacciare il re avversario da C7 C8. Il re bianco rimane imprigionato nell'angolo e il finale è pari.

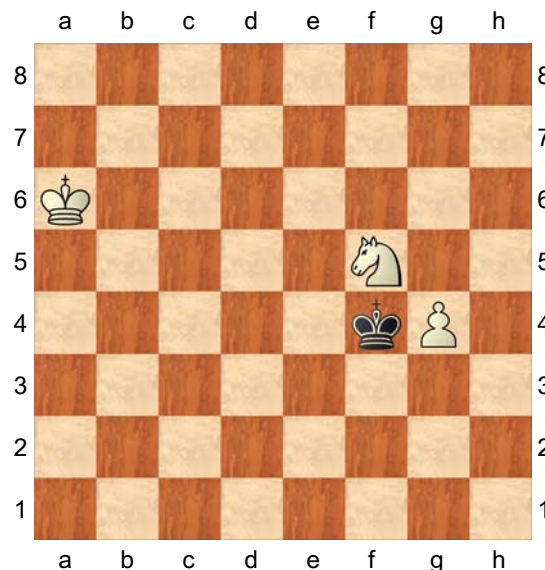
□ **15 - Cavallo+P vs re,Harald 2359**
 ■ **Zeleny,Tomas 2262**

Litomysl op (4) 28.12.2003

[Mueller,Karsten]

(Diagram)

Nei finali di Cavallo+ pedone con il proprio re lontano il cavallo deve difendere il pedone da dietro. Il re



avversario non potrà catturare il cavallo senza uscire dal quadrato del pedone. La REGOLA dice che se il cavallo difende il pedone da dietro vince sempre questo tipo di finale altrimenti se protegge il pedone davanti allora il risultato dipende dalla possibilità del re bianco di arrivare intempo a difendere il cavallo o il pedone **71.Se3!**

[71.Sh6? Kg5= 72.Kb5 Kxh6

Se il re fosse arrivato in tempo ad occupare le case F5 F6 avrebbe vinto]

71...Kxe3 72.g5 Kf4 73.g6 Kf5

74.g7 Kf6 75.g8D

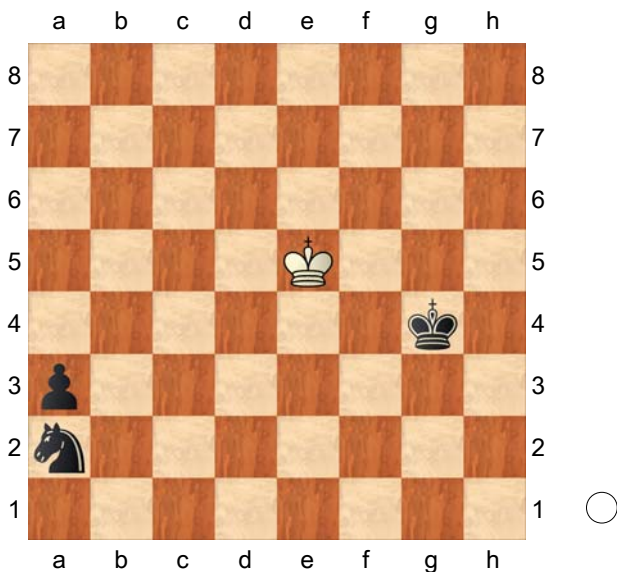
1-0

15a- Cavallo+P vs re eccezzio

[Mueller,Karsten]

(Diagram)

Questa posizione è l'unica eccezione alla regola secondo cui quando il cavallo difende il pedone da dietro si vince sempre. L'eccezione è dovuta alle posizioni di stallo che si vengono a creare con il re bianco nell'angolo e il

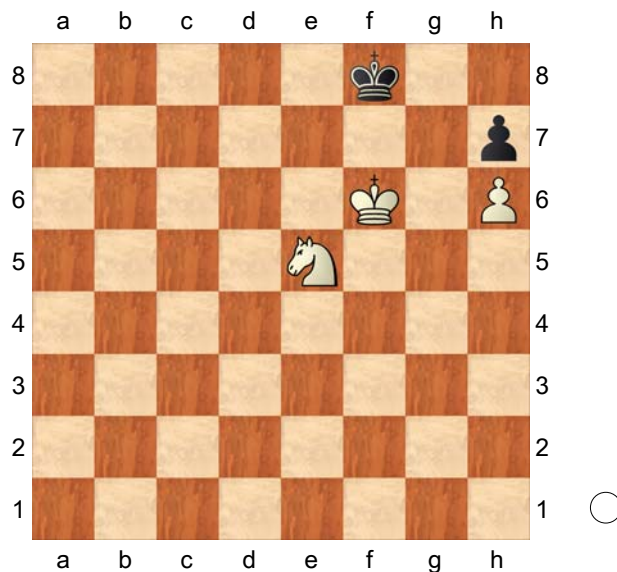


pedone in H7. Se il nero raggiungesse le case B5 o C4 vincerebbe ma non potendo raggiungere tali case sarà costretto a spingere il pedone e rientrare nelle posizioni di stallo che si vedranno nell'esempio **1.Kd4 Sb4 2.Kc3 Kf3 3.Kb3 a2 4.Kb2 Ke2 5.Ka1 Kd3 6.Kb2 Kd2 7.Ka1** L'unica eccezione alla regola è causata dallo stallo. Il nero non può avvicinarsi al pedone senza mettere in stallo il bianco. La posizione del bianco è una FORTEZZA inespugnabile

16 - Cavallo+P vs re+P [Doe,John]

(Diagram)

CAVALLO+PEDONE CONTRO PEDONE GENERALMENTE VINCE tranne poche eccezioni-
La posizione di esempio rappresenta un'eccezione in cui il cavallo + pedone non riesce a vincere contro il re + pedone.
Nell'esempio il re nero non può essere cacciato dall'angolo a causa dello stallo

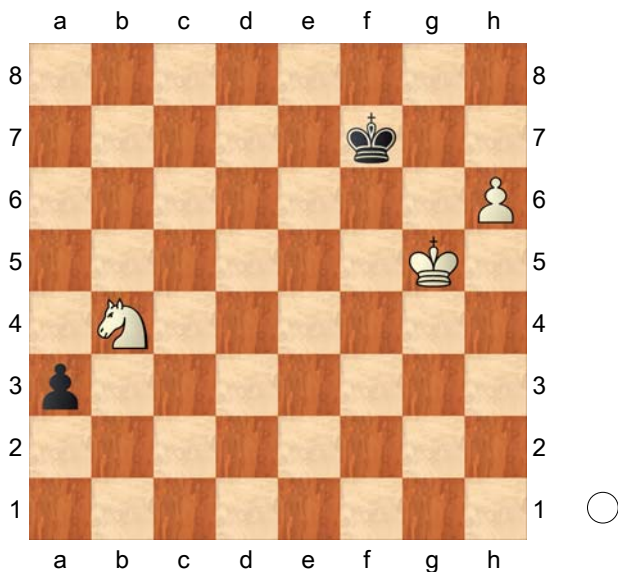


1.Sf7 Il re e il cavallo non possono avvicinarsi all'angolo a causa dello stallo. In quelle situazioni in cui una parte ha il controllo totale di un'area della scacchiera a cui l'avversario non può accedere si dice che ha costruito una Fortezza (la costruzione di una fortezza è un tema difensivo in molti tipi di finali) **Kg8 2.Ke7** stallo

17 - Cavallo+P vs re+P [Doe,John]

(Diagram)

Se il re bianco ed il cavallo si invertissero i ruoli (il re blocca il pedone nero e il cavallo difende il pedone H) la vittoria sarebbe semplice. Nella posizione di esempio (studio di Grigoriev) il re bianco non può abbandonare la difesa del pedone H ed il pedone H per arrivare a promozione ha bisogno dell'aiuto del cavallo poiché il re nero si chiude nell'angolo in cerca dello stallo.
L'unica possibilità per il bianco è spingere nell'angolo il re avversario per



poi dargli matto con il cavallo.

La posizione ideale per il bianco quella in cui con il cavallo in B4 (il cavallo è vicino alla casa F7 dove può dare il matto) può spingere il pedone dando scacco (con guadagno di tempo) **1.Sa2 Kf8 2.Kf6**

[2.Kg6 Kg8 3.Sb4 Kh8 Il cavallo è in Ba ma il bianco non può spingere il pedone con guadagno di tempo e non riesce a dare il matto in 2 mosse 4.Sc6 a2 5.Se5 a1D 6.Sf7+ Kg8 7.h7+ Kf8 8.h8D+ Dxh8 9.Sxh8=]

2...Kg8 3.Kg6 Kh8 4.Sb4 Kg8

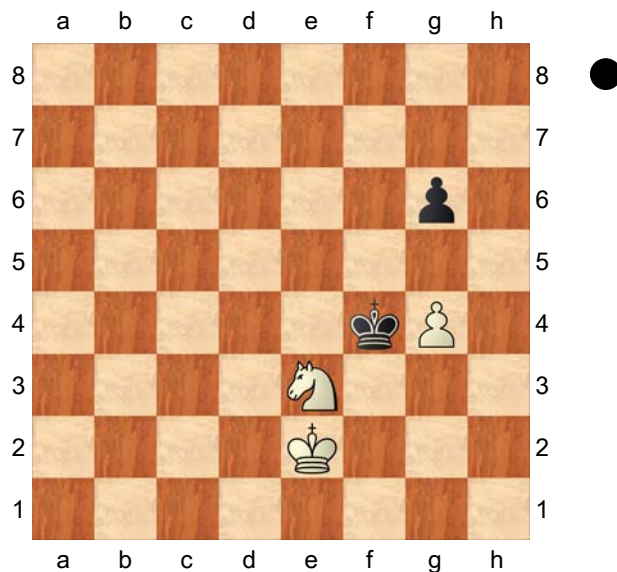
questa è la situazione ideale (spingere il pedone in H7 dando scacco quando il cavallo è già in B4 **5.h7+ Kh8 6.Sc6 a2 7.Se5 a1D 8.Sf7#**

18 - Cavallo+P vs re+P

[Doe,John]

(Diagram)

Esistono posizioni in cui il difensore attacca sia il cavallo che il pedone e l'attaccante non riesce a portare il proprio re a difesa del pedone e quindi



a liberare il cavallo alla difesa del pedone

Nell'esempio il bianco cercherà di attaccare il pedone nero con il re ma tale idea si rivela insufficiente **1...Kg3**

[1...g5? 2.Kd3 Kf3 3.Kd4 Kf4 4.Kd5 Kxe3 5.Ke5]

[1...Ke4? 2.Sg2 Il bianco libera il cavallo e vince facilmente]

2.Kd1 il nero deve mantenere l'opposizione sulla colonna F altrimenti perde velocemente **Kf3**

[2...Kf2 3.Kd2 Kf3 Se il bianco prende l'opposizione sulla colonna F riesce ad infiltrarsi e cattura il pedone G 4.Kd3 Kf4 5.Kd4 Kf3 6.Ke5 Kxe3 7.Kf6 Kf4 8.g5]

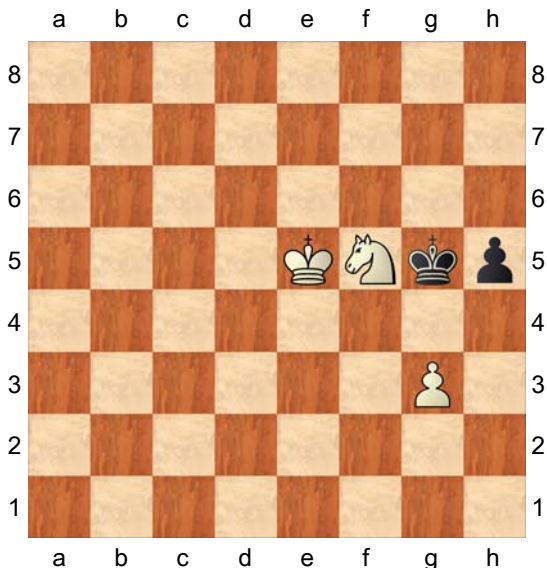
3.Kd2 Kf2 4.Kd3 Kf3 5.Kd4 Kf4 6.Kd5 Kxe3 7.Ke5 Kf3 8.Kf6

I finali di Cavallo+pedone contro pedone di solito sono vinti e la patta rappresenta un'eccezione comunque la risorsa difensiva del nero può essere riutilizzata in altri finali (Il nero ha costantemente tenuto sotto attacco il pedone e il cavallo avversari ed ha impedito al re bianco di arrivare a proteggere il pedone) e può salvare posizioni apparentemente senza speranza

[8.g5? Kg4 9.Kf6 Kh5 il bianco è in zugzwang]

18bis - Cavallo+P vs re+P

[Doe,John]



Questo è un altro esempio di patta (un'altra eccezione a questi tipi di finali) in cui il bianco non riesce a portare il proprio re a difesa del pedone e quindi a liberare il cavallo dalla difesa del pedone

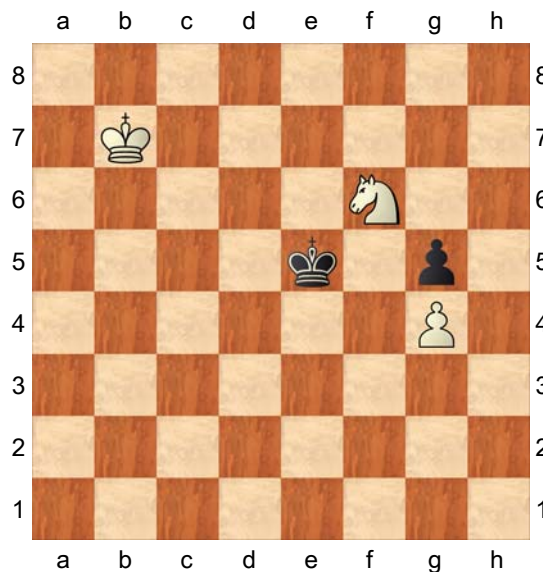
Se il tratto fosse al nero il bianco vincerebbe senza problemi poiché con l'opposizione riuscirebbe ad infiltrarsi ed arrivare a contatto con il proprio pedone **1.Ke6**

[1.Se3 h4=]

1...Kg6 2.Ke5 Kg5 3.Ke4 Kg4

□ **19 - Cavallo+P vs re+P ,Salvador Gabriel**
 ■ **Mannion,Stephen R 2352**
 Gibraltar Masters (1) 27.01.2004
 [Mueller,Karsten]

Quando i 2 pedoni si bloccano reciprocamente e il cavallo può difendere il proprio pedone stando



davanti si vince sempre (l'eccezione a questa regola si ha solo con i pedoni di torre). Il re nero dovrà perdere molti tempi per attaccare il cavallo difensore e poi ritornare ad attaccare il pedone. Il bianco potrà riportare il cavallo in difesa la momento opportuno e avvicinare comodamente il re ai pedoni. Tranne il caso dei pedoni di torre la difesa dei pedoni bloccati restando davanti è vincente per il cavallo **81.Sh5**

[81.Sg8 Kf4 82.Sh6 Al nero servono 3 mosse per attaccare il cavallo]

81...Ke4 82.Kc6 Kf3 83.Sf6 Kf4 84.Kd5

[84.Kc5 Ke5 85.Sh5 Ke4 86.Kd6 Kf3 87.Sf6 Kf4 88.Ke6 Kg3 89.Kf5 Kh4 90.Se4]

1-0

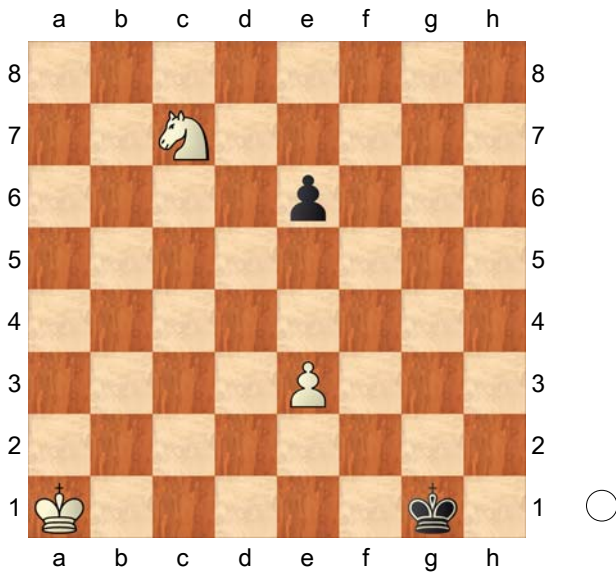
20 - Cavallo+P vs re+P

[Doe,John]

(Diagram)

1.e4 Kf2

[1...e5? con i pedoni bloccati il cavallo difende il proprio pedone]



senza problemi 2.Sd5 Kf2 3.Kb2
Kf3 4.Sf6]

2.Sd5 controlla la casa E3 e impedisce al re nero di arrivare velocemente sul lato di donna

[2.Sb5 Ke3 3.Sc3 Kd3

Il nero guadagna l'opposizione e pareggia come nel diagramma 18

4.Kb2 Kd2 5.Kb3 Kd3 6.Kb4 Kd4]

2...Kf3

[2...Ke2 3.Sf6 Kd3 4.e5 Kd4 5.Sd7 il cavallo difende il pedone senza problemi]

3.Sc3 Ke3 4.Ka2 Come visto nel diagramma 18 il bianco per vincere deve conquistare l'opposizione **Kd4**

5.Kb2 Kd3

[5...Kc4 6.Kc2 Kd4 7.Kd2 e5 8.Kc2 Ke3 9.Kb3 Kd3 10.Kb4 Kd4 11.Kb5 Kxc3 12.Kc5+-]

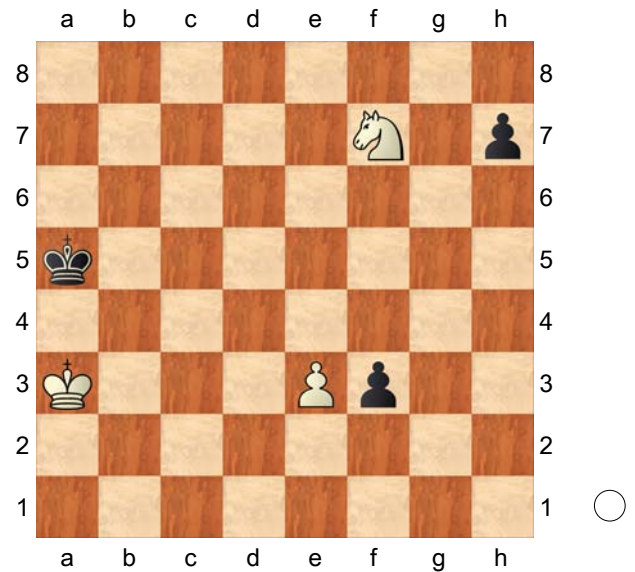
6.Kb3 Kd4 7.Kb4 Kd3 8.Kc5 Kxc3

9.e5

21 - Cavallo+P vs re+2P

[Doe,John]

Con Cavallo + pedone contro pedone in genere si vince tranne alcuni casi eccezionali.



In questo esempio il bianco sfrutta la cattiva posizione del re nero e riesce a vincere. **1.Sd6** impedisce RB5

[1.Se5 Kb5 2.Sxf3 (2.Sg4 Kc4 3.Sf2 Kc3 4.Ka4 Kd2 5.e4 Ke3=) 2...Kc4 3.e4 h5 4.Kb2 h4 5.Kc2 h3 6.Kd2 h2 7.Sxh2 Kd4=]

1...f2 2.Sc4+ Kb5 3.Sd2 f1D

unica per cercare un po' di controggioco

[3...h5 4.Kb3 h4 5.Kc3 h3 6.Sf1]

[3...Kc5 il nero non arriva in tempo dal pedone F 4.Kb3 Kd5 5.Kc3 Ke5 6.Kd3 Kf5 7.Ke2+-]

4.Sxf1 Kc4 5.Kb2 Kd3 6.Kc1 Ke2

7.e4 Kxf1 8.Kd2 h5 il bianco spera di sfruttare la cattiva posizione del re nero per costruire una rete di matto

[8...Kf2 si rientra nel finale di Donna contro pedone di torre in cui il re bianco si ritrova dentro l'area utile per costruire una rete di matto (visto nel corso sui f. di pedoni) 9.e5 h5 10.e6 h4 11.e7 h3 12.e8D h2 13.De2+ Kg1 14.Ke3 h1D 15.Df2#]

9.Ke3 Kg2

[9...h4 10.Kf3]

[9...Kg1 10.Kf3 (10.Kf4? Kg2 11.Kg5 Kg3=) 10...Kh2 11.e5]

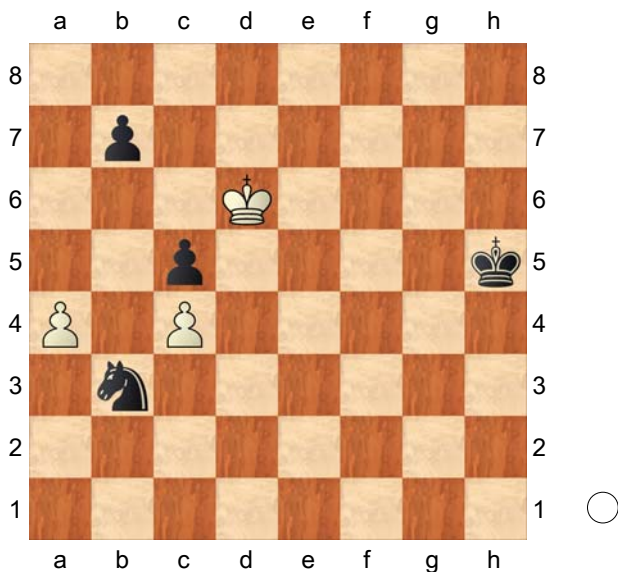
10.e5 h4 11.e6 h3 12.e7 h2 13.e8D

**h1D 14.Dg6+ Kh3 15.Dh5+ Kg2
16.Dg4+ Kh2 17.Kf2**

ha bisogno dell'aiuto del proprio re
1/2-1/2

21 b- Il pedone senza protezi, Ferry

Fenyés, Gabor 2141
 Budapest FS05 FM-A (10) 05.2004
[Mueller, Karsten]



Senza i pedoni A e B la posizione sarebbe vinta facilmente dal nero come visto nell'esempio precedente. La presenza del pedone B debole che non può essere protetto dal cavallo permette al bianco di farsi il pedone di torre passato e pareggiare **49.Kc7 Sa5** [49...Kg4 50.Kxb7 Kf5 51.Kc6 Ke5 52.a5 il pedone di torre diventerebbe troppo pericoloso (il cavallo ha sempre dei problemi con il pedone di torre) Sxa5+ 53.Kxc5=]

50.Kb6 Sxc4+ 51.Kxc5

[51.Kxb7?? Sa5+ 52.Kb6 c4--]

51...Sb2 In questo esempio si è visto che il cavallo non poteva difendere il pedone arretrato ed il bianco è riuscito a pareggiare. Esistono molte altre formazioni in cui il cavallo non riesce a difendere uno o più pedoni. In genere quando ci sono più debolezze il cavallo