

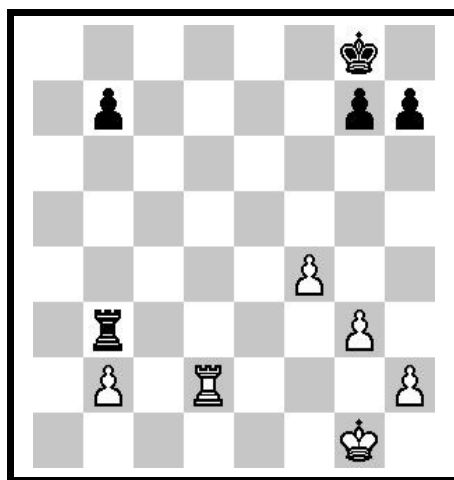
# IL FINALE - LA CENTRALIZZAZIONE DEI PEZZI

A cura di Mario Andreoni

Il finale è quella fase della partita in cui i vantaggi (di materiale o di posizione) raggiunti nel medio gioco devono essere sistematicamente realizzati. Bisogna essere quindi in possesso del *know how* che ne permette la riuscita. Analogamente alle aperture ed al mediogioco, i finali possiedono caratteristiche proprie, che devono essere riconosciute e trattate di conseguenza.

Tra queste caratteristiche una è la centralizzazione dei pezzi (come nel medio gioco), ma qui in particolare quella del Re è spesso un fattore decisivo per la vittoria. Infatti, come diceva Steinitz, "il Re è un pezzo forte", e meno ci sono forze in campo, più è forte. Egli va quindi sviluppato con cura e portato nel cuore della lotta: questa è la centralizzazione. Il motivo di questa migrazione è che dal centro il Re può spostarsi velocemente sulle ali per attaccare i pedoni nemici che vi si trovano. Un Re arroccato lasciato nel suo angolo è una risorsa sprecata. Vediamo ora qualche esempio, tratto dal Mio Sistema di Aaron Nimzović, testo che non dovrebbe mai mancare nella biblioteca di ogni appassionato

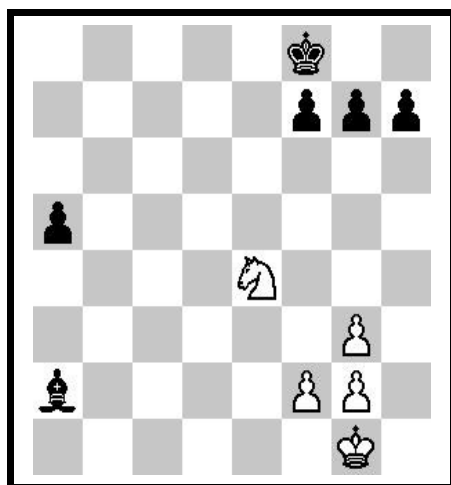
Primo semplicissimo esempio:



Il B muove.

Il piano semplice ed efficace del B è di portare il Re a protezione del pb2, svincolando la T dalla sua difesa e permettendone quindi l'attivazione. La manovra del B sarà quindi **Rg1 > f2 > e2 > d1 > c2**, con l'ulteriore vantaggio di attaccare la T nera (bloccatore).

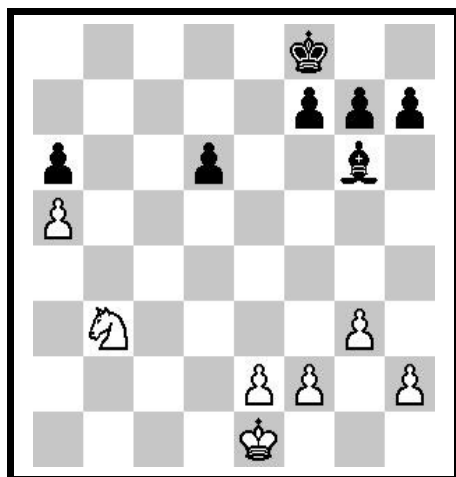
Altro esempio.



Il B. muove, il N vince

Il N deve cercare di sfruttare il pedone in più sull'ala di D. Il B gioca subito **33. Ce4-c3**, per permettere la centralizzazione del Re. 33. Rf1 sarebbe stata probabilmente controbattuta da 33. ... Ac4+ e poi 34. Re1 Ad5, forzando il cambio dei pezzi o il guadagno di un ulteriore pedone. Quindi, per evitare tutto questo, *il B è costretto a perdere un tempo nella corsa del suo Re verso il centro*. La partita è proseguita con **33. ... Ac4; 34. f4 Re7; 35. Rf2 Rd6; 36. Re3 Rc5**, impedendo al R bianco di centralizzarsi sulla colonna d per sorvegliare il pedone nero a. Se nella posizione di partenza il B avesse già avuto il proprio Re in d3 o d4, il compito del N sarebbe stato molto più arduo. Ora, invece, la partita "si gioca da sola": **37. g4 Rb4**: ecco il punto! La passeggiata del Re N sino a c5 è solo una fase del piano, che prevede l'attacco sull'ala di D per forzare la promozione del pedone a. Un principio che bisogna sempre tenere a mente nel finale è che le avanzate devono essere "organizzate", cioè devono riguardare più forze possibili. Nei finali è raro trovare il caso di un pedone libero "kamikaze" che si lancia alla rincorsa dell'ultima traversa non supportato dal suo esercito. Vediamo ora come è andata a finire la partita in esempio: **38. Rd4** (troppo tardi) ... **Ab3; 39. g5 a4; 40. Cb1 Ae6; 41. g3 Rb3; 42. Cc3 a3; 43. Rd3 g6; 44. Rd4 Rc2!; 45. abbandona**. Questo esempio, benché semplice, ci mostra che la centralizzazione del Re immette nel cuore della lotta una forza notevole ed è necessaria per limitare il campo d'azione del monarca avversario. Una specie di braccio di ferro, di lotta per un posto al sole. Ricordatevi: se non ci mettete il vostro Re, sarà l'avversario ad approfittarne.

La centralizzazione non è però prerogativa del solo Re. Anche gli altri pezzi vogliono il loro posto al sole. Vediamo la posizione seguente



Il B muove.

Qui il B ha due scelte: la prima di portare il Re in d4 via d2 e c3. La seconda, centralizzare il C in d4 subito e sostenerlo con e3. In d4 il C: 1) è pronto a proiettarsi sulle ali a minacciare i pedoni avversari; 2) controlla importanti case di transito verso il centro del Re avversario (ad esempio, rende più lungo il tragitto del Re verso d5 perché controlla la casa e6).