

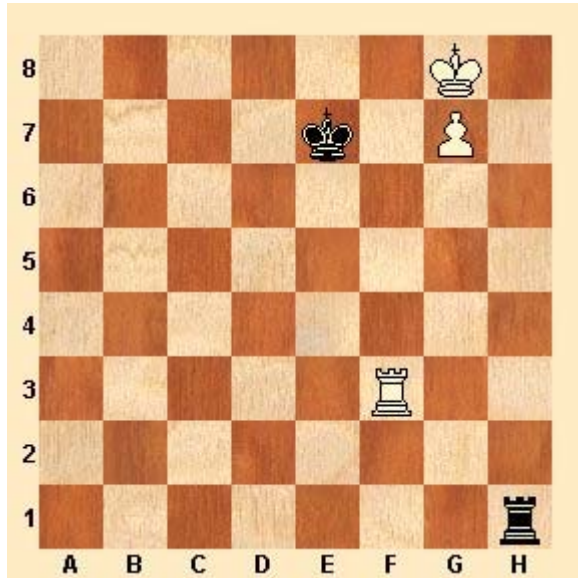
Breve guida al finale T+P vs T

Studiamo il finale fondamentale, che sottende l'intera teoria dei finali di Torre, la cui importanza è evidenziata dalla statistica: una partita su 5 (il 20% delle partite di torneo) si conclude con un finale di Torre!

Qui troverai i concetti base, da memorizzare, con le posizioni chiave che abbiamo *già visto a lezione*.

Ti suggerisco di stampare il testo e seguire le mosse alla scacchiera reale (volutamente non ho inserito la versione database, per evitare uno sguardo superficiale al monitor del pc. Ho digitalizzato solo gli approfondimenti, facoltativi).

1. Posizione di LUCENA



Rappresenta il metodo VINCENTE dell'attaccante che, d'altro canto, il difendente deve PREVENIRE con tutte le sue forze.

Caratteristiche: a) Re Bianco in ottava traversa, DAVANTI al suo pedone; b) Re Nero tagliato fuori di una colonna (se fosse più lontano, la vittoria sarebbe ancora più facile!); c) è vincente per tutti i pedoni, tranne che per i pedoni a / h ; d) non ha importanza chi muove per primo.

Vediamo come potrebbe proseguire il gioco, dando la mossa al Nero. 1...Th2; (la Torre deve controllare la colonna h, se no il Bianco gioca Th3 e Rh7, promuovendo) 2.Tf4! (mossa chiave: il Bianco "costruisce un ponte") Th1; 3.Te4+ Rd7 (senza speranza è 3...Rf6 per 4.Rf8 e promuove) 4.Rf7 Tf1+ (unica speranza del Nero è dare sempre scacco, ma...) 5.Rg6 Tg1+ 6.Rf6 Tf1+ (non vi sono metodi alternativi di difesa. Se 6...Tg2, il Bianco costruisce un ponte con 7.Te5 seguita da 8.Tg5. Se 6...Rd6, il Bianco vince con 7.Td4+ Rc6; 8.Td8) 7. Rg5 Tg1+ 8.Tg4! e il Bianco vince. Qui trovi un approfondimento [Posizione di Lucena - 1497 Line](#)

Tutto facile? Non illuderti, in quanto raggiungere la posizione di Lucena non è facile come sembra. D'altronde, è decisivo sapere se l'attaccante è in grado di raggiungerla o no!

Prendiamo ad esempio questo diagramma e vediamo come trattarlo, con mossa al Bianco e mossa al Nero.



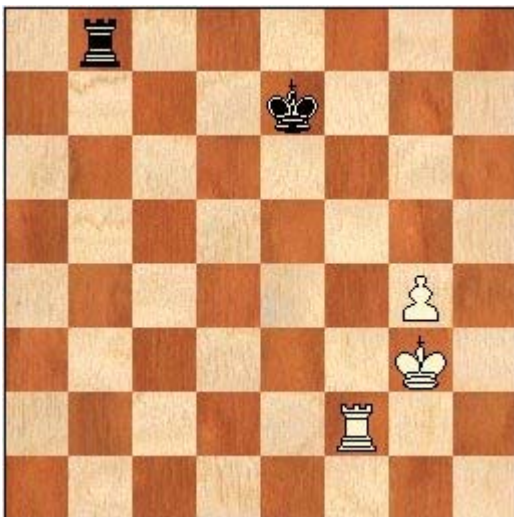
1.g6 Tg1+ (1...Th8 non aiuta molto dopo 2.Rg5 Tf8; 3.Txf8(il Bianco può permettersi di cambiare la Torre perchè entra in finale di pedone vinto) Rxf8 4.Rf6 Rg8; 5. g7 entra in settima silenziosamente +-); 2. Rh5! (osserva che 2.Rf5? patterebbe per 2...Rf8, Se il Nero occupa la casa g8 di promozione, i suoi guai sono finiti!) 2...Th1+ ; 3.Rg5 Tg1+; 4.Rh6 Th1+; 5.Rg7 (Re si è portato davanti al pedone) Th3;6. Rg8 Th1; 7.g7 LUCENA!

Con mossa al Nero, questi potrebbe tentare un *attacco frontale* con 1...Th8 ma fallisce per 2.g6 Tf8 ed ora 3.Tf5! (raffinatezza indispensabile: dopo 3.Txf8? Rxf8; 4.Rf5 Rg7 è patta!) 3...Ta8 (altre mosse anche perdono: 3...Re8; 4.Rg5! Re7; 5.Txf8 Rxf8; 6.Rf6 +- oppure 3...Txf5;4.Txf5 Re8; 5.Re6!+- La conoscenza dei finali di pedone è la base di tutti i finali!) 4.Rg5 Ta1; 5.g7 Tg1+; 6. Rh6 e LUCENA non può essere prevenuta.

Qui trovi un approfondimento del tema, se sei interessato.[raggiungere Lucena - Line](#)

Da ora in poi, considereremo le difese a disposizione del difensore, il cui obiettivo generale è IMPEDIRE LUCENA!

1) Parto con l' *attacco frontale* , perchè è stato citato nel precedente esempio. Tale difesa funziona bene solo contro i pedoni delle colonne b/g , mentre contro gli altri pedoni ha bisogno di particolari condizioni.



1.Rh4 (Se 1.g5 Tf8! laddove 2.Txf8 Rxf8 3.Rg4 Rg7 è facile patta, mentre 2.Te2+ permette al Re Nero 2...Rf7 : se non tagliate fuori il re dalla casa di promozione del pedone non avete molte speranze di vittoria! Anche 1.Tf4 Tf8 patta) 1...Th8+ (attenti al trucchetto: ora 1...Tf8?;2.Txf8 Rxf8; 3. Rh5 Rg7;4.Rg5 opposizione e vince) 2.Rg5 Tg8+; e il Bianco non può fare progressi perchè sempre sotto scacco. Ma cosa succede se spostiamo il pedone su colonna f ?



Il diagramma è identico al precedente ma spostato a sinistra di una colonna: tale piccola modifica cambia il risultato! Ecco perchè l'attacco frontale è difesa "delicata" (ve ne sono altre di migliori, come vedremo in seguito).

Ma vediamo come il Bianco vince, se tocca a lui. 1.Rg4! (unica mossa: il Bianco deve prevenire 1...Te8, che ora fallirebbe per 2.Txe8 Rxe8; 3.Rg5+-) 1...Tg8+ (intrigante è il trucchetto 1...Tf8!?, sperando in 2.f5? Te8!; 3.Txe8 Rxe8; 4. Rg5 Rf7 e patta.Ma il Bianco vince con 2.Rg5!) 2.Rh5 Tf8; 3. Rg5 Tg8+; 4.Rh6 (questa è la differenza fondamentale col pedone g del precedente esempio: il Bianco ha una colonna in più di spazio da utilizzare) 4...Tf8; 5.Te4 (proteggendo il pedone e preparando Rg7) 5...Rd6; 6.Rg7 Tf5; 7.Rg6 Tf8; 8.f5 raggiungendo LUCENA.

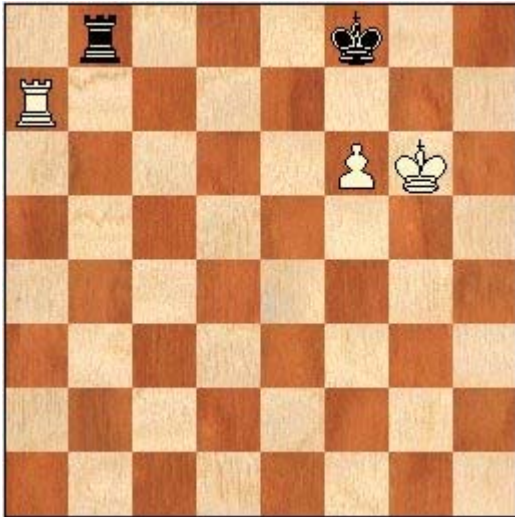
Da notare che, con mossa al Nero, si patta facilmente con 1...Te8 : l'idea di entrare in un finale di pedone patto è di uso frequente!

2) Secondo metodo è la *difesa sull'ottava traversa* (back rank defence), altra difesa di secondaria importanza, in quanto funziona solo contro i pedoni a/b g/h.



La posizione del Bianco sembra molto minacciosa, ma in realtà non vi sono possibilità contro una corretta difesa. per esempio: 1.Rg5 (sia 1.g7 Tb6+ che 1.Tg7+ Rh8 pattano facilmente) Tc8 (il Nero si siede e aspetta)2.Rh6 Tb8; 3.Tg7+ (l'unico trucchetto a disposizione del Bianco) Rh8 (3...Rf8? perde dopo 4. Rh7 Tb1; 5.Tf7+ Re8; 6. Tf4+- LUCENA!); 4. Th7+ Rg8; 5. Ta7 (non 5.g7? Tb6+ e addirittura il Nero vince) Tc8= e nessun progresso è stato fatto.

Questa difesa NON funziona contro i pedoni c/d/e/f .Vediamo perchè:

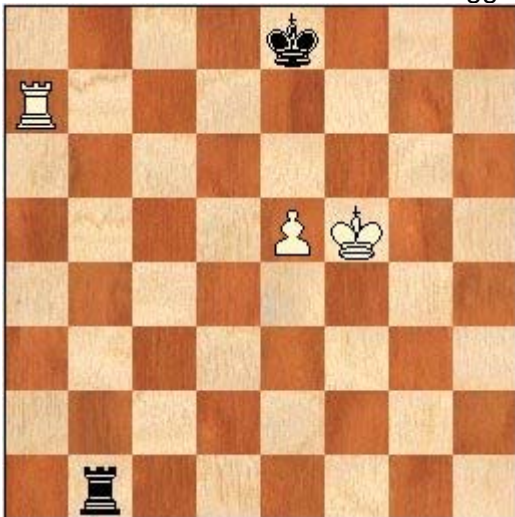


Il Bianco vince, chiunque abbia la mossa. Ad esempio 1...Rg8; 2.Tg7+ Rf8 (2...Rh8; 3.Th7+ Rg8; 4.f7+ Rf8; 5.Th8+ e guadagna la Torre) 3. Th7! (ecco il punto: il Bianco ha una colonna in più decisiva per la vittoria) 3...Rg8; 4. f7+ Rf8; 5.Th8+ e vince.

Come approfondimento, qui trovi una particolare posizione in cui la [Back rank defense - Line](#) funziona .

3) La difesa fondamentale è la *Posizione di Philidor (Difesa della terza traversa)* .

Se l'attaccante ha come obiettivo raggiungere Lucena, il difensore deve sempre cercare Philidor!



1...Tb6! (terza traversa) 2.e6 (minacciando Rf6, che sarebbe vincente dopo 2...Ta6?. Una volta che il Bianco ha spinto il pedone in sesta, la Torre Nera deve correre subito a dare scacco da DIETRO. Nota che il Re nero è in perfetta posizione difensiva, sulla stessa colonna del pedone) 2...Tb1; 3.Rf6 Tf1+ ; 4. Re5 Te1+ pattando. In pratica, il Nero deve ATTENDERE sulla terza traversa finché il Bianco non spinge il pedone in sesta, privando dello scudo agli scacchi il Re Bianco.

Qui vedi la manovra di Philidor con maggiori analisi [Philidor position - 1777 Line](#)

E cosa accadrebbe se nella posizione del diagramma toccasse al Bianco? Patta ugualmente, dopo 1.Rf6 Te1! andando *dietro al pedone* . (Ovviamente, 1...Tb6+ 2.e6+- e 1...Tc1? 2.Ta8+ Rd7; 2.e6+ Rc7; 3.e7+- . Da notare 1...Tf1+? che sembra plausibile, ma fallisce anch'essa per 2. Re6! Rf8; 3. Ta8+ Rg7; 4. Rd6 Tb1 e se conti la distanza tra colonna b e pedone vedrai che è di solo 2 colonne, insufficienti dopo 5.e6 Tb6+; 6.Rd7 Tb7+; 7. Rc6 Te7; 8.Rd6+-) Dopo 1.Rf6 Te1 !, invece, abbiamo 2. Re6 (2. Ta8+ Rd7) Rf8! mossa CHIAVE della strategia difensiva : il Re del difendente deve andare sempre dal **LATO CORTO** (il pedone divide idealmente la scacchiera in due lati, uno corto ed uno lungo); 3.Ta8+ Rg7; 4. Te8 (4.Rd6 Rf7) Ta1 ! (preparandosi a dare scacco dal lato lungo della scacchiera) 5.Td8 Te1 ! (previene l'avanzata del pedone) 6. Td7+ (6. Rd6 Rf7; 7. Td7+ Re8; 8. Ta7 Te2=) 6...Rf8; 7. Ta7 Te2 ed il Bianco non può fare progressi. La difesa del lato corto è anche detta Manovra di Karstedt , dall'autore di un famoso studio che qui allego come approfondimento

[Karstedt - Line](#)

Come approfondimento finale, suggerisco di studiare sempre la Posizione Philidor di sopra, ma con mossa al bianco [Philidor con mossa al Bianco - Line](#) Come vedi, in finale basta pochissimo per modificare il risultato !

APPENDICE

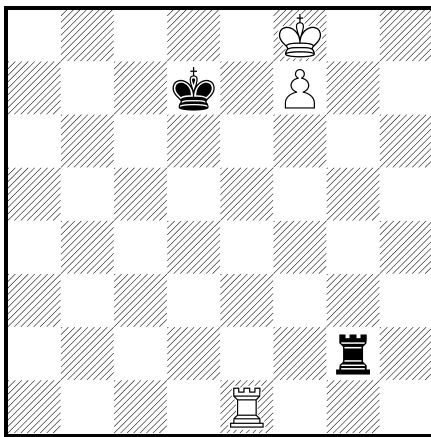
Le parole magiche dei finali di Torre sono: "ATTIVA LA TUA TORRE" e "METTI LA TORRE DIETRO IL PEDONE PASSATO".

Se è impossibile criticare la prima (troppo generica per non essere vera!), ho dei dubbi a riguardo della seconda, anche se ovviamente contiene un buon 80% di verità. Comincio con un esempio classico, che abbiamo visto anche a lezione, Alekhine-Capablanca 1927, [Alekhine - Capablanca 8.3 Line](#) 34^ partita del match, decisiva per il titolo mondiale.

La domanda che mi pongo è: " E se Alekhine avesse messo la torre a lato del pedone (o addirittura davanti al pedone) sarebbe finita patta?" Domanda non peregrina, in quanto varie volte mi è capitato di trovarmi con la Torre in tale situazione! Ho cercato qualche esempio, ed ecco il risultato. Ti anticipo subito il concetto che voglio esprimere: "A SCACCHI ESISTONO PIU' ECCEZIONI CHE REGOLE".

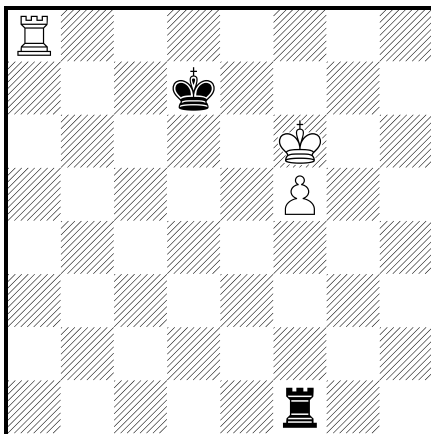
Comincio con un finale che mi ha molto colpito [Yusupov - Timman Line](#) Va bene, la posizione non era esattamente quella di Alekhine, ma guardate questa, dove la Torre è addirittura DAVANTI al pedone, e quindi in posizione sbagliata, secondo la regola! [Unzicker - Lundin 1-0](#) Per non sembrare iconoclasta, concludo con un altro esempio con la Torre di lato, in cui si sottolinea l'importanza di attivare la Torre [St.Peterburg - London 1½-½](#)

M FSI Tarascio Giuseppe

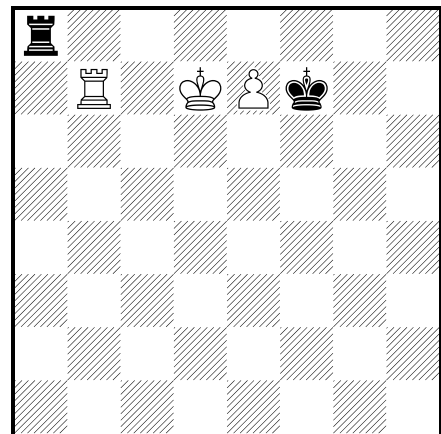


1.♖d1+
[1...♖h1 ♖g3 2.♖h8 ♖g1 3.♖g8 ♖f1 4.♔g7 ♖g1+ 5.♔h6 ♖h1+ 6.♔g5 ♖g1+ 7.♔h4 ♖h1+ 8.♔g3 ♖g1+ 9.♔f2+-]
1...♔c7
[1...♔c6 2.♔e7 (or 2.♖d4 ♔c5 3.♖d7 ♔c6 4.♔e8 ♖f2 5.♖e7+-) 2...♖e2+ 3.♔d8 ♖f2 4.♖d7 ♖f1 5.♔e8 ♖f2 6.♖e7+-]
[1...♔e6 2.♔e8+-]
2.♖d4
[2.♔e7?! ♖e2+ 3.♔f6 ♖f2+ 4.♔g6 ♖g2+ 5.♔h5 ♖f2+-]
2...♖g1 3.♔e7 ♖e1+ 4.♔f6 ♖f1+ 5.♔e6 ♖e1+
[5...♖f2 6.♖d5 ♖f1 7.♖f5+-]
6.♔f5 ♖f1+ 7.♖f4+-

raggiungere Lucena

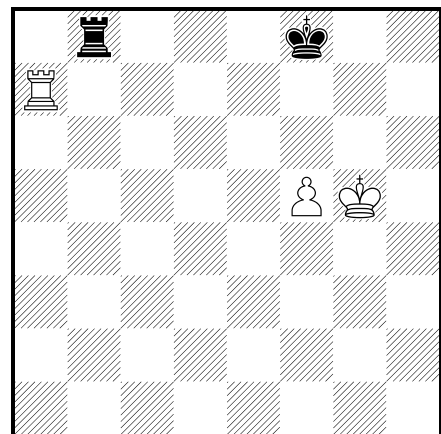


1.♖f8!?
[1.♔g6?? ♔e7!= 2.♖a7+ ♔f8 3.♔f6 ♔g8 4.♖a8+ ♔h7 5.♔e6 (5.♖f8 ♖a1 6.♖e8 ♖f1 7.♔e6 ♔g7) 5...♔g7=]
[1.♖a5 ♔e8 2.♔g7 ♖g1+ 3.♔f6 ♖f1 4.♖a8+ ♔d7+-]
1...♖f2
[1...♖h1 2.♔g7 ♖g1+ 3.♔f7 ♖h1 4.f6 ♖h7+ 5.♔g6 ♖h1 6.♖a8 ♖g1+ 7.♔f7!+-]
2.♔g7 ♖g2+
[2...♔e7 3.f6+ ♔e6 4.♖e8+! ♔d7 (4...♔f5 5.f7 ♖g2+ 6.♔f8 ♔f6 7.♖a8 ♖b2 8.♖a6+-) 5.f7+-]
3.♔f7 ♖f2 4.f6 ♖f1 5.♖a8 ♖f2 6.♔g7 ♖g2+ 7.♔f8 ♖f2 8.f7 ♖g2 9.♖a4 ♖g1 10.♖d4+- LUCENA ♔c7 11.♔e7 ♖e1+ 12.♔f6 ♖f1+ 13.♔e6 ♖e1+ 14.♔f5 ♖f1+



1...♖e8!
[1...♖h8?? 2.♖b1+-]
2.♔d6 ♖a8!=
[2...♖g8? 3.♖b4 ♖a8 4.♖f4+! ♔g7 5.♖a4! ♖xa4 (5...♖e8 6.♔d7 ♔f7 7.♖f4+ ; 5...♖b8 6.♔c7 ♖h8 7.♔d7 ♔f7 8.♖f4+ ♔g7 9.e8♖) 6.e8♖!+-]
[2...♖h8? 3.e8♖+ ♔xe8 4.♖b8+!+-]
[2...♔f6? 3.♖b3 ♖a8 (3...♖xe7 4.♖f3+!+-) 4.♖f3+ ♔g7 5.♖a3!+- ♖b8 6.♔c7 ♖e8 7.♔d7 ♔f7 8.♖f3+-]
3.♖c7 ♖a6+ 4.♔d7 ♖a8 5.♖b7 ♖e8 6.♔d6 ♖a8=

Philidor position
1777

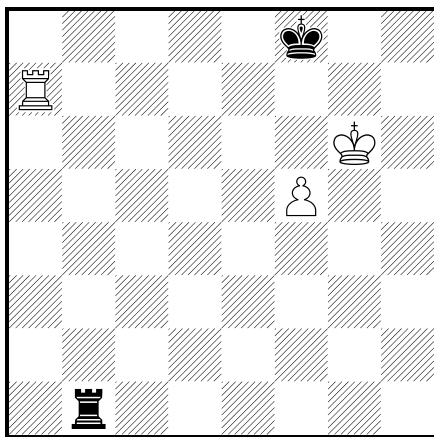


1...♖b6 2.f6
[2.♖h7 ♔g8 3.♖h6 ♖xh6 4.♔xh6 ♔f7 5.♔g5 ♔g7 6.f6+ ♔f7 7.♔f5 ♔f8]
[2.♖c7 ♖a6=]
2...♖b1 3.♔g6
[3.♖a4 ♖g1+ 4.♖g4 ♖xg4+ 5.♔xg4 ♔f7 6.♔f5 ♔f8=]
3...♖g1+! 4.♔f5 ♖f1+ 5.♔e6 ♖e1+!=

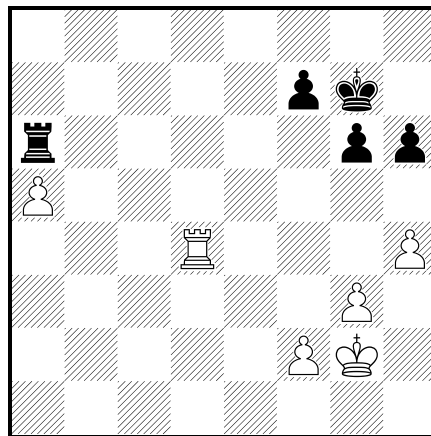
Karstedt

(Diagramma)

1...♖f1
[1...♔g1+?! 2.♔f6 ♔g8! (2...♔e8 3.♖a8+ ♔d7 4.♔f7+-) 3.♖a8+ ♔h7 4.♔f7 ♖b1 5.f6 (5.♖e8 ♖b7+ 6.♖e7 ♖b8 7.f6 ♖a8=) 5...♖b7+ 6.♔e6 ♖b6+ 7.♔e7 ♖b7+ 8.♔f8 ♔g6 9.♖a6= ♖f7+]

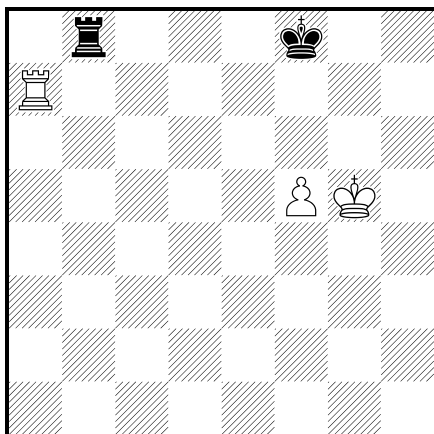


Alekhine
 Capablanca 8.3
 [Tarascio, Giuseppe]



2.♔f6
 [2.♖a8+ ♕e7=]
 2...♔g8!
 [2...♕e8? 3.♖a8+ ♕d7 4.♖f8+-]
 3.♖a8+ ♕h7 4.♖f8
 [4.♕e6 ♕g7= 5.♖a7+ ♕f8 6.f6 (6.♔f6 ♕g8 7.♕g6 ♖g1+
 8.♕f6 ♖f1 9.♖a8+ ♕h7 10.♕e6 ♕g7) 6...♖e1+]
 4...♖a1 5.♖e8
 [5.♕e7 ♖a7+]
 5...♖f1 6.♖e5
 [6.♕e6 ♕g7 7.♖e7+ ♕f8 8.♔f6 (8.f6 ♖e1+ 9.♕d7 ♖d1+
 10.♕c7 ♖f1) 8...♖xf5+ 9.♕xf5 ♕xe7=]
 6...♕g8= 7.♕e7 ♕g7=

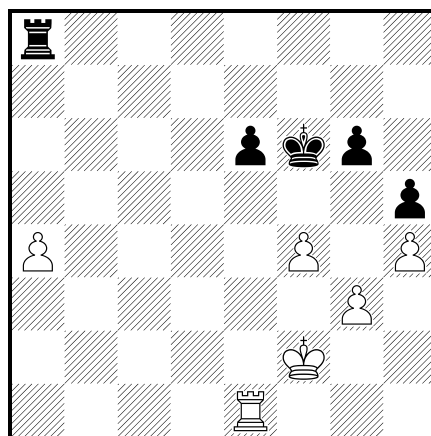
Philidor con mossa al Bianco



Yusupov
 Timman
 Linares
 [Tarascio Giuseppe]

1992

1.♕g6!
 [1.♕f6? ♖b6+= 2.♕g5 ♖c6 3.♖b7 ♖a6 4.f6 ♖a1 5.♕g6
 ♖g1+]
 [1.f6? ♖b1=]
 1...♖c8
 [1...♖b1 2.♖a8+! ♕e7 3.f6+! ♕e6 4.♖e8+ ♕d7 5.f7+- ♖g1+
 6.♕h5]
 2.f6 ♕g8!? 3.♖g7+
 [3.♖h7?! ♖c6 4.♖a7 ♖c8]
 3...♕f8
 [3...♕h8 4.♖h7+! ♕g8 5.f7+!+- ♕f8 6.♖h8+ ♕e7 7.♖xc8]
 4.♖h7! ♕g8 5.f7+!+- ♕f8 6.♖h8+ ♕e7 7.♖xc8



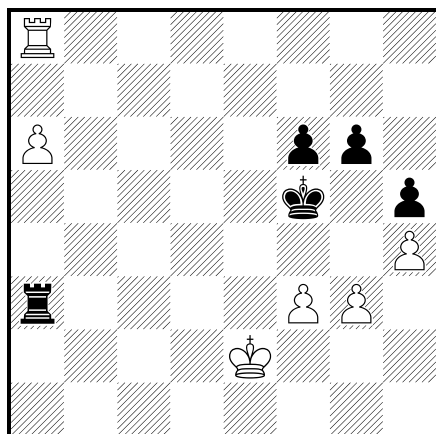
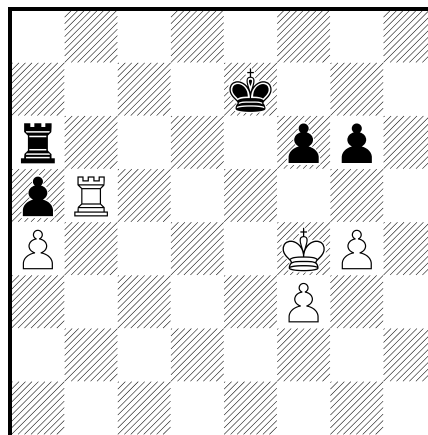
E' migliore Td5 o Ta4? 1.♖a4! REGOLA n.1.Torre dietro il
 pedone passato.
 [1.♖d5?!]
 1...♕f6 Il Re deve avvicinarsi al pedone passato,se no si
 avvicina il re Bianco 2.♔f3 ♕e5 3.♕e3 h5? indebolisce casa
 g5,casa d'ingresso per Re bianco.
 [♔3...♕d5]
 4.♕d3 ♕d5 5.♕c3 ♕c5 6.♖a2! Altro vantaggio della torre
 DIETRO è quella di poter perdere tempi a dismisura ♕b5
 [6...♖a8? 7.a6+-]
 [6...♕d5 7.♕b4 ♕c6 8.♖c2+-]
 7.♕d4! ♖d6+! permette al re di andare in a6
 [7...♖xa5?? 8.♖xa5+ ♕xa5 9.♕e5+-]
 8.♕e5 ♖e6+ 9.♕f4 ♕a6 10.♕g5! ecco il difetto di h5.Senza
 h5,il Bianco avrebbe fatto g4 seguita da h5. ♖e5+ 11.♕h6 ♖f5
 12.f4?
 [12.♕g7! Alekhine sottolineò che era più accurata Rg7 ♖f3
 13.♕g8! ♖f6 14.♕f8 ♖f3 15.♕g7 triangolazione ♖f5 16.f4⊙
 zugzwang]
 12...♖c5! 13.♖a3!
 [13.♕g7? ♖c3]
 13...♖c7 14.♕g7 ♖d7 Ora abbiamo raggiunto una posizione
 che troverete tra gli esercizi

Seguire la regola della Torre dietro al pedone, seguendo le orme
 di alekhine, sembra ovvio, ma... 35.♖a1?? I due punti

interrogativi sono di Yusupov, nel commento post partita
 [35.♖e4! Torre a lato sarebbe stato meglio. Ad esempio ♖a6
 36.♟e2 ♟f5 37.♞e5+ ♟g4 38.♞g5+ ♟h3 39.a5+-
 seguita dalla marcia del Re sul lato di Donna, con facile
 vittoria]
 35...♞a5! 36.♟e3 e5! 37.♟e4
 [37.fxe5+ ♟xe5 38.♟d3 ♟d5 39.♟c3 ♟c6 40.♟b4 ♞e5=]
 37...exf4 38.♟xf4 ♟e6 39.♟e4 g5! 40.hxg5 ♞xg5 41.♟f3
 ♞a5 42.♞e1+ ♟f5 43.♞e4= la Torre arriva nella giusta
 posizione, ma è troppo tardi. troppi pedoni sono stati cambiati nel
 frattempo e pattarono alla 55^ mossa.

☐ Unzicker
☒ Lundin
 Amsterdam OL
 [Tarascio Giuseppe]

1954



Torre davanti al pedone e Re Bianco tagliato fuori. E' patta?
 49.a7! No! Il Bianco ha un piano semplice: piazzare il Re in h6.
 Impossibile? Vediamo... ♞a2+ Questo permette al Re di uscire,
 ma se il Nero attende, il Re arriva in b2 e poi ugualmente si
 libererà. La Torre Nera non può mai mangiare in f3 perché il
 Bianco promuove. 50.♟d3 il Re Nero non può spostarsi se no
 la Torre fa scacco e promuove ♞a1
 [50...♟e5? 51.♞e8+ ♟f5 52.a8♞]
 [50...g5? 51.hxg5 fxg5 52.♞f8+]
 51.♟d4 ♞a5 52.♟c4 ♞a3 53.♟c5 ♞a1 54.♟d6 ♞a3 55.♟e7
 ♞a6 56.♟f7 ♞a3 57.♟g7 ♞a1 58.♟h6 ♞a6 59.♞b8
 sacrifica pedone a7 e guadagna pedoni del lato di Re ♞xa7
 60.♞b5+ ♟e6 61.♟xg6 ♞a8 62.♟xh5 ♞g8 63.g4 ♞h8+
 64.♟g6 ♞xh4 65.♞b6+ ♟e7 66.♞xf6
 1-0

☐ St. Peterburg
☒ London
 [Tarascio Giuseppe]

(Diagramma)

Il Nero in difficoltà. Il Bianco ha TORRE ATTIVA e se il Nero non
 fa niente, il Re Bianco va sul lato di Donna e guadagna pedone a
 e la vittoria. Dunque... 1...♞c6! sacrifica pedone pur di
 ATTIVARE torre 2.♞xa5 ♞c4+ 3.♟e3 ♟f7! 4.♞a8 ♟g7 5.a5
 ♞a4! Torre DIETRO PEDONE 6.a6 ♟h6! vi ricorda qualcosa?
 7.f4 g5! 8.fxg5+ fxg5 9.♟d3 ♟g7! 10.♟c3
 [10.a7= Posizione di Vancura, con patta]
 10...♞xg4 11.♟b3 ♞g1=
 ½-½