

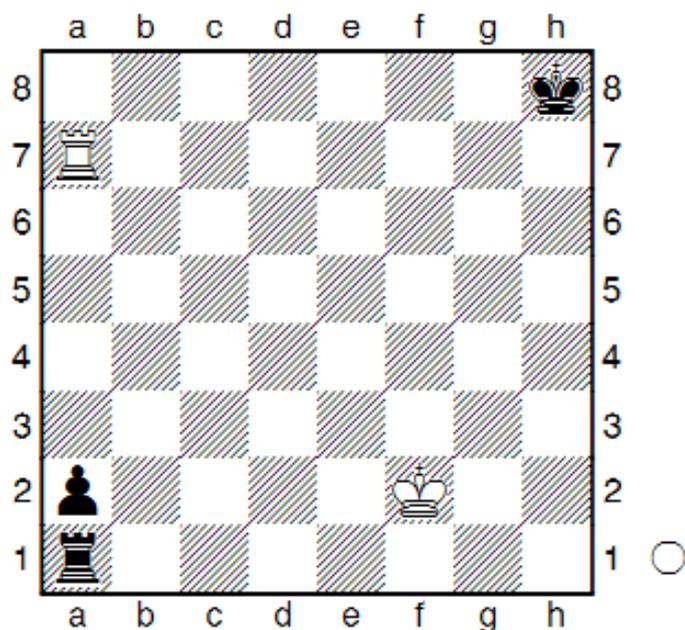


I finali di Torre

Le posizioni essenziali spiegate dal Maestro Fabrizio Ganci



La trappola dell'infilata

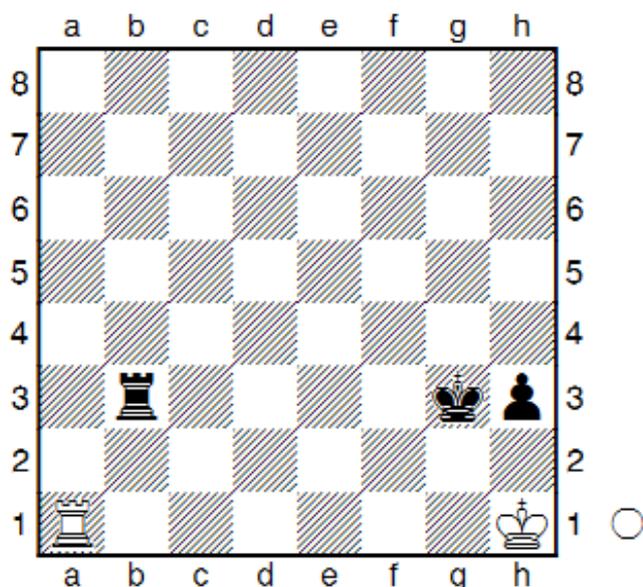


1.Rg2!

[1.Re2? avvicinarsi al pedone porta ad una rapidissima sconfitta Th1! 2.Txa2 Th2+ 3.Re3 Txa2 La casa in cui il Re bianco starebbe bene è c2]

1...Rg8 2.Ta8+ Rf7 3.Ta7+ Re6 4.Ta6+ Rd5 5.Ta5+ Rc4 6.Ta8 Rb3 7.Tb8+ Rc2 8.Ta8 La torre bianca deve stare sempre sulla colonna a, tranne che per dare qualche scacco per allontanare il re dal contatto con il pedone. Il nero non può fare progressi e deve accontentarsi della patta
1/2-1/2

- Re difensore bloccante
- Pedone colonna a-h



Quando il pedone è bloccato dal re nemico, le chances di vittoria si riducono notevolmente. Soprattutto se il pedone è su colonna di torre.

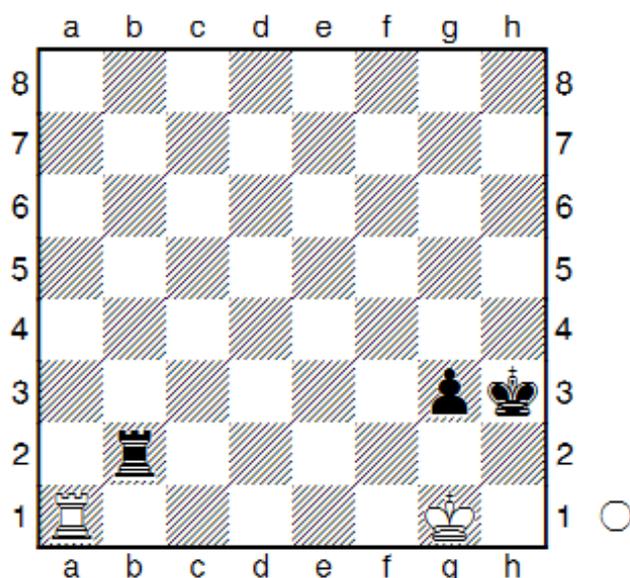
1.Tc1 Il bianco non può migliorare la propria posizione, la torre bianca deve restare nella sua prima traversa per evitare lo scacco matto con **Tb1 Ta3 2.Tb1 Ta2 3.Tb3+**

[Il nero non sta minacciando nulla, la torre bianca potrebbe continuare a stare sulla prima traversa **3.Tc1 Th2+ 4.Rg1 Tg2+ 5.Rh1** e il nero non può fare progressi **Ta2 6.Rg1 h2+ 7.Rh1 Tf2 8.Te1=**]

3...Rg4 4.Tb4+ Rg3 5.Tb3+ Rg4 6.Tb4+ Rf5 7.Th4 Ta3 8.Rh2 e il bianco cattura il pedone

$\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

- Re difensore bloccante
- Pedone su colonna b-g



Il pedone su colonna di cavallo offre qualche possibilità in più al nero, ma le probabilità di vincita sono estremamente limitate. Per il nero è un pò meglio perchè il pedone nero funge da scudo su eventuali scacchi in terza traversa **1.Tc1** Una difesa perfettamente efficiente è quella di tenere il re sulla casa di promozione e la torre sempre a controllare la prima traversa per evitare il matto **Ta2 2.Tb1 Tg2+ 3.Rh1 Th2+ 4.Rg1 Ta2**

[Ovviamente è impossibile da giocare 4...g2?? 5.Tb3+ Rg4 6.Rxh2 e il bianco vince]

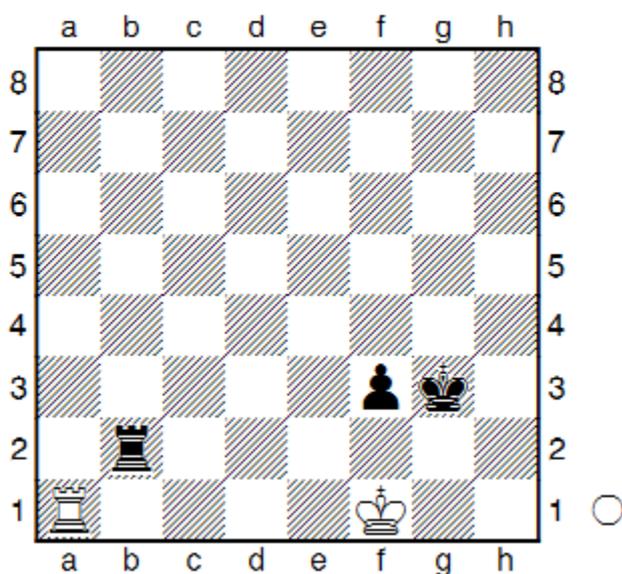
5.Tc1 g2 6.Tc3+ Rg4 7.Tb3

[Un altro modo per pattare è 7.Tc4+ Rh3 8.Tc3+ Rg4 9.Tc4+ Rf3 10.Tc3+ Rf4 11.Tc4+ Re3 12.Tc3+ Rd4 13.Tg3]

7...Tc2 8.Ta3 e patta. Il re nero è tagliato fuori dalla difesa del pedone e non è possibile fare progressi

1/2-1/2

- Re difensore bloccante
- Pedone su colonna c-d-e-f



Con il pedone d'alfiere o con il pedone centrale, il finale è sempre vinto **1.Rg1**

[1.Tc1 Th2 2.Rg1 f2+ 3.Rf1 Th1+ 4.Re2 Txc1 e vince]

1...Tg2+!

[1...Th2? 2.Ta3 Il nero non può migliorare la propria posizione Tb2 3.Ta1 il nero deve seguire la mossa del testo]

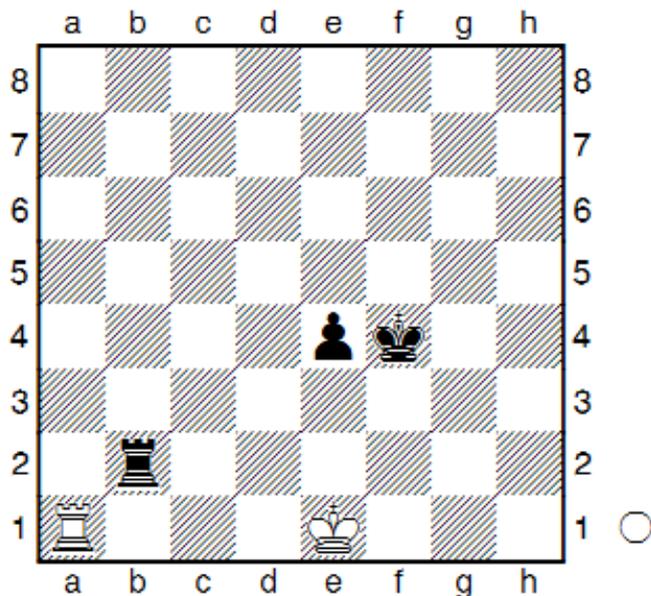
2.Rf1

[2.Rh1 Th2+ 3.Rg1 f2+ si va nella variante principale]

2...Th2 Ecco la differenza rispetto ai precedenti esempi. La torre bianca è incapace di coprire l'intera prima traversa e il nero minaccia di dare matto dall'altro lato del pedone **3.Rg1 f2+ 4.Rf1 Th1+** e il nero vince

0-1

- Posizione di Philidor
 - Pedone su colonna c-d-e-f
- Pedone e Re in 5a traversa



1. Ta3!

[La mossa del testo previene l'avanzamento del Re nemico. La difesa passiva soccombe 1.Tc1?

A) 1...Re3? 2.Tc3+ Rf4 (2...Rd4 3.Ta3=) 3.Ta3= ;

B) 1...Rf3

B1) è troppo tardi per 2.Tc8 e ora Tb1+ 3.Rd2 e3+ 4.Rd3 (4.Rc2 e2 5.Rxb1 e1D+-+) 4...Td1+ 5.Rc2 e2 6.Tf8+ Rg4 e vince ;

B2) 2.Ta1 e3 3.Tc1 Th2 4.Rd1 Th1+ e vince]

1...e3 Il nero non può fare altrimenti **2. Ta8!**
Il bianco deve continuare a giocare attivamente **Rf3**

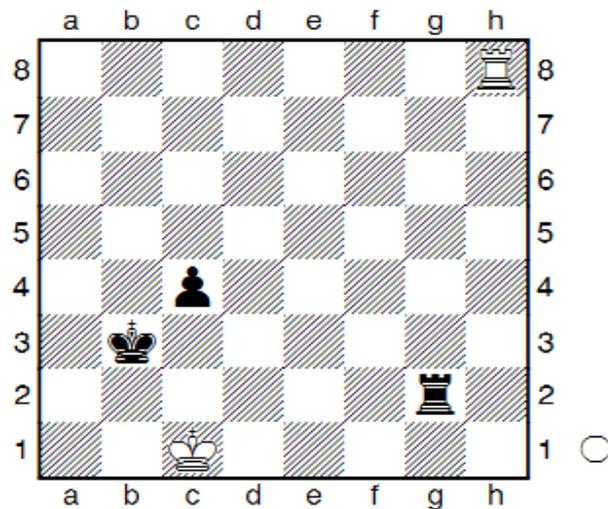
[Lo scacco al re non porta a nulla 2...Tb1+ 3.Re2 Tb2+ 4.Re1]

3. Tf8+ Re4 4. Te8+ Rd3 5. Td8+
non c'è nessun nascondiglio per il re nero
1/2-1/2

□ Re difensore bloccante

■ Pedone in c-d-e-f

Pedone in 5a e Re in 6a traversa



E' importantissimo intanto capire che questa non è la posizione di Philidor, perchè il re nero è in 6a traversa e non in 5a **1.Tc8!**

[1.Th3+? perde per c3 Il nero minaccia matto e il bianco deve fare 2.Th1 Ta2 3.Rb1 c2+ 4.Rc1 Ta1+ 5.Rd2-+]

1...Rc3

[Dopo 1...c3 il bianco da sempre scacco 2.Tb8+ Rc4 3.Tc8+ Rd3 4.Td8+]

[Dopo 1...Tg1+ 2.Rd2 sia il re bianco che la torre difendono la casa c3, così il pedone non può essere spinto Tg2+ 3.Rc1 .]

2.Rb1!

[2.Td8 Tg1+ 3.Td1 Txd1+ 4.Rxd1 Rb2 e vince]

Attenzione: per una difesa efficiente, il re bianco deve andare nel lato corto, ovvero dove ci sono meno colonne a disposizione per dare scacco

2...Tg1+ 3.Ra2 Tc1

[se il re nero si sposta, il re bianco va nuovamente a difendere la casa c3 3...Rd3 4.Rb2 Tg2+ 5.Rc1 Rc3 6.Rb1]

4.Th8! Td1 preparando la copertura dello scacco

[4...Rd2 5.Th2+ Rd3 6.Th3+ Re2 7.Rb2 Td1 8.Rc3 Tc1+ 9.Rb2 Tg1 10.Rc3 Tg4 11.Th8 Re3 12.Tc8]

5.Tc8! Rd3 6.Rb2 Td2+ 7.Rc1 Th2 8.Tc7! Rc3 9.Rb1!

[E' importante sapere come vincere il finale nel caso in cui il re bianco va dal lato lungo

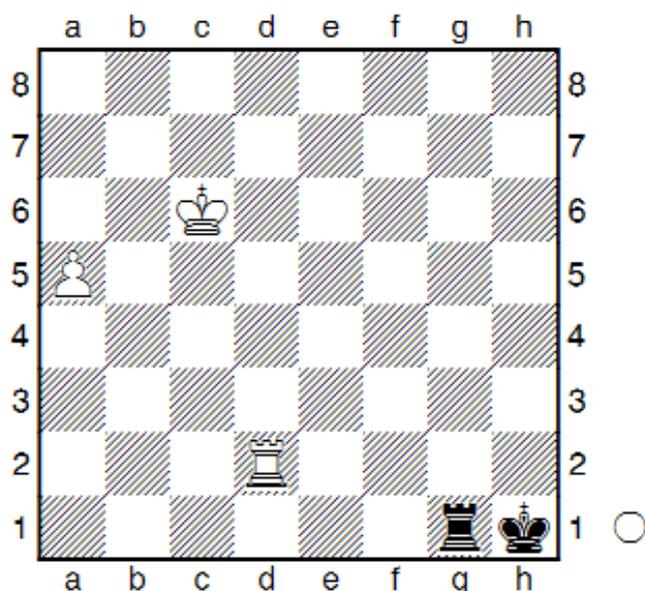
9.Rd1 Th1+ 10.Re2 Tc1! (10...Rb3? 11.Rd2 non fa progressi dopo Th2+ 12.Rc1 Rc3 13.Rb1!)

A) Il problema è che 11.Th7 impedisce al bianco di dare scacco in seconda traversa per la presenza del proprio re Rc2 12.Th2 c3 13.Re3+ Rb1 14.Th8 Td1 15.Tb8+ (15.Re2 c2) 15...Rc1 16.Tc8 c2 17.Tb8 Tf1 18.Re2 Tf7 19.Re1 Te7+ 20.Rf2 Te5 21.Rf1 Rd2 22.Td8+ Rc3 23.Tc8+ Rd3 24.Td8+ Rc4 25.Tc8+ Tc5 ;

B) e il nero vince dopo 11.Ta7 Rb2 12.Tb7+ (12.Rd2 c3+ 13.Re2 Ta1 14.Tb7+ Rc1 15.Rd3 c2 16.Th7 Ta3+ 17.Re4 Rb2 18.Th2 Rb1) 12...Rc2 13.Ta7 c3 14.Ta8 Tb1 15.Tc8 Tb7 16.Tc6 Rb2 17.Rd3 Td7+ 18.Rc4 (18.Re2 c2 19.Tb6+ Rc1 20.Tc6 Te7+ 21.Rf3 Tb7 22.Re3 Rb2) 18...c2 19.Tb6+ Rc1 20.Th6 (o 20.Rc3 Rd1) 20...Tb7 21.Rc3 Rb1]

9...Th1+ 10.Ra2 Tc1 11.Th7 Td1 12.Tc7!
1/2-1/2

- Re difensore lontano
- Pedone a-h



Se il Re del difensore è tagliato fuori dall'occupazione della casa di promozione, allora il finale difficilmente si può salvare. **1.a6**

Ta1 La torre bianca è ben posizionata, in quanto taglia fuori il re nemico. Inoltre, se possibile, si può posizionare per evitare scacchi nemici **2.Rb7 Tb1+ 3.Ra8 Rg1 4.a7**

Rf1 5.Td8 Preparando Tb8

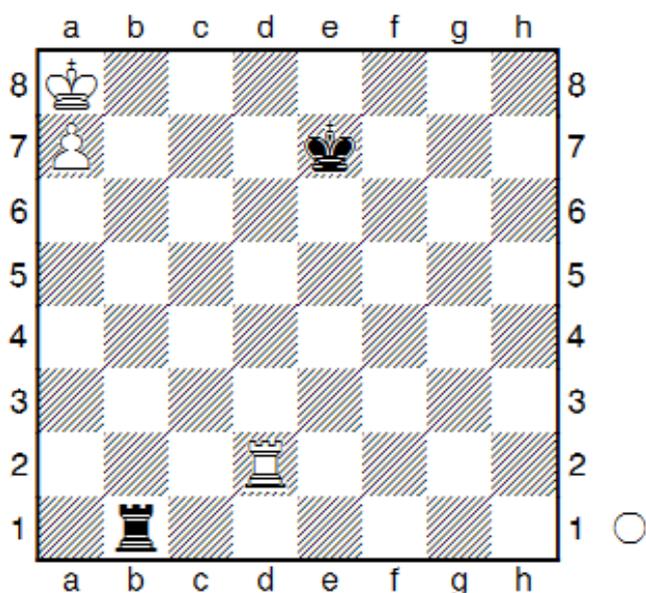
[Un'altra linea per vincere, visto che il re nero è lontano, è **5.Td7 Tb2 6.Tb7 Th2 7.Rb8 Th8+ 8.Rc7 Th7+ 9.Rb6 Th6+ 10.Ra5 Th5+ 11.Tb5 Th8 12.Tb8 Th5+ 13.Rb4 Th4+ 14.Rc5**]

5...Re2 6.Tb8 Ta1 7.Rb7 Tb1+ 8.Rc6

Tc1+ 9.Rd5 Td1+ 10.Re4

1-0

- Re difensore a 4 colonne
- Pedone a-h



Se il re nero è vicino, il risultato è differente

1.Td3 Tb2 2.Td1 Re8 Sappiamo che la manovra per provare a vincere è portare la torre in b8 **3.Th1 Rd7 4.Th8 Rc7 5.Tb8 Th2 6.Tb7+ Rc6**

[6...Rc8 7.Tb1 Tc2 va bene pure]

7.Tb1 Th8+

[Or 7...Th3 8.Tc1+ (assolutamente non 8.Rb8?? Th8#) 8...Rb6 9.Tb1+ Ra6 10.Ta1+ Rb6 11.Tb1+ Rc7 Il re nero sta bene sia in a6 che in c7]

8.Tb8 Th7

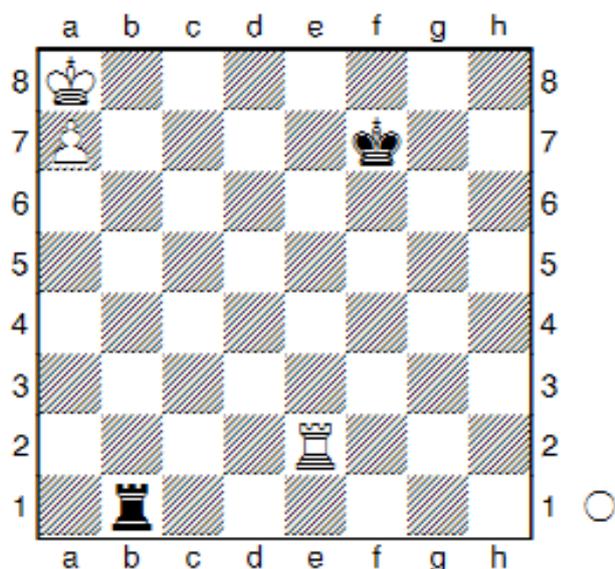
[patta anche 8...Th1 9.Tc8+ Rd7 10.Rb7 Tb1+ 11.Ra6 Ta1+ 12.Rb7 Txa7+ .]

9.Tc8+ Rb6 10.Tb8+ Ra6 La partita è patta.

Per il difensore, la patta o la sconfitta dipende dalla posizione del proprio re

1/2-1/2

- Re difensore a 5 colonne
- Pedone a-h



Cosa succede se spostiamo il re nero di una colonna più lontano da pedone? **1.Tc2 Re7**

2.Tc8 Rd6

[Dopo 2...Rd7 3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5 e vince]

3.Tb8 Th1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8! Il bianco deve andare qui per vincere

[Nota che 5.Ra6?! Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra5 Ta1+! non fa progressi]

5...Tc1+ 6.Rd8 Th1 Attenzione che il nero minaccia matto **7.Tb6+!**

[7.Re8? perde il pedone dopo Th8+ 8.Rf7 Th7+!]

7...Rc5 8.Tc6+!

[Il nero patta dopo 8.Ta6? Th8+ 9.Rd7 Th7+ 10.Re8 Th8+ 11.Rf7 Ta8 12.Re7 Rb5 13.Ta1 Rb6]

8...Rd5

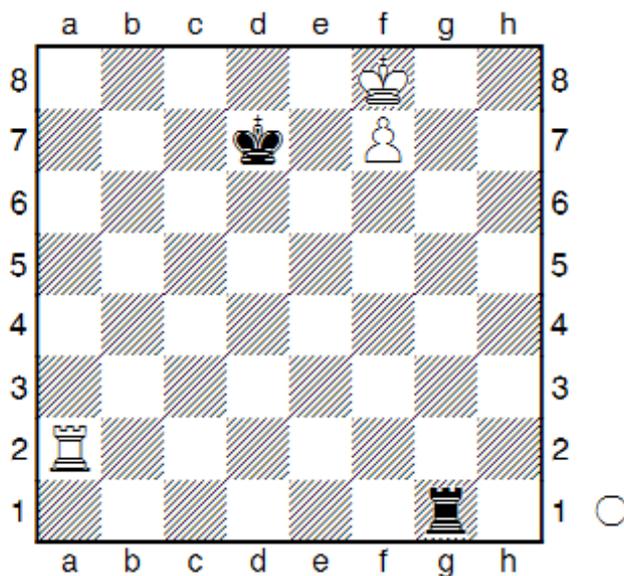
[8...Rb5 9.Tc8! Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb8 Rb6 12.a8D]

9.Ta6 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb6 Th6+

12.Rb5 e vince

1-0

- Re difensore a 1 colonna
- Pedone c-d-e-f



Proviamo a compiere la manovra fatta prima e vediamo se funziona. Per "estrarre" il proprio re da f8, il bianco deve portare la torre in g7 o g8 **1.Th2!**

[Chiaramente 1.Ta7+ Rd8 2.Ta8+ Rd7 non migliora le cose]

[E nemmeno 1.Td2+ Rc7 2.Re7 Te1+ 3.Rf6 Tf1+ 4.Rg6 Tg1+ 5.Rf5 Tf1+ 6.Re6 Te1+ 7.Rf6 Tf1+ 8.Rg7 Tg1+ 9.Rf8]

1...Tg3 2.Th7

[Anche 2.Th8 Tg1 3.Tg8 Tf1 4.Rg7 Tg1+ 5.Rh6 Th1+ 6.Rg5 Tg1+ 7.Rh4 Th1+ 8.Rg3 Tg1+ 9.Rh2 va bene]

2...Re6

[2...Tg1 3.Tg7 Tf1 4.Rg8 Re7 5.f8D+]

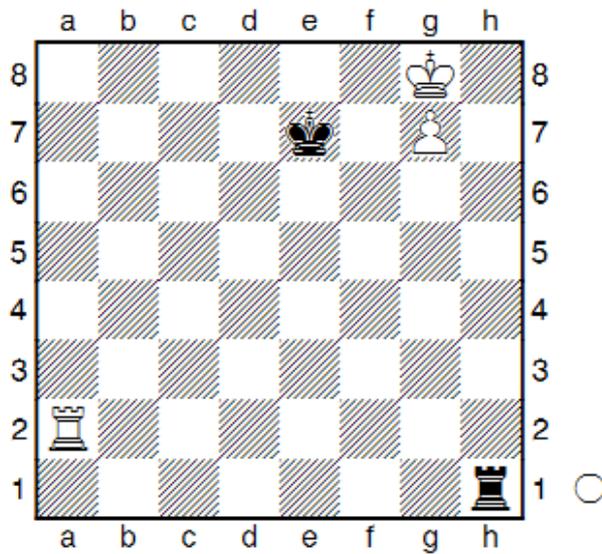
3.Tg7

[3.Re8 Ta3 4.Th6+! e vince]

3...Tf3 4.Rg8 Re7 5.f8D+

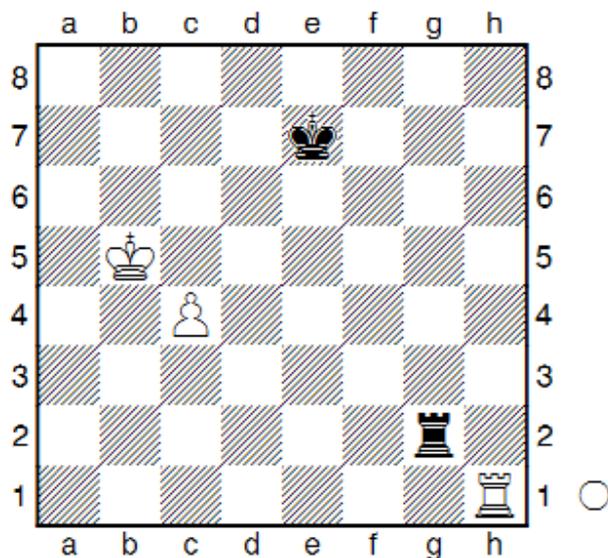
1-0

- Re difensore a una colonna
- Pedone b-g Tecnica di Lucena



Spostando tutto di una colonna (pedone su colonna di cavallo), la manovra precedente si complica. La colonna i non esiste e quindi come facciamo a portare la torre in h8? Da dove esce il re bianco? **1.Te2+ Rd7 2.Te4!**
 Il ponte! Questa è chiamata come tecnica di Lucena, e questa posizione prende il nome di finale di Lucena **Th2 3.Rf7 Tf2+ 4.Rg6 Tg2+ 5.Rf6 Rd6**
 [5...Tg1 6.Te5!]
 [5...Tf2+ 6.Rg5 Tg2+ 7.Tg4]
6.Te6+!
 [Il nero spera in 6.Te5? Txc7! 7.Te6+ Rd7=]
6...Rd7
 [6...Rd5 7.Te5+! è uguale]
7.Te5! Tg1 8.Tg5 Tf1+ 9.Re5 e il bianco vince
 [9.Rg6]
1-0

- Entrambi i re lontani
- Il tagliafuori



1.Td1! La prima operazione da fare per provare a vincere un finale è tagliare fuori il re avversario dall'avvicinarsi alla casa di promozione del pedone

[Nota che 1.c5? permette al re nero di bloccare il pedone e raggiungere una posizione di parità Rd7! 2.Th7+ Rc8 3.Rb6 Tc2! 4.Rc6 Rb8! Il re va dal lato corto e patta per l'esempio visto precedentemente]

1... Tb2+

[1...Tg8 2.c5 Tb8+ 3.Ra6 Tc8 4.Rb6 Tb8+ 5.Rc7 Tb2 6.c6 non cambia molto rispetto alla mossa del testo]

2.Rc6 Tc2 3.c5 Tc3 4.Rb6 Tb3+ 5.Rc7

Lentamente il re bianco si avvicina alla casa di promozione **Tc3 6.c6 Tb3 7.Rc8 Tb2 8.c7**

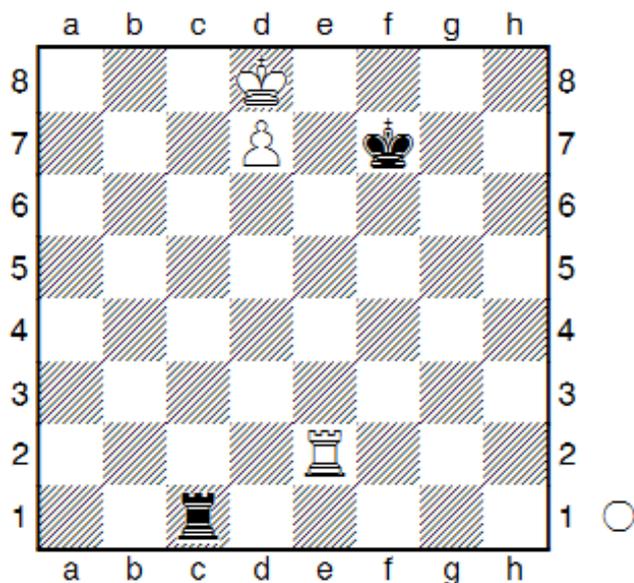
Tb3 9.Ta1!

[9.Td4 Re8 10.Te4+ Rf7 11.Rd7 Td3+ 12.Rc6 Tc3+ 13.Rd6 Rf6 14.Te6+ Rf7 15.Te5 e vince con il ponte]

9... Tb2 10.Ta7! seguita da Tb7 e vince

1-0

Posizione di Lucena



Posizione di Lucena: la chiave di tutti i finali di Torre!

Il bianco vince se riesce a spostare il Re dalla casa d8 e poi promuovere il suo pedone

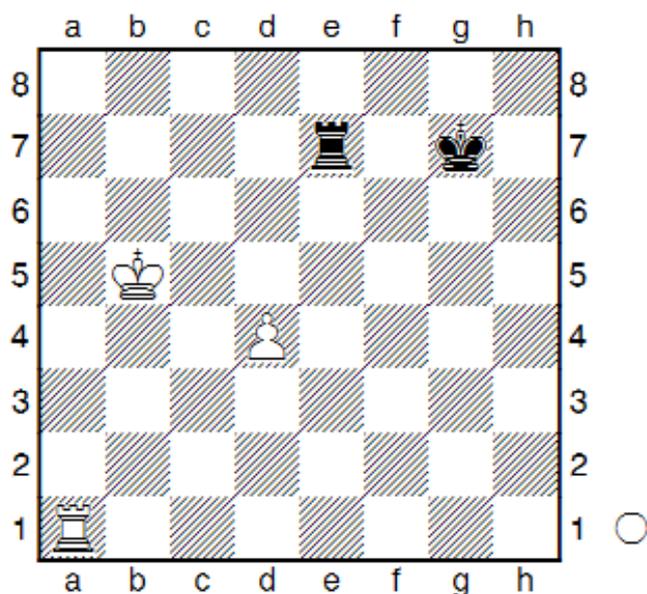
1.Tf2+ Il Re bianco è in stallo, occorre quindi dare scacco per allontanare il Re avversario e dare spazio al proprio **Rg7** **2.Tf4!!** il ponte
[2.Tg2+? Rf7 la posizione è peggiorata]
[2.Re8 Te1+ 3.Rd8 Tc1 la posizione non è cambiata]
[2.Re7 Te1+ 3.Rd6 Td1+ 4.Re6 Te1+ 5.Rd5 Td1+ 6.Re6]

2...Tc2 3.Re7 Te2+ 4.Rd6 Td2+ 5.Re6 Te2+ 6.Rd5 Td2+ 7.Td4 Ecco le 4 idee vincenti:

- 1) Dare scacco e allontanare il re avversario
- 2) Costruzione del ponte
- 3) Togliere il Re dalla casa di promozione
- 4) Parare con la torre la valanga di scacchi

1-0

Esercizio sul finale di Lucena



1.Tf1 L'unica chance di vincere si ottiene se il bianco riesce a tagliare fuori il re nero **Te2**
 [1...Td7 2.Rc5 Rg6 3.d5 Rg7 4.Rc6 Td8 5.d6]

[1...Tf7? 2.Txf7+ Rxf7 3.Rc6 casa chiave!]

2.d5 Td2

[2...Tb2+ 3.Rc6 Ta2 4.d6 Ta6+ 5.Rc7 Ta7+ 6.Rd8 Ta8+ 7.Re7 Ta7+ 8.d7]

3.Rc6 Tc2+ 4.Rd7 Td2 5.d6 Tc2 6.Re8

Te2+ 7.Rd8 Td2 8.d7 e poi il bianco vince con il ponte

1-0