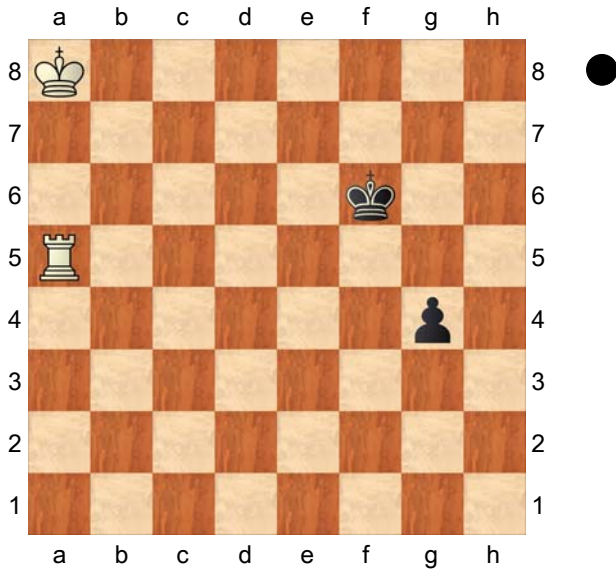


1 - Torre contro pedone

[Doe,John]

1



Se la torre taglia il re sotto la 5 traversa allora il pedone non puo avanzare da solo altrimenti verrebbe catturato **1...g3** Se si spostassero tutti i pezzi di una traversa la posizione sarebbe patta **2.Ta3 g2 3.Tg3**

2 - Promozione a Cavallo

[Doe,John]

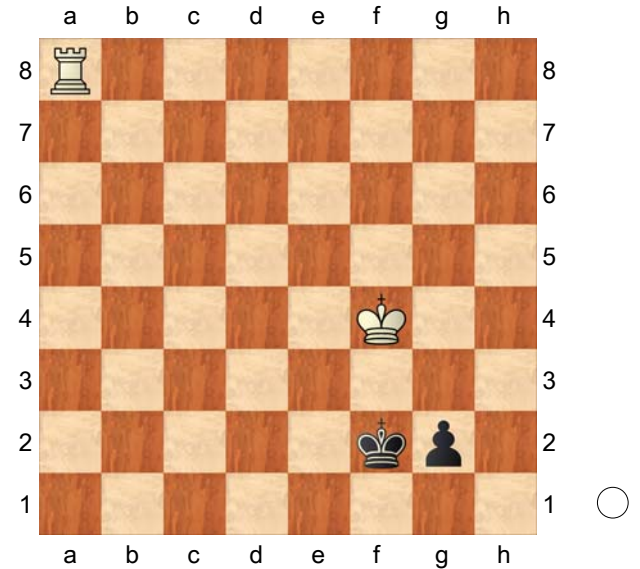
(Diagram)

In alcuni casi il pedone riesce ad arrivare a promozione ma per evitare il matto deve promuovere a Cavallo. La promozione a Cavallo procura la patta solo se non si tratta di un pedone di torre (in caso di pedone di torre il cavallo viene catturato forzatamente).

1.Ta2+ Kg1

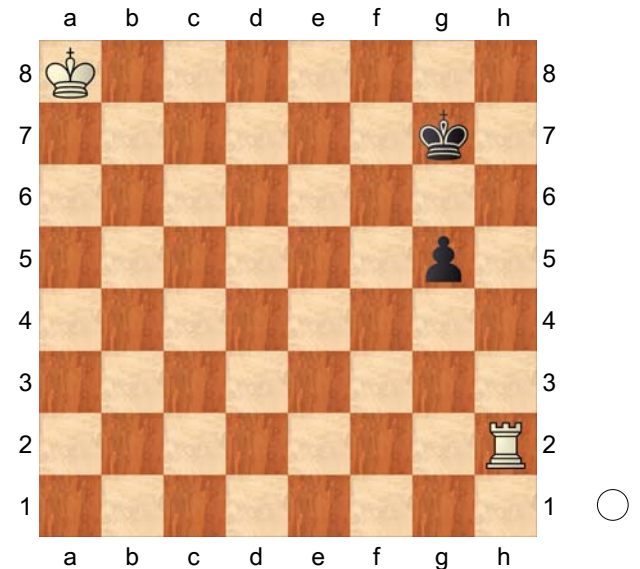
[1...Kf1 2.Kf3 g1S+ 3.Ke3 Sh3 4.Th2 Sg1 (4...Sg5? 5.Th6+- Il nero è in zugzwang e il cavallo e completamente dominato) 5.Tf2+ Ke1 6.Tg2 Kf1 7.Th2 Ke1=]

2.Kg3 Kh1 stallo



4 - Ostruzione 2 (Bodycheck)

[Mueller,Karsten]



In questo finale il bianco deve cercare di avvicinarsi con il re al pedone per mangiarlo **1.Tf2!!** Mossa preventiva per impedire al re nero di ostruire il passaggio di avvicinamento

[1.Ta2? Volendo tagliare sulla 5 traversa il re avversario Kg6 2.Ta5 Kh5 (2...g4??) 3.Kb7 Kg4! (3...Kh4? Il re bianco raggiunge direttamente (senza ostacoli) il

pedone avversario 4.Kc6 g4 5.Kd5 g3 6.Ke4 g2 7.Ta1 Kg3 8.Ke3 Kh2 9.Kf2+-) 4.Kc6 Kf4 Il nero ha perso tempi senza avanzare il pedone per ostruire il passaggio al re avversario che dovrà impiegare più mosse per raggiungere il pedone avversario 5.Kd5 g4 6.Ta4+ Kf3 7.Ke5 g3 8.Tf4+ Ke3 9.Tg4 Kf3 10.Tg8 g2 11.Kd4 Kf2=]

[1.Kb7? Kf6 2.Kc6 Ke5!! (2...Kf5? 3.Kd5 Kf4 4.Kd4 g4 5.Tf2+ Kg3 6.Ke3 Kh3 7.Kf4 g3 8.Tf3+- ; 2...g4? 3.Th5+- g3 4.Th3 g2 5.Tg3) 3.Tg2 Kf4 4.Kd5 g4 5.Tf2+ Ke3! 6.Tf8 g3 7.Tg8 Kf2 8.Ke4 g2=]

1...Kh6 2.Kb7 g4 3.Kc6

[3.Tf5 Vince anche il taglio sulla 5 traversa]

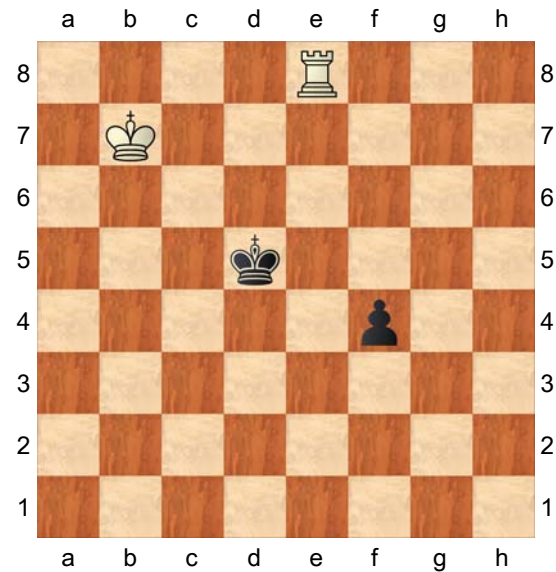
3...Kg5 4.Kd5 g3 5.Tf8 Kg4 6.Ke4! g2 7.Tg8+ Kh3 8.Kf3 Kh2 9.Txg2+ Kh1 10.Ta2 Kg1 11.Tb2 Kh1 12.Kg3 Kg1 13.Tb1# 1-0

3 - Ostruzione 1(Bodicheck)

[Doe,John]

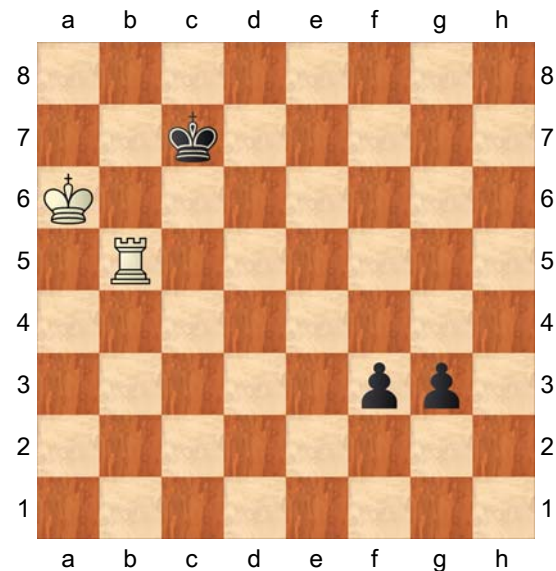
(Diagram)

Il re controlla tutte le case attorno a se e per il re avversario puo rappresentare un ostacolo ingombrante sul proprio tragitto. Nei finali di Torre contro pedone spesso il re deve aiutare la propria torre per catturare il pedone avversario. Il re nero puo ostacolare l avvicinamento del re avversario al pedone



5 - 2 Pedoni uniti in sesta

[Doe,John]



2 Pedoni uniti in sesta vanno a promozione senza l aiuto del proprio re

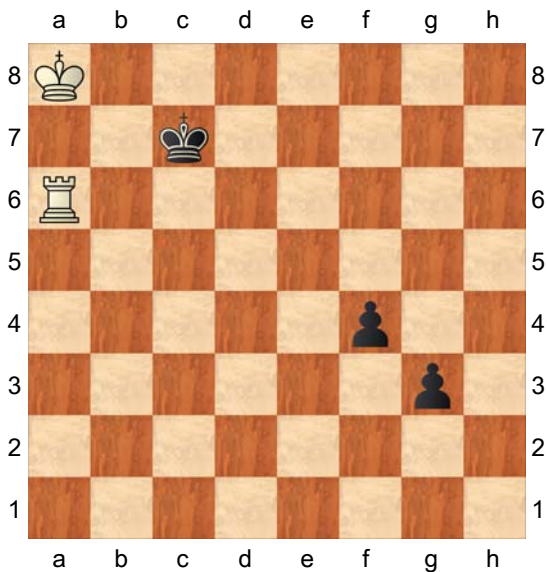
1.Tb3

[1.Tf5 g2 2.Tg5 f2 3.Txg2 f1D+]

1...g2 2.Txf3 g1D

6 - Pedoni uniti trav. 5 e 6

[Mueller, Karsten]



Pedoni uniti in 5 e 6 traversa :
Se il re avversario è tagliato di 2 traverse la torre mangia i pedoni avversari senza l'aiuto del re. Per bloccare i 2 pedoni la torre deve mettersi dietro al pedone più avanzato

1.Tg6!

[1.Ka7?? f3]

1...Kd7

[1...g2 L avanzata del pedone non basta per il taglio sulla 5 traversa
2.Txg2! Kd6 3.Tg5!+-]

2.Tg4! g2

[2...Ke6?! 3.Txf4!+-]

3.Txg2! Ke6 4.Tg5! Kf6 5.Ta5+- f3

6.Ta3 f2 7.Tf3+

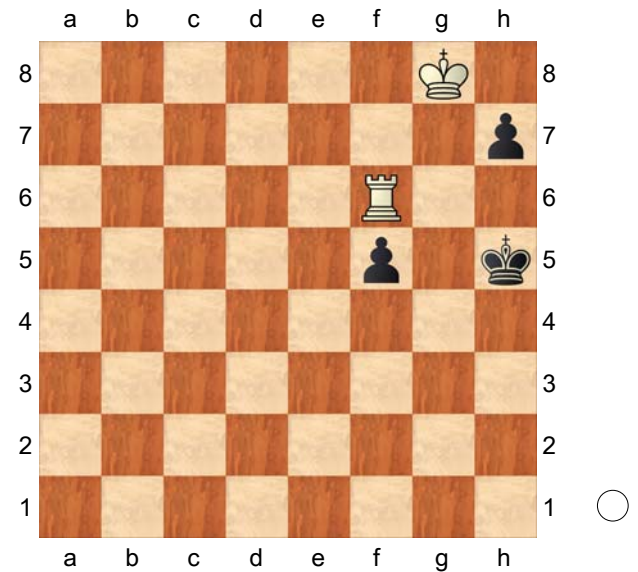
1-0

7 - 2 Pedoni isolati

[Mueller, Karsten]

(Diagram)

In genere se il re in vantaggio riesce a portarsi davanti ai pedoni e a bloccarli



allora vince **1.Kf7!!** Il re inizia la corsa per portarsi davanti al pedone

[1.Kxh7? Il pedone F diventa imprevedibile Kg4 2.Kg6 f4 3.Kf7 f3
4.Ke6 Kg3 5.Ke5 f2 6.Ke4 Kg2=]

[1.Txf5+? Il pedone H diventa imprevedibile Kg4 2.Tf7 h5 3.Tg7+ Kf3
4.Th7 Kg4 5.Kf7 h4 6.Kf6 h3 7.Ke5 Il re nero ostruisce il passaggio
Kg3 8.Ke4 h2 9.Ke3 Kg2 10.Tg7+ Kh1= (10...Kf1= ; 10...Kh3??

errore istruttivo, il cavallo promosso sulla colonna di torre viene catturato forzatamente 11.Kf2 h1S+ 12.Kf3 Kh2 13.Tg8)]

1...Kg4 2.Ke6 h5 3.Ke5

[3.Txf5? il pedone è imprevedibile h4 4.Ke5 h3 5.Ke4 h2 6.Tf1 Kg3=]

3...h4 4.Kd4 h3 5.Ke3 h2

[5...f4+ 6.Kf2 bloccando i pedoni il bianco vince h2 7.Th6+-]

6.Tg6+ Kh3

[6...Kh5 7.Tg8 h1D 8.Th8+]

7.Kf2 h1S+ Il cavallo nella casa d'angolo può fare solo 2 mosse e viene catturato

[7...h1D 8.Th6+ Kg4 9.Txh1]

8.Kf3 Kh2

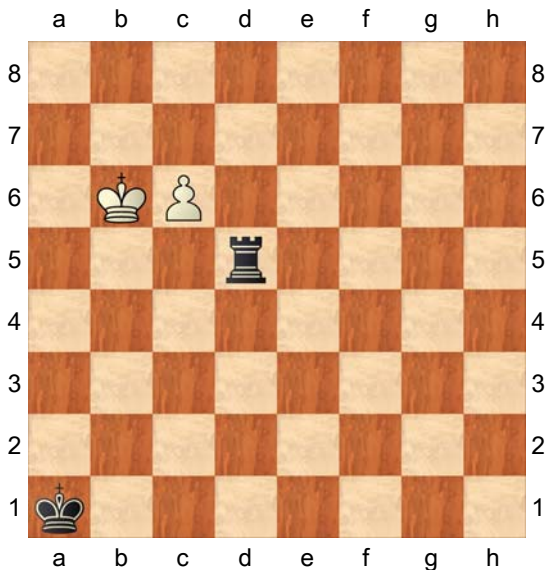
[8...f4 9.Th6#]

9.Tg2+ Kh3 10.Tg5 Kh2 11.Txf5

Sg3 12.Tg5 Sf1
 [12...Sh1 13.Tg8]
13.Kf2+-

8 - Uno studio famoso
 Glasgow Weekly Citizen
 [Mueller,Karsten]

1895



1.c7 Td6+ 2.Kb5

[2.Kc5? Td1]

[2.Kb7? Td7]

2...Td5+ 3.Kb4 Td4+ 4.Kc3 Td1

5.Kc2 Td4!?

[5...Tf1 6.c8D Tf2+ 7.Kd1 Tf1+

8.Ke2 Tb1 Il bianco vince il finale di pedone Donna contro Torre]

6.c8T!!

[6.c8D? Tc4+!! 7.Dxc4 stallo]

6...Ta4 7.Kb3 Th4

[7...Kb1 8.Kxa4]

8.Tc1#

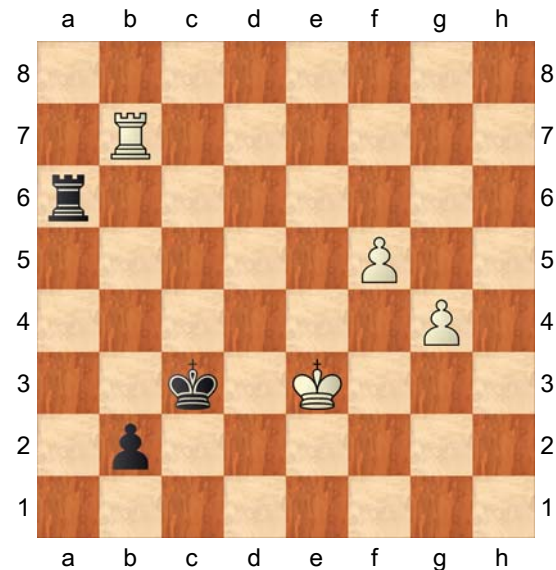
9 - 2 Pedoni Pericolosi

Ostende (4)

1907

[Mueller,Karsten]

2 Pedoni uniti e sostenuti dal proprio re sono pericolosi. Il risultato in queste



posizioni dipende dalla posizione del re in vantaggio. Se il re riesce a bloccare i pedoni vince invece se riesce ad arrivare a contatto dei pedoni ha solo probabilità di pattare **78...Ta4?**

Vediamo prima l'errore

[78...Ta1 la mossa che salva il nero

79.g5 b1D 80.Txb1 Txb1

La differenza dalla variante principale è che il nero ha il re in c3 invece che in c2 (il tempo che è mancato nella variante principale per salvare il nero)

81.Ke4 Kc4 82.f6 (82.Ke5 Te1+

83.Kd6 Tg1 84.g6 Kd4 85.Ke6

Ke4= è patta poichè il bianco non può spingere i pedoni e può solo

pendolare con il re) 82...Tf1 83.Ke5

A) 83...Tf2? 84.g6 Te2+ 85.Kd6

Tg2 86.g7 Kd4 87.Kc6!! (87.f7?

c'è lo scacco intermedio e la torre

mangia i pedoni e il nero pareggia

Tg6+ 88.Ke7 Txb7 ; 87.Ke7?

Ke5) 87...Kc4 (87...Tg6

il bianco si schioda e la promozione

è inevitabile 88.Kb5 Tg5+

89.Kb4+-) 88.Kd7 Kd5 89.Ke8

Ke6 90.f7 Txb7 (90...Ta2 91.f8S+

Kf6 92.g8D+-) 91.f8D+- ;

B) 83...Kc5 84.g6 Te1+ 85.Kf5

Kd5 86.g7 Tf1+ 87.Kg6 Tg1+

88.Kf7 Ke5= Posizione di patta
 incontrata anche prima 89.g8D
 Txb2 Kxb2 80.f6! Ta1

79.Txb2 Kxb2 80.f6! Ta1

[80...Txb2 Il pedone diventa
 inarrestabile (è la posizione vista
 precedentemente senza la possibilità
 dello stallo) 81.f7 Tg3+ 82.Kf2+-
 (82.Ke4 Tg4+ 83.Ke5 Tg5+ 84.Ke4
 Tg4+ 85.Ke3 Tg3+ 86.Kf2)]

81.g5 Tf1 82.Kd4 Kb3 Se Tf5 si
 rientra nella sottovariante vista
 precedentemente con Txb2

[82...Tf5 83.Ke4 Txb2 84.f7 Tg4+
 85.Ke3 Tg3+ 86.Kf2]

83.Ke5 Kc4 84.g6 Te1+ 85.Kd6

Td1+ 86.Ke6 Te1+ 87.Kf7 Kd5
 Al bianco manca 1 tempo e il pedone G
 è inarrestabile **88.g7 Tg1 89.g8D**

Txb2 90.Kxb2 In tutte le varianti
 analizzate in questa posizione il bianco
 vince o patta (in questa posizione i 2
 pedoni sostenuti dal re sono più forti
 della torre)

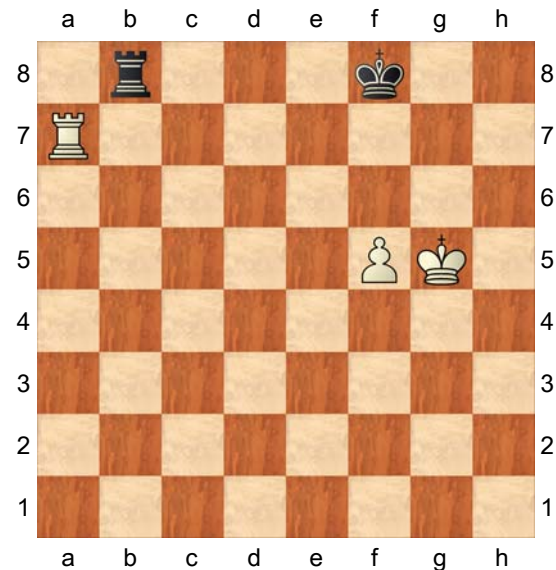
1-0

10 - Posizione di Philidor

[Mueller,Karsten]

(Diagram)

La posizione di Philidor è una posizione
 nota nella teoria dei finali di scacchi.
 Prende il nome dallo scacchista
 francese François-André Danican
 Philidor che la analizzò profondamente
 nel 1777. La difesa consiste nel
 mettere la torre in 6 traversa per
 obbligare l'avversario a spingere il
 pedone, in tal modo il re avversario
 rimane senza difese contro eventuali
 scacchi della torre posizionata sulla 1
 traversa. **1...Tb6 2.f6**



[2.Th7 Il cambio delle torri porta ad
 un finale di pedoni in cui il nero riesce
 a pattare Kg8 3.Th6 Txb6 4.Kxb6
 Kf7 5.Kg5 Kg7 6.f6+ Kf7 7.Kf5
 Kf8]

[2.Tc7 Ta6]

2...Tb1 Il re bianco non ha più
 nascondigli per proteggersi dagli
 scacchi della torre **3.Kg6**

[3.Ta4 Coprirsi dagli scacchi con la
 torre porta ad un finale di pedoni in
 cui il nero riesce a pattare Tg1+
 4.Tg4 Txb2 5.Kxb2 Kf7 6.Kf5
 Kf8]

3...Tg1+! 4.Kf5 Tf1+ 5.Ke6 Te1+!=

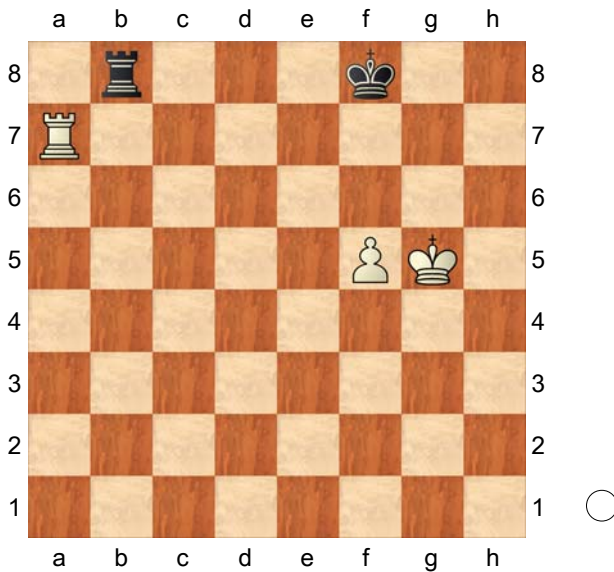
11 - Pos di Philido mancata

[Mueller,Karsten]

(Diagram)

1.Kg6! Nella posizione di Philidor la
 torre nera occupa la 6 traversa ed
 impedisce al re bianco di avanzare .
 Nel caso in cui il re nero fosse già in 6
 traversa la difesa inventata da Philidor
 non si può più applicare

[1.Kf6? Sarebbe un errore poichè



permetterebbe di rientrare nella posizione di Philidor in cui il nero riuscirebbe a pattare $Tb6+!= 2.Kg5 Tc6 3.Tb7 Ta6 4.f6 Ta1 5.Kg6 Tg1+$]
 [1.f6? Tb1=]

1...Tc8 Tf6 sarebbe inutile poichè il nero si coprirebbe dallo scacco avanzando il pedone. La difesa passiva con la Torre nera in 8 traversa funzionerebbe nel caso di pedoni di Torre o Pedoni di Cavallo mentre in tutti gli altri casi esiste una manovra vincente per il nero

[1...Tb1 2.Ta8+! Ke7 3.f6+! Ke6 4.Te8+ Kd7 5.f7+- Tg1+ 6.Kh5
 La torre può dare solo pochi scacchi dopodichè il pedone verrà promosso]

2.f6 Kg8!? **3.Tg7+**

[3.Th7?! Tc6 4.Ta7 Tc8]

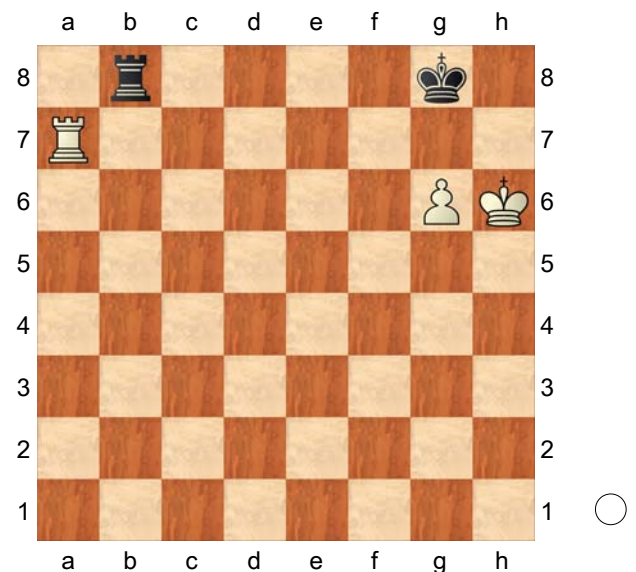
3...Kf8

[3...Kh8 4.Th7+! Kg8 5.f7+!+- Kf8 6.Th8+ Ke7 7.Txc8]

4.Th7! Kg8 5.f7+!+- Kf8 6.Th8+ Ke7 7.Txc8

12 - Difesa Passiva

[Mueller,Karsten]



Il nero riesce a pattare con la difesa passiva (ossia con la torre in 8 traversa) solo se il bianco ha il pedone sulla colonna di Torre o di Cavallo

1.Tg7+ Kh8!

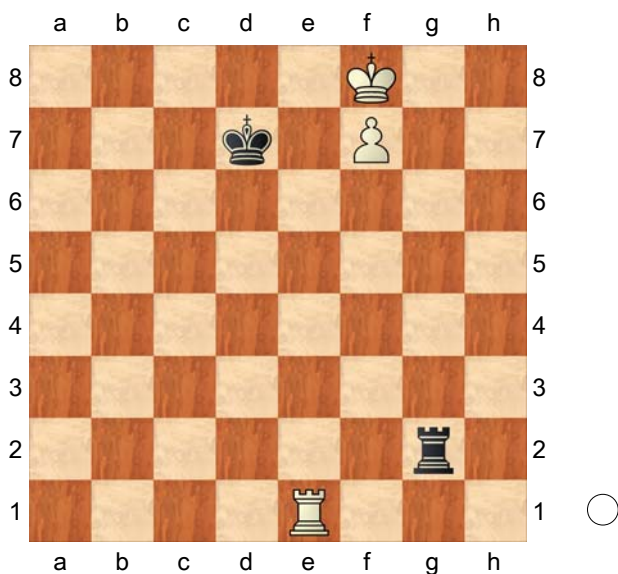
[1...Kf8?? Nella difesa passiva il re nero deve sempre restare dal lato corto altrimenti perde come in questa variante 2.Kh7! Tb1 3.Tf7+ Ke8 4.Kg8+- Th1 5.g7 Th2 Il metodo per vincere le posizioni in cui il re nero è tagliato dal pedone avversario (la torre avversaria gli impedisce di avvicinarsi al pedone) si chiama PONTE DI LUCENA 6.Tf4 Ke7 7.Te4+ Kd7 8.Kf7 Tf2+ 9.Kg6 Tg2+ 10.Kf6 Tf2+ 11.Kg5 Tg2+ 12.Tg4]

2.Th7+ Kg8= Il nero pendola nelle case d angolo e non c'è modo di allontanarlo dall'angolo

13 - Ponte di Lucena

[Doe,John]

Il PONTE DI LUCENA si applica quando il re in svantaggio non puo



avvicinarsi al pedone nemico a causa del TAGLIO VERTICALE (per taglio verticale o orizzontale si intende dire che la torre bianca isola il re avversario al di sotto di una certa traversa o colonna)

Il metodo per vincere consiste in 4 fasi
 1 - Si porta la torre a 2 traverse di distanza dal proprio pedone
 2 - Si allontana con scacco il re avversario

3 - Si avvanza con il re bianco in modo da liberare la casa di promozione
 4 - Ci si copre dagli scacchi della Torre nera facendosi scudo con la propria torre **1.Td1+**

[1.Th1 Anche la manovra Th1-h8-g8 è vincente in alternativa al ponte di Lucena Tg3 2.Th8 Tg1 3.Tg8 Tf1 4.Kg7 Tg1+ 5.Kh6 Il nero può dare solo qualche scacco dopodiché la promozione è inevitabile Th1+ 6.Kg5 Tg1+ 7.Kh4 Th1+ 8.Kg3 Tg1+ 9.Kf2+-]

1...Kc7

[1...Kc6 Se il re nero attacca la Torre quando si sposta in 4 traversa allora si vince nel seguente modo or 2.Td4 Kc5 3.Td7 Kc6 4.Ke8 Tf2 5.Te7+-]
 [1...Ke6 2.Ke8+-]

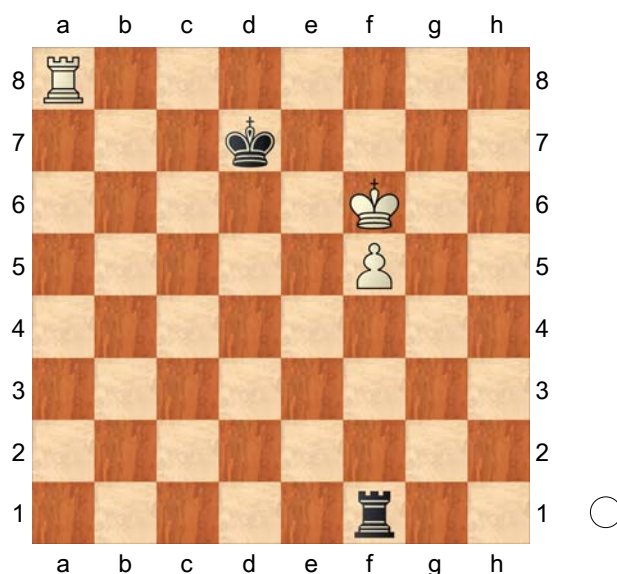
2.Td4 Tg1 3.Ke7 Te1+ 4.Kf6 Tf1+ 5.Ke6 Te1+

[5...Tf2 Se il nero smette di dare scacco si può applicare il ponte di Lucena spostando la torre sulla 5 traversa 6.Td5 Tf1 7.Tf5+-]

6.Kf5 Tf1+ 7.Tf4+-

14 - La ricerca del Ponte

[Mueller,Karsten]



In questa posizione ci sono alcune difficoltà a realizzare la manovra di Lucena. La Torre non può spostarsi immediatamente in A4 per poi tagliare il re dalla colonna E. Il piano del bianco è di spostare il proprio re e in avanti di una traversa dopodiché con il re in F7 potrà realizzare il ponte in quanto il re nero non può impedire di essere tagliato sulla colonna E **1.Tf8!?**

[1.Ta5 Ke8 2.Kg7 Tg1+ 3.Kf6 Tf1 4.Ta8+ Kd7 il bianco non progredisce]

[1.Ta4 Ke8 2.Te4+ Kf8 3.Ta4 Ke8 4.Kg6 Tg1+ 5.Kf6 Tf1 6.Ta8+ Kd7 Il bianco non progredisce]

1...Tf2 2.Kg7 Tg2+

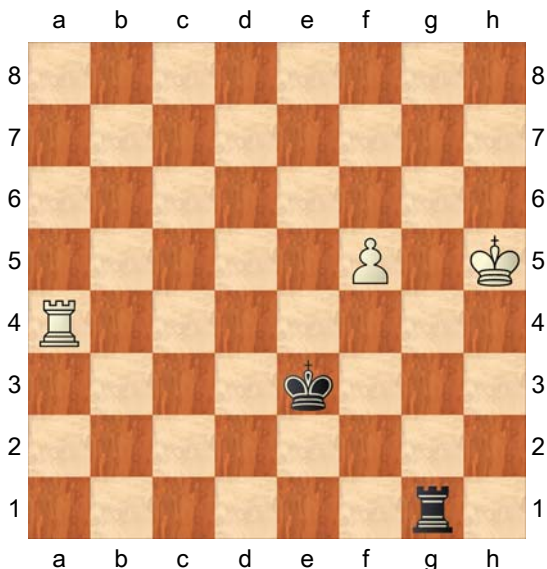
[2...Ke7 3.f6+ Ke6 4.Te8+! Kd7

(4...Kf5 5.f7 Tg2+ 6.Kf8 Kf6 7.Ta8 Tb2 8.Ta6+- Il re rimane tagliato orizzontalmente dal pedone { TAGLIO ORIZZONTALE } che va a promozione Kf5 9.Kg7 Tg2+ 10.Kh7 Th2+ 11.Th6) 5.f7+- Tg2+ Dopo qualche scacco la promozione è inevitabile]

3.Kf7 Tf2 4.f6 Tf1 5.Ta8 Tf2 6.Kg7 Tg2+ 7.Kf8 Tf2 Da questo punto si realizza la manovra del ponte di Lucena **8.f7 Tg2 9.Ta4 Tg1 10.Td4+- Kc7 11.Ke7 Te1+ 12.Kf6 Tf1+ 13.Ke6 Te1+ 14.Kf5 Tf1+ 15.Tf4**

15 - Concetti già visti

[Doe,John]



Alcuni concetti : (Taglio, rifugio, azione da lontano della torre)

Il taglio orizzontale si realizza quando la torre impedisce al re avversario di oltrepassare una certa traversa.

Il taglio verticale si realizza quando la torre impedisce al re avversario di oltrepassare una certa colonna.

Il Taglio orizzontale/verticale del re avversario è uno strumento che può

essere utilizzato per scopi difensivi (impedire al re avversario di aiutare un pedone ad essere promosso) o per scopi offensivi (impedire al re avversario di ostacolare la promozione di un pedone).

Quando il re è isolato (tagliato) da un pedone non può sostenerne/ostacolarne la promozione quindi tutte le manovre per sostenerne/ostacolarne la promozione vengono svolte dalla torre.

La torre è un pezzo a lunga gettata che può disturbare da lontano il re avversario dandogli continui scacchi (da vicino la torre è meno efficace poichè si troverebbe subito a contatto con il re). Il Re per proteggersi dagli scacchi della Torre dovrà trovare un rifugio coprendosi dietro un pedone o un pezzo (anche pedoni e pezzi avversari).

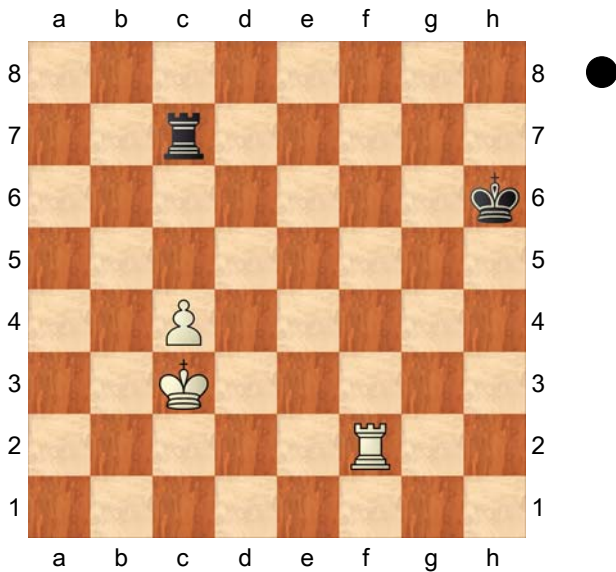
16 - Altri Concetti

[Doe,John]

(Diagram)

La torre è l'unico pezzo che in qualsiasi posizione controlla lo stesso numero di case diversamente da Donna/Alfiere/Cavallo che controllano un maggior numero di case se posizionati al centro della scacchiera. La maggiore azione della torre dipende solo dalla presenza di linee aperte e si esprime soprattutto nel finale quando la maggior parte di pezzi e pedoni sono stati cambiati e si sono aperte le linee.

La torre può perseguitare il re avversario con continui scacchi. L'effetto di disturbo della torre è efficace se la torre e il re sono lontani.



Se tra la torre e il pedone avversario ci sono almeno 3 case allora la torre può bloccare con attacchi frontali l'avanzata del pedone (si sta considerando il caso in cui il re nero e la torre bianca non partecipino alla battaglia) **1...Tc8**

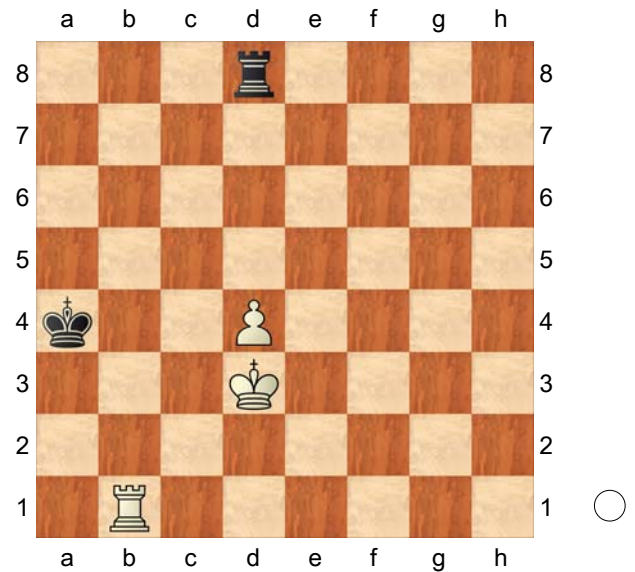
[1...Kh5 2.Kd4 Se tra la torre e il pedone ci sono meno di 3 case allora l'attacco frontale della torre è inefficace e il pedone riesce ad avanzare col solo aiuto del proprio re Td7+ 3.Ke5 Tc7 4.Kd5 Td7+ 5.Kc6 In conclusione con un pedone in 5 traversa la torre non può impedirne la promozione con un attacco frontale]

2.Kd4 Td8+ 3.Ke5 Tc8 4.Kd5 Td8+ 5.Ke6 Tc8 6.Kd5 Con 3 case di distanza dal pedone l'attacco frontale della torre impedisce l'avanzata del pedone. Il bianco non riesce a fare avanzare il pedone con il solo aiuto del re

17 - Cattiva posizione del Re

[Doe,John]

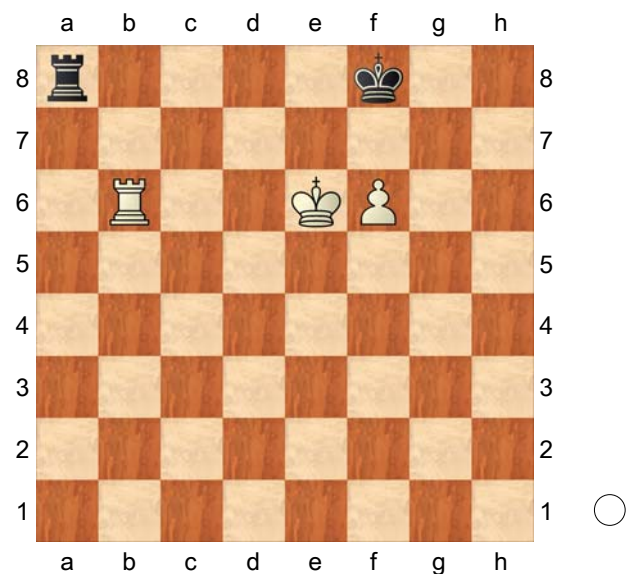
In alcune posizioni un giocatore può sfruttare il posizionamento del re avversario in un angolo o sul bordo



della scacchiera per aiutare l'avanzata del proprio pedone **1.d5 Txd5+ 2.Kc4** Con il pedone in 5 traversa l'attacco frontale è inutile e il pedone arriva a promozione col solo aiuto del proprio re

18 - Pos. Philidor like 1

[Doe,John]



La difesa passiva pareggia solo contro i pedoni di Torre e Cavallo oppure se il re avversario è posizionato male. Se il Re bianco fosse in G6 vincerebbe facilmente ma con il re in E6 il nero

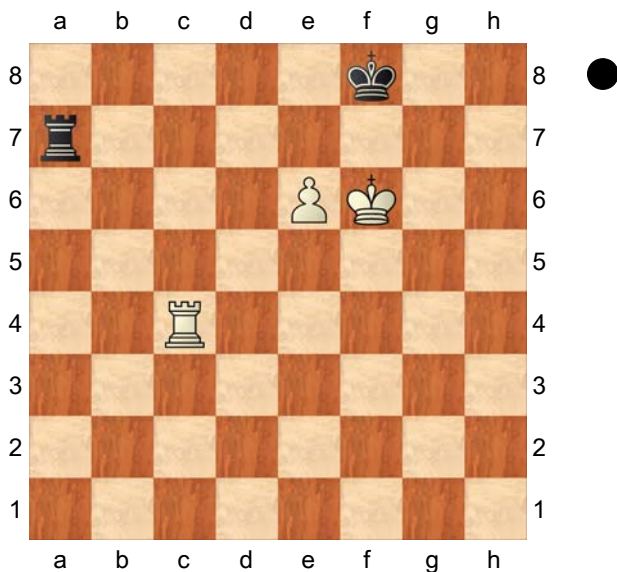
riesce a pareggiare **1.Kf5**

[1.Tb7 Ta6+ 2.Kf5 Ta1 3.Kg6 Tg1+]

1...Ta1 2.Kg6 Tg1+

19 - Pos. Philidor like 2

[Doe,John]



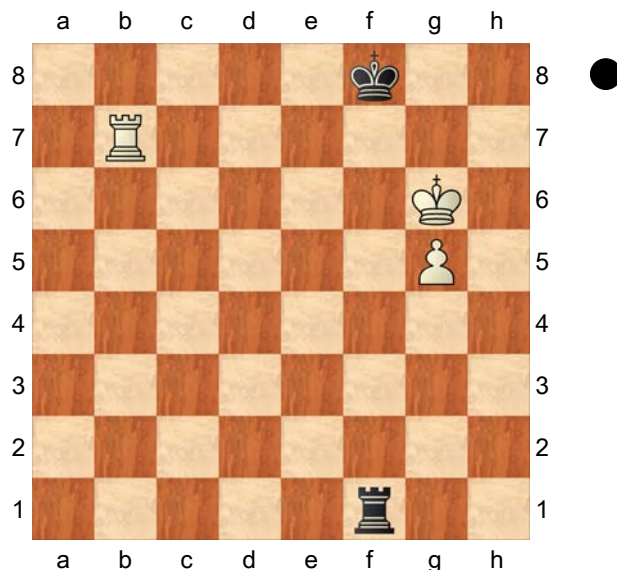
In questa posizione la difesa passiva perde ma lo stallo salva il nero dalla sconfitta **1...Tf7+ 2.Ke5 Tf1**

20 - Pos. Philidor like 3

[Doe,John]

(Diagram)

La difesa passiva contro il pedone di cavallo salverebbe il nero ma in questa posizione il nero non fa in tempo ad organizzare la difesa passiva **1...Ta1** [1...Kg8 2.Tb8+ Tf8 3.Txf8+ Kxf8 4.Kh7] [1...Tg1 E' la migliore difesa del nero (cerca di impedire la spinta del pedone) ma non basta **2.Tb8+ Ke7 3.Tg8** E una posizione già vista (il



bianco si porta in G7 dopodichè effettua la manovra di Lucena) **Tg2 4.Kh6 Th2+ 5.Kg7 Tg2 6.g6 Tg1 7.Tb8 Tg2 8.Tb4]**

2.Tb8+ Ke7 3.Kh6 Th1+ 4.Kg7 Tg1 5.g6 Tra le diverse manovre con cui il bianco può vincere c'è anche il ponte di Lucena

21 - Pos. Philidor like 4

[Doe,John]

(Diagram)

Il re e la torre nera sono posizionati male e non possono organizzare la difesa passiva **1.Th1**

[1.Kc6?? Tb7 2.Th1 Tc7+ 3.Kb5 Tc2]

1...Tb7

[1...Kd7 2.Th7+ Kd6 3.b7]

2.Th8+ Kd7 3.Ka6

[3.Kc5 il nero è in zugzwang e non può impedire l'avanzata del re bianco **Ke6 4.Kc6 Tf7]**

