

# TORRE DEBOLE CONTRO PEDONE

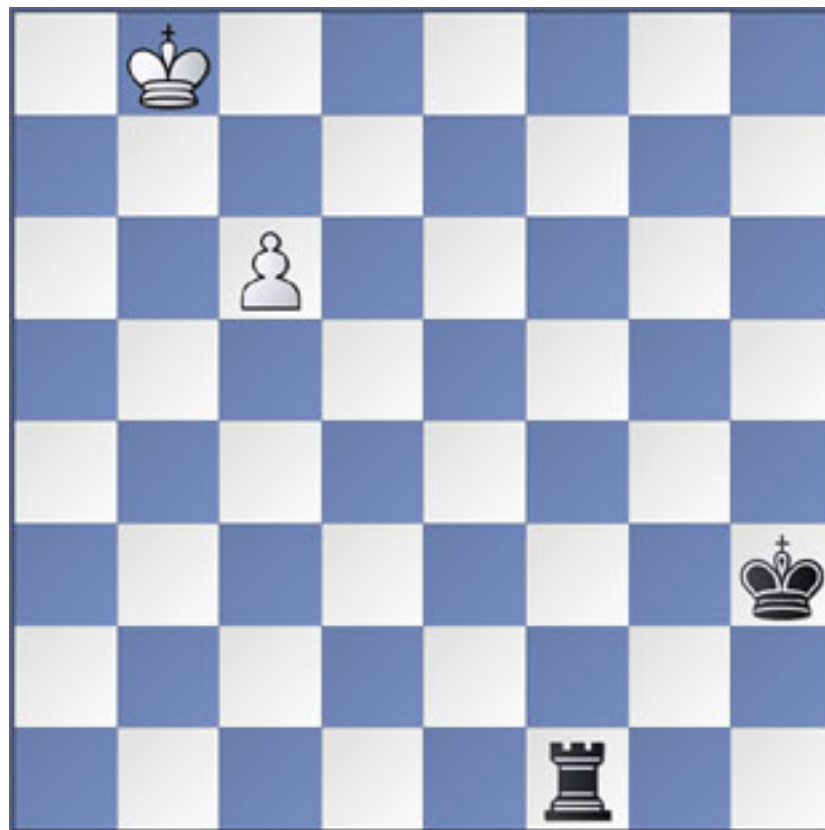
Curiosamente i finali di **Torre contro pedone** vengono trattati senza fare una distinzione essenziale: se la Torre è la parte forte oppure quella debole. Nel primo caso la parte con il pedone non può che lottare per la patta mentre nel secondo gioca per vincere.

La distinzione è fondamentale perché diverse sono le tecniche di gestione del finale.

Se la Torre è la parte debole significa che *il pedone è abbastanza avanzato da minacciare la promozione e*

- la Torre non controlla la casa di promozione
- la Torre non riesce comunque a catturarlo
- il Re della parte della Torre è lontano e non può intervenire nella lotta.

Nel diagramma che segue



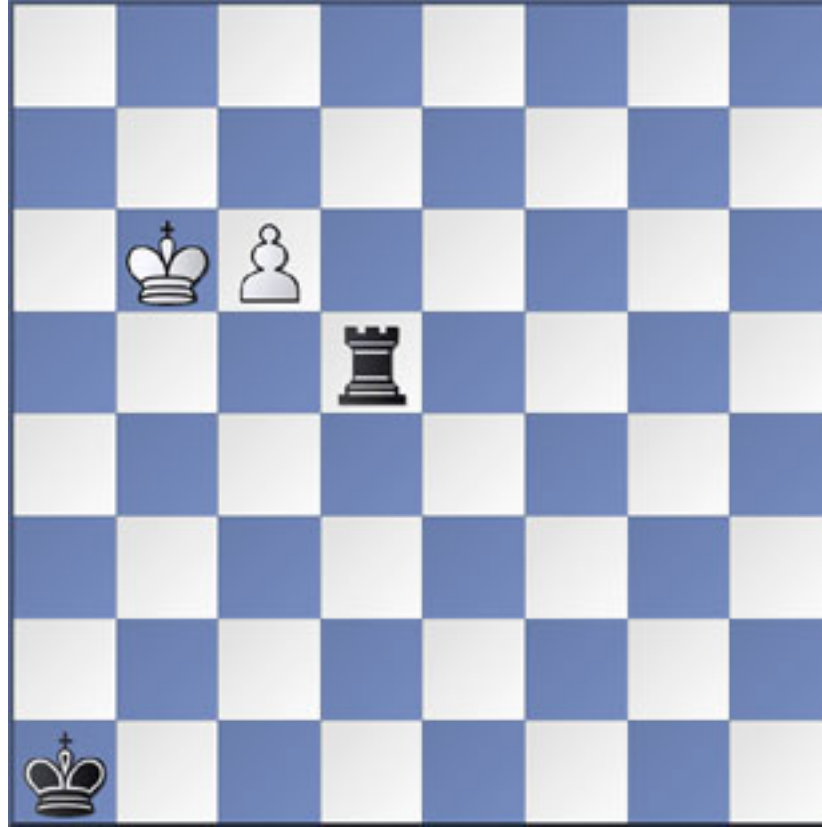
se muove il Nero 1... Tc1 e proposta di patta, se tocca al Bianco 1. c7 e identica proposta.

Nei casi in cui la Torre non può controllare agevolmente la casa di promozione, la parte con il pedone può giocare per vincere e quindi la Torre è la parte debole. Esistono tre temi tipici del finale di Torre debole contro pedone.

## Scacchi e stallo

La parte di Torre dà continuamente scacco per migliorare la sua posizione, eventualmente rimanendo in presa con successivo stallo.

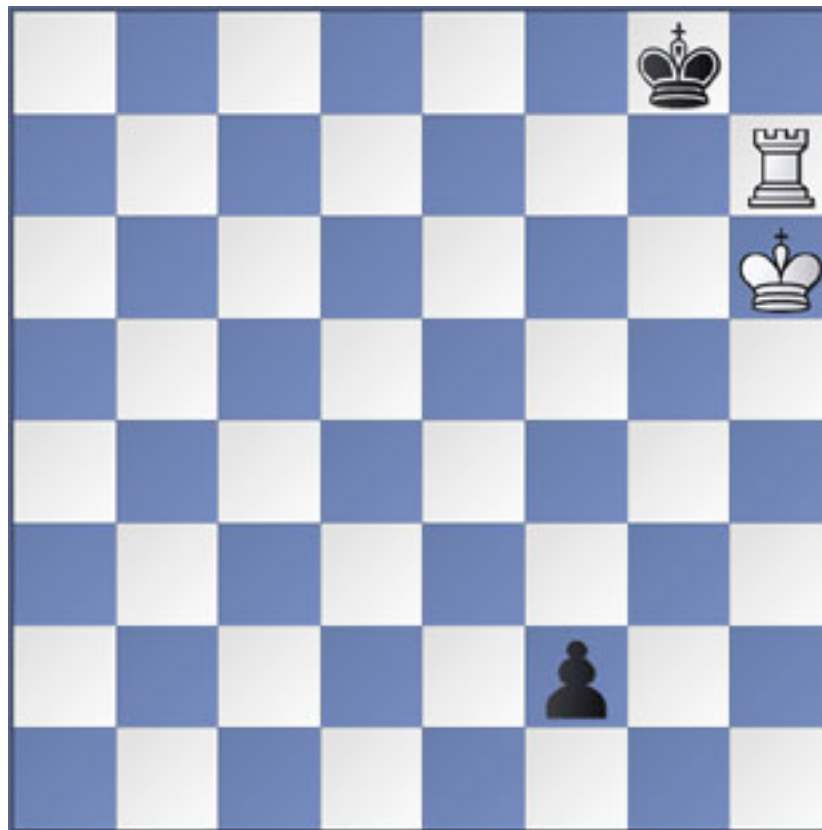
Il celebre studio di Barbier-Saavedra (1895) è una dimostrazione di questo tema.



**B**

1. c7 Td6+ 2. Rb5 (se 2. Rc5 segue 2... Td1 applicando il tema successivo dell'infilata) Td5+ 3. Rb4 Td4+ 4. Rb3 Td3+ 5. Rc2. Sembrerebbe la fine, ma ... 5... Td4! Se ora 6. c8D, segue 6... Tc4+! 7. Dc4 e stallo. Quindi: 6. c8T!! (con l'idea Ta8+) Ta4 7. Rb3! e finalmente il Bianco vince.

Qui l'idea non ha funzionato, ma in questo studio di Stamma la Torre debole patta:

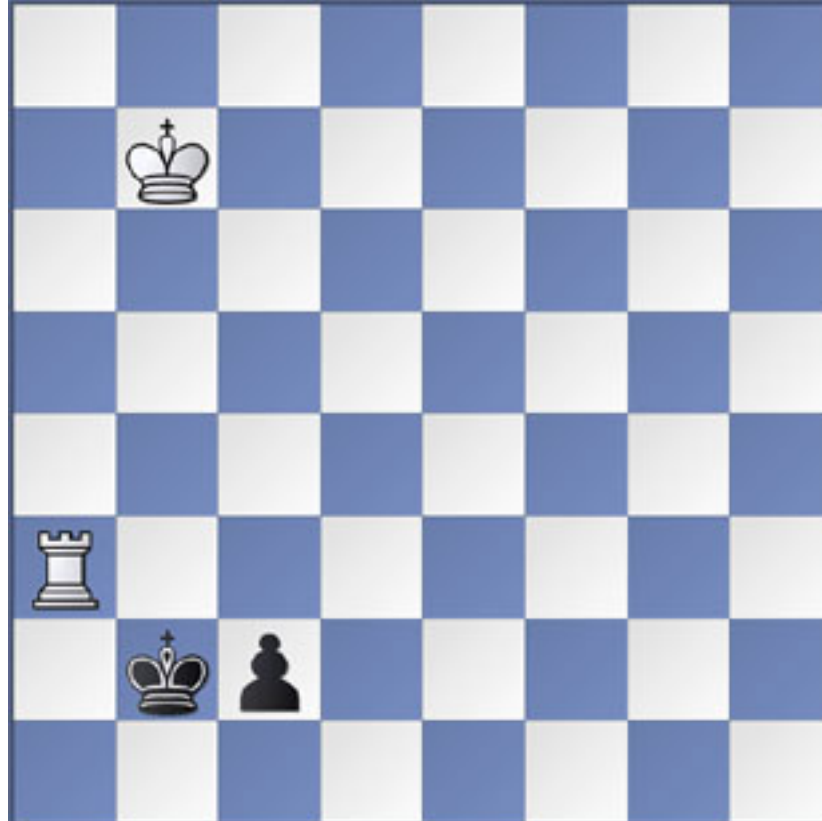


**B**

1. Tg7+ Rf8 2. Tg5! f1D 3. Tf5+! Df5 e stallo.

## Infilata

La Torre può sfruttare il tema dell'infilata di Re e Donna (dopo la promozione) per catturare la Donna. In questo esempio il Re nero non può sfuggire agli scacchi perché se passa sulla colonna c il Bianco con Tc6+ cattura la Donna:

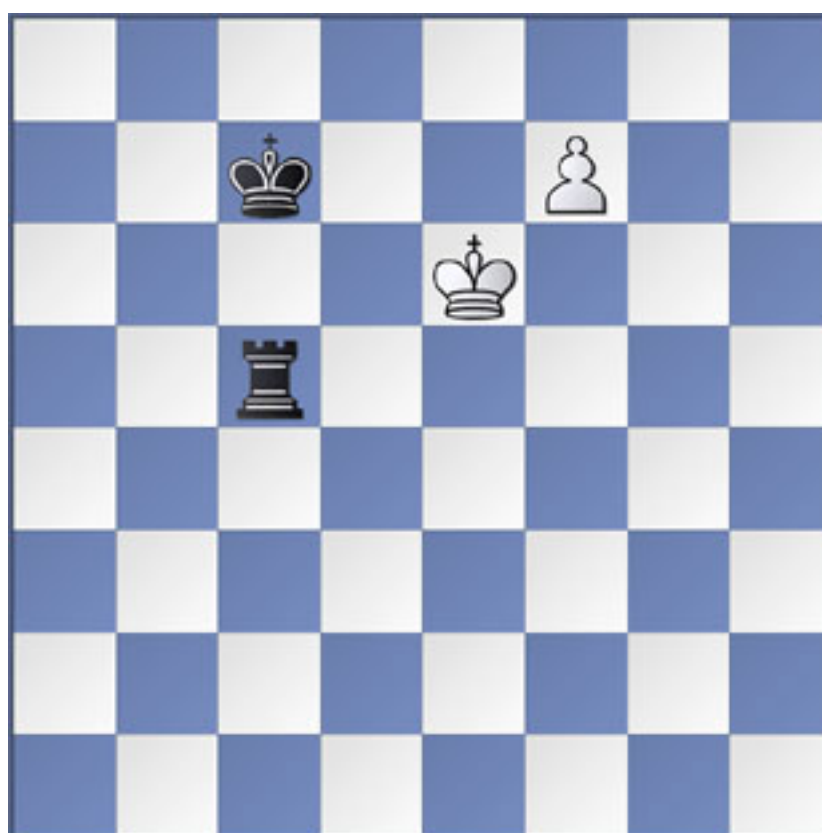


**B**

1. Ta6 c1D 2. Tb6+ Ra3 3. Ta6+ Rb4 4. Tb6+ Ra5 5. Ta6+ e patta.

### Nascondiglio

Il Re della parte del pedone cerca di nascondersi dietro il pedone o dietro al Re avversario per evitare gli scacchi ripetuti. Ecco uno studio di Seleznev (1919):



**N**

La soluzione è: 1... Tc6+ 2. Re5! (se 2. Re7? Tc1 3. f8D Te1+ 4. Rf7 Tf1+ e patta) Tc5+ 3. Re4 Tc4+ 4. Re3 Tc3+ 5. Rf2 Tc2+ 6. Rg3 Tc3+ 7. Rg4 Tc4+ 8. Rg5 Tc5+ 9. Rg6 Tc6+ 10 Rg7 e vince.