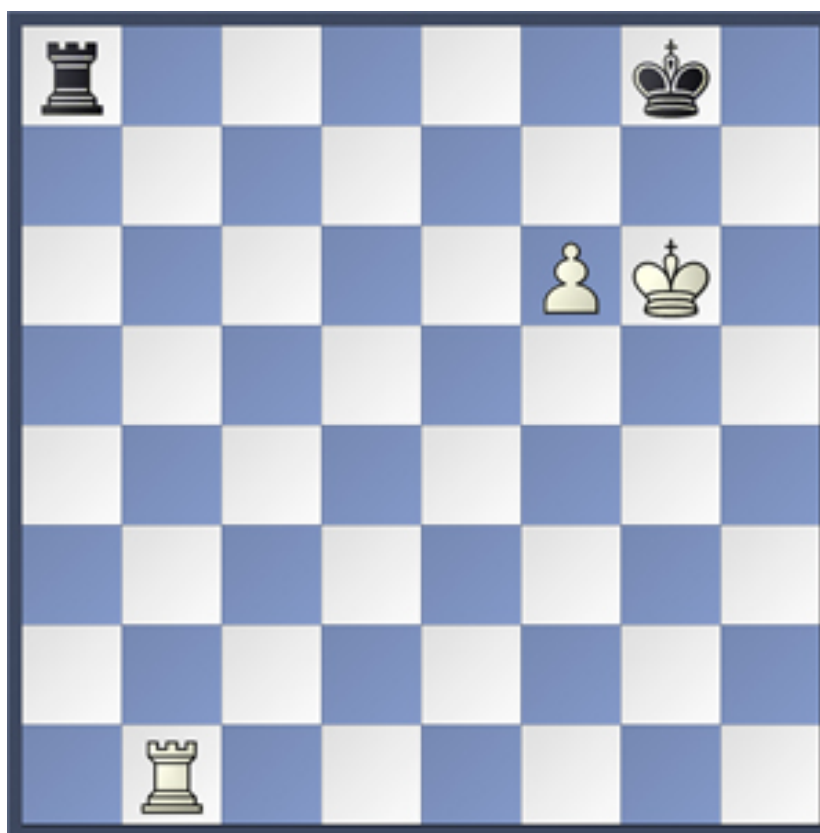


TORRE E PEDONE IN SESTA CONTRO TORRE

Il finale di Torre e pedone in sesta contro Torre è un finale più difficilmente teorizzabile rispetto a quello con il pedone in settima. A prescindere dagli sforzi dei teorici, se il pedone non è di Torre, si può studiare una determinata posizione, ma non dare regole generali valide in assoluto. Valgono sempre le indicazioni date per il pedone in settima sull'importanza della posizione dei Re e sulla collocazione della Torre del difendente sul lato lungo.

Re difendente davanti al pedone – Il Re della parte forte si fa scudo degli attacchi laterali della Torre (che deve sempre stare sul lato lungo) con il proprio pedone; la Torre della parte forte cerca l'infilata a Re e Torre e il pedone viene spinto in settima solo quando la spinta è decisiva.

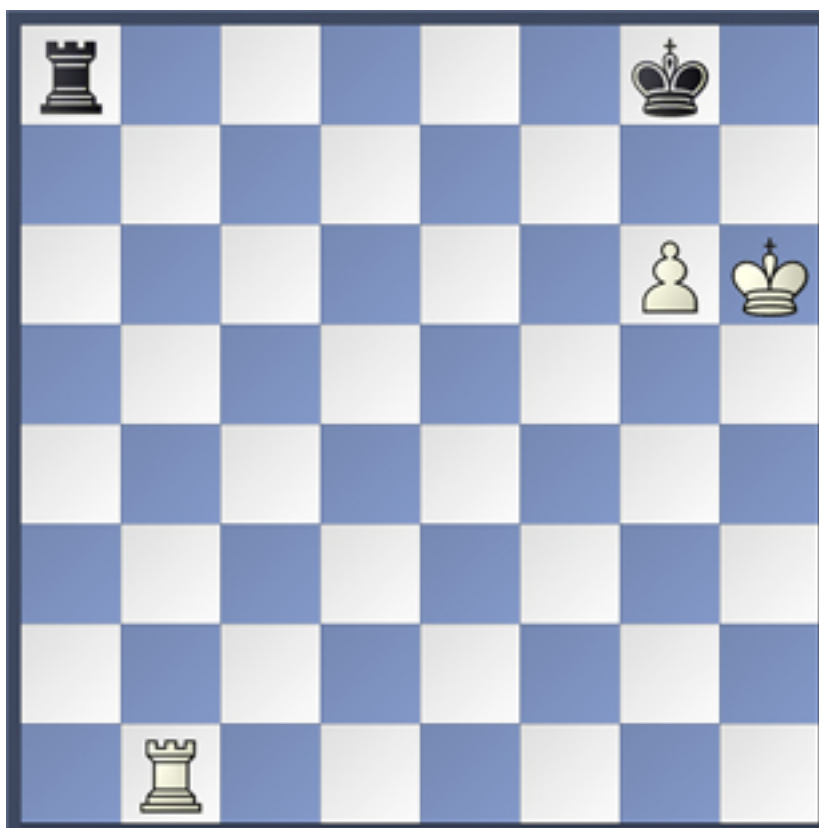
Vediamo un caso molto semplice:



B

1. Tb7 Tc8 2. Tg7+ Rf8 3. Th7 Rg8 4. f7+ e vince. Se il tratto fosse al Nero con la Torre in a7, patterebbe con 1... Tg7+ 2. Rf5 (la Torre è imprendibile per lo stallo) Tg2=. Se nel diagramma di partenza, il Re bianco fosse in e6, non riuscirebbe a salvarsi dagli scacchi dopo 1. Tb7 Rf8 2. Rf5 Ta1!.

Se si considera il pedone di Cavallo, il Bianco non vince più perché la Torre intralcia la marcia del pedone:



B

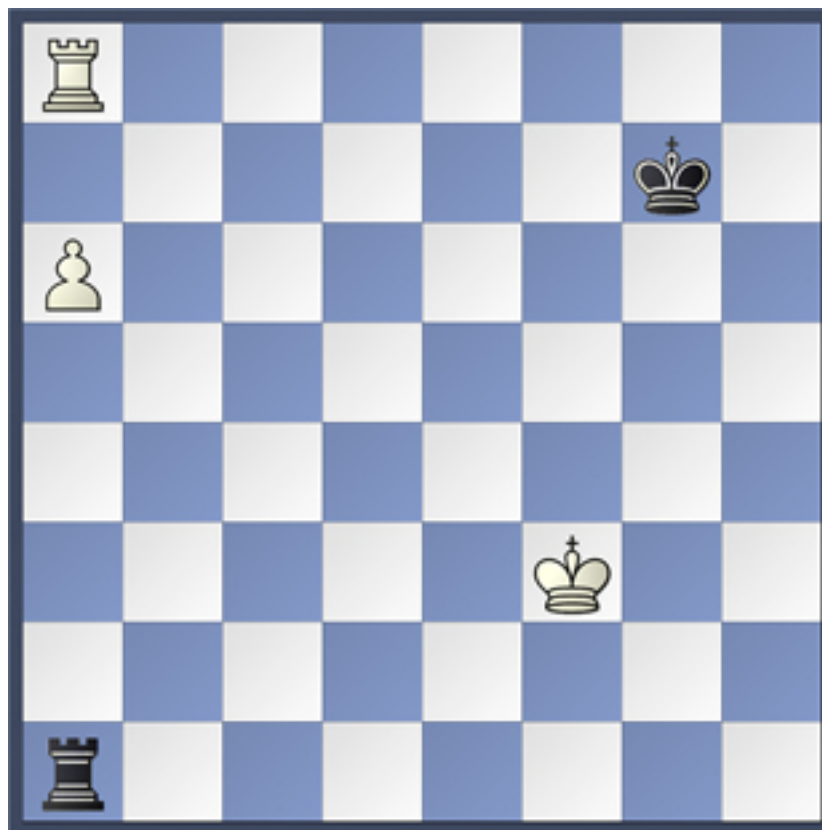
1. Tb7 Tc8 2. Tg7+ Rh8 3. Th7+ Rg8 e patta.

Re tagliato fuori – La parte forte può rientrare in un finale vinto con il pedone in settima oppure migliorare la posizione di Re e/o Torre prima di spingere inesorabilmente il pedone.

In genere, se il Re nero non è sufficientemente vicino al pedone, il Bianco vince facilmente. Con il Re vicino, i due casi sopraccitati non sono ulteriormente teorizzabili e occorre analizzare concretamente le varianti (cosa peraltro dimostrata dai tanti svarioni di Grandi Maestri nelle partite giocate). Singolare il fatto che con il Re nero in g7, Re bianco in e7 e pedone bianco in e6, il risultato dipenda da dove sono le Torri: con mossa al Bianco, con Torre nera in b8 e Torre bianca in a7, il Bianco vince (Dvoretzky); con Torre nera in a8 e Torre bianca in d7, il Bianco non va al di là della patta (Tarrasch, 1906).

Pedone di Torre: la posizione di Vancura

Si consideri la posizione di Vancura (1924):



N

Tale posizione è importante perché può scaturire quando il Bianco (qui la parte forte) è rimasto con un pedone di Torre in sesta in più, i due Re avevano arroccato corto e si sono scambiati tutti i pedoni a est. Ovviamente i due Re cercheranno di correre sul lato di Donna (il Re bianco vuole andare in a7 per difendersi dagli scacchi lungo le colonne) e la posizione ha senso se tale corsa non è chiaramente impari, come nel caso del diagramma. Da notare che in questa corsa, il Re nero deve stare molto attento a non incorrere in una posizione persa con il [pedone di Torre in settima](#). Se per esempio: 1. Rf7? Re4 2. Re7? a7! e ora il Re nero è troppo lontano dalle case g7 e h7 che gli darebbero la patta (3... Rf7 4. Th8! e vince). La manovra chiave della difesa è **portare la Torre in f6**: 1... Tf1+ 2. Re4 Tf6 3. Rd5 (3. a7 Ta6 e la posizione è patta perché il Re nero non lascerà mai le case g7 e h7) 3... Tb6 4. Rc5 Tf6 5. Rb5 Tf5+ con patta evidente.