



Associazione Problemistica Italiana

Terminologia e definizione tematica della composizione scacchistica

Dizionario Sistematico

a cura di Valerio AGOSTINI

Elementi tratti da :

Il prontuario del Problemista [Gino MENTASTI] 1977 Edizioni Scacco!

Nel mondo del problema [Fabio MAGINI] 2008 Sc.A.Ch

Chess Wizardry : The New ABC of Chess Problems [John RICE] 1996 Batsford Ed.

e con la collaborazione di tutti i problemisti italiani



A

A (tema) – Enunciato : “Le linee di due pezzi bianchi controllano una o più case del Re nero. Poiché il Bianco ne interferirà una nella minaccia, il Nero può difendersi ostruendo l'altra”. Esempio esplicativo :

L.A. Jssaeff
Trud 1928
1° Premio



#2 11+8

Soluzione : **1.Dg3!** (2.Ce2#)

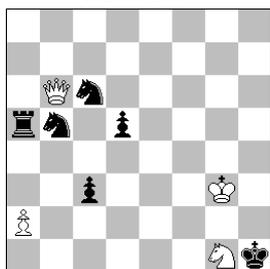
1. ... c6/Cc6/Ac6/Tc6/Af4/Tf4 ;
2.Dd6/Cb5/Cxe6/c5/Te4/De3#

ABBANDONO :

- **di casa** : quando un pezzo lascia la casa nella quale si trova per consentire ad un altro pezzo (della stessa parte) di occuparla.
- **di linea** : si ha quando un pezzo A, lasciando libera la casa nella quale si trova, consente ad un altro pezzo B di percorrere (o controllare) una linea, diversa da quella percorsa dal pezzo A.
- **di batteria** : si ha quando il pezzo retrostante di una batteria diretta abbandona la linea della batteria.

Esempio esplicativo dei primi due casi su citati:

G. Mentasti
Scacco! 1974



#2 4+6

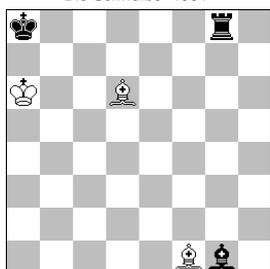
Soluzione: **1.Ce2!** (2.Dg1#) che mostra un abbandono di casa.

1. ... Cbd4/Ccd4/d4 ;
2.Db1/Dh6/Dxc6#

Le tre difese mostrano abbandoni di linea. (Miglioramento proposto da O.Bonivento - 2008)

ADESCAMENTO - Per adescamento si intende quella mossa che costringe un pezzo a portarsi in una casa la cui occupazione provoca un effetto dannoso al proprio partito.

K. Fabel
Die Schwalbe 1961



#4 3+3

Soluzione : **1.Ad3!** (2.Ae4#)

1... Te8; 2.Ac4! (3.Ad5#, Te5; 3.Axe5, ~ 4.Ad5#
1... Tg4; 2.Ab5! (3.Ac6#, Tc4; 3.Axc4, ~ 4.Ad5#

Se 1.Ac4/Ab5?, Tg5/Tc8!

AHUES – Tema caratteristico del #2 mosse. Consiste nel rendere non risolutivi alcuni tentativi per effetti identici a quelli propri del tema “A”.

H. Ahues
ADS 1949-1950
2° Premio ex-aequo



#2 8+9

1.Da8? (2.Af4#, Ag4! (2.Cc6?)
1.Db1? (2.Af4#, Cf-g4! (2.Cd3?)
1. Dh1? (2.Af4#, Ch-g4! (2.Cf3?)

Soluzione : **1.De1!** (2.Af4#)

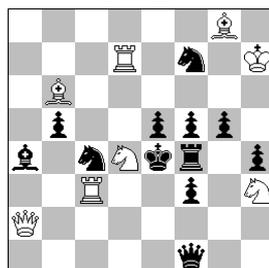
Esistono numerose “variazioni” del tema Ahues, tra cui ricordiamo in particolare :

Meccanismo Ahues con effetti del tema F : il tema F (mascherato) viene utilizzato per produrre cambi di matto. Nel GR, la chiave è giocata da un cavallo. Nel GV e nel GR, a turno, uno dei due matti apparentemente possibili dopo le difese tematiche verrà preso in carico dal cavallo, grazie al fatto che lo stesso aprirà la linea inizialmente mascherata da un pezzo nero e che lui stesso ha ostruito con la prima mossa. L'altro matto apparentemente possibile dopo la stessa difesa tematica non sarà più effettuabile per effetto del tema F (forma mascherata).

Mell'esempio che segue possiamo rendere manifesto il complesso meccanismo:

W. Bruch

Jubilee H. Ahues-75
Die Schwalbe 1988
2° Premio



#2 8+12

1.Ce6?(2.Cc5#)ostruisce anticipatamente la linea dell'Ag8, per ora mascherata dal Cf7.

1... Cc-d6; che ostruisce la linea della Td7 eliminandone il controllo sulla casa d4, cui segue 2.Te3#

1... Cf-d6; 2.Cexg5# (e non 2.Chxg5#? per via della ostruzione dell'Ag8 che perde così il controllo sulla casa d5). Sventa 1... Dg1!

Soluzione : **1.Cb3!** (2.Cc5#) che stavolta ostruisce anticipatamente la linea della Da2 per ora mascherata dal Cc4.

1... Cc-d6; 2.Cd2# (e non 2.Te3# che invece era possibile nel GV per via della ostruzione della Da2 che perde così il controllo sulla casa d5).

1... Cf-d6; 2.Chxg5# (che nel GV non era possibile per effetto analogo a quello che nel GR impedisce il matto 2.Te3 nella variante precedente).

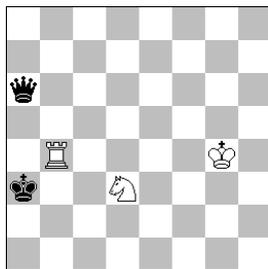
Meccanismo Ahues con effetti propri del tema H Il tema H viene utilizzato per produrre cambi di matto. Per evitare la chiusura di 3 linee bianche (come nel tema H) uno solo di due Cavalli bianchi che possono dare matto nel GV e nel GR dopo le difese tematiche, potrà effettivamente farlo. Sarà, in ciascuna fase, quello che aprirà una linea che la chiave aveva chiuso. I due Cavalli daranno matto, alternativamente, dopo le difese tematiche.

AIUTOMATTO - (Helpmate in inglese, Hilfsmatt in tedesco; Mat aidé in francese). Abbreviazione : **Hm** . Problema nel quale il Nero, muovendo per primo, collabora con il Bianco allo scopo di dare scaccomatto al Re nero. Esistono diversi sistemi che prendiamo in considerazione qui di seguito.

- a soluzione unica (sistema classico). Consiste in una sola sequenza di mosse nere e bianche.

H. Forsberg

Revista Romana de Sah 01.1935
1° Premio



A - diagramma :
1.Df6 Cc5 2.Db2 Ta4#

B - T nera in a6 :
1.Tb6 Tb1 2.Tb3 Ta1#

C - A nero in a6 :
1.Ac4 Ce1 2.Aa2 Cc2#

D - C nero in a6 :
1.Cc5 Cc1 2.Ca4 Tb3#

E - P nero in a6 :
1.a5 Tb3+ 2.Ra4 Cc5#

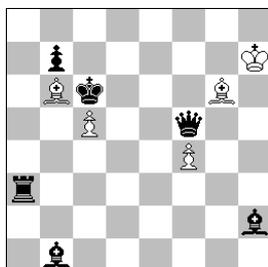
H#2 A-B-C-D-E 3+2

Il celebre esempio riportato è sotto forma gemellare.

- Onitju : ad una sola prima mossa seguono più mosse bianche, ciascuna delle quali dà luogo ad una sola continuazione.

G. Brogi

Sinfonie Scacchistiche 1965



Soluzione :

1.Dd5 f5 2.Ad6 Ae8#
1... Ac2 2.Td3 Aa4#

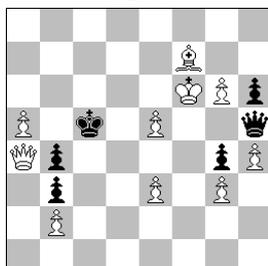
(I numeri riportati in calce al diagramma stanno ad indicare lo sviluppo delle continuazioni).

H#2 1.2.1.1. 5+6

- Barthélemy : ad una sola prima mossa nera e ad una sola prima mossa bianca seguono più mosse nere, ciascuna delle quali dà luogo ad una sola continuazione.

S. Pirrone

Problemblad 1963
5. Lode



Gioco Apparente :
1... Ae8 2.Rc4-a/Rd5-b, Db5-A/Dc6-B#

Soluzione :
1.Dxg6 Axb6
2.Rc4-a/Rd5-b, Dc6-B/Db5-A#

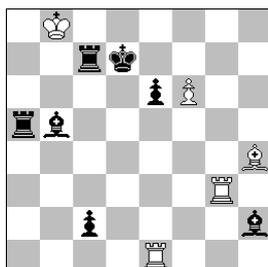
(cambio di matti per inversione)

H#2 1.1.2.1. 10+6

- Gussopulo : ad una sola prima mossa nera seguono più mosse bianche, ciascuna delle quali è seguita da più mosse nere che portano a matti diversi. I numeri riportati dopo il nome del sistema indicano: il primo la quantità delle continuazioni bianche ed il secondo la quantità delle continuazioni nere, derivanti da ciascuna delle continuazioni bianche.

M. Crucioli

Sinfonie Scacchistiche 1972
1° Premio



Soluzione :

1.Rd8 Te5 2.Ad7 (a) f7 (A)#
2.Td7 (b) Tg8 (B)#

1... Td1+ 2.Ad7 (a) Tg8 (B)#
2.Td7 (b) f7 (A)#

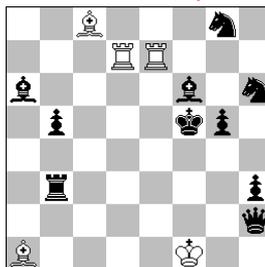
(cambio di matti per inversione abbinato a Grimshaw in d7)

H#2 1.2.2.1. 5+7

- Neumann : con diverse prime mosse, ciascuna delle quali seguita da una sola continuazione. (il numero riportato dopo il nome del sistema indica la quantità delle soluzioni).

G. Mentasti

Sinfonie Scacchistiche 1969
1°/2° Premio ex-aequo



Soluzione :

1.Ae5 Th7 2.Rf6 Td6#
1.De5 Rf2 2.Re4 Td4#

H#2 2.1.1.1. 5+10

- Dawson : con diverse prime mosse, ciascuna delle quali è seguita da più mosse bianche; ogni mossa bianca dà luogo ad una sola continuazione.

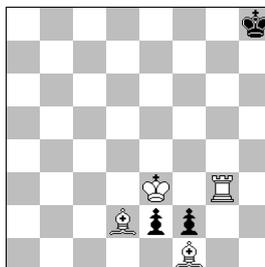
- Kardos : con diverse prime mosse, ciascuna delle quali è seguita da più mosse bianche; ogni mossa bianca dà luogo a più continuazioni.

- Hernitz : con diverse prime mosse, ciascuna delle quali dà luogo a ramificazioni simili a quelle del sistema Gussopulo.

- Duplex : con una o più soluzioni che iniziano col tratto al N (e terminano col matto al R nero) e una o più soluzioni che iniziano col tratto al B (e terminano col matto al R bianco).

F. Abdurahmanovic

Europe Echecs 1959
Lode



A - diagramma :
1.e1C Ad3 2.f1A Ac3#

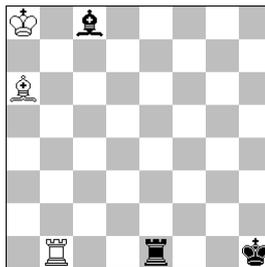
B - duplex :
1.Ae1 fxe1T 2.Rf2 exf1D#

H#2 Duplex 4+3

- Reciproco : (conosciuto meglio col nome di *Aiutomatto di Gratz*, Grazer-Hilfsmatt) ; si distingue dalle altre specie perché anche il Nero, con la sua ultima mossa, deve poter dare matto al Bianco.

C. Eckhardt

Grazer Wochenschach 1928



Soluzione :

1.Ah3 Tb8 2.Ag2+ Ab7 3.Tg1 Th8#

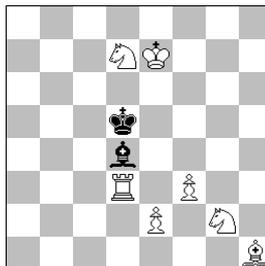
(il Nero potrebbe ancora giocare 3.Ta1#). Si noti che 1.Tg1, Tb8; 2.Ah3, Ab7+; 3.Ag2, Th8 non è una demolizione per inversione di mosse, perché il Nero, pur riuscendo a farsi dar matto, non è in grado di darlo al Re bianco alla sua terza mossa.

H#3 Grazer 3+3

Aiutomatto in serie (*Series helpmate* in inglese, *Serienzug-Hilfsmatt* in tedesco, Shm la sua sigla) è un particolare tipo di composizione in cui il Bianco dà scaccomatto in una mossa dopo una serie prefissata di mosse nere di aiuto.

T. Steudel

Die Schwalbe 1963



Soluzione :

1.Rc4 2.Ac3 3.Rb3 4.Rc2 5.Ad2
6.Rd1 7.Rxe2 8.Ae3 9.Rxf3 10.Re4
11.Ad4 12.Rd5 Ce3#

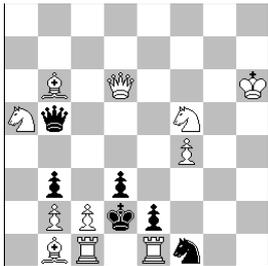
Ser-H#12 7+2

Il primo aiutomatto è stato pubblicato nel 1854, ad opera del teorico tedesco Max Lange (1832-1899).

AJEC - Tema proposto nel 1939 dall'Associazione Belga giocatori per corrispondenza, consistente nella utilizzazione di una semi-inchiodatura che comprende la donna nera e che presenta uno dei due pezzi neri ad almeno 3 case di distanza dal Re nero.

ALBINO - Tema molto antico, spesso combinato con altre idee. Consiste nell'utilizzazione delle 4 possibili mosse di un pedone bianco che si trova ancora nella sua casa di partenza. Ecco un brillante esempio di combinazione strategica del tema in esame con il tema del blocco completo.

T.H. Bwee
Die Schwalbe 1977
1° Premio



≠2 11+6

Tutto è pronto: manca solo il matto dopo la mossa 1... bxc2; e quindi è sufficiente mettere in azione il Pc2 per chiudere la partita. Ma...

1.cxb3?, Dc6!
1.cxd3?, Da4!
1.c3?, Dd5!
1.c4? (2.Dxd3#), Dxb6!

Soluzione :
1.Af2! (zugzwang)
e se 1... bxc2; 2.Txc2#

ALLEN - Tema del due mosse : *La chiave apre una linea nera mascherata e, nello stesso tempo, schioda un pezzo nero. Questo, nella difesa, inchioda indirettamente il pezzo bianco che minaccia il matto, ma schioda contemporaneamente un altro pezzo bianco, che dà matto.*

Seguiamo attentamente il lavoro di Rice :

W.B. Rice
Chr. Science Mon. 1947
1° Premio



≠2 9+10

Soluzione : **1.Te6!** (2.Tdxd6)

La chiave apre una linea nera mascherata (Tb7-Rg7) su cui si trovano due pezzi neri e due pezzi bianchi e schioda un pezzo nero (Pf7). La difesa tematica di questo ultimo inchioda indirettamente il pezzo bianco che minaccia il matto ma nello stesso tempo ne schioda un altro che può così mattare.
1... f6; 2.c4#
se 1... Txd7/fxe3/fxe6/f5;
2.Cxb6/Dc4/Dxe6/Dd1#

ALLONTANAMENTO - Si realizza *costringendo* un pezzo ad abbandonare una casa che gli è utile. Si distingue dall'*abbandono* perché questo è volontario, mentre l'allontanamento è forzato.

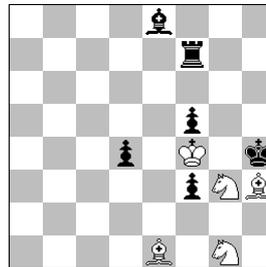
ALLUMWANDLUNG - Termine tedesco di uso ormai comune che indica la promozione di uno o diversi pedoni ai 4 pezzi possibili : Donna, Torre, Alfiere e Cavallo. Può essere bicolore (due promozioni bianche e due nere). Viene abbreviato in **AUW**.

ALTSCHUL - Tema del due mosse. Enunciato : *“il Bianco schioda indirettamente un pezzo nero ed inchioda, sempre indirettamente, un pezzo bianco, minacciando il matto con un terzo pezzo. Il Nero, muovendo il pezzo schiodato dal Bianco, inchioda la minaccia, ma schioda il pezzo bianco inchiodato con la chiave.”*

AMBURGO - Tema caratteristico della scuola logica tedesca: *“Se il Bianco effettua subito il piano fondamentale, il Nero*

risponde efficacemente giocando col pezzo A la difesa X. Mediante il piano ausiliario il Bianco obbliga l'avversario a muovere un altro pezzo B. Questa mossa impedirà, per interferenza, la difesa ma consentirà al pezzo A di effettuare un'altra che si rivelerà dannosa e porterà al matto.”

V. Agostini
L'Italia Scacchistica 2008



≠3 5+6

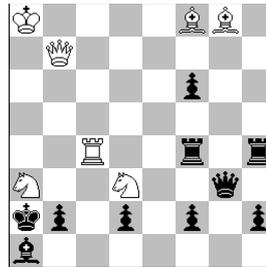
In questo diagramma se il Bianco tenta subito il Piano Fondamentale 1.Af1?, che minaccia 2.Cxf3#, viene neutralizzato con la difesa 1... Ac6! Il Piano Ausiliario farà sì che il Nero si privi di tale appoggio :

Soluzione : **1.Aa5!** (2.Ad8+)
1... Td7; 2.Af1!, Ah5; 3.Cxf5#

Si noti che la difesa 1... Td7; non solo impedisce al Nero 2... Ac6 ma consente la nuova mossa di salvataggio (2... Ah5) che però si rivela insufficiente per altri motivi.

AMBUSH - Un pezzo bianco A, con movimento lineare, è piazzato dietro un pezzo B dello stesso colore, così che quando B muove viene aperta una linea di A. Questo arrangiamento è illustrato dalla chiave del diagramma che segue.

J.A. Schiffmann
Bristol Times and Mercury 1927
1° Premio



≠2 7+10

Soluzione : **1.Df3!** (2.Cb4#)

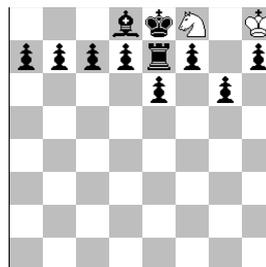
1... Txf3/Dxf3+; 2.Tg4/Te4#
1... Rb3/b1 ~ ; 2.Cc1/Tc2#

AMPLIATIVA - (chiave, v.) : si dice di una chiave che dà al Re avversario una casa di fuga.

ANALISI RETROGRADA - L'analisi retrograda (o retroanalisi) serve ad accertare se una data posizione può essere ottenuta mediante una serie legale di mosse dalla posizione iniziale. In particolar modo il solutore potrà stabilire:

- la legalità della posizione
- la legittimità di una presa al varco come prima mossa della soluzione
- se Bianco e Nero hanno ancora diritto di arroccare
- qual è il partito che deve muovere per primo
- qual è stata l'ultima mossa giocata
- in quale casa è stata effettuata una cattura
- se un pezzo presente nella posizione è quello originario o se proviene dalla promozione di un pedone

L. Ceriani
Problem 1951
1° Premio



Qual'è stata l'ultima mossa?

Se il Bianco avesse diritto al tratto, l'ultima mossa del Nero sarebbe stata Pg7-g6. Ma in questa ipotesi il Re bianco non potrebbe trovarsi in h8. Il Cf8 non può aver mosso per ultimo. Quanto al Re, può essere giunto in h8 partendo da g7, oppure da g8; in entrambi i casi deve aver preso in h8 un pezzo che ha mosso in precedenza. Un C nero non avrebbe potuto giocare in h8, per mancanza di case di partenza; una T neppure, perché in questo caso il Re bianco si sarebbe trovato sotto scacco; un A non avrebbe potuto trovarsi in gioco, essendo presenti tutti gli 8 pedoni neri. Resta la D, la quale ha potuto arrivare in h8 partendo da una

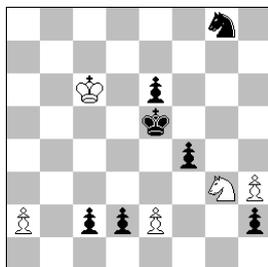
casa qualsiasi della grande diagonale a1-f6. L'ultima mossa è dunque stata Rg8xRh8.

ANDERNACH - Appartiene al vasto campo delle condizioni Fairy. Il pezzo che cattura cambia colore (prende il colore del campo avverso); la regola non si applica ai Re. Esiste anche il tema inverso, detto **Anti-Andernach**: il pezzo che **non** cattura cambia colore (prende il colore del campo avverso); la regola non si applica ai Re anche in questo caso.

Esempio:

A. Garofalo

Problemesis 2002



A - diagramma :
1.c1A a3 2.Axa3 (B) Ab2≠
 B - Cg8 > a4 :
1.h1D+ e4 2.Dxh3 (B) Dh8≠
 C - Pf4 > f6 :
1.h1T h4 2.Txh4 (B) Te4≠
 D - Pc2 > d4 :
1.d1C e3 2.Cxe3 (B) Cg4≠
 Quattro promozioni diverse : AUW ⇒ vedi Allumwandlung.

H≠2 A-B-C-D 5+7
Andernach Chess

ANDERSSEN - Antenato del tema indiano. E' il matto impartito da una batteria che si forma per intersezione di linea, senza attraversamento di una *casa critica* (v.).

ANNICILIAZIONE - Una linea X, destinata ad essere percorsa da un pezzo B, è ostruita da un pezzo A, alleato di B. Tale pezzo A viene mosso lungo la linea X, in una casa della quale verrà catturato. Successivamente, sarà sufficiente costringere il pezzo che ha effettuato la cattura a muovere perché la linea X possa essere percorsa dal pezzo B.

ANTI - Ne esistono di diverso tipo:

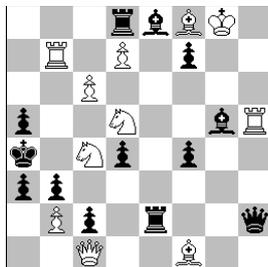
- **anti-Bristol** (v.).
- **anti-critica** (mossa) : un pezzo muove rispetto ad una casa critica, così da non essere più interferito da un altro pezzo che occupa quella casa.
- **anti-Grimshaw** : il nero è forzato a smantellare, a suo svantaggio, una ostruzione Grimshaw precedentemente sfruttata dal Bianco.
- **anti-Lewman** : il Nero muove allontanandosi da una linea di guardia bianca inizialmente mascherata, così da permettere al Bianco di dare matto aprendo questa linea e – contemporaneamente – ostruendo una seconda linea di guardia.

Nell'esempio che segue le due linee di Th5 e Af1 verso la casa b5 sono mascherate.

R. Aschwanen

Die Schwalbe 2000

3. Menzione Onorevole



1.Cc7? (2.Ccb6-A≠), Ae7-b; 2.Txa5≠ ma 1... Te7-a!
 1.Cxa3? (2.Cdb6-B≠), Te7-a; 2.Ab5≠ ma 1... Ae7-b!
 Soluzione : **1.bxa3!** (2.Cb2≠)
 1... Te7-a/Ae7-b; 2.Ccb6-A/Cdb6-B≠

#2 11+13

Le varianti tematiche che ci interessano, dopo la chiave 1.bxa3! Sono 1... Ae7; (apre la linea della Th5 sulla casa b5, permettendo di dare matto ostruendo la linea della Tb7) e 1... Te7 (apre la linea dell' Af1 sulla casa b5, permettendo di dare matto ostruendo la linea della Tb7).

La soluzione completa comprende anche il tema Dombrovskis ed il tema A.

- **anti-Novotny** : il Bianco sgombera la casa critica di una interferenza Novotny, riattivando così i pezzi di linea neri prima interferiti.
- **anti-reversal** (o anti-Salazar) : segue la sequenza schematica qui riportata:
1. A 1. ... a ; 2. B≠
1. B 1. ... a ; 2. A≠?

Nell'esempio esplicativo che segue il tema è combinato con il tema Vladimirov (in una sola variante).

V. Dyachuck

Shakmatnaya Kompozitsiya 2000

3° Premio



1.Td4-B? (2.De5≠), Cxd4-a; 2.Df8-C≠ ma 1... Cb4!
 1.Tf6-A? (2.De5≠), Cd4-a!
 (tentativo che darà poi luogo, nel GR, al tema Vladimirov)

Soluzione : **1.Df8-C!** (2.Txd3≠)
 1... Cd4-a; 2.Tf6-A≠ (2.Td4?)

#2 8+11

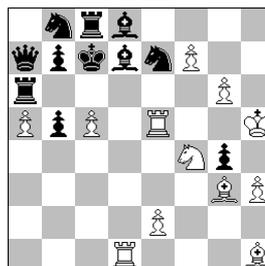
- **anti-threat reversal** : che segue lo schema :
1.A (2.B≠) 1.B (2.A≠?)

ANTIBLOCCO - Abbandono di una casa situata nel campo del Re nero, da parte di un pezzo dello stesso colore. Tale effetto può costituire difesa sia contro una minaccia, sia contro un duale. Vediamo un esempio a tale scopo.

O. Stocchi

La domenica dei Giochi 1933

1° Premio



Soluzione : **1.Te6!** (2.Cd5≠)

1... Ac6; 2.Cg2≠ (non Cd5 né Cd3 per la fuga di Re in d7)
 1... b6; 2.Cd3≠ (non Cd5 né Cg2 per la fuga di Re in b7)

Le difese di antiblocco precisano anche la variante di matto con un doppio effetto di duale evitato.

#2 12+11

ANTI-BRISTOL - Interferenza reciproca fra due pezzi neri che si muovono sulla stessa linea (ortogonale o diagonale).

K. Hannemann

Skakbladet 1919-1920

1° Premio



Soluzione : **1.Th5!** (2.Ac5≠)

1... Tc3; 2.Cb3+, Txb3; 3.Ac5≠
 1... Dc3; 2.De3+, Dxe3; 3.Ac5≠

Le difese effettuate dai due pezzi tematici vede cumulare un sovraccarico di lavoro sulle loro spalle e quindi sono obbligati lasciare una delle due guardie.

#3 10+10

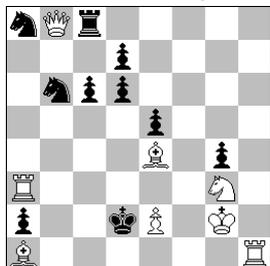
ANTICIPAZIONE - E' la dimostrazione della totale o parziale corrispondenza di un problema ad altri, già pubblicati. Se il problema che risulta anticipato partecipa ad un concorso viene squalificato. Quando l'anticipazione non è casuale, ma colposa, si configura il caso di plagio.

ANTIDUALE - E' un effetto secondario, aggiunto a quello primario, contro la minaccia allo scopo di eliminare - da una variante comprendente potenzialmente un duale - uno dei due matti concorrenti. Tale effetto secondario può essere *attivo* e in questo caso il duale viene eliminato direttamente dal Nero, o *passivo*, ed allora sarà il Bianco ad essere costretto a scartare

una variante per non distruggere il danno prodotto dal Nero. L'esempio riportato ci mostra un "doppio" duale evitato di tipo attivo sia nel GA che nel GR associato al cambio dei matti che ne derivano.

O. Stocchi

Ajedrez Espanol 1953
1°/2° Premio ex-aequo



≠2 8+10

1... Ca4; 2.Dxd6-A# (B?, C?)
1... Cc4; 2.Db4-B# (A?, C?)
1... Cd5; 2.Db2-C# (A?, B?)

Soluzione : **1.Da7!** (2.Da5#)
1... Ca4; 2.De3-D# (E?, F?)
1... Cc4; 2.Ac3-E# (D?, F?)
1... Cd5; 2.Txa2-F# (D?, E?)

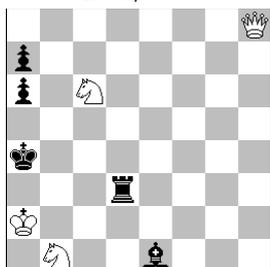
Un capolavoro assoluto!

ANTIFORMA - Si possono distinguere due sezioni diverse :

- in una **combinazione logica** : si ha quando una delle due parti è costretta, dal gioco dell'altra, ad invertire una manovra. Il problema che segue presenta l'antiforma del *Novotny nero* (v.).

A. Cheron

Le Temp 1933



≠4 4+5

Soluzione : **1.Db8!** (2.Cc3+ seguita da matto di Donna in b3 o in b4 per la intercettazione di tipo Novotny ai danni dell'Ae1 e della Td3).

1... Aa5; (mossa anticritica che elimina gli effetti già visti)
2.Db2! (zz), Ae1; 3.Cc3+ etc.
se 2... Th3; 3.Dd4+, Rb5; 4.Cxa7#

- nel **problema intuitivo** : ogni mossa causante un effetto opposto a quello che può essere prodotto da altre mosse. Così, ad esempio, l'interferenza può essere considerata l'antiforma dell'abbandono di linea. Quasi sempre, tuttavia, più che l'antiforma vera e propria di un elemento tematico, si fa riferimento al capovolgimento degli effetti che contraddistinguono un dato tema. Una combinazione che comprenda la schiodatura di un pezzo bianco e la contemporanea inchiodatura di uno nero, trova la sua *antiforma* nella inchiodatura di un pezzo bianco e nella contemporanea schiodatura di uno nero.

APERTURA DI LINEA - Mossa con la quale un pezzo sgombera una linea nell'intento di permettere ad un secondo pezzo (alleato del primo) di muovere in una casa situata nella linea sgomberata.

- **neutralizzante** : mossa di scaccomatto con la quale viene aperta una linea bianca su una casa situata nel campo del Re nero e - contemporaneamente - chiusa, per interferenza, la linea di un altro pezzo bianco, posto a guardia di quella stessa casa.

ARGENTINO - Ideato da Arnoldo Ellerman e porta il nome del paese del suo inventore. E' un tema tipico del due mosse : *due pezzi bianchi, costituenti una batteria, vengono a turno schiodati risultando inizialmente entrambi inchiodati.*

Nel problema che segue i due pezzi bianchi De7 ed Ae6 (batteria bianca sul Re in e5) sono già inchiodati.

A. Ellerman

Swiat Szachowy 1932

1° Premio



≠2 9+10

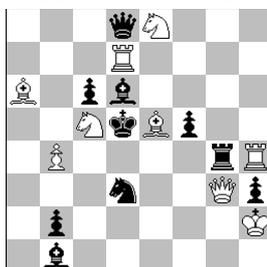
Soluzione : **1.Cc3!** (2.Te4#)

1... Tc5/Dc5; 2.Df6/Ad7#
(varianti tematiche)
1... Td4/Txe7+; 2.Th5/dxe7#

ARGÜELLES - Tema che sfrutta l'interferenza attiva e passiva di uno stesso pezzo. In una prima variante un pezzo A interferisce con un pezzo B; in una seconda variante il pezzo B va ad eclissarsi dietro il pezzo A.

A.F. Argüelles

El Escacs a Catalunya 1929



≠2 9+10

Soluzione : **1.Axb2!** (2.Dxd6#)
1... f4; 2.Df3# (interferenza P-T)
1... Tf4; 2.Dg8# (eclissi T-P)

ARISTOCRATICO - Si dice di un problema realizzato senza l'uso di pedoni, nè bianchi nè neri.

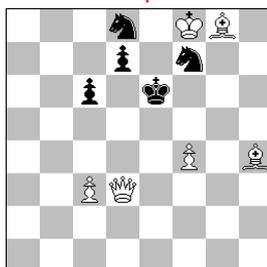
ARNHEM - Tema moderno che percorre il seguente schema operativo : **1.X?, a; 2.C#** ma **1... b!**
1.Y?, b; 2.C# ma **1... a!**

Analizziamo - a titolo esemplificativo - l'esempio che segue :

A. Slesarenko - P. Gvordjak

Shakhmatnaya Kompozitsiya 1999

Premio Speciale



≠2 6+5

1.c4? (2.Dg6-B#)
1... d6-a; 2.Dh3-C# ma 1... d5-b!
1.Ae7? (2.De4-A#)
1... d5-b; 2.Dh3-C# ma 1... d6-a!

Soluzione : **1.Re8!** (2.Dxd7#)
1... d6-a/d5-b; 2.De4-A/Dg6-B#

(il problema combina il tema Arnhem e il tema Dombrovskis)

ARROCCO - In passato numerosi compositori e giudici di concorsi hanno criticato la liceità dell'arrocco nei problemi poiché a loro giudizio, senza l'elenco completo delle mosse di un'ipotetica partita con cui arrivare alla posizione del problema, non è possibile stabilire se il Bianco o il Nero abbiano il diritto di arroccare. La mossa dell'arrocco è tuttavia sempre possibile e lecita in un problema a meno che non si riesca a dimostrare con l'analisi retrograda (v.) che il Re e/o la Torre siano già stati mossi, evento che ovviamente renderebbe l'arrocco illegale.

ASIMMETRIA - Si ha quando, modificando il rapporto di una posizione rispetto alla scacchiera, la soluzione di un problema cambia totalmente.

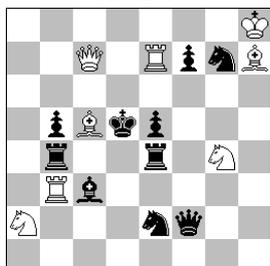
AUTOBLOCCO - Elemento tematico provocato ostruendo una casa nel campo del Re, si da rendere impossibile una fuga nella successiva posizione di scaccomatto.

Nell'esempio che segue, tutte le difese contro la minaccia, meno l'ultima, provocano autoblocchi.

G.H. Drese

Settimana Enigmistica 1933

10° Classificato



Soluzione : **1.Ad4!** (2.Dc5#)

≠2

8+10

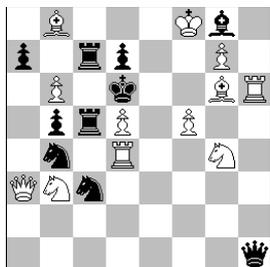
AUTOECLISSI - Avviene quando un pezzo A va ad occultarsi dietro un pezzo B, in modo da risultarne interferito (vedi interferenza passiva nel tema Arguelles).

AUTOINCHIODATURA - Elemento tematico. Si verifica quando un pezzo si inchioda da sè stesso o quando, dopo una fuga di Re, un pezzo dello stesso partito risulta immobilizzato. Vediamone un esempio :

E. Salardini

Western Morning News 1933

1° Premio



Soluzione : **1.Ca5!** (2.Cb7#)

Il pezzo che effettua la presa in d5 non può opporsi al successivo scaccomatto per effetto dell'autoinchiodatura.

≠2

12+10

AUTOMATTO - Viene anche denominato problema inverso (**Selfmate** in inglese; **Selbstmatt** in tedesco; **Mat inverse** in

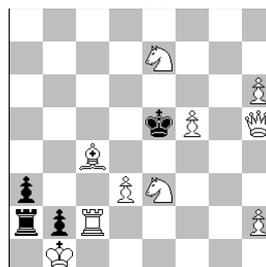
francese). Specie antichissima ed assai diffusa di problemi (i primi esempi risalgono al secolo XIII e si trovano nelle raccolte del **Bonus Socius** e del **Civis Bononiae**).

In questo tipo di problema il Bianco costringe il Nero a dare scaccomatto al Re bianco nonostante il Nero usi ogni mezzo per non darlo: affinché questo si realizzi i compositori ricorrono a manovre del tutto nuove o perlomeno insolite, anche se la caratteristica principale di questi problemi è costituita dal gioco quasi sempre forzato del Nero. Per indicare l'Automatto viene usata sotto i diagrammi la sigla **S#** seguita da un numero che indica in quante mosse il Nero è costretto a mattare il Re bianco. Godiamone un classico esempio:

R. Caponetti

Sinfonie Scacchistiche 1973

1° Premio



Soluzione : **1.Ab5!** (zugzwang)

1... Rf4/Rd4/Rd6/Rf6;
2.Cc4/Cg4/Cg6/Cc6, Ta1#

S≠2

10+4

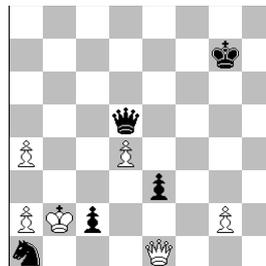
AUTOMATTO MAXIMUM - L' *automatto maximum* ideato nel 1913 dal celebre problemista inglese Thomas Dawson non è altro che un normale problema inverso in cui, oltre al solito enunciato del Bianco che muove ed obbliga il Nero a dargli matto, vi è l'obbligo per il Nero di fare sempre le mosse geometricamente più lunghe. L'unità di misura è la distanza tra due case adiacenti, che vale 1. Due case in diagonale distano invece la radice quadrata di 2, ossia 1,41. Il salto di cavallo vale la radice quadrata di 5, cioè un po' meno di 2,24 ; l'arrocco corto 4, quello lungo 5.

Eccone un esempio spettacolare :

W. Hagemann

Schach Echo 1963

1° Premio



Soluzione : **1.Db4!**

Ed ora la Donna nera può scegliere tra 4 mosse, tutte di uguale lunghezza:

1... Dxa2+; 2.Rc3, Dg8; 3.Db3, Dxb3#
1... Da8; 2.Df8+, Dxf8; 3.Rc1, Da3#
1... Dxc2; 2.Rc1, Da8; 3.Db2, Dh1#
1... Dg8; 2.Rc1, Dxa2; 3.Db3, Cxb3#

S≠3

Maximum

6+5