



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

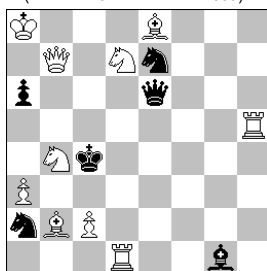


D

D (tema) – Tema del due mosse. Presenta, come il tema C, ostruzioni di linee bianche. Nella variante il Bianco effettua una apertura neutralizzante, per compensare gli effetti di una interferenza bianca nel matto.

G. Mentasti

Prontuario del Problemista 1977
(Versione O. Bonivento - 2009)



Soluzione : **1.Cd3!** (2.Db3#)
1... Dc6/Db6; 2.C3e5/C7e5#

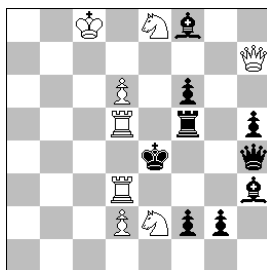
#2

10+6

DALTON - Tema del due mosse : "Il Bianco schioda un pezzo nero, il quale impedisce la minaccia inchiodando il pezzo schiodante".

A. Ellerman

American Chess Bulletin 1921
3° Premio



Soluzione : **1.Dd7!** (2.Da4#)
1... Txd5/Te5/Tg5/Tf4/Tf3;
2.Te3/T5-d4/Cxf6/Cc3/T3-d4#

Cinque matti diversi ottenuti grazie a 4 autoblocchi e ad una interferenza nera!
Alla difesa 1... Axd6; segue 2.Cxd6#.

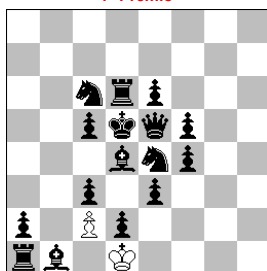
#2

8+9

DARK DOINGS (opere tenebrose) - Circa 85 anni or sono il compositore ungherese Otto T. Blathy (1860-1939), grande specialista nei problemi a lunga gittata, pubblicò alcuni *problemi minimi* (v.) nei quali, mentre il Bianco dispone solamente di un pezzo o di un pedone oltre al Re, lo schieramento nero – al contrario – comprende tutti e 16 i pezzi.

S. Tolstoy

Schach 1976
1° Premio



Soluzione :
1.Dh8 Re2 2.Ag7 Rd3 3.Cf6 Rxc3 4.Ce4++ Rb3 5.Ad4 c3 6.De5 c4#

Il problema è un esempio moderno dei *Dark Doings* di Blaty : un Automatto nel quale i tre pezzi neri che vengono mossi (la De5, l'Ad4 ed il Ce4) fanno tutti ritorno nella casa di partenza! Un triplo *Switchback* (v.) per la cui realizzazione è stata necessaria grande tecnica ed abilità costruttiva.

H#6

2+16

DAWSON - Tema che richiede un doppio Grimshaw (v.). Viene ottenuto con due TT ed un A, oppure con due AA ed una T.

DEMOLIZIONE - (Cook in inglese; *Nebenlösung* in tedesco).

La chiave di un problema deve essere unica, salvo diversa indicazione in calce al diagramma. La presenza di altre prime mosse risolutive rende il problema *demolito*, deprezzandolo irrimediabilmente.

DENTISTA - Tema dell'Automatto. Comporta la schiodatura (da parte di pezzi diversi) di un pezzo bianco che, successivamente, può dare scacco, per costringere il pezzo schiodante a mattare catturandolo.

DIFESA - Ogni mossa che si oppone ad una minaccia di matto.

Tutte le altre mosse, non efficaci contro tale minaccia, non hanno importanza e gli eventuali duali che possono provocare sono trascurabili. Di solito una difesa genera effetti attivi (non solo contro la minaccia ma anche contro eventuali duali) ed effetti passivi (che portano a matti diversi da quello minacciato). In particolare, gli effetti attivi possono agire sia in forma diretta, sia in forma indiretta, annullando preventivamente gli effetti che il Bianco può provocare mattando.

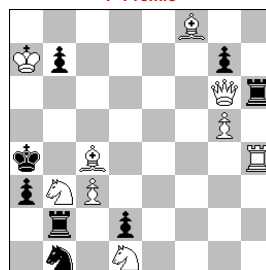
Le difese preventive possono essere realizzate in modi diversi. Fra i più sfruttati sono da ricordare :

- l'ostruzione di una linea bianca, fatta in previsione di un'interferenza bianca nel matto (tema A);
- l'auto-inchiodatura di un pezzo, effettuata in previsione della schiodatura indiretta (difesa Schiffmann), oppure diretta (difesa Nietvelt) dello stesso pezzo;
- la schiodatura di un pezzo, eseguita *prima* che se ne verifichi l'inchiodatura;
- l'ostruzione di una linea mascherata.

DOBBS - Combinazione tematica formata dalle schiodature di due pezzi bianchi e dai controsacchi seguenti alle prese di tali pezzi.

M. Da Silveira

El Ajedrez A. 1932
1° Premio



Soluzione : **1.Rb6!** (zugzwang)
1... Th5/Tc2; 2.De8/Cc5#
1... Txc6+/Txb3+; 2.Ae6/Ab5#

L'esempio riportato è inoltre arricchito dalla splendida chiave tematica.

#2

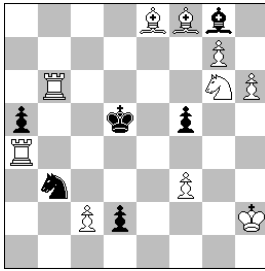
9+8

DOMBROVSKIS - Tra i temi del due mosse il *Dombrovskis* è uno dei più recenti ed affascinanti. Due o più tentativi introducono ciascuno una minaccia di matto che viene eliminata da una difesa particolare. Dopo la chiave ognuna di queste difese consente al Bianco di utilizzare come varianti le minacce dei tentativi.

V. Tchepljnyi

Thèmes 64 1970

2° Premio



#2

10+6

1.Tf6? (2.Ac6-A#), Ae6-a!
1.Tf4? (2.c4-B#), Cd4-b!
1.Aa3? (2.Td6-C#), Cc5-c!

Soluzione : **1.h7!** (2.hxg8D≠)
1... Ae6-a/Cd4-b/Cc5-c;
2.Ac6-A/c4-B/Td6-C#

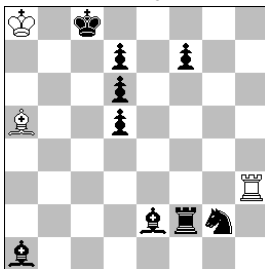
DOMINAZIONE - Si dice che una delle due parti domina una casa quando è in condizione di costringere l'altra a non abbandonarne la difesa, per evitare il matto.

DRESDA - Tema caratteristico della scuola logica e realizzabile in diverse forme.

- Nella forma **Palitzsch** il piano fondamentale viene neutralizzato da un pezzo **A**. Il piano ausiliario orivvede a *deviare* tale pezzo, in modo da impedire ogni sua difesa. Il Nero di conseguenza è costretto ad intervenire con un secondo pezzo, il quale elimina l'originale minaccia, ma causa un danno che consente il matto.
- Nella forma **Brunner** il pezzo **A** non viene deviato, ma viene posto fuori causa dal secondo pezzo.

N. Fraenkel

Dresdner Anzeiger 1932



#3

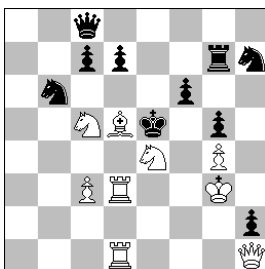
3+9

La soluzione dell'esempio riportato è data da **1.Tg3, Ag4; 2.Tb3, Tb2; 3.Tc3#**. Giocando immediatamente 1.Tb3? (piano fondamentale) il Nero risponde con 1... Ab5! Ed ora, se 2.Txb5, Tb2!; 3.? Si rende perciò necessaria la deviazione preliminare dell'Ae2. Forma **Palitzsch**.

W.A. Whyatt

Probleemblad 1967

3. Menzione Onorevole



#3

9+10

Nell'esempio di Whyatt (forma **Brunner**) i due tentativi 1.Tf3? e 1.Tf1? (con la identica minaccia 2.Tf5≠) portano entrambi al fallimento per via della spinta in d6 del Pd7 (il pezzo **A**). La soluzione **1.Ab7!**, introduce la minaccia 2.Td5+, Cxd5; 2.Txd5#. Le due difese della Dc8 (il pezzo **B**), che sono **1... Dg8** e **1... Dxb7**, sventano ancora l'attacco ma non evitano il matto: infatti
1... Dg8; 2.Tf3, De6; 3.Cd3#
1... Dxb7; 2.Tf1, Dxe4; 3.Dxe4#

DUALE - Si ha quando una difesa permette al Bianco di dare matto, o di continuare il gioco, in due modi diversi. Il duale è ritenuto difetto grave se si presenta nel gioco tematico, trascurabile se affiora dal gioco secondario.

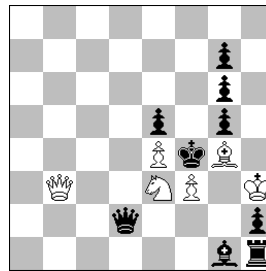
Esistono ciò nondimeno temi basati su duali, quali il **Broggi** (v.) e l'eliminazione progressiva di matti multipli (**Castellari 2°**), o di minacce multiple.

DUALE EVITATO - V. Antiduale.

DUELLO - Lotta fra due pezzi, uno dei quali ripetutamente attacca, l'altro ripetutamente difende.

A. Kraemer

Die Welt 1958



#6

6+9

Soluzione : **1.Da3!**
1... Da2! (unica mossa di D per poter continuare a sorvegliare le case d5 e g2 contemporaneamente).
2.Dc5! (2.Da7?, Axe3!), **Dd2; 3.Da7!, Da2; 4.Da3, Dd2; 5.Db3!!** Siamo così tornati alla posizione iniziale ma con la mossa al Nero che non può più impedire il matto:
5... Dxe3/Axe3; 6.Df7#
5... Af2; 6.Cg2#

Nell'esempio sopra riportato assistiamo ad un accanito duello tra due Donne. Il Ce3 non è in presa a causa del matto di Donna in f7, inoltre la Dd2 deve tenere sotto controllo le case d5 e g2 per evitare che il cavallo dia matto.

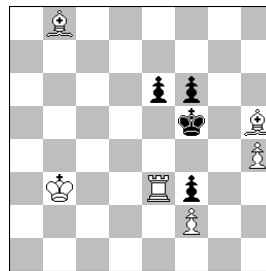
DUPLEX - Sistema proprio dell'Automatto (v.).

DURBAR - Col termine *Durbar* vengono indicati quei problemi in cui tutte le mosse del Bianco, ad eccezione eventualmente dell'ultima, sono mosse di Re.

Nel problema che riportiamo come esempio le mosse del Bianco sono tutte di Re!

E. Grosdemange

La Palamède 1847



#4

6+4

Soluzione :
1.Rc4!, e5; 2.Rd5, e4;
3.Rd6! evitando lo stallo.
3... Rf4; 4.Re6#