



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



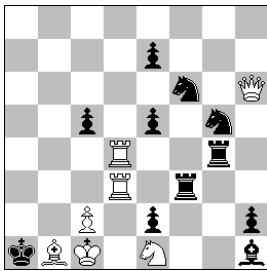
# I - J

**IDEA** - Intesa come Piano trova il suo naturale sviluppo nella scuola logica. Vediamone i principali rami di attuazione:

- **di Monaco** : in un problema logico il piano fondamentale non può essere attuato subito per un indebolimento determinato dall'occupazione di case (o di linee) che dovrebbero rimanere libere per poter svolgere la combinazione di matto. Tale occupazione rende efficaci alcune difese, a seguito delle quali potevano essere giocate, nella posizione del diagramma, mosse risolutive. Il piano ausiliario fa sì che le difese creino, a loro volta, indebolimenti sfruttabili dal Bianco.

**F. Metzner**

*Die Schwalbe* 1934



#3

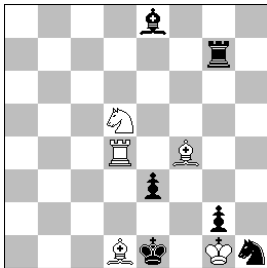
7+11

Soluzione : **1.Df8!** (2.Da8#)  
 1... Tf-g3; 2.c4!, Tg1; 3.Ta3#  
 1... Te3/Th3; 2.c3!, Tg1; 3.Ta4#  
 Nell'esempio riportato i due tentativi ( 1.c3? e 1.c4? che introducono la minaccia 2.Cc2# ) falliscono dopo 1... Tf1! E 1... Tg1! rispettivamente per interferenza su linee che dovranno essere percorse dalle Torri bianche. Il piano ausiliario porterà una delle due TT nere su case deboli, ciò che permetterà al Bianco di interferire la linea controllata da quella Torre che non sarà più in grado di inchiodare il Ce1.

- **svizzera** : alla minaccia che il Bianco introduce nel tentativo di un pezzo **A** il Nero oppone la difesa di un pezzo **X**. Dopo il piano ausiliario, il pezzo **A** rigioca la mossa del tentativo, generando tuttavia una diversa minaccia. Il pezzo **X** non può impedire anche questa seconda minaccia senza creare un danno finale che permette al pezzo **A** di dare matto.

**E. Brunner**

*Basler Nachrichten* 1933



#3

5+6

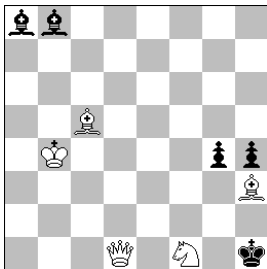
In questo esempio, il tentativo 1.Cxe3? minaccia 2.Cc2# ma fallisce per 1... Aa4! Il piano ausiliario **1.Ac7!** (2.Aa5#) forza la difesa 1... Txc7; la quale consente di rigiocare 2.Cxe3! per la nuova minaccia 3.Cxg2#. L'Ae8 (pezzo X) può rintuzzare anche questa seconda minaccia (con 2... Ac6) ma l'interferenza esercitata sulla Tc7 reintroduce 3.Cc2#.

In altri esempi il cambiamento della minaccia è ottenuto non già spostando il pezzo nero che controlla una casa, bensì spostando la casa controllata.

- **viennese** : tema di ispirazione logica. Poiché la minaccia introdotta dal tentativo da sola non riesce, il Bianco modifica la posizione in modo da **rafforzare** la minaccia e dar matto.

**E. Brunner**

*Deutsche Wochenschach* 1914



#3

5+5

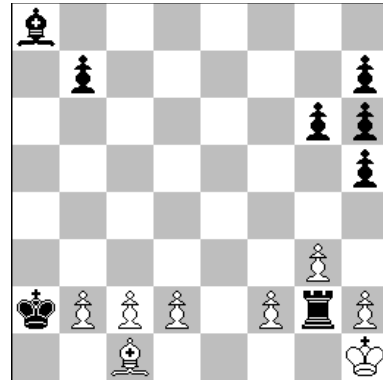
Nell'esempio riportato, se il Bianco gioca immediatamente 1.Da1? minacciando il matto con 2.Dxa8, il Nero dispone della difesa efficace 1... Aa7! che annulla il tentativo. Ma il piano ausiliario **1.Dd4!** (2.Dg1#) che forza la difesa 1... Ah2, permette al Bianco di trasformare la semplice minaccia in minaccia doppia: 2.Da1! (3.Dxa8/Cg3#). Grazie al rafforzamento d'attacco ogni difesa del Nero diventa inefficace.

**ILLEGALITA'** - Secondo il **Codice di Pirano** non sono legali – quindi non possono essere ammessi ai concorsi – quei problemi le cui posizioni non si possono ricostruire partendo dalla disposizione dei pezzi all'inizio di una partita ed effettuando mosse regolari.

I casi di illegalità più comuni sono riportati nel diagramma che segue. Riguardano la posizione dell'Aa8; del Ra2; del Rh1 rispetto alla Tg2; di un P bianco; dei PP h7, h6, h5 e non richiedono particolari spiegazioni.

**J. Bertin**

*Initiation au Probl.d'Echecs* 1964  
 (Segnalazione di O.Bonivento – 2009)  
**Dimostrazioni di illegalità**



8+8

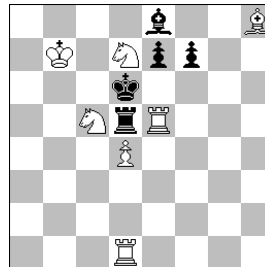
Altri casi, meno appariscenti, possono verificarsi:

- per illegittimità della prima mossa della soluzione (in un problema diretto, p.e., poiché il Bianco deve giocare la chiave, bisogna che l'analisi provi che il Nero ha mosso immediatamente prima di arrivare alla posizione rappresentata in diagramma;
- per la posizione dei PP, quando il numero delle catture necessario per giustificarla risulta superiore a quello dei pezzi mancanti all'avversario;
- per mosse irregolari effettuate prima di giungere alla posizione data.

Il problema che segue sembra, a tutta prima, legale.

**G. Mentasti**

*Scacco!* 1974  
 (Versione di O.Bonivento-2009)



#2

7+5

L'analisi dimostra facilmente che il Nero non ha giocato per ultimo, sicché la posizione è illegale per un problema diretto.

Soluzione : **1.Ag7!** Blocco.

L'arrocco e la presa al varco sono considerate mosse legali se non si può dimostrare il contrario (se la presa al varco è utilizzata come chiave occorre poter provare che essa è stata immediatamente preceduta dalla spinta di due passi del Pedone che si vuol catturare).

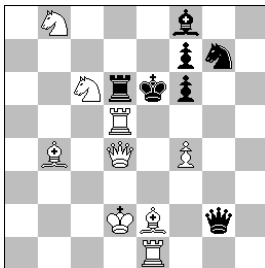
Riguardo alle promozioni dei PP, infine, possono verificarsi i seguenti casi:

1. posizioni che non contengono pezzi nati da promozioni e che non richiedono promozioni pregresse;
2. posizioni che non contengono pezzi nati da promozioni, ma che si possono ottenere soltanto con promozioni pregresse;
3. posizioni che comprendono pezzi nati da promozioni che non superano, tuttavia, il numero dei pezzi della stessa specie previsti per la disputa di una partita;
4. posizioni che comprendono pezzi nati da promozioni in misura maggiore di quella prevista per la disputa di una partita.

Le posizioni dei primi due casi sono ritenute legali. Il terzo caso riguarda specialmente gli AA, quando si trovino ancora nelle loro case di origine i PP b2 e d2; e2 e g2; b7 e d7; e7-g7. Il quarto è relativo alle posizioni con più Donne dello stesso colore, tre TT bianche, tre CC neri, etc. Quantunque sia possibile dimostrarne la legalità, tali posizioni sono appena tollerate nei **tasks**, o in quelle situazioni specialissime che si rivelano irrealizzabili con la dotazione normale dei pezzi.

**IL PROBLEMA** - Definizione tematica derivata dal titolo di una rivista italiana per soli problemi, diretta dal Dr. Guido Cristoffanini e pubblicata dal 1931 al 1935. Richiede la schiodatura diretta di due pezzi bianchi. La schiodatura del primo è collegata con la cattura del secondo da parte del pezzo schiodante; lo scacco al Re bianco che ne consegue è ribattuto da controcacco del pezzo schiodato.

**A.F. Argüelles**  
Il Problema 1932  
1° Premio



≠2 9+7

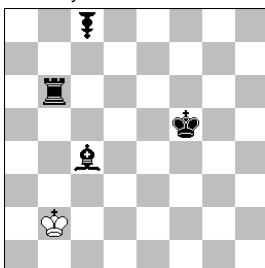
Soluzione : **1.Dc4!** (2.Txd6≠)  
1... Dxd5+; 2.Ad3≠  
(schiodatura dell'Ae2, cattura della Td5 inchiodata, controcacco).  
La seconda variante di schiodatura viene ottenuta con 1... Txc6; 2.Te5≠.

**IMBOSCATA** - Si ha quando un pezzo va a stabilirsi dietro un altro pezzo, in attesa di scoprire la sua azione. Un caso di imboscamento dietro un pezzo di ugual colore è dato dal tema Herlin.

**IMITATOR** (tratto da un articolo di Ernesto DRAGONE – *Sinfonie Scacchistiche* n. 52, Aprile-Giugno 1978) - Questo pezzo "incolore" (inventato nel 1939 da **Th. Kok**), che non ha alcuna autonomia e che non può catturare né essere catturato, svolge solamente funzione di "ombra". Si può muovere unicamente nella scia – stessa direzione ed ampiezza – di un altro pezzo (bianco o nero) che effettua realmente la mossa, cioè *insieme* ad esso, limitandone così la possibilità di movimento.

La sua presenza sul diagramma viene solitamente indicata con un P rovesciato, o con un punto nero abbastanza marcato, oppure con la lettera I. In ogni caso, esso viene sempre, onde evitare confusioni, chiaramente segnalato. I suoi spostamenti vengono segnati fra parentesi accanto a quelli del pezzo che effettua la mossa. Alcuni esempi chiariranno meglio le sue peculiarità.

**J.E. Creed**  
Fairy Chess Review 1955



Aiutostallo 2 1+4  
**imitator c8**

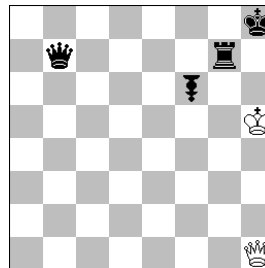
**1.Aa2** (i-a6) in questa posizione la Tb6 non dà scacco, per il fatto che l'Imitator non può andare oltre a3; **1... Rc1** (i-b5) **2.Tb2** (i-lb1) la T "spinge" l'Imitator in b1 (la stessa non potrebbe andare in b1 avendo l'Imitator una casa in meno a propria disposizione); **2... Rb1** (i-a1) **patta!** Anche ora il Re ha spinto l'Imitator in a1, ponendosi in apparente posizione di doppio scacco, ciò che in realtà non avviene perché l'Imitator – che si trova in a1 – non può "scendere" in alcun modo.

Non solo: ma essendo a2, b1 e b2 occupate, l'Imitator non è più in grado di muovere, per il cui il Re nero è in posizione di stallo, nel mezzo della scacchiera, pur essendo libere tutte le case intorno!

Il diagramma presenta, praticamente, tutti gli elementi necessari per illustrare didatticamente le caratteristiche dell'Imitator. Notiamo subito che la Tb6 non dà scacco al Re bianco, perché essa – per catturare il Rb2 – dovrebbe scendere di quattro case (da b6 a b2), cosa che non può fare non potendo l'Imitator fare altrettanto per la presenza dell'Ac4. Se, per ipotesi, l'Imitator si trovasse in a8, d8, e8, g8, h8 il Rb2 si troverebbe sotto attacco. La T nera non può andare in h6, ma la sua azione è limitata a g6 perché l'Imitator ha alla sua destra solo cinque case disponibili. L'Ac4 non può "salire" in nessun senso perché l'Imitator, essendo situato in c8, non potrebbe fare altrettanto.

Il problema che segue presenta una curiosa posizione di matto determinata dalla posizione finale dell'Imitator. Questi, infatti, permette al Re bianco la cattura del Re nero ma, non potendo "scendere" in h1, essendo questa casa occupata dalla D bianca, non consente a quest'ultimo alcuna difesa.

**R.C. Galli – J.J. Lois**  
Feenschach 1976



H#2 2+4

Soluzione :  
**1.Tc7** (i-b6), **Rg6** (i-a7); **2.Dxh1** (i-g1), **Rh7** (i-h2)≠

**INCHIODATURA** - Elemento tematico. Si verifica quando un pezzo si trova sulla linea di un pezzo avversario, per impedire uno scacco al proprio Re. Il pezzo inchiodato è, perciò, inamovibile; se ha movimenti in comune col pezzo inchiodante può solo spostarsi lungo la linea di inchiodatura.

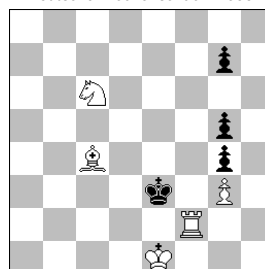
L'inchiodatura è *diretta* quando nella fase di realizzazione viene provocata da una mossa del pezzo inchiodante; *indiretta* se viene realizzata di scoperta, muovendo un pezzo posto tra il pezzo inchiodante ed il Re del partito opposto.

Questo elemento non va confuso con l'auto-inchiodatura, che riguarda esclusivamente una forma di inchiodatura passiva, ottenuta cioè a danno della parte del pezzo che muove.

**INDIANO** - Tema della scuola logica. Richiede una mossa critica, un'interferenza sulla casa critica ed un matto di scoperta.

Il problema che segue presenta il tema in due diverse varianti.

**W. Pauly**  
Deutsche Wochenschach 1905



≠4 5+4

Soluzione :  
**1.Tf8, Re4; 2.Re2, g6; 3.Af7, Rf5; 4.Ad5≠**  
**1... g6; 2.Tf1, Re4; 3.Rf2, Rf5; 4.Re3≠**

Nella prima variante la mossa critica è data da Tf8 (casa critica f7) nella seconda la mossa critica è data da Tf1 (casa critica f2). I tentativi 1.Tf7? nel primo caso e 2.Tf2? nel secondo mostrano che non attraversando la casa critica il Bianco consente al Nero di salvarsi per stallo!

**INGABBIAMENTO** - Manovra che porta all'immobilizzazione di un pezzo senza far ricorso all'inchiodatura. Temi che sfruttano l'ingabbiamento sono il **Kling**, il **Seeberger** ed altri.

**INSOLUBILITA'** - Un problema è definito insolubile quando il suo enunciato non trova possibilità di dimostrazione, a causa di una

difesa efficace sfuggita all'analisi del compositore.

Può accadere che una composizione, insolubile nello sviluppo di gioco ideato dal problemista, sia invece risolvibile in maniera diversa. In questo caso si ha, nello stesso tempo, insolubilità e demolizione.

**INTERFERENZA** – Elemento strategico tematico. Nasce dalla interposizione di un pezzo sulla linea controllata da un altro pezzo, dello stesso colore, sì da interromperne l'azione.

L'interferenza può essere *bianca* se è provocata da pezzi bianchi; *nera* se provocata da pezzi neri; *mascherata* se si rivela soltanto dopo le mosse di un pezzo della parte opposta.

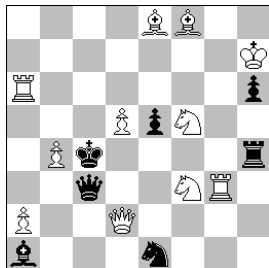
**INTERPOSIZIONE** - V. Ostruzione.

**INVERSO** o **problema inverso** - V. Automatto.

**ISSAEFF** - Tema formato dall'unione del **Tema A** e del **Tema B**: una minaccia di interferenza bianca viene evitata con ostruzioni di altre linee bianche, come nel Tema A; contemporaneamente, le difese provengono da abbandoni di altre linee bianche e permettono matti d'interferenza bianca, come nel Tema B.

**L.A. Issaëff**

*Zadaci i Etjudi 1927*



#2

11+7

Soluzione : **1.Ta5!** (2.Ab5#)

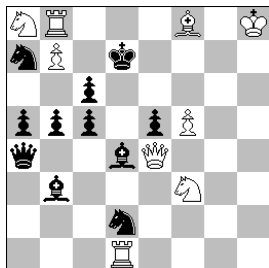
La minaccia interferisce la linea della T su d5, controllata anche dalla Dd2. Le difese tematiche 1... Dd3 ed 1... Dd4 sventano la minaccia ostruendo la linea della Dd2 su d5, ma allo stesso tempo sgombrano alla Dd2 la diagonale d2-b4, permettendo al Bianco di interferire un'altra linea bianca, l' Af8 su b4, con le varianti 2.Tc5# e 2.Cd6#. Difese secondarie:

1... Dxd2/Dxb4/Td4; 2.Cxd2/Ce3/Cxe5#

**JANOVIC** - Tema del due mosse. Enunciato : *"il Bianco, con la chiave, autoinchioda un proprio pezzo sulla linea di un pezzo nero facente parte di una matrice di semi-inchiodatura. La difesa dell'altro pezzo semi-inchiodato permette un matto da parte del pezzo bianco inchiodato"*.

**A.F. Janovic**

*Die Schwalbe 1933*



#2

9+11

Soluzione : **1.Dxe5!** (2.Cb6#)

1... Cc4; 2.Dg7# (tematico: l'Ab4 ora è inchiodato e l'Ab3 interferito).

Difese secondarie:

1... Axe5+/c4/Cc8;

2.Cxe5/Dxd4/bxc8D#