



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



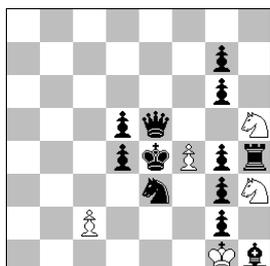
U

UNGHERESE 1° - Tema dell'Aiutomatto. Richiede due prese successive di pezzi bianchi. Nell'esempio che segue le esigenze tematiche vengono soddisfatte nel GR:

C. Seneca

Centenario Ungherese 1948

1. **Menzione Onorevole**



GA : 1... f5 2.gxf5 Cg5#

Soluzione :

1.gxf3 e.p. C3-f4 2.Txf4 Cg3#

H#2*

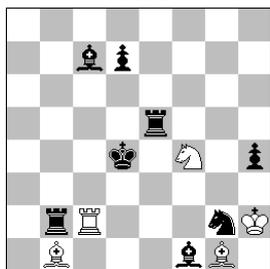
5+12

UNGHERESE 2° - Tema dell'Aiutomatto, creato in occasione di un match fra problemisti ungheresi ed italiani, svoltosi nel 1971. Enunciato : *"In un Aiutomatto in due mosse il Nero, parando uno scacco già visibile nella posizione iniziale, inchioda un pezzo bianco. Con la seconda mossa il Nero schioderà tale pezzo, che darà scaccomatto per l'auto-inchiodatura del pezzo nero che ha effettuato la chiave. Il matto dovrà risultare modello "*

R. Ravarini

Italia-Ungheria 1971

5° Posto



Soluzione 1 :

1.Te3 Tc5 2.d6 Ce6#

Soluzione 2 :

1.Ce3 Aa2 2.Ag2 Tc4#

H#2

2.1.1.1.

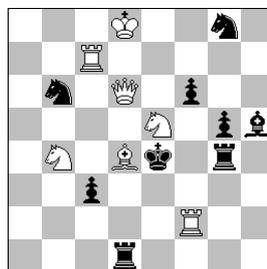
5+8

URANIA - Tra le idee tematiche più recenti un posto di primo piano spetta al tema *Urania*, così chiamato dal nome della rivista scientifica tedesca che nel 1980 lo propose per la prima volta come oggetto di un concorso problemistico. Il tema richiede che *"una stessa mossa bianca sia presente più volte nella soluzione, come minaccia, come chiave e come matto dopo una difesa nera "*.

Y. Sushkov

Urania 1980

2° Premio



#2

7+9

Gioco Virtuale :

1.Cd7? (2.Cc5#)

1... Txd4; **2.De6#** ma 1... Tf4!

1.Ce-c6? (**2.De6#**)

1... Txd4; 2.Dxd4# ma 1... Af7!

Soluzione : **1.De6!** (2.Ce-c6#)

1... Txd4+/Rxd4; 2.Cd7/Cf3#

1... Af7/fxe5/Cd7/Cc4;

2.Dxg4/Dxe5/Dd5/Dd5#

La mossa tematica bianca è **De6**.