



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



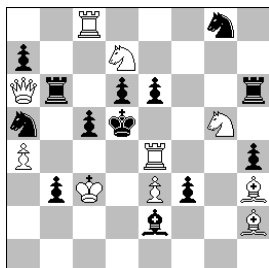
V

VALLADAO – Esistono due diverse forme tematiche legate a questo nome. Vediamo di analizzarle qui di seguito.

- **Valladao 1** : tema tipico del due mosse, consiste nel realizzare sia nel GV che nel GR una minaccia nella casa lasciata libera dal pezzo che effettua il tentativo nel GV e la chiave nel GR. Analizziamo l'esempio del tema nel diagramma seguente.

D.H. Rizzetti

Xadrex Guarantingueta 1967
2° Premio



≠2

10+13

Al Bianco è sufficiente una mossa della Te4 per poter minacciare 2.e4#. Ovviamente una sola è la mossa che risolve. Vediamo:

Gioco Virtuale :

1. Tb4?/Tc4?/Td4?/Tf4?/Tg4?/Txe6?
/Te5+?;

1... cxb4+!/Ad3!/cxd4+!/Tb4!/Cf6!/Cf6!
/dxe5!

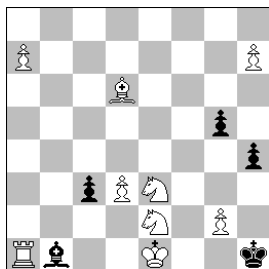
Soluzione : **1.Txh4!** (2.e4#)

1... Ad3/Tb4/Cf6/Txh4;
2.Dxd3/Dxd6/Axe6/Axe6#

- **Valladao 2** : combinazione tematica del due mosse che prevede la presenza, contemporaneamente, in un problema dell'arrocco, della presa *en passant* e di una promozione.

J. Valladao Monteiro

O Globo 1964



≠2

9+5

Soluzione : **1.g4!** (2.a8D#)

1... Aa2/Axd3; 2.0-0-0#

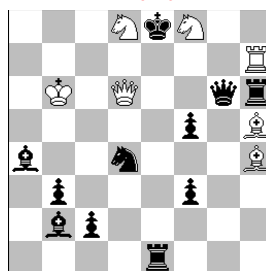
1... hxg3 e.p.; 2.h8D#

Inoltre se 1.a8D?, g4!

VALVE E BIVALVE - Col termine inglese *valve* (valvola) viene indicata ogni mossa di un pezzo che apre la linea d'azione di un altro pezzo dello stesso colore (Donna, Torre o Alfiere) in una direzione e la chiude contemporaneamente verso un'altra. Se la mossa, oltre ad aprire la linea d'azione di un pezzo, interferisce quella di un terzo pezzo, si ha la *bivalve*. Nel problema che segue il tema è combinato in due varianti con la schiodatura ed in altre due con matti lungo la linea di inchiodatura.

R. Büchner

Il Problema 1932
1° Premio



≠2

7+11

Soluzione : **1.Th8!** (2.Ch7#)

1... Cc6/Ce6/Cb5/Ce2;

2.Dd7/De7/Dc6/De6#

VARIANTE - E' composta dalle difese contro la minaccia (o dalle risposte alla chiave nel caso di problemi a blocco) e dalle correlative mosse di scaccomatto (o dalle mosse intermedie nei più mosse).

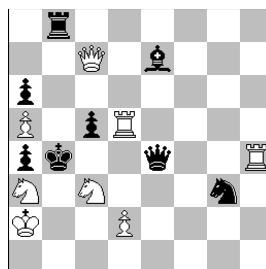
- **automatica** : quando scaturisce dalla difesa generica di un pezzo tematico, nei giochi di correzione nera;
- **concorrente** : quando è destinata a rimanere allo stato virtuale per gli effetti secondari provocati dalle difese;
- **reciproca** : in taluni giochi di correzione nera la difesa generica di un pezzo **A** permette un matto che si ripresenta dopo la difesa di correzione del pezzo **B**, mentre la difesa generica di **B** introduce un matto che si ripresenta dopo la difesa di correzione di **A**. Tali varianti si dicono reciproche (v. **Feldmann**)

VENTURA - In un problema in due mosse la chiave ostruisce preventivamente un pezzo nero inchiodato ma il Bianco non può ancora approfittarne. La difesa tematica schioda il pezzo per parare la minaccia ma consente al Bianco di mattare sfruttando l'ostruzione.

A. Montaner

S.E.P.A. 1950

1° Premio



≠2

8+8

Nell'esempio qui riportato il tema è stato realizzato sia nel GV che nel GR.

GV : 1.Td3? (2.Cd5#), c4; 2.Cc2#
Sventa 1... Axh4!

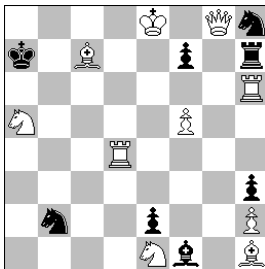
Soluzione : **1.Te5!** (2.Cd5#)

1... c4; 2.Dxe7#

1... Axh4/Dc4+/Td8; 2.Dxc5/Txc4/Db6#

VLADIMIROV - In un problema in due mosse, due tentativi **A** e **B** sono sventati rispettivamente dalle difese **a** e **b**. Nel GR, dopo la chiave, alle stesse difese il Bianco fa seguire il matto giocando le mosse dei tentativi del GV.

J. Vladimirov
Sahs 1977



≠2

10+8

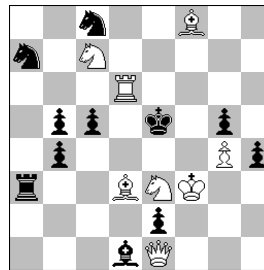
Gioco Virtuale :

1.Td-d6-**A**? (2.Dg1/Ta6#), Cg6-**a**!
1.Td8-**B**? (2.Dg1/Ta8#), Ag2-**b**!

Soluzione : **1.Dg1!** (2.Td4 ~ ≠)
1... Cg6-**a**/Ag2-**b**; 2.Td-d6-**A**/Td8-**B**≠

VOGEL - In un problema in tre mosse la chiave produce l'auto-inchiodatura di due pezzi bianchi; la difesa tematica li schioda simultaneamente entrambi.

T.H. De Jong
4° TTy K.N.S.B. 1936
Premio



≠3

8+11

Soluzione : **1.Axe2!**
(2.Te6+, Rd4; 3.Te4#)
1... Ab3; 2.Cc4+, Axc4; 3.Ad3#

VICEVERSA - Combinazione tematica svolta da due difese: con la prima il Nero abbandona simultaneamente una linea bianca ed una linea nera; la seconda provoca l'interferenza di una linea nera e l'ostruzione di una linea bianca.