

ASIGC – Gara di ricostruzione.

Non vorrei che a qualcuno fosse sfuggita la notizia che l'ASIGC organizza per il 2014, oltre che l'annuale gara di soluzione, anche una gara con l'assegnazione del titolo 'Solutore Esperto ASIGC'.

Quest'ultima gara, che ritengo stimolante sia per tutti i solutori ma soprattutto per i compositori nostri soci, consistente nella ricostruzione di un problema diretto #2 e di uno aiutomatto H#2 proposti mensilmente ed inseriti nella Newsletter ASIGC. Per entrambe i problemi viene data sia la posizione di alcuni pezzi sulla scacchiera sia la soluzione. Il solutore deve ricostruire un problema legale e corretto partendo dalla posizione data.



Vengono assegnati due punti per la corretta soluzione e altri punti per la soluzione più economica pervenuta. Ulteriori chiarimenti possono essermi richiesti con email.

Possono partecipare soci e non soci ASIGC e il titolo sarà assegnato a chi a fine anno avrà raggiunto il maggior punteggio.

Io, curatore della rubrica, invierò a tutti i partecipanti o interessati la Newsletter mensile ASIGC.

I primi problemi da risolvere, che riporto di seguito, sono stati presentati nella Newsletter di Gennaio.

Gara di soluzione-ricostruzione ASIGC 2014

<p style="text-align: center;">Problema Speciale n.01/2014</p> <p style="text-align: center;">3K2n1/8/4b1n1/3k4/2N3R1/3p4/Q7/5Rb1</p> <div style="text-align: center;"></div> <p style="text-align: center;">#2</p>	<p style="text-align: center;">Problema Speciale n.02/2014</p> <p style="text-align: center;">8/2p5/1Qr5/3pP1q1/1pp1Pk2/5b1K/8/4r3</p> <div style="text-align: center;"></div> <p style="text-align: center;">H#2 2 sol.</p>
---	--

Problemi Speciali per la gara 'Solutori esperti':

Problema n. 1 – Aggiungere i pezzi necessari per ottenere un corretto problema diretto in due mosse avente i seguenti giochi: Tentativi: **1.** Cc6? [2. C4a5#] **1.** ... C:e5 **2.** C4:e5#; **1.** ... b:c4 **2.** Dg2 #; **Ma 1.** ... Cf4! - **1.** Tc1? [2. Dg2#, Da8#]; **1.** ... C:e5 **2.** Ce3#; **1.** ... b:c4 [2. Da5#; **Ma 1.** ... A:f5!
Soluzione: **1.** Te4! [2. Cd2#]; **1.** ... C:e5 **2.** T:e5 #; **1.** ... b:c4 [b] **2.** Da8 #. Fermo restando il rispetto della posizione e soluzione data il problema può avere anche altri giochi non segnalati.

Problema n. 2 - Aggiungere i pezzi necessari per ottenere un corretto problema aiutomatto in due mosse avente solo la seguente soluzione: **1.** D:e5 A:c7 **2.** Th6+ D:h6#; **1.** A:e4 T:c4 **2.** Af2 D:f2#

Le Soluzioni sono da inviare entro la fine mese al mio indirizzo email: vitorallo@virgilio.it

Come vedrete non è poi così difficile per noi problemisti...

Conto su una numerosa partecipazione.

VITO