



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



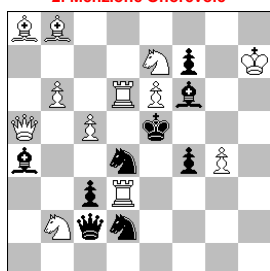
B

B (o tema Somov) - Tema che richiede abbandoni di una linea bianca A da parte del Nero, seguiti da matti d'interferenza bianca su una linea B.

L.A. Jssaeff

Skakbladet 1930

2. Menzione Onorevole



#2

12+9

Soluzione : **1.Db4!** (2.Dxd4#)

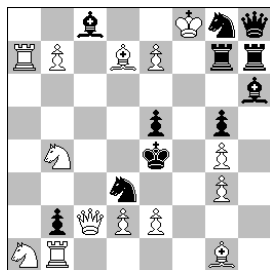
1... Cb3/Cb5/Cxe6/Cf5;
2.Tc6/Cc6/T6-d5/T3-d5#

BABSON - Quattro diverse promozioni di un pedone bianco danno luogo ad altrettante diverse promozioni di un pedone nero. Le promozioni avvenivano, da parte del Bianco e del Nero, in una sequenza parallela: D,T,A,C. Nel 1952 il danese Jorgesen ottenne una sequenza inversa: alle promozioni a D,T,A, e C del Nero corrispondono (vedi diagramma seguente) le promozioni a C,A,T e D del Bianco.

W. Jorgesen

Die Schwalbe 1952

1° Premio



S#3

14+11

Soluzione : **1.e8A!** (zugzwang)

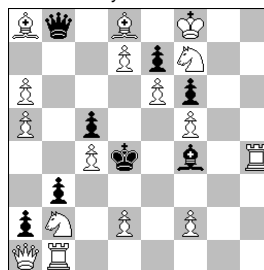
1... bxa1D; 2.bxc8C, Da6; 3.Cd6+, Dxd6#
1... bxa1T; 2.bxc8A, Ta6; 3.Axa6, Tg o C ~ #
1... bxa1A; 2.bxc8T, Ad4; 3.Tc4, Tg o C ~ #
1... bxa1C; 2.bxc8D, Cxc2; 3.Dxc2, Tg o C ~ #

Il tema è ovviamente di ardua costruzione tanto che per oltre 50 anni nessuno ha saputo realizzarlo in un problema diretto. Nel 1983 l'impresa è finalmente riuscita al compositore russo Leonid Jarosch.

Inizialmente egli aveva dovuto – per ovvie difficoltà – usare una chiave brutale ed alcune debolezze. Successivamente ha riproposto la versione definitiva che migliora la chiave stessa, a cambiare parte del gioco e ad arricchire il gioco secondario. Naturalmente anche questa seconda posizione – come la prima – è legale e non contiene pezzi frutto di promozioni; lo scacco Dxd8 è controbattuto anche nel GA e la nuova chiave è semplicemente.... Stupefacente!

L.W. Jarosch

Shakhmaty v SSSR 1983/8



#4

16+8

Soluzione : **1.a7!**

1... axb1D; 2.axb8D, Dxb2; 3.Dxb3 ecc.
1... axb1T; 2.axb8T, Txb2; 3.Txb3 ecc.
1... axb1A; 2.axb8A, Ae4; 3.Axf4 ecc.
1... axb1C; 2.axb8C, Cxd2; 3.Dc1! ecc.

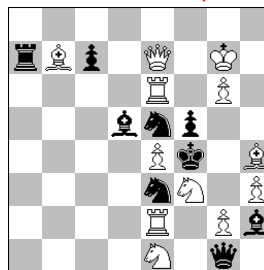
se 1... Dxd8+; 2.Rg7, Dc7; 3.d8D+ ecc.

BABY - Sintesi di "Banska Bystrica", rivista cecoslovacca che indisse, nel 1959, un concorso sul tema **BA-BY** : "autoinchiodatura di 3 pezzi neri dopo una fuga di Re". Uno dei problemi che si divisero il 1° Premio fu quello di Virtanen (vedi diagramma successivo):

K. Virtanen

Concorso BABY 1959

1°/2° Premio ex-aequo



#2

12+9

1... Rxe4; 2.Db4#

Soluzione : **1.Tb6!** (2.Dxe5#)

1... Rxe4; 2.Tb4#
(si assiste al cambio di matto sulla fuga tematica in questione)

1... Ae6/C3-c4/C3-g4; 2.Dg5#
1... Ce5 ~ ; 2.Cd3#

BAJTAY - Tema tra i più spettacolari dell'Aiutomatto. Richiede :

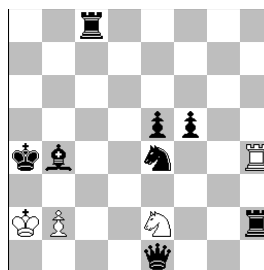
1. l'inchiodatura di un pezzo nero A provocata dal Nero ;
2. la schiodatura di tale pezzo da parte del Bianco e la contemporanea inchiodatura di un pezzo del bianco B ;
3. la schiodatura del pezzo B (che dà matto) ad opera del pezzo A.

Ecco un chiaro esempio del tema:

F. Seidemann

Magyar Sakkélet 1936

1° Premio



H#2

4+8

Soluzione:

1.Ac5 (auto-inchioda il Ce4)

1... b4 (schiodatura del Ce4 ed auto-inchiodatura del Ce2)

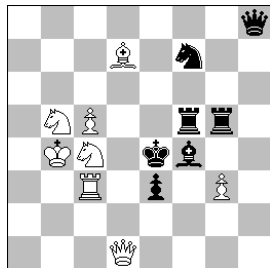
2.Cd2 (schiodatura del Ce2 che ora può dare matto)

2... Cc3#

BALBO - Combinazione meccanica consistente nel dare il matto con un pezzo della stessa specie di quello che ha effettuato la difesa.

Nell'esempio che segue l'Autore associa a 4 varianti tematiche 4 autoblocchi nella casa e5.

A. Caressel
De Waarheit 1963
2° Premio



#2 8+7

Soluzione : **1.Ce5!** (2.Dd4#)

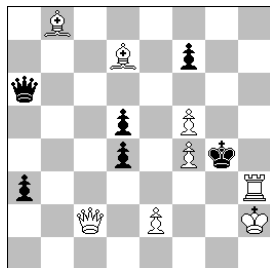
1... Dxe5/Txe5/Axe5/Cxe5;
2.Dh1/Tc4/Ac6/Cd6#

BANIJ (o tema **BANNY**) - Tema tra i più moderni. Due tentativi A e B sono sventati rispettivamente dalle difese a e b. In un'altra fase del gioco (Gioco Apparente o Gioco Reale), dopo le difese a e b il Bianco dà matto con le mosse dei tentativi B ed A.

Vediamo il prototipo del tema in questione :

D. Banij
Sahs 1968

5° Premio



#2 8+6

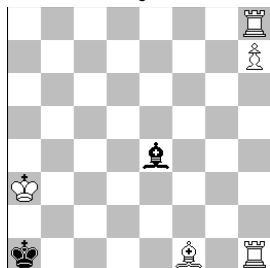
1.e3-**A?** (2.Dg2#), De6-**a!**
1.e4-**B?** (2.Dg2#), Dd6-**b!**

Soluzione : **1.Dd1!** (2.Dg1#)
1... De6-**a**/Dd6-**b**; 2.e4-**B**/e3-**A**#

BARTHELEMY - Il tema prevede un doppio controllo di una batteria bianca da parte di un pezzo nero. Dopo la chiave il pezzo nero è costretto ad abbandonare la casa focale da dove controlla la batteria, distruggendo una delle 2 difese: così il Bianco può dare matto eliminando la difesa superstite.

La seguente miniatura, nella sua semplicità, è un mirabile esempio del tema.

C. Sénéca
La Stratégie 1936



#2 5+2

1.Ad3+?, Axh1!
1.Ag2+?, Ab1!

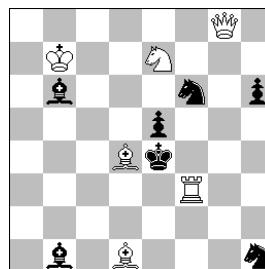
Soluzione : **1.Tb8!** (2.h8D#)
1... Axh7/Ab7; 2.Ad3/Ag2#

Con lo stesso nome viene contraddistinto uno die principali sistemi dell'Aiutomatto (v.).

BARTOLOVIC - Tema del due mosse. Enunciato : "Nel GA, a due difese a e b seguono i matti A e B. Nel GV le stesse difese

consentono il cambio del matto A ma non di quello B ; mentre nel GR viene cambiato il matto B e mantenuto quello A".

G. Mentasti
Scacco! 1975



#2 6+7

1... exd4-**a**/Axd4-**b**; 2.De6-**A**/Dg6-**B**#

1.Dg1? (2.De3#)

1... exd4-**a**/Axd4-**b**; 2.De1-**C**/Dg6-**B**#
ma 1... Cf2!

Soluzione : **1.Db3!** (2.De3#)

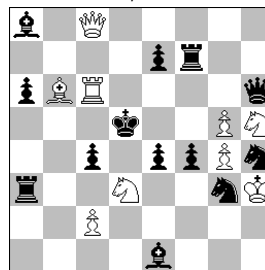
1... exd4-**a**/Axd4-**b**; 2.De6-**A**/Dxb1-**D**#

BARULIN - Al nome del compositore sovietico Michail M. Barulin sono legati due sistemi di duale evitato (v.) :

- **Barulin 1** : consiste nell'evitare un duale mediante l'inchiodatura indiretta di un pezzo bianco. Il prototipo di quest'idea è riportato nel diagramma che segue.

G. Guidelli

Good Companion 1917



#2 9+13

Soluzione : **1.Te6!** (2.Dd7#)

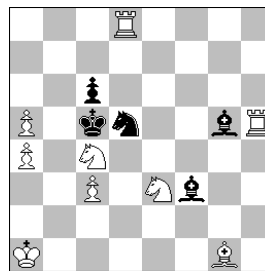
1... Cg-f5; 2.Chxf4 (Cdx4?)#
1... Ch-f5; 2.Cdx4 (Chxf4?)#

(le due varianti tematiche viste sono rese possibili per interferenza alla Tf7)

- **Barulin 2** : si ha quando le difese di due pezzi neri provocano un'autoinchiodatura e la conseguente, potenziale possibilità di due diversi matti. Uno di questi risulta, tuttavia, irrealizzabile per l'effetto di schiodatura che ne deriverebbe a vantaggio del pezzo autoinchiodato. Seguiamo attentamente l'esempio riportato.

G. Mentasti

Prontuario del Problemista 1977



#2 9+5

Soluzione : **1.Cd2!** (2.Cb3#)

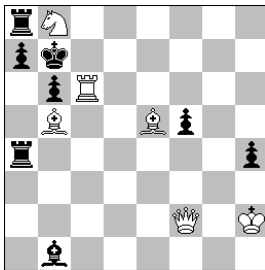
1... Axd8; 2.Ce-c4 (Cf5?)#
1... Cxc3; 2.Cc2 (Cd5?)#

BATTERIA - E' formata da due pezzi dello stesso partito, disposti su una medesima linea ortogonale, di modo che l'azione dell'uno smascheri sul Re avversario l'offesa dell'altro (*batteria diretta*). Quando l'azione del pezzo smascherato è diretta al controllo di una o più case attorno al Re avversario, mentre lo scacco viene inflitto dall'altro pezzo, si ha una *batteria indiretta*. E' *moltiplica* quando le linee scoperte sono diverse; *mascherata* quando nella sua linea è piazzato un pezzo avversario, che rimane inchiodato per l'azione della batteria stessa.

BERGER - Tema del due mosse. Richiede il controllo di una batteria bianca da parte di due pezzi neri. Le difese contro la minaccia dispongono questi pezzi in modo da consentire alla batteria di dare scaccomatto intercettandoli entrambi.

G. Mentasti

Prontuario del Problemista 1977



≠2

6+8

Soluzione : **1.Dg2!** (2.Dg7#)

1... Ta2/Aa2; 2.Tc2/Tc4#

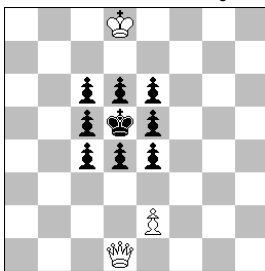
BERLINGOZZO - Tema caratteristico dell'Aiutomatto. Enunciato : "schiodatura di un pezzo bianco che darà scaccomatto. Tale schiodatura dovrà essere provocata dal Bianco nel GA e dal Nero nel GR".

BICOLORE - (strategia bicolore). Si ottiene realizzando uno stesso elemento tematico (interferenza, schiodatura, ecc.) una volta con pezzi bianchi ed una volta con pezzi neri.

BIRILLI - Vengono chiamati *birilli* gli otto pedoni neri che nella posizione iniziale, o in quella finale di un problema, sono disposti intorno al Re nero. Questo particolare tema figurato è detto anche *sarcofago*, o *tomba del conte* oppure *gabbia di Tamerlano*. In questi problemi il Bianco dispone, oltre al Re, soltanto della Donna ed un pezzo minore o un pedone.

C.W. Mann

Niederländische Schachzeitung 1907



≠4

3+9

Soluzione : **1.Da1!**

1...d3; 2.Dc3, e3; 3.exd3, cxd3; 4.Dxd3#
1...c3; 2.Da2+, c4; 3.Da5+, c5; 4.Da8#
1...e3; 2.Dh1+, e4; 3.Dh5+, e5; 4.Df7#

BIVALVE - Nasce dal connubio di un abbandono di linea con un'interferenza, ottenuto con una sola mossa, su due diversi pezzi.

BIZZARRIE - Sono chiamati *bizzarrie* o *fantasie* (in inglese *Fairy Chess*) tutti quei problemi che usano pezzi eterodossi, dotati cioè di movimenti particolari, diversi da quelli stabiliti dalle regole del gioco degli scacchi, o che impiegano scacchiere speciali. Il numero dei pezzi eterodossi, conosciuti fin dai tempi più remoti, negli ultimi decenni è cresciuto oltremisura.

BLOCCO - Vastissima specie di problemi nei quali il Bianco non dispone di un piano d'attacco, sicchè se il Nero non fosse costretto a muovere, o potesse giocare una mossa di attesa, non sarebbe possibile dare il matto nel numero di mosse prescritto. La chiave ha, perciò, lo scopo di guadagnare tempo e di costringere il Nero a muovere, provocando debolezze che riusciranno utili all'avversario.

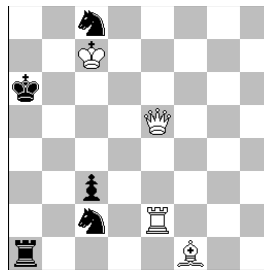
I problemi a blocco sono suddivisi :

- in **blocchi incompleti**, se prima della chiave alcune mosse nere non consentono il matto.

J. Haring

Sportowiec 1955

4° Premio



≠2

4+5

Soluzione : **1.Dd4!** (zugzwang)

1... Ta4/Tb1; 2.Da4#
1... Ta2/Ta3; 2.Te5#
1... Ta5; 2.Te6#
1... Cb4/Cxd4; 2.Ta2#
1... Ca3; 2.Da4#
1... C8 ~ ; 2.Db6#

- - in **blocchi completi**, se prima della chiave tutte le mosse nere sono seguite da scaccomatto.

I blocchi completi possono, ulteriormente, essere suddivisi in diverse sottospecie :

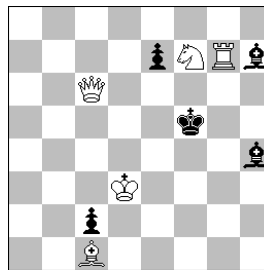
- **a mossa d'attesa**, quando tutte le varianti del GA (ossia possibili prima della chiave) sono ripetute nel GR (ossia dopo la chiave);

- **a matti cambiati**, quando il GA e il GR presentano lo stesso numero di varianti, ma in tutto o in parte cambiate;

J. Hartong

Probleemblad 1951

3. Premio



≠2

5+5

1... e6/e5/Af6/Ae1/Ag8;
2.Df3/Ch6/De4/Tg5/Dg6#

Soluzione : **1.Dh6!** (zugzwang)

1... e6/e5/Af6/Ae1/Ag8;
2.Df4/Cd6/Dh3/Tg5/Dg6#

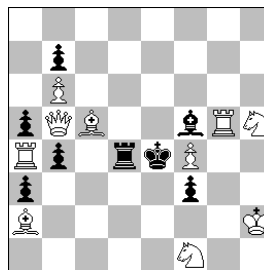
- **a matti aggiunti (sottratti)**, quando il numero delle varianti del GR è superiore (inferiore) rispetto a quelle del GA ;

- **minaccia**, quando il Bianco, non disponendo di una mossa d'attesa, trasforma il gioco, introducendo una minaccia di matto ;

O. Stocchi

Western Morning News 1934

2. Menzione Onorevole



≠2

10+8

1... Td8/Td2; 2.Cf-g3/Cxd2#
1... Tc4/b3; 2.Dxc4/Txd4#
1... A ~ /f2; 2.Te5/De2#

Soluzione : **1.Axb4!** (2.Dxf5#)

1... Txb4/Td2; 2.Dxd5/Axd2#
1... Td8/Td3; 2.Ad6/De5#
1... A ~ /f2; 2.Te5/De2#

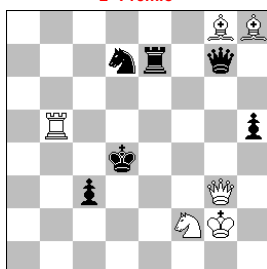
- **scacco**, quando il Bianco, non disponendo di una mossa d'attesa e non potendo introdurre una minaccia, deve ricorrere ad uno scacco (questo tipo di problemi non ha avuto, sinora, sviluppi apprezzabili, perchè non sempre permette buoni risultati dal punto di vista tematico).

L'introduzione dei Giochi Virtuali (v.) nel due mosse moderno ha portato a nuove forme di problemi a blocco, quali i blocchi completi con GV a minaccia e con GR con matti cambiati rispetto a quelli del GA, o con GV avente matti aggiunti rispetto al GA e matti sottratti rispetto al GR, ecc.....

BOEMO - (stile boemo). I problemi ispirati alla scuola boema presentano sempre una costruzione accurata e sfruttano al massimo i mezzi impiegati, al precipuo scopo di realizzare posizioni di scaccomatto pure ed economiche.

BOGRAD - Tema del due mosse. Enunciato : *"Il Bianco schioda la minaccia; il Nero la reinchioda muovendo un pezzo lungo la sua linea d'inchiodatura. La variante è introdotta per interferenza nera"*.

F. Miro
The Hindu 1960
2° Premio



#2 6+6

Soluzione : **1.Rh2!** (2.Dd3#)

1... De5; 2.Df4#
1... Te3/Ce5/Cc5; 2.Dd6/Df4/Tb4#

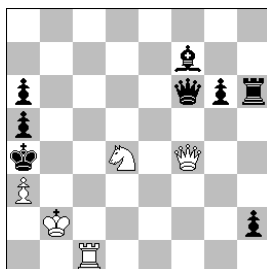
BOROS - Tema del due mosse che richiede l'inchiodatura di un pezzo nero con una mossa che, nello stesso tempo, dia scaccomatto.

BOTTACCHI - Tema caratteristico del due mosse, nato dalla fusione dell'autoblocco con la semi-inchiodatura.

BOUTTIER - Tema del due mosse. Consiste nell'inchiodatura, ottenuta con la chiave, di due pezzi neri. Le difese schiodano a turno tali pezzi, impedendo in tal modo la minaccia ed un duale.

BRÈDE - (controsacco di...) . Consiste in uno scacco parato con mossa di controsacco. Ulteriori difese provocano la schiodatura del pezzo che ha effettuato il controsacco. Il celebre esempio riportato dà testimonianza della spettacolarità di questo tema.

A. Bottacchi
Il Problema 1932
2° Premio



#3 5+8

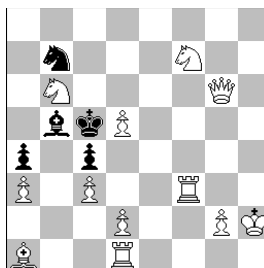
Soluzione : **1.De4!**

1... Db6+; 2.Cb5+, Dd4+; 3.Cc3#
1... Df2+; 2.Ce2+, Dd4+; 3.Cc3#

BRISTOL - Combinazione logica caratterizzata da un'apertura di linea, effettuata da un pezzo A a vantaggio di un pezzo B dello

stesso partito. Il pezzo B può quindi percorrere tale linea nello stesso senso del pezzo A.

F. Healey
Bristol Times 1861



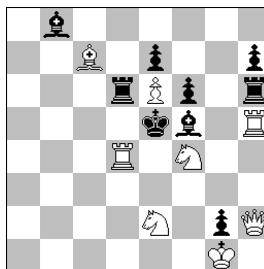
#3 12+5

Soluzione : **1.Th1!** (zugzwang)

1... Ae8; 2.Db1! (3.Db4#, Ab5; 3.Dg1#

BROGI - Tema del due mosse, basato su una minaccia multipla. I matti che la compongono vengono impediti a coppie in una sorta di successione ciclica. Il problema che segue risultò vincitore di un concorso su questo tema, bandito dalla rivista *Il Due Mosse*.

G. Mentasti
Il Due Mosse 1963
1° Premio



#2 8+9

Soluzione : **1.Dxg2!**
(2.Te4-A/De4-B/Dd5-C/Td5-D#)

1... Axc7; 2.Te4-A/De4-B#
1... Aa7; 2.De4-B/Dd5-C#
1... Txb5; 2.Dd5-C/Td5-D#
1... Tg6; 2.Td5-D/Te4-A#

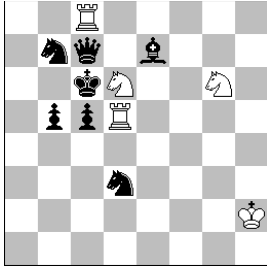
BRUNNER - Tema caratteristico della scuola logica. Richiede un'interferenza a due pezzi aventi diverso movimento, con sacrificio sulla casa critica (v. Novotny). Successivamente, il Bianco obbliga il pezzo tematico che ha "accettato" il sacrificio ad allontanarsi dalla casa critica e sfrutta questo allontanamento per mattare. Oltre alla combinazione **Brunner – Novotny** qui descritta, col nome di questo compositore elvetico vengono distinti altri particolari temi logici, quali il **Brunner – Turton** (v. Turton), il **Brunner – Dresda**, ecc.

BUENOS AIRES - Tema caratteristico del due mosse, suggerito dal compositore argentino A. Ellerman (1946). Enunciato : *"La chiave schioda un pezzo nero, minacciando di reinchiolarlo nel matto. Le difese schiodano preventivamente tale pezzo, o interferiscono anticipatamente la linea di matto"*.

BUKOVINSKY - Tema dell'Aiutomatto, proposto dall'omonimo compositore romeno nel 1963, per un concorso tematico della rivista olandese *"Probleemblad"*. Enunciato : *"Dopo la chiave, la risposta del Bianco prepara una possibilità di matto immediato. Il Nero, che non dispone di mosse d'attesa, distrugge tale possibilità catturando un pezzo bianco, consentendo tuttavia altro matto"*.

L. Bukovinsky

Revista de Sah 1963



H#2

1.1.1.1.

5+7

Soluzione :

1.Cf4 Cc4 (rende possibile 2.Cxe7#)

2.Cxd5+ Cg-e5#