



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

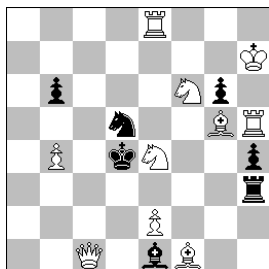


C

C - (tema). Tema del due mosse. Richiede abbandoni di linea bianca nel matto, aventi lo scopo di compensare ostruzioni di linea effettuate dal Nero nelle difese.

G. Mentasti

Prontuario del Problemista 1977



#2

10+7

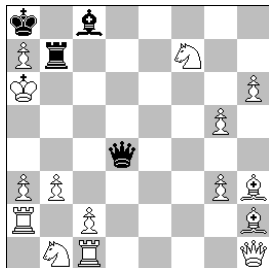
Soluzione : **1.Cg3!** (2.Te4#)
1... Cc3; 2.e3 (2.Ae3?, Rc4!)#
1... Ce7; 2.Ae3 (2.e3?, Re5!)#

(versione proposta da O. Bonivento 2009; il problema originario era pluridemolito)

CACCIA - Tema antichissimo, conosciuto anche come tema *Grab*, consiste in una schermaglia che si conclude con la rapida cattura di un pezzo nero, dopo di che il Nero è costretto a giocare mosse dannose che consentono il matto.

J.C. van Gool

Journal de Genève 1977



#3

15+4

In questo problema il pezzo nero da catturare è addirittura la Dd4 che ha a disposizione ben 27 mosse diverse in virtù della posizione centrale occupata sulla scacchiera.

Soluzione : **1.Ag1!**
Ed ora la Donna nera, qualunque mossa faccia, sarà catturata e si avrà, in seguito, la sequenza forzata **2... A ~ ; 3.Dxb7#**

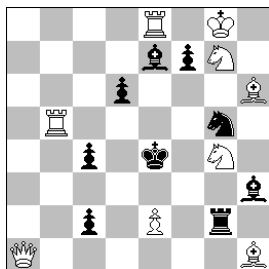
CAMBIO - Consiste nel mutamento parziale o totale del gioco visibile nella posizione in diagramma (supponendo che la mossa spetti al Nero) nei confronti del GV o del GR. Il cambio può essere ottenuto nelle forme più disparate e in quasi tutte le diverse specie di problemi. Di seguito elenchiamo le più significative :

- **Cambio di matti** : si ha quando, effettuando le stesse difese nelle diverse fasi di gioco, si realizzano matti differenti ;

O. Stocchi

La Domenica dei Giochi 1934

1° Premio



#2

9+9

Nel GA, se il Nero gioca 1... Cf3 oppure 1... Ce6 il Bianco può mattare con 2.Cf6 (2.Cf2?) o 2.Cf2 (2.Cf6?) rispettivamente (il duale viene evitato per schiodatura di pezzo nero).

Soluzione : **1.Cf5!** (2.Dd4#)
1... Cf3; 2.Cxd6 (2.Cg3?)#
1... Ce6; 2.Cg3 (2.Cxd6?)#

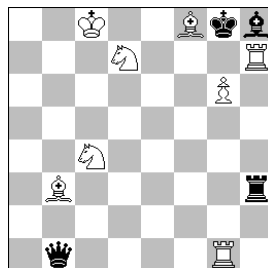
La chiave presenta la prerogativa di compensare l'inchiodatura che il Cg5 provoca a danno del Cg4 immettendo nel gioco il Cg7.

- **Cambio delle difese** : questa situazione si ha quando, nelle diverse fasi del gioco, le stesse mosse di matto vengono introdotte da differenti difese

A. Chicco

Problemblad 1951

1° Premio



#2

8+4

1... Ac3/Ab2; 2.Cb2/Ce3#
Le interferenze dell'Ah8 a danno della Th3 e della Db1 consentono alla batteria bianca di dare il matto ostruendo la linea del pezzo che non è stato interferito.

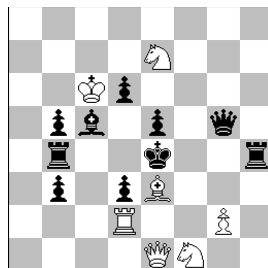
Soluzione : **1.g7!** (2.gxh8D#)
1... Txh7/Dxh7; 2.Cb2/Ce3#
Le difese dell'Ah8 sono state rimpiazzate con altre difese, ed alle interferenze nere sono stati sostituiti due autoblocchi in casa di fuga. Solamente i matti non hanno subito cambiamenti.

- **Cambio del tema** : si ha quando risultano immutate le varianti, ma vengono cambiati gli effetti passivi che le determinano ;

A. Chicco

Die Schwalbe 1951

1° Premio



#2

7+10

1... Td4/Tf4; 2.Axg5/Axc5#
sono visibili interferenze nere ed autoblocchi.

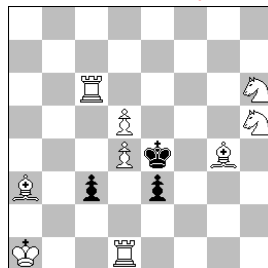
Soluzione : **1.Te2!** (2.Cd2#)
1... Dxe3/Axe3; 2.Dxh4/Dxb4#
qui invece si assiste ad autoinchiodature di pezzi neri. L'esempio riportato mostra cambio delle difese, dei matti e del tema.

- **Cambio per inversione** : si ha quando risulta modificato l'ordine delle difese rispetto alle varianti (quando tali modificazioni interessano più di due varianti si ha il **Cambio ciclico**) ;

V.Agostini - O.Bonivento

L'Italia Scacchistica 1994

Menzione Onorevole Speciale



#2

9+3

1... Rxd5; 2.Af3#

1.Ac1? (zugzwang)
1... e2-a/Rxd5-b; 2.Cf6-A/Af3-B#
sventa 1... c2!

Soluzione : **1.Txc3!** (zugzwang)
1... e2-a/Rxd5-b; 2.Af3-B/Cf6-A#

- **nti prestabilito, il cambio dei matti avviene progressivamente** : si ha quando in un numero di variaivamente nelle diverse fasi di gioco .

Di norma, un matto è ritenuto cambiato rispetto ad un altro:

- quando viene dato da un diverso pezzo, non importa se sulla stessa casa ;
- quando viene dato dallo stesso pezzo, e nella stessa casa, risultando tuttavia diversa la posizione del Re che lo subisce ;
- quando viene dato dallo stesso pezzo su case diverse di una stessa linea ;
- quando viene dato promuovendo un P a pezzi diversi sulla stessa casa, o più PP allo stesso pezzo e sulla stessa casa.

CAMPO DEL RE - E' costituito da tutte le case adiacenti a quella in cui si trova un Re.

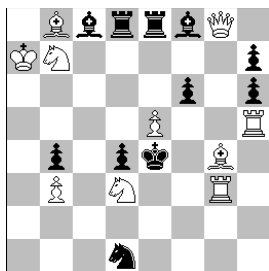
CANNE D'ORGANO - Definizione data ad una particolare disposizione dei due AA e delle due TT di uno stesso partito, che consente a ciascun Alfiere di interferire ora l'una ed ora l'altra Torre e a ciascuna Torre di interferire ora l'uno ed ora l'altro Alfiere.

Nel 1951 vide la luce il seguente lavoro che può essere considerato uno dei migliori problemi sul tema riuscendo ad ottenere 6 matti diversi senza duali.

J. Hartong

Problem 1951

1° Premio



#2

10+11

Soluzione : **1.exf6!** (zugzwang)

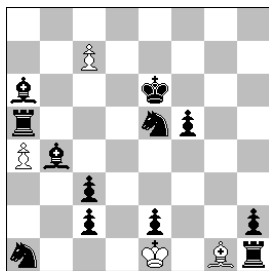
1... Ad7/Td7; 2.Dd5/af5#
1... Ae7/Te7; 2.Te5/Cd-c5#
1... Ae6/Te6; 2.Te5/Dxh7#
1... Ad6/Td6; 2.Dd5/Cb-c5#

se 1... C ~ /Axc4; 2.Cf2/Dxc4#

CARRA' - Tema dell'Aiutomatto. Consiste nella promozione a D,T,A e C di un pedone bianco ottenuta in varianti bianche (sistema ONITIU).

A. Carrà

L'Italia Scacchistica 1952



H#3

1.4.1.1.1.1.

4+12

Soluzione : **1.Rd5!**

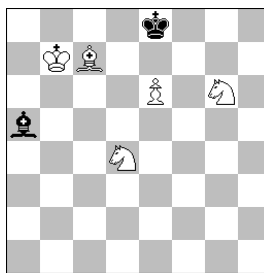
1... e8D; 2.Re4 Dc5; 3.Rd3 Dd4#
1... e8T; 2.Re4 Tc4; 3.Rd3 Td4#
1... e8A; 2.Rc4 Re2; 3.Ab5 Ae6#
1... e8C; 2.Rc4 Re2; 3.Cb3 Cb6#

CASA – Viene indicata ciascuna delle 64 caselle componenti la scacchiera.

- **Casa critica** : è un termine d'uso frequente nel campo del problema logico. E' usato per definire la casa sulla quale si verificherà (o potrebbe verificarsi) un'interferenza).
- **Casa focale** : punto della scacchiera che è o può essere occupato da un pezzo ad azione lineare per controllare due case poste su linee divergenti, sulle quali potrebbe essere dato uno scacco, oppure il matto.

G. Bouma

Probleemblad 1962



#4

5+2

Se il Bianco giocasse subito 1.Cf5 (2.Cd6 e Cg7#) il Nero potrebbe difendersi con 1... Axc7; 2.Rc8, Ae5!; occupando cioè la casa focale. Il piano ausiliario obbliga l'A a spostarsi sulla casa focale in anticipo, sicchè quando il Bianco ottiene il blocco, il Nero dovrà abbandonare il controllo di 1 dei due punti d6 e g7.

Soluzione : **1.Ae5!**
1... Ac3; 2.Cf5, Axe5; 3.Rc8! Etc.

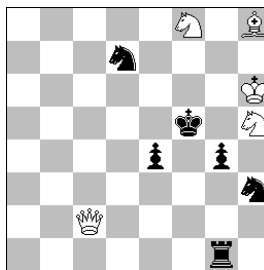
CASTELLARI - Due sono i temi del due mosse che portano il nome di questo compositore italiano.

- **Castellari 1°** - svolge la terza forma del tema *Schor* (v.). Richiede la schiodatura di un pezzo bianco e l'inchiodatura di un altro; indiretta da parte del Bianco, con la chiave, diretta da parte del Nero, con la difesa.
- **Castellari 2°** - ha fondamento nella eliminazione progressiva di un matto multiplo, reso possibile da una prima difesa contro la minaccia (*eliminazione progressiva di matti multipli* : **EPMM**). Effettuando le difese nell'ordine stabilito, la prima consentirà n matti; la seconda "n-1"; la terza "n-2" e così di seguito fino all'ultima, che annullerà totalmente il matto multiplo, ma ne introdurrà uno nuovo, diverso da quelli eliminati.

J. Hartong

Il Due Mosse 1953

1° Premio



#2

5+6

Soluzione : **1.Dc7!** (2.Dxd7#)

1... Cb8; 2.Da5/Dc5/Dh7/Df7/De5#
1... Cc5; 2.Dxc5/Dh7/Df7/De5#
1... Cb6; 2.Dh7/Df7/De5#
1... Cxf8; 2.Df7/De5#
1... Ce5; 2.Dxe5#
1... Cf6!; 2.Cg7#

Splendida realizzazione in Meredith!

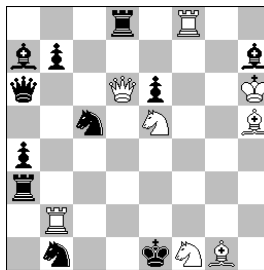
CEDER - Tema tipico del due mosse nel quale una difesa A, interferendo un pezzo nero, permette il matto a) ; una seconda difesa B, interferendo un secondo pezzo nero, permette il matto b) ; una terza difesa C interferisce entrambi i pezzi neri, evitando tuttavia i matti a) e b).

Il problema che stiamo per vedere realizza l'enunciato con tre varianti tematiche.

R.J. Millour

B.C.P.S. 1967

4° Premio



#2

8+11

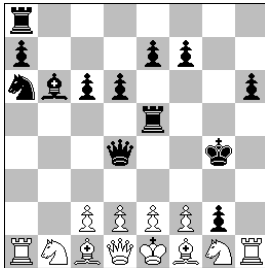
Soluzione : **1.Ch2!** (2.Af2#)

1... Cd7 (interferenza alla Td8); 2.Dd1#
1... Cb3 (interferenza alla Ta3); 2.Ce-f3#
1... Ce4 (interferenza all'Ah7); 2.Txb1#
1... Cd3!
(interferendo contemporaneamente i tre pezzi neri ma evitando i matti precedenti)
2.Tf1#
(per ulteriore interferenza alla Da6!)

CERIANI - Tema dell'Automatto. Richiede diversi sacrifici della Donna bianca diretti ad ottenere diversi matti della Donna nera.

CERIANI - FROLKIN - Effetto tipico delle *Shortest Proof Game* (SPG). Avviene quando un pezzo derivante da promozione viene catturato.

A. Garofalo
Best Problems 2007
2. Lode

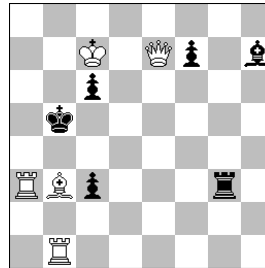


SPG 18,0 12+13

Soluzione :
1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.axb7 Ca6
5.b8C hxg2 6.Cc6 dxc6 7.h4 Rd7 8.h5
Re6 9.h6 Rf5 10.h7 Rg4 11.hxg8C Th5
12.Ch6+ gxh6 13.b4 Ag7 14.b5 Ad4
15.b6 Te5 16.b7 Ab6 17.bxc8C Dd4
18.Cd6 cxd6.

Triplo Ceriani-Frolkin con 3 promozioni a Cavallo.

G.F. Anderson
Il Secolo 1921
1° Premio



#2 5+6

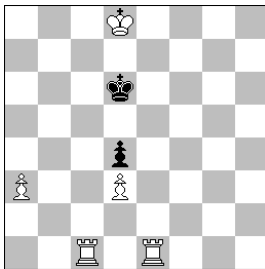
Soluzione : **1.Rd6!!** (2.Db7#)
Chiave clamorosa che espone il Re ad un fuoco di scacchi nemici.
Ai solutori il piacere di ricercare le altre varianti, secondarie rispetto al tema, che tendono a parare la minaccia 2.Db7#. Nel caso specifico si ha anche una chiave ampliativa in quanto concedente due case di fuga!!

CHENEY - Tema del tre mosse, nel quale il Nero neutralizza la minaccia inchiodando un pezzo bianco. Questo pezzo viene tuttalia schiodato dal Bianco, per interposizione, alla mossa successiva.

CHENEY – LOYD - Tema della scuola logica. La manovra che lo contraddistingue richiede :

- una mossa critica (attraversamento della casa critica);
- un'interferenza sulla casa critica, avente lo scopo di mettere definitivamente fuori gioco il pezzo interferito.

J.W. Abbott
Baltimore News 1890



#3 5+2

La soluzione (**1.Tc8 Rd5; 2.Rc7 Rc5; 3.Te5#**) mostra :
che la mossa critica **1.Tc8!** Seguita dalla occupazione della casa critica da parte del Re bianco, tende a sopprimere totalmente l'azione della T bianca;
che il tentativo 1.Tc4? Rd5; 2.Rc7 fallisce perchè, non avvenendo l'interferenza sulla casa critica, il Re nero si salva per stallo!
Si noti infine che, spostando il Pa3 in g3, diviene possibile una nuova manovra che è analoga alla prima: **1.Te8, Rd5; 2.Re7** etc.

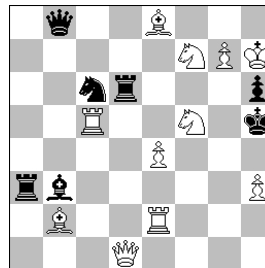
CHIAVE - Mossa che dà inizio alla soluzione di un problema. Una chiave – e l'appellativo vuole proprio esprimere le finalità soluzioniistiche del problema – è tanto più pregevole quanto più riesce nascosta ed imprevedibile. Ne consegue che le chiavi di scacco, di cattura, che tolgono case di fuga, che si rivelano aggressive in quanto devono provvedere alla copertura di uno o più scacchi senza risposta nel GA, oppure a preparare un matto ad eventuali fughe di Re, devono essere evitate, essendo inammissibili quando non siano indispensabili alle particolari esigenze del tema. Sono, invece, tollerate chiavi che sottraggono fughe concedendone altre.

Una chiave può risultare “*ampliativa*” se concede una o più fughe al Re avversario; “*restrittiva*” se, al contrario, ne toglie; di “*sacrificio*” se offre in presa uno o più pezzi; “*tematica*” se ha la funzione di completare lo schieramento dei pezzi necessari per la realizzazione del tema.

Nel celebre problema che segue, basato sul controsacchetto, si ha un chiaro esempio di chiave tematica in quanto la mossa del Re bianco lo espone poi ai controsacchetti avversari.

CHICCO - Tema del due mosse. Enunciato : “Una minaccia di scacco doppio viene impedita da ostruzioni sulla linea di scacco e da contemporanei abbandoni di linea nera, sulla casa di arrivo del pezzo minacciante”.

A. Chicco
De Problemist 1930



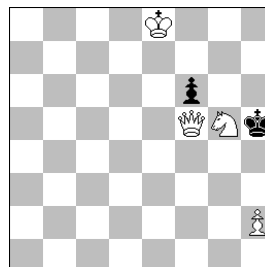
#2 11+7

Nell'esempio riportato vediamo che la minaccia 2.Cg3#, introdotta da **1.Af6!** è composta di uno scacco di scoperta da parte della Tc5 e di uno scacco diretto da parte del Cf5. Le difese impediscono il primo scacco ostruendo la linea c5-h5 ed il secondo abbandonando le linee nere a3-g3 e b8-g3.
Di seguito le varianti tematiche :
1. ... Ad5/Td5; 2.Te3/Cd8#

CICLO - Serie di effetti, di difese di varianti che si sviluppano a catena. Tipico è il tema *Lacny* (v.) e varianti cicliche si hanno nel tema *Feldmann*.

Forme cicliche possono ottenersi anche in una serie di difese contro i tentativi e la chiave come nel lavoro che segue, in cui l'Autore riesce nell'impresa utilizzando solo 6 pezzi!

N. van Dijk
Die Schwalbe 1959



#2 4+2

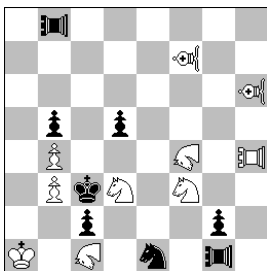
Il primo tentativo è 1.h3? (zz) . Tre sono le mosse lasciate al Nero: 1. ... fxg5-A/Rh4-B/Rh6-C. Le prime due A e B non sono efficaci (2.Dh7/Dg4#) ma è efficace C che sventa. Il secondo invece è 1.h4? (zz). Non salvano C ed A (2.Dh7/Dxg5#) mentre sventa B. Il terzo tentativo è 1.Rf8? (zz). Adesso è il turno di B e C a non funzionare (2.Cf3/Cf7#): efficace ora risulta A.
Soluzione : **1.Rf7!** (zugzwang)
1... fxg5/Rh4/Rh6; 2.Dh3/Cf3/Dg6#
Il ciclo delle difese nere è **ABC-CAB-BCA**.

CILINDRICA - V. Scacchiera cilindrica.

CINESI (pezzi cinesi) - I 4 pezzi cinesi sono unità del mondo dei pezzi Fairy (fatati). Essi sono rappresentati da figurine coricate su un fianco (destro o sinistro, dipende da scelte personali non essendoci ancora una scelta standard). Si muovono come segue :

- **Pao** : muove come una Torre ma cattura una unità nemica saltando un ostacolo, essendo l'unità nemica a qualsiasi distanza dall'ostacolo suddetto. Se c'è il Re nemico allora dà scacco;
- **Vao** : muove come un Alfiere; per la cattura e lo scacco valgono le stesse regole del Pao;
- **Leo** : combina i movimenti del Pao e del Vao, stesse regole per catture e scacco;
- **Mao** : muove e cattura come un Cavallo, ma il suo salto è diviso in 2 fasi. Prima fase: dalla sua casa di partenza muove di una casa in senso ortogonale (per esempio d4-d5). Seconda fase: muove di una casa in senso diagonale (d5-e6). Ma se la prima casa (ortogonale) è occupata il Mao non può saltare e quindi non può muovere.

J.M. Rice
Die Schwalbe 1964



#2 10+8

1... Cxd3+a/Cxf3+b; 2.Me2-A/Ma2-B#

Soluzione : 1.PAh3! (2.Mxd5#)

1... Cxd3+a; 2.Ma2-B#

1... Cxf3+b; 2.Me2-A#

1... d4/PAxb4; 2.Cfxe1/Cdxe1#

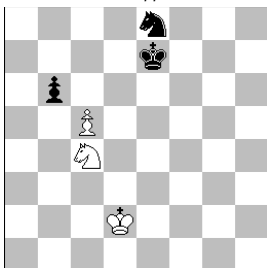
Nel diagramma qui sopra il Pao b8 può muovere sull'ottava traversa e in b7, b6 e può catturare in b4. Il Vao h6 può muovere in f8, g7,g5 e può anche effettuare eventuali catture, grazie all'ostacolo f4, nelle case e3, d2. Il Mao f4 controlla d3 via e4, mentre il Mao c1 non può controllare d3 in quanto la casa c2 è occupata. Il solutore può comprendere che il Mao c1 è inchiodato dal Pao g1 in quanto se il Mao c1 non ci fosse, il Re bianco sarebbe sotto scacco da parte del Pao g1. Curiosamente una mossa del Ce1 darebbe sì scacco, ma nel contempo schioderebbe il Mao c1 che parerebbe lo scacco muovendosi a sua volta!

CIRCE Couscous (Couscous Circe, Cuckoo-Circe) - Nota come condizione Fairy: "Cattura come in Circe, ma il pezzo che viene catturato rinasce nella casa di partenza del pezzo catturante.

Quando un pedone viene catturato e la sua rinascita comporta promozione la scelta a pezzo promosso spetta al colore del pezzo catturante. Quando un pedone promuove con cattura la rinascita del pezzo catturato avviene nella casa di origine del pezzo promosso" [Es. Pe7xCd8=T (+Cb.a1)].

V. Rallo

The Problemist Supplement 2008



H#2,5 0.2.1.1... 3+3

Condizione: **Cous Cous Circe**

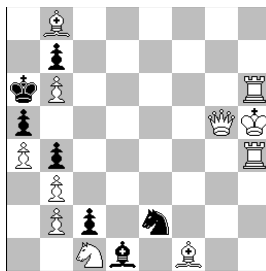
Note - **Prima soluzione** : con la mossa 2.Cxd6 il Cavallo bianco catturato rinasce in b8, casa di origine del pezzo catturante. Non in g8 in quanto il colore della casa di rinascita è stabilito, come nella regola Circe, dal colore della casa in cui è stata effettuata la cattura. La mossa 2... cxd6 non rinasce in d2 perché la casa è occupata dal Re. Con la mossa 3.Rxd6 il pedone catturato rinasce in e8 (casa di origine del Re nero catturante) e promuove a Donna. Trattandosi di un Aiutomatto la promozione del pezzo è scelta in base alla finalità del gioco. La mossa 3... De5# è mattante per mancanza di case di fuga disponibili e perché impossibile la mossa 4.Rxe5?? per la rinascita della Dd8 ancora con scacco!

Seconda soluzione : la mossa 1... Cxb6 il Pedone nero catturato rinasce come Alfiere nero (scelta) nella casa di origine del Cavallo catturante. Con la mossa 2.Axc5 il Pedone bianco catturato rinasce come Torre bianca (scelta) in f8 che successivamente matta sostenuta dal Cb6. Degno di rilievo il 3/4 AUW e lo specifico matto Couscous (3... De5#).

CIRCUITO - E' composto da una serie di mosse con le quali un pezzo ritorna nella sua casa di partenza, dopo aver descritto sulla scacchiera una figura geometrica

E. Birgfeld

Sammler 1918



S#4

11+7

Soluzione :

1.Rg6!, Rxb6; 2.Rf5+, Rc5; 3.Rg4+, Rd4; 4.Rh5+, Cf4#

Da un'analisi dell'Automatto di Birgfeld è facile rilevare che il Bianco potrebbe subito dare matto con 1.Db5 , una mossa tuttavia inconcepibile poiché nell'Automatto il Bianco deve subire e non impartire lo scaccomatto! Ma anche il Nero, se non ci fosse l'Af1 ad inchiodare il Ce2, potrebbe subito giocare 1... Cf4#. Tuttavia il Nero eseguirà tale mossa solo quando vi sarà costretto dal Bianco che per riuscirci ricorre ad una manovra di Re divertente ed ingegnosa. Il Re bianco è tornato in h5 disegnando sulla scacchiera un quadrato.

COMBINAZIONE - Nel problema strategico la combinazione è costituita da un insieme di manovre unite da un legame logico.

Si ha la combinazione **diretta** quando è il Bianco che dà vita alla manovra vincente, mentre il Nero è costretto a fare da spettatore, nel senso che ogni sua mossa non riveste importanza strategica (in altri termini, la combinazione è nota solamente al Bianco, mentre il Nero deve limitarsi a... giocare le mosse che ha a sua disposizione).

Si ha, invece, la combinazione **indiretta** quando il Bianco si trova di fronte ad un avversario che si oppone attivamente al suo gioco, cercando di rintuzzare, in modo strategico, ogni minaccia (in altri termini, la manovra tematica è perseguita dal Bianco ma viene effettuata dal Nero).

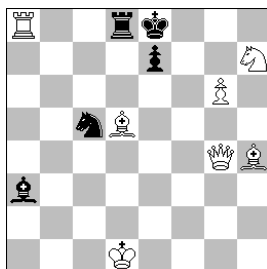
Appartengono al primo gruppo i temi *Bristol, Indiano, Cheney-Loyd*, ecc.; appartengono al secondo i temi *Romano, Grimshaw, Plachutta*, ecc.

CONTINUAZIONE - Nel problema diretto in tre o in più mosse, la continuazione è formata dalle mosse intermedie, giocate dopo la chiave e prima dello scaccomatto.

CONTROSCACCO - E' dato da uno scacco senza cattura (matto nel problema in due mosse), in risposta ad uno scacco dell'avversario. Elemento tematico fra i più affascinanti, acquista maggior interesse artistico quando appare dopo una chiave tematica, come nell'esempio visto precedentemente di **G.F. Anderson**.

CORREZIONE - Concetto strategico che si sviluppa con criteri logici. Poiché la rimozione di un pezzo dalla casa nella quale si trova produce automaticamente un effetto attivo (che elimina la minaccia primaria) ed un effetto passivo che consente automaticamente un nuovo matto (minaccia secondaria) , il Nero gioca lo stesso pezzo in case particolari, riuscendo ad impedire tale minaccia mediante un secondo effetto attivo che si aggiunge al primo (effetto di correzione). Naturalmente anche questa mossa di correzione produce nuove debolezze nel dispositivo del Nero, rendendo possibile una nuova variante.

C. Mansfield
Australian Meredith Ty 1928
1° Premio



Soluzione: **1.De2!** (2.Dxe7#)

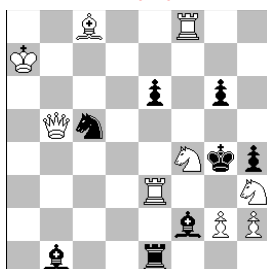
#2 7+5

Nell'esempio riportato la minaccia 2.Dxe7# seguente a 1.De2, può essere impedita da una mossa qualsiasi del Cc5 che scopre, su e7, l'azione dell'Aa3. Senonchè, sgombrando c5 il Nero perde il controllo della casa d7, consentendo perciò 2.Db5# (minaccia secondaria). Con le difese di correzione (che sono 1... Cd3/Cd7) si compensa il danno prodotto dalla perdita di controllo su d7 ostruendo le due diagonali sulle quali opera la D bianca (e2-b5 e b5-e8), ma contemporaneamente si provoca la schiodatura dell'Ad5 che matta in c6 o in f7, rispettivamente.

Un secondo sistema di correzione viene realizzato con più di un pezzo nero: un primo pezzo crea l'indebolimento A, che consente il matto X; un secondo pezzo crea il medesimo indebolimento A ma non consente il matto X perché nello stesso tempo provoca un effetto di correzione, mentre aggiunge all'indebolimento A un secondo effetto passivo, che introduce un matto diverso da X.

Altra forma particolare è quella di *terzo grado* (third degree). La combinazione incomincia, come nel sistema più semplice e più sfruttato, con una mossa generica, che elimina automaticamente la minaccia primaria e dà luogo ad una prima variante. La correzione elimina questa variante, ma produce l'indebolimento che consente la variante secondaria. A questo punto il Nero dispone ancora di un'ulteriore possibilità di compensazione: la difesa che gioca, oltre a riprodurre gli effetti necessari per impedire la minaccia primaria, la variante primaria e quella secondaria, genera un terzo indebolimento che permette un nuovo matto.

S. Brehmer
Schach 1951
1° Premio



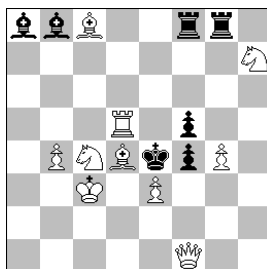
Soluzione: **1.Txe6!** (2.Txg6#)

#2 9+8

Se si osserva l'esempio riportato si vede immediatamente che, dopo 1.Txe6 la minaccia 2.Txg6# può essere evitata – per scacco al Re bianco – da una mossa qualsiasi del Cc5. L'abbandono di linea su g5 (primo indebolimento) rende possibile la minaccia secondaria 2.Cxf2#. Il Nero può compensare il danno causato dal movimento generico del Cc5 attaccando la casa f2, dapprima con 1... Cd3+ e poi con 1... Ce4+. Nel primo caso viene interferito l'Ab1, che controlla la batteria di A e T, ciò che permette 2.Te3#; nel secondo, si ripetono i danni prodotti dall'abbandono di linea e dall'interferenza all'Ab1, ma vengono eliminati entrambi i matti precedenti, per ostruzione di linea e per attacco diretto. L'occupazione di e4 provoca, tuttavia, un ulteriore danno (interferenza alla Te1), sicchè diviene possibile una nuova variante: 2.Tb6# (terzo grado).

Naturalmente il sistema di correzione può essere applicato anche al gioco del Bianco. Analizziamo a tal proposito il diagramma che segue.

H. Ahues
Schach Echo 1960
2° Premio



Nella posizione iniziale del problema sono visibili le seguenti varianti:

- 1... Aa7; 2.Te5#
- 1... Rxd5; 2.Df3#
- 1... Td8; 2.Cf6#
- 1... Axd5; 2.Cd2#

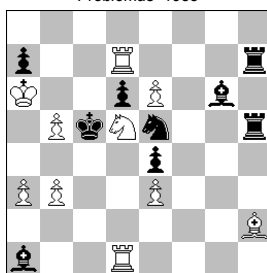
Soluzione: **1.Ag7!** (2.Td4#)

#2 10+7

Un movimento indeterminato dell'Ad4 introduce automaticamente la minaccia 2.Td4#. Ma se si gioca, per esempio, 1.Ah8? si ottengono tutte le varianti indicate meno l'ultima; il matto del Cc4 non è più possibile perché il Bianco ha abbandonato il controllo della casa e3. Bisogna, perciò, ricorrere alla strategia di correzione: 1.Ae5 e se 1... Axd5; 2.Dxf4#. Il Bianco ha compensato l'indebolimento causato dall'abbandono di guardia su e3 ostruendo la linea nera b8-f4. Però il Nero ha, in quest'occasione, una diversa difesa efficace: 1... Aa7! Seconda mossa di correzione: 1.Af6; se 1... Axd5; 2.Axf5# e se 1... Aa7; 2.Te5# (nella prima variante il Bianco sfrutta l'ostruzione di una diversa linea nera). Ma il Nero dispone di una nuova difesa efficace: 1... Td8! Finalmente ecco la mossa risolutiva: **1.Ag7!** (e se ora 1... Axd5; 2.Cg5#). Ogni mossa di correzione dell'A bianco, meno l'ultima, non può essere risolutiva per il fatto che provoca la ostruzione di una casa sulla quale verrà dato il matto.

Esistono infine problemi nei quali il sistema di correzione è stato applicato sia al gioco del Bianco che al gioco del Nero.

A. Piatetsi
Problemas 1955



- 1.Cf4?, C~!
- 1.Cc7?, Cf7!
- 1.Cb4?, Cc4!

Soluzione: **1.Cf6!** (2.Td5#)
 1... C~/Cc4/Cf7; 2.Axd6/b4/Tc7#

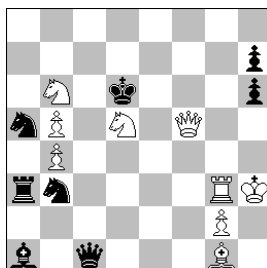
#2 10+9

In quest'esempio, se il Cavallo bianco abbandona la casa d5 viene introdotta automaticamente la minaccia 2.Td5#. Collocando questo pezzo in case deboli, o si dà al Nero la possibilità di catturarlo, oppure si producono effetti passivi che consentono una difesa efficace. D'altro canto, se il C nero abbandona la casa e5 viene eliminata, per abbandono di linea nera su d5, la minaccia primaria, ma viene introdotta la minaccia secondaria 2.Axd6#. Ulteriori difese impediscono questo secondo matto, ma causano ulteriori danni.

COSTACHEL - Tema del due mosse (v. Cristoffanini).

CRISTOFFANINI - Tema nel quale il Nero inchioda il pezzo bianco che minaccia il matto ma, nello stesso tempo, permette al pezzo che ha inchiodato di mattare lungo la linea d'inchiodatura.

G. Cristoffanini
De Problemist 1928
5. Menzione Onorevole



Soluzione: **1.Ah2!** (2.Tg6#)
 1... Cd4/Cd2; 2.Te3/Tc3#

Le difese del Cb3 inchiodano in maniera indiretta la Tg3, ma consentono – per interferenza nera – le due varianti.

#2 9+8

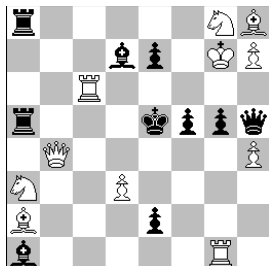
CROCE - In un problema si intende per *croce* la figura geometrica idealmente tracciata dal percorso di un pezzo bianco o nero nel maggior numero di case percorribili in ogni direzione dal pezzo stesso.

La croce più ampia è ovviamente quella di Donna che copre 27 case, ma può impartire al massimo 12 matti. La croce di Torre copre fino a 14 case, quella di alfiere 13, di cavallo 8 (rosa di cavallo).

Il problema che segue abbina alla croce dei matti di Donna anche 6 matti di batteria del Re bianco!

A.F. Rudolph

St. Louise Globe 1911



Soluzione : **1.Tg4!** (zugzwang)

≠2

11+10

Le varianti si snodano in maniera impressionante:

1... Ab2/Ac3/Ad4/Tb5/Tc5/Axc6/Tb8/Tc8/e6/e1D/f4/gxh4;

2.Dxb2/Dxc3/Dxd4/Dxb5/Dxc5/Dxe7/Dxb8/Dxa5/Dd6/Dxe1/De4/Df4#
con 12 matti di Donna!

1... Ac8/Txg8+/Df7+/Dg6+/Dh6+/Dxh7+;

2.Rf8/Rxg8/Rxf7/Rxg6/Rxh6/Rxh7#

con 6 matti di batteria di Re!