



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



F

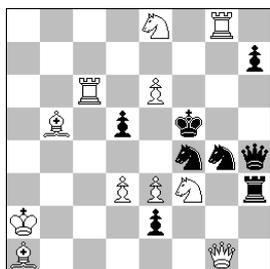
FANTASIE - Sinonimo di *Bizzarrie* (v.).

FASTOSKY - Combinazione svolgente un cambio di tema e di varianti. Di solito presenta due auto-inchiodature nere nel GA, o nel GV, trasformate in autoblocchi nel GR.

FATA MORGANA - Specie di Automatti; un matto al Re bianco, predisposto nel GA, viene cambiato nel GR.

FELDMANN - Tema del due mosse, derivato dai giochi di correnzione. Enunciato : "il matto introdotto dalla difesa generica di un pezzo **A** viene ripetuto dopo la difesa di correzione di un pezzo **B**. Similmente, le mosse generiche del pezzo **B** consentono lo stesso matto introdotto dalla difesa particolare del pezzo **A**".
Nell'esempio che segue le funzioni tematiche vengono svolte dai CC neri.

J. Kiss
Izé 1938
1° Premio

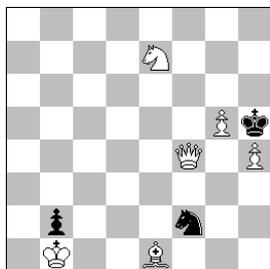


#2 11+8

Soluzione : **1.Dg3!** (2.Dxf4#)
1... Cf ~ /Cg6; 2.Cd4/Cg7# (**A/B**)
1... Cg ~ /Ce5; 2. Cg7/Cd4# (**B/A**)

Un tema simile (*Feldmann II*) tuttavia era già stato illustrato fin dal 1919 dall'inglese Bernard D'Oyly con il problema che segue :

H. Bernard D'Oyly
Chess amateur 1919



#2 6+3

1... C ~ /Cg4; 2.Df3/Df7#
Soluzione : **1.Da4!** (zugzwang)
1... C ~ /Cg4; 2.Dd1/De8#

FLECK - Tema del due mosse, consistente nel ridurre all'unità una minaccia multipla. Il Nero, disponendo di un numero di difese corrispondente a quello dei matti minacciati, può eliminarli tutti meno uno.

F. Fleck

Magyar Sakkvilag 1934



#2 9+7

Soluzione :
1. Cc3! (2.Dc7/Dd4/Ac7/Ad4#)

1... Ad5; 2.Dc7#
1... Af3; 2.Dd4#
1... c5; 2.Ac7#
1... Af5; 2.Ad4#

Nella forma *secondaria* del tema, non è la chiave che genera il matto multiplo ma il sistema di difesa: una qualsiasi mossa del pezzo nero tematico introduce il matto multiplo; le difese particolari lasciano un solo matto a disposizione del Bianco.

Nella forma **Fleck – Karlstrom**, infine, oltre alle difese che provvedono a riordinare il gioco, consentendo non più di un matto per volta, ne esistono altre che impediscono tutti i matti minacciati ma ne introducono altri. Di quest'ultimo tema mostriamo un celebre esempio:

O. Stocchi

Melbourne C.C. 1953

1° premio



#2 7+6

Soluzione : **1.Tg7!** (2.Txc7/Dxc7/De5#)

Varianti **Fleck** :
1... Axf7; 2.Dxc7# (De5?, Txc7?)
1... c6; 2.De5# (Dxc7?, Txc7?)
1... f4; 2.Txc7# (Dxc7?, De5?)

Varianti **Karlstrom** :
1... Cf4; 2.Dc2# (Db2?, Dd2?)
1... Cxe3; 2.Db2# (Dc2?, Dd2?)
1... Cxe1; 2.Dd2# (Dc2?, Db2?)

FOCALE - V. casa focale, alla voce *casa*.

FOSCHINI - Tema del due mosse. Enunciato : "Una batteria bianca è inizialmente controllata da due pezzi neri. Due fughe di Re provocano l'inchiodatura – a turno – di uno di tali pezzi, sicchè la batteria può mattare catturando od ostruendo la linea del pezzo rimasto libero".

A. Mari

L'Italia Scacchistica 1931

1° Premio



#2 9+5

Soluzione : **1.Af7!** (2.Ce3#)

1... Rb3/Rc5; 2.Cxe7/Cxb4#
(varianti tematiche)
1... Cxd5/e6/Txb6+; 2.Dc1/Txb4/Cxb6#

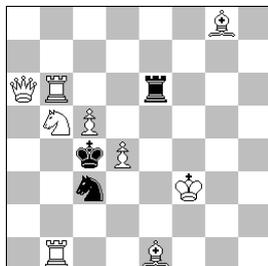
E' realizzabile anche la forma inversa del tema (*Anti-Foschini*) in cui i due pezzi neri che controllano la batteria bianca risultano già inchiodati dopo la chiave.

Nelle varianti tematiche il Re nero, muovendo, schioda a turno uno dei due pezzi, cosicchè la batteria dà matto catturando od ostruendo il pezzo schiodato.

Seguiamo l'esempio riportato:

E. Cacciari

Enigmistica Popolare 1934
1° Premio



#2

9+3

Soluzione : **1.Tc1!** (zugzwang)

1... Rb3/Rb4; 2.Cxc3/Cxd6#

(varianti tematiche)

1... Rd5/Rd3; 2.Axe6/Txc3#

FORSYTH - Sistema di notazione per segnare posizioni che è stato inventato dall'omonimo scacchista scozzese.

Le indicazioni vengono scritte riga per riga, partendo dall'alto (traversa a8-h8) e procedendo da sinistra a destra. Il numero delle case vuote viene precisato con cifre; i pezzi con le iniziali corrispondenti (maiuscole per il Bianco e minuscole per il Nero).

Come esempio riportiamo in notazione Forsyth il problema del diagramma precedente:

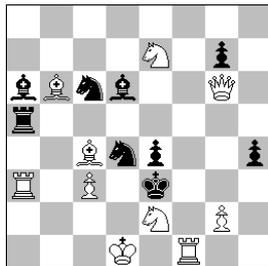
6A1/8/DT2t3/1CP5/2rP4/2c2R2/8/1T2A3 - (9+3)

Quest'ultima indicazione riguarda in modo specifico il numero dei pezzi che costituiscono la posizione : nove per il Bianco e tre per il Nero.

FOUR HAND ROUND - Quattro interferenze fra una **T** ed un **A**, realizzate in forma reciproca, due a due. Si tratta, in pratica, di un doppio *Grimshaw* (v.) in cui i movimenti della Torre e dell'Alfiere sono spesso sfruttati per realizzare temi più complessi.

M. Niemeijer

Congresso Americano 1921



#2

10+9

Soluzione : **1.De6!** (2.Tf3#)

1... Ac5/Tc5/Ae5/Te5;

2.Cd5/cxd4/Cf5/Dh3#

Il tema è qui collegato con schiodature di pezzi neri contro la minaccia.

FOUR PIN WAYS - Le difese provocano contemporaneamente l'inchiodatura di un pezzo bianco e di uno nero ma schiodano, alla stessa maniera, un secondo pezzo bianco e un secondo pezzo nero.

FROBERG - Tema del due mosse basato sull'anti-duale. Le difese producono interferenze nere e sgomberano linee di pezzi che risultano inchiodati nelle varianti. Il Bianco deve scegliere, fra le mosse che sfruttano le interferenze nere, quelle che inchiodano il pezzo la linea del quale è stata sgomberata.

FUGHE DI RE - Quando il Re nero dispone, dopo la chiave, di fughe che possono essere disposte:

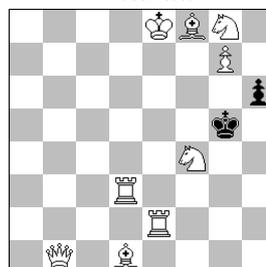
- **a stella** : avvengono col passaggio del Re nelle quattro case diagonali comprese nel suo campo;
- **a croce** : si verificano quando il Re può trasferirsi nelle altre quattro case.

Famoso è l'esempio che segue: riporta nelle due posizioni gemellari sia il tema delle fughe a stella che di quelle a croce!

F. Latzel

Olanda - Germania 1954

1° Classificato



#2

A-B

9+2

a) - diagramma :

Soluzione : **1.Cg6!** (zugzwang)

1... Rxg6/Rh5/Rg4/Rf5;

2.Td5/Tg2/Te5/Tg3#

b) - Re8 > h8 :

Soluzione : **1.Cxh6!** (zugzwang)

1... Rf6/Rxh6/Rh4/Rxf4;

2.Ae7/g8=D/Ae7/Dc1#

FÜHRER - Come *difesa Führer* viene definita una particolare manovra difensiva: il Nero, per impedire la minaccia, deve sgomberare la linea controllata da un proprio pezzo inchiodato e provvedere, contemporaneamente, a schiodarlo.

Il diagramma che segue ci mostra il prototipo del tema:

V. Führer

La Settimana Enigmistica 1935

1° Premio



#2

9+9

Soluzione : **1.Cd7!** (2.Ce5#)

1... Ad3; (schiodatura della Te2 e sgombero della linea e2-e5 per controllare la minaccia) 2.Dxc6#

1... Cc2; (schiodatura della Dc3 e sgombero della linea c3-e5 per controllare la minaccia) 2.Df7#

Se 1... Cxa7/Cxf3; 2.Txc3/Axe2#