



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



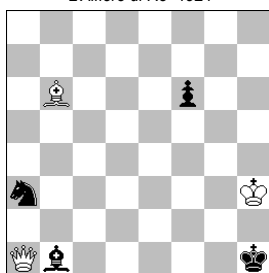
G

GAMAGE - Tema largamente sfruttato e non soltanto nel problema diretto. Enunciato : “Un pezzo nero inchiodato viene interferito, in modo da consentirne la schiodatura diretta nel matto” (confrontare col tema *Goethart*).

Nel celebre problema di Guidelli (di seguito riportato) l'analisi del GA consente di stabilire che il Bianco non può né schiodare l'Ab1 per via di 1... Af5+! Né può minacciare alcunchè con una mossa dell'Ab6 poiché dopo 1... f5! Non vi è nessun matto.

G. Guidelli

L'Alfiere di Re 1924



Soluzione : **1.Rg3!** (zugzwang)
1... Cc2/f5; 2.Da8/Dh8#

In entrambe le varianti viene schiodato l'Ab1 che tuttavia non può impedire il matto per le interferenze del Cc2 e del Pf5.

GAVRILOV – PICKANINNY - Definizione che viene data al Task sfruttante, su quattro differenti case, l'inchiodatura di un pedone nero.

GEMELLI - Due posizioni si ritengono *gemelle* quando l'una (quella presentata in diagramma) differisce dall'altra (precisata con B) in un solo particolare, che può derivare:

- Dallo spostamento di un pezzo da una posizione all'altra;
- Dal cambio di posizione fra due pezzi;
- Dall'aggiunta, dalla soppressione o dalla sostituzione di un pezzo nella posizione del diagramma;
- Dallo spostamento di tutta la posizione verso l'alto, il basso, sinistra o destra, o dalla rotazione della stessa sul suo asse verticale, orizzontale o diagonale;
- Dalla diversità dell'enunciato (una posizione può essere comune ad un problema diretto e ad un Automatto).

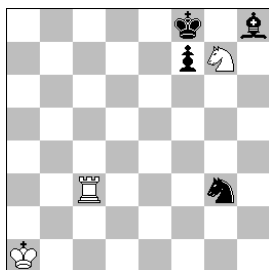
Nei gemelli l'economia assume un ruolo di primaria importanza. Nessuno dei pezzi che li compongono deve, perciò, rivelarsi inutile. Anche l'idea tematica dei due gemelli dev'essere collegata e formare un insieme armonico ed indivisibile.

Nella pregevole miniatura che segue l'unità tematica è rispettata attraverso una matrice di semi-inchiodatura bianca, che funziona in modo perfetto nelle due posizioni.

S. Pirrone

Sinfonie Scacchistiche 1965-1967

Lodato



A - diagramma :
1.Ce2 Cf5 2.Cd4 Tc8#

B - Rf8 > h4 :
1.Ch5 Tg3 2.f6 Cf5#

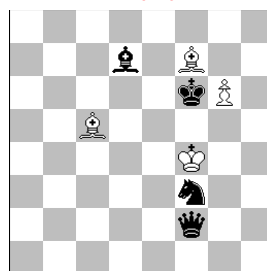
Ai nostri giorni si realizzano, con sempre maggior frequenza, i “*pluri-gemelli*” : posizioni che vengono modificate ritoccando più volte la posizione base.

Un originalissimo esempio è dato dal lavoro che segue:

V. Tinebra

The Problemist 1991

1° Premio



a - diagramma :
1.Rg7 Ae7 2.Rh8 Af6#
b - una casa a destra :
1.Ah4 Rf4 2.Rh5 Af7#
c - una casa in basso :
1.De1 Ag8 2.De6 Ah7#
d - una casa a sinistra :
1.Dh5 Aa6 2.Df7 Ac8#
e - una casa in alto :
1.Rg8 Ad5 2.Rh7 g8D#

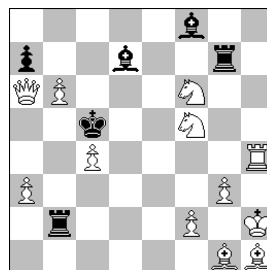
Semplicemente strepitoso!

GIAVA - Deriva dall'utilizzazione del tema **A** in forma secondaria, ossia contro il duale e non già contro la minaccia. Seguiamo il tema attentamente illustrato nell'esempio:

M. Barulin

Ukrain Schaak 1931

1° Premio



Soluzione : **1.b7!** (2.Ce4#)
1... Tb5; 2.f3# (non 2.f4 per Rxc4!)
1... Tb6; 2.f4# (non 2.f3 per Rc6!)

GIOCO - Nel problema intuitivo l'insieme del gioco può essere ripartito in **gioco tematico** (nel quale prende forma l'idea voluta dal compositore) e in **gioco secondario** (che scaturisce da difese complementari, spesso inevitabili).

Il gioco tematico di gran lunga più importante di quello secondario, può svilupparsi nelle seguenti fasi:

- **Gioco Apparente** (abbreviazione **GA**): è il gioco che proviene dall'analisi della posizione in diagramma, supponendo che il Bianco abbia già eseguito il primo tratto;
- **Gioco Virtuale** (abbreviazione **GV**): è dato da mosse che risultano risolutive soltanto in apparenza, in quanto possono generare una minaccia, seguita da alcune varianti, e vengono rintuzzate da una sola difesa. Il GV (come, d'altra parte, il GA) non è presente in tutti i problemi. Laddove è stato predisposto ha lo scopo di aumentare, attraverso il cambio, la bellezza del tema o la difficoltà e di mettere in maggiore evidenza i pregi della chiave;
- **Gioco Reale** (abbreviazione **GR**): è il gioco che scaturisce dalla chiave del problema.

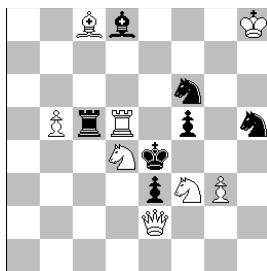
Nel problema logico il gioco comprende tutto il piano strategico, a cominciare dal preventivo **piano ausiliario** fino ad esaurirsi nel **piano fondamentale** (v.).

Un ottimo esempio di gioco plurifascico ci viene offerto dal seguente problema.

V.F. Rudenko

Ned. Ring Ty 1962

1° Premio



#2

8+7

1... Txd5-a/Cxd5-b; 2.Dc2-A/Axf5-B#

1.Ce6? (2.Td4#)

1... Txd5-a/Cxd5-b; 2.Ce-g5-C/Cxc5-D#
sventa 1... f4!

1.Cxf5? (2.Td4#)

1... Txd5-a/Cxd5-b; 2.Dxe3-E/Cd6-F#
sventa 1... Cd7!

1.Cc6! (2.Td4#)

1... Txd5-a/Cxd5-b; 2.Cf-g5-G/Cd2-H#

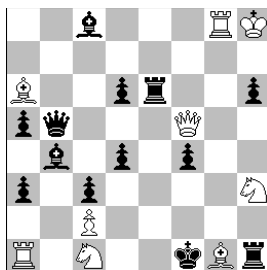
GIOSTRA - Termine usato per indicare il percorso di una Torre che tocca i 4 angoli della scacchiera e, più genericamente, percorsi di altri pezzi che descrivono, sulla scacchiera, quadrati o rettangoli.

GOETHART - Tema che può essere ritenuto il gemello del Gamage: un pezzo nero inchiodato viene interferito in modo da poter essere schiodato **indirettamente** nel matto.

G. Cristoffanini

L'Echiquier 1928

1° Premio



#2

9+13

In quest'esempio dopo **1.Cxf4!** il Nero elimina la minaccia (2.Cc-e2#) con una difesa "anti-Goethart", smascherando cioè l'azione della Db5 su b1, cosicché se il Bianco giocasse ancora il tratto 2.Cc-e2, la schiodatura della D nera, che verrebbe provocata da tale mossa, permetterebbe la risposta 2... Db1!. La difesa tematica **1... Ac5**; interferendo la linea b5-f5, introduce un matto Goethart: **2.Cf-d3#**

GRAB - Tema nel quale la manovra del Bianco tende ad accerchiare, bloccare, catturare quel pezzo che può muovere senza danneggiare il Nero, allo scopo di obbligare quest'ultimo a giocare una mossa debole, dannosa, che provocherà il matto.

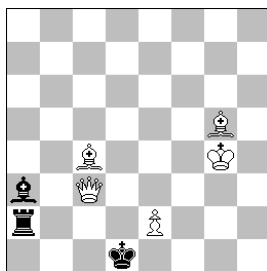
GRIMSHAW - Nel problema intuitivo il termine sta ad indicare l'interferenza reciproca fra un A ed una T. Nel problema logico, invece, l'interferenza fra tali due pezzi non è necessariamente reciproca ed è preceduta da una mossa critica avente lo scopo di renderla possibile e dannosa.

Il lavoro che segue è un esempio di Grimshaw nel problema in due mosse.

D.A. Smedley

The Problemist 1957

3° Premio



#2

5+3

Soluzione : **1.De3!** (zugzwang)

1... Tb2/Ab2; 2.Dc1/Dd2#

(effetto Grimshaw)

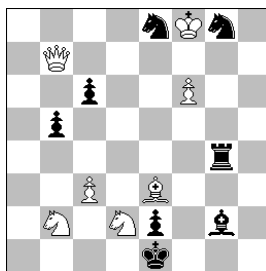
1... Re1; 2.Dg1#

Celeberrimo è anche il problema del diagramma seguente che gli Autori chiamarono "la Rondine" (*Die Schwalbe*), volendo forse alludere poeticamente al "volo" della Donna bianca lungo la settima traversa, del tutto simile a quello di una rondine. I due compositori, tuttavia, non spiegarono mai i motivi per cui avevano

scelto quel nome e così il termine "Rondine" venne poi usato comunemente per indicare quei problemi nei quali la manovra logica è affidata all'iniziativa ed alle mosse di un solo pezzo bianco.

J.Kohtz - C. Kockelkorn

Fest. Des Akadem. Schachkl. 1911



#4

7+8

Soluzione : **1.Df7!** (2.Cd3+ e 3.Db3#)

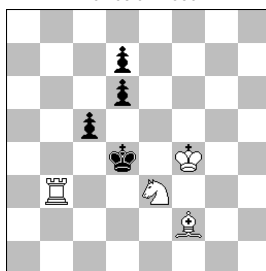
1... Ad5; 2.Da7! (2.Da1#, Ta4; 3.Dh7!
(2.Db1#, Ae4/Te4; 4.Dh4/Dh1#

GRÜNENWALD - Una batteria bianca risulta inefficace poiché il pezzo (quasi sempre un Cavallo) che scopre l'azione dell'altro sul Re avversario, muovendo non controlla più due case del campo del Re avversario. Dopo la chiave, invece, la batteria funziona perché il Nero è costretto a bloccare alternativamente le due case critiche.

Analizziamo insieme il problema "eponimo" del tema.

A. Grünwald

Thèmes 64 1956



#3

4+4

Soluzione : **1.Rf5!** (zugzwang)

1... c4; 2.Cc2+, Rd5; 3.Cb4#

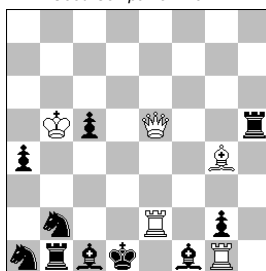
1... d5; 2.Cf1+, Rc4; 3.Cd2#

La versione originale del problema non comprendeva il Pd7, che è stato aggiunto in un secondo momento per evitare un duale.

GUIDELLI - Tema tipico del due mosse. Richiede controcacchi, congiunti a schiodature di pezzo bianco. Il pezzo schiodato dà matto di scoperta.

G Guidelli

Good Companion 1917



#2

5+10

Soluzione : **1.Dc3!** (2.De1#)

1... Cc4+; 2.Tb2#

1... c4+; 2.Te5#