



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



K

KEIRANS - In un problema diretto in tre mosse vengono sfruttate quattro varianti, rese possibili da quattro fughe a stella del Re nero.

KINNUNEN - "Il tema *Kinnunen*, che è così definito in omaggio all'omonimo compositore finlandese, scomparso nel 1936 a soli 27 anni di età, consiste nel mettere in relazione gli effetti **attivi** e **passivi** di alcuni gruppi di difese o di singole difese, secondo una strategia che consenta di mettere in risalto le possibilità di trasposizione".

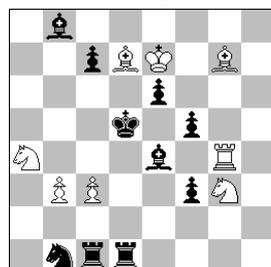
Jan Hannelius ha efficacemente sintetizzato nella Tabella che segue tali possibilità.

- A) Sgombero di linea
- a) Interferenza nera
- B) Interferenza bianca
- b) Sgombero di linea bianca
- C) Schiodatura nera
- c) Inchiodatura nera
- D) Inchiodatura bianca
- d) Schiodatura bianca
- E) Guardia diretta
- e) Abbandono di guardia
- F) Antiblocco
- f) Autoblocco
- G) Blocco di pedone bianco
- g) Sblocco di pedone bianco
- H) Mossa anticritica
- h) Mossa critica

[Con le lettere maiuscole sono indicati gli effetti attivi mentre con le minuscole quelli passivi].

Nell'esempio che segue, le difese del Pc7 che neutralizzano la minaccia per sgombero di linea nera (**effetto A**) e consentono le varianti per autoblocco (**effetto f**) si presentano, nel loro contenuto strategico, invertite rispetto a quelle dell'Ae4, che impedisce la minaccia per antiblocco (**effetto F**) ed introduce la variante per interferenza nera (**effetto a**).

Kinnunen/Sola
SS TT 1935
1° Premio



Soluzione : **1.Ch5!** (2.Cf4≠)
1... c6/c5; 2.Axe6/Cb6≠
1... Ad3/Ac2; 2.Td4/c4≠

≠2 8+10

Un altro esempio interessante è dato dal problema di un Autore italiano che stiamo per vedere, probabilmente un task nel suo genere. Le difese prese in considerazione sono ben 5, che a ciclo mettono in moto gli effetti tematici.

A. Garofalo

5° T.T. Scacchi e Sc. Appl. 1987-91
Premio Speciale



Soluzione : **1.cxd3!** (2.d4≠)

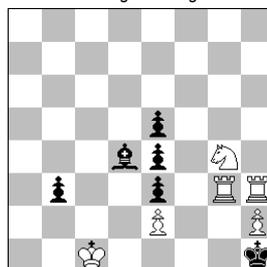
- 1... b5; 2.Rxf7≠ (A/b)
- 1... Ag6; 2.f7≠ (B/g)
- 1... d4; 2.Dg5≠ (G/f)
- 1... f3; 2.De3≠ (F/e)
- 1... Ce2; 2.Cf3≠ (E/a)

≠2 11+12

KLING - Combinazione diretta del problema logico. Consiste nell'impedire l'ingabbiamento di un dato pezzo, perseguito dal Nero nell'intento di salvarsi per stallo.

A. Kramer

Deutsche Tageszeitung 1929



Soluzione :
1.Th7!, Aa1; 2.Rb1, b2; 3.Ch6, Rxx2; 4.Cf5≠

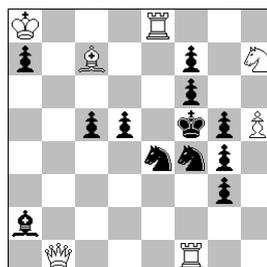
Il Bianco porta la Th3 in h7 minacciando 2.Tf7 e 3.Tf1≠. Il Nero, che non può impedire il matto minacciato, cerca di ottenere la patta, ma non raggiunge lo scopo perché 1.Th7 è mossa critica, tipica del tema Indiano, in quanto precede l'interferenza sulla casa critica h6.

≠4 6+6

KNIEST - Tema del tre mosse. "La chiave schioda un pezzo nero **A** il quale va a schiodare – a sua volta – un pezzo nero **B**, formando con questo una matrice di semi-inchiodatura. Ma il pezzo **B** viene costretto a muovere ed a causare l'inchiodatura del pezzo **A**. Dopodiché il pezzo chiave può tornare nella casa di partenza e mattare.

V. Agostini

L'Italia Scacchistica 2009
4. Menzione Onorevole



Soluzione : **1.Db7!** (2.Dc8≠)
La chiave schioda il pezzo **A**: in questo caso il Ce4; **1... Cf2**; il pezzo **A** a sua volta va a schiodare il Cf4 (**B**). **2.Da6!** (3.Dxf6≠). La seconda minaccia bianca costringe il Nero a muovere **B**. **2... Ce6**; Questi, muovendo, inchioda di nuovo **A**: **3.Dd3≠** Ciò consente alla Donna bianca di tornare sulla diagonale originaria da cui era partita, mattando sotto l'inchiodatura del Cf2. La matrice di semi-inchiodatura porta a compimento la sua funzione con la difesa **2... Ce4; 3.Dc8≠**

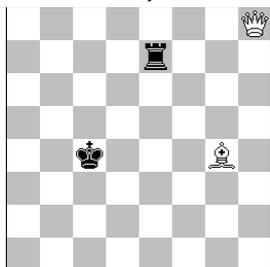
≠3 7+12

KO KO (Contact chess, Kontaktschach, Koeko) - "E' una condizione Fairy: tutti i pezzi che muovono (Re compreso) devono finire su case adiacenti ad altro pezzo e solo da queste

case esercitano il loro potere. Il Re può dare scacco e se isolato non riceve scacco o matto”.

D. Augustin

Harmonie – TTy 1995/1996



Ser-H#5 A-B 2+2
Zeroposition
Condizione: **Ko-Ko**

Soluzione A (Ag4>e6) :
1.Rd5 2.Rd6 3.Tc7 4.Tc6 5.Rc7 Db8#

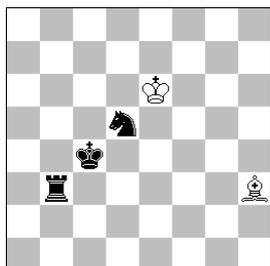
Soluzione B (Dh8>d8) :
1.Td7 2.Td4 3.Rd3 4.Re4 5.Te4 Dd2#

Si nota subito che, nel rispetto della condizione Koko, la posizione dei pezzi della "zeroposition" è illegale per mancanza di almeno un contatto per cui nessuno può avere effettuato l'ultima mossa! Tutto rientra nella regola con la posizione creata in A) con Ae6 ed in B) con Dd8. Nella posizione iniziale di A) il Rc4 non è sotto scacco perché la sua cattura, da parte dell'Ae6, è impossibile in quanto l'Alfiere non avrebbe alcun contatto dopo la presa. Con la prima mossa 1.Rd5 è il Re che minaccia la presa d'Alfiere mentre l'Alfiere ancora non può catturarlo. Il matto avviene con 5.Db8# che impedisce ogni possibilità di fuga al Re. La mossa Rc8 impedita per la cattura da parte dell'Ae6, attivo perché a contatto della Db8, e la mossa Rd7 per la cattura dell'Ae6 attivo perché a contatto della Tc6.

Impedita la fuga nella casa d8 non perché presente la Db8, che non potrebbe catturare il Re per mancanza di contatto, ma perché con la fuga in quella casa il Re non avrebbe alcun contatto; no la mossa Rd6 per cattura da parte della Db8 (contatto Tc6 e Ae6); non le mosse Rb6/b7 perché catturato dalla Db8 (contatto Tc6); ed infine no Rxb8? Per mancanza di contatti. Stessi effetti con Eco matti nella posizione B).

V. Rallo

StrateGems 2010



H#3 2.1.1... 2+3
Condizione: **Ko-Ko**

Soluzione 1 :
1.Rb4 Rd6 2.Cc7 Rc5+ 3.Rb5 Ad7#

Soluzione 2 :
1.Rc3 Re5 2.Cf4 Rd4+ 3.Rd3 Af5#

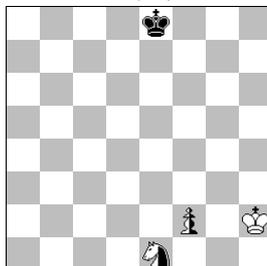
Eco Mirror Mates

Prima soluzione: con la mossa 3.Rb5 nessuno dei due Re è sotto scacco in quanto entrambi non possono effettuare la cattura per mancanza di contatto dopo la presa. La mossa di matto 3.Ad7# mette in evidenza le condizioni Koko. Tra le altre la mossa di possibile fuga Rb4 è impedita dalla possibilità che il Rc5 bianco può catturarlo senza essere a sua volta sotto scacco della Tb3 in quanto senza poterli per impossibilità di cattura mancando di contatti dopo la presa.

Seconda soluzione: anche qui in evidenza la mossa di matto 3.Af5# che presenta una posizione specchiata-eco rispetto alla precedente soluzione.

M. Grushko

Mat-Plus: Spring 2007



HS#10 1+1+2

Soluzione :
**1.Rg3 nCf3 2.Rg4 nCg5 3.nf4 nCf7
4.nf5 nCe5+ 5.nf6 nCg6 6.Rf5 nCe7+
7.nf7+ nCg8 8.nf8nD nDf6 9.Re6
nDh8 10.nCe7+ nDe5#**

Da h8 è la max mossa che può fare nel rispetto del Koko e per parare lo scacco il Bianco non può allontanare in case utili la nDe5.

KRAMER - Tema del più mosse che presenta uno pseudo-matto (v.), nel quale il ritorno alla posizione del diagramma viene ottenuto mediante il sacrificio di un pezzo bianco in una casa inizialmente occupata dal pezzo nero che esegue lo Switchback (v.).