



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



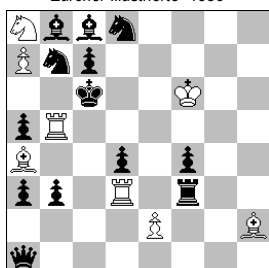
P

PALATZ - Al nome di Franz Palatz (1896-1945) è legata un po' tutta l'evoluzione della scuola logica. Sono molti i temi proposti – o illustrati – da questo problemista tedesco. Fra i più noti va menzionato quello nato dalla fusione del tema Indiano col tema Turton.

PALITZ – DRESDA - V. Dresda.

PAPE – Il tema *Pape* è una combinazione tematica del due mosse che prevede la cattura *en passant* di un pedone bianco che esegue la chiave da parte di due pedoni neri: le catture devono dar luogo a scacchi di scoperta. Tema di ardua realizzazione che alcuni problemisti realizzano senza lo scacco di scoperta.

E. Pape
Zürcher Illustrierte 1936



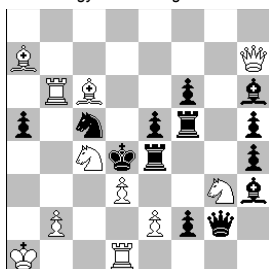
#2 8+13

Soluzione : **1.e4!** (2.Td5#)
1... dxe3 e.p.+/fxe3 e.p.+; 2.Te5/Tf5#
1... Cc5/Cd6; 2.Tb6/axb8C#

PAULY - V. Perpetuum mobile.

PAROS - Tema del due mosse. Richiede “*bivalves reciproche*”: una difesa apre una linea **A** e chiude una linea **B**; una seconda difesa apre la linea **B** e chiude la linea **A**.

G. Paros
Magyar Sakkvilag 1931

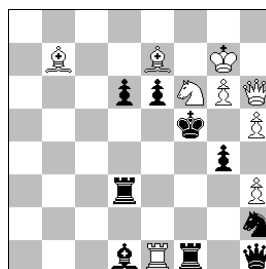


#2 11+13

PEDERSEN - Tema del due mosse derivato da una “correzione bianca”. Una variante del GA non è più realizzabile dopo il movimento generico del pezzo chiave. I tentativi di correzione

bianca consentono di sostituire il matto della variante anzidetta.

E. Pedersen
Skakbladet 1947



#2 9+9

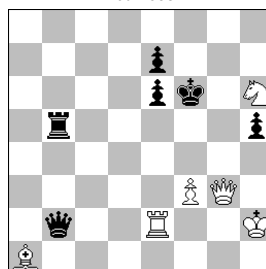
GV : 1.Cd7?, Cf3; 2.Ae4#
Interferenza alla Dh1. Ma 1... e5!
(il Cd7 impedisce 2.Ac8#)
1.Cd5?, Cf3; 2.Df4#
Interferenza alla Tf1. Ma 1... Ae2!
(il Re nero può fuggire in e4)
1.Cc4?, Cf3; 2.Cg3#
Interferenza alla Td3. Ma 1... Re5!

Soluzione : **1.Cxg4!** etc. etc.

Nel GA del problema-esempio alla difesa 1... Cf3 segue, per interferenza all'Ad1, 2.hxg4#. Muovendo genericamente il pezzo tematico (Cf6) il Bianco introduce la minaccia 2.Dg5# ma distrugge, in pari tempo, la variante del GA. Le mosse di correzione portano allo sfruttamento dell'interferenza multipla in f3.

PELLE - Combinazione tematica del due mosse ideata dal problemista francese Charles Pelle (1911-1965) che richiede tre mosse di pezzi inchiodati nel corso della soluzione. La prima deve avvenire con la chiave, la seconda con la risposta del Nero, la terza col matto (tutte e tre le mosse devono ovviamente far parte della stessa variante). Seguiamo l'esempio dell'Autore nello svolgimento semplice del tema.

C. Pelle
Pat 1938



#2 6+6

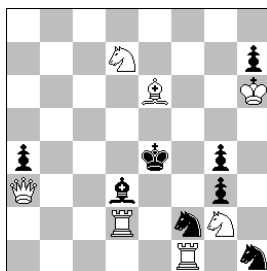
Soluzione : **1.Tg2!** (2.Dg7#)
1... De5; 2.Df4# (variante tematica)
1... Tg5/Te5; 2.Dxg5/Dg6#

PERICRITICA - V. manovra pericritica.

PERIS - Tema tipico del due mosse che sfrutta il *Tema A* nella forma Lewmann (v.), presentando varianti e minaccia affidate ad una batteria.

PERPETUUM MOBILE - Sono chiamati *perpetuum mobile* quei problemi a blocco completo nei quali, una volta eseguita la prima mossa, si ha un nuovo problema che ha per chiave la mossa di ritorno alla posizione iniziale (chiave reversibile).

W.A. Beers
Am. Chess Bull. 1939
1° Premio



#2 7+8

Soluzione diagramma : **1.Ag8!**

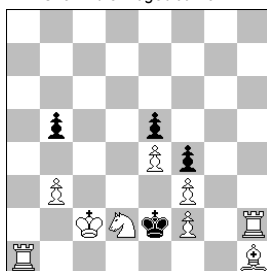
Soluzione dopo la chiave : **1.Ae6!**

Problemi con questa caratteristica si possono realizzare anche in tre mosse (tema Pauly).

Vediamo, nell'esempio che segue inerente a questo caso, il GA 1... b4; 2.Cb1, Rf1; 3.Cc3# presenta il tema Indiano sul lato sinistro.

F. Lazard

Chemnitzer Tageblatt 1927



#3 9+4

Soluzione :
1.Tg1, b4; 2.Cf1, Re1; 3.Cg3#

Se la Torre si trovasse inizialmente in g1 la chiave diventerebbe **1.Ta1!**

PEZZI ETERODOSSI - Si dicono eterodossi tutti i pezzi aventi, **nel movimento o nel comportamento**, caratteristiche diverse da quelli normalmente usati. La loro origine è assai remota (erano in voga nel secolo XII alla Corte di Tamerlano); il loro numero cresce, si può dire, di anno in anno e supera ormai le 1500-2000 unità! La loro classificazione non rientra nelle finalità divulgative del presente **DIZIONARIO** poiché richiederebbe un libro a parte. Ci limiteremo, perciò, ad elencare qualcuno tra quelli che appaiono più interessanti.

Poiché non ci sono regole generali per la rappresentazione di questi pezzi nei diagrammi, non consentendo la loro grande varietà di adottare figure particolarmente significative, ci uniformeremo alla tradizione usando, coricate o capovolte le normali figure ed indicando, in calce ai diagrammi, il loro nome e la casa nella quale si trovano.

L'impiego dei pezzi eterodossi nei problemi è praticamente illimitato. La loro presenza non richiede speciali giustificazioni attraverso la retro-analisi. Se la posizione comprende pedoni, questi possono essere promossi anche ai pezzi eterodossi presenti in diagramma. Fanno eccezione quei pezzi i cui movimenti sono combinati con quelli dei pedoni: essi non possono essere promossi e perdono la proprietà del pedone sulla prima e sull'ottava traversa.

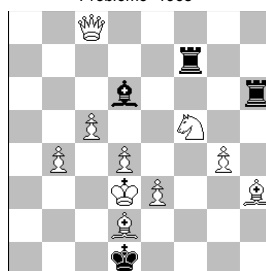
- **amazzone** : unisce il movimento della **D** a quello del **C**. E' quindi un pezzo di potenza formidabile.
- **arcivescovo** : muove come un **A** normale, ma ha la possibilità di rimbalzare sui bordi della scacchiera, per iniziare una nuova corsa verso un nuovo bordo. Un Arcivescovo posto in d1, non trovando ostacoli sulla sua strada, rimbalza in h5, in e8 e in a4, per ritornare ancora in d1. Un Re del partito opposto, piazzato in d7, verrebbe a trovarsi sotto scacco su due linee diverse.
- **boomerang** : qualsiasi pezzo può essere trasformato in boomerang. In questo caso muove soltanto per effettuare una cattura, ma invece di occupare la casa

del pezzo che ha catturato deve ritornare immediatamente al suo posto.

- **cammello** : a differenza del **C**, che muove sulla diagonale di un rettangolo di 2x3 case, il Cammello salta sulla diagonale di un rettangolo 2x4 case. Posto in a1, può saltare in b4 oppure in d2.
- **Circe** : sono pezzi normali che devono, tuttavia, tornare nelle loro case di origine quando vengono catturati, sempreché tali case siano libere. In caso contrario vengono tolti dalla scacchiera. Per i PP si considerano case di partenza quelle che corrispondono alla colonna nella quale si trovano; per gli altri pezzi, D esclusa, quella dello stesso colore della casa ove sono stati catturati.

J.P. Boyer

Problème 1968



#2 Circe 10+4

Nel problema di Boyer dopo la chiave (**1.Da8!**) il Bianco disporrebbe di una minaccia quadrupla:
2.Dh1/Da4/Da1/Df3#. Senonchè la prima viene impedita da Txf3 (l'A catturato deve essere posto in f1; la cattura equivale perciò ad un'interferenza); la seconda viene neutralizzata con Axc5 (il Pc5 dovendo ritornare in c2); mentre la terza è sventata da Txf5 (perché il Cf5 risorge in b1). Resta soltanto la quarta, che viene impedita ponendo sotto tiro il Pe3.

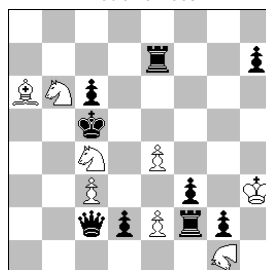
1... Te6 (ora 2.Df3 non è più risolutiva perché la presa in e3 riporterebbe il P bianco in e2); 2.Dh1#
1... Af4/Te7; 2.Da4/De1#
Altre varianti : 1... Txf5/Txf3; 2.Cb1-c3/af1-e2#

- **dragone** : unisce al movimento del **C** quello del **P**.
- **giraffa** : muove sulla diagonale di un rettangolo di 2x5 case. Uno di questi pezzi, posto in a1, salta in b5 oppure in e2.
- **grifone** : muove come il **C**, ma ha la possibilità di effettuare un secondo salto quando, dopo il primo, trova una casa dello stesso suo colore. Un grifone nero in h1, poiché se muove incontra soltanto case nere, può saltare nuovamente in ogni direzione e può anche tornare nella sua casa di partenza.

Nell'esempio che segue troviamo un'ottima applicazione del pezzo con le caratteristiche citate.

A. Chicco

Problème 1968



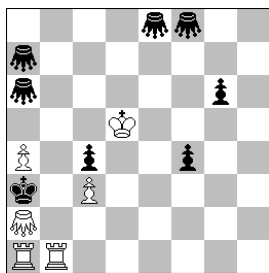
#2 Grifone g1 8+9

Soluzione : **1.Rh2!** (2.Gr-f4#) (scacco doppio: il Grifone attacca il Re nero via d3 e via e6). Seguiamo ora le varianti principali:
1... Txe4; 2.Gr-g5# (l'attacco al Re avviene via e6; la Torre nera non può intervenire, essendo "inchiodata" in e4).
1... Dxe4; 2.Grxf2# (via d3; anche la D nera risulta inchiodata).
1... fxe2; 2.Gr-d4# (scacco doppio, via b3 e via e6, reso possibile dallo sblocco della casa f3).
Se 1... Td6/Dd3; 2.Cd7/Ca4#

Questo pezzo dalle splendide risorse è stato ideato dal Dott. Adriano Chicco.

- **grillo** : muove come la **D**, ma solo nelle case poste immediatamente al di là di un altro pezzo situato su una delle sue linee di azione. Il grillo cattura i pezzi avversari che si trovano nelle case che può occupare sostituendosi ad essi. Le proprietà di questo singolare saltatore emergono limpidamente dal problema che segue.

K. Hannemann
Skakbladet 1957



Soluzione : **1.Re6!**

Grilli : a2, a6, a7, e8, f8

≠2 6+8

Per poter minacciare un matto mettendo in azione la batteria formata dalla Ta1 e dal Grillo a2 il Bianco deve abbandonare la casa d5, onde consentire al suo Grillo l'unico salto possibile. Ma dove può andare il Re bianco? La mossa 1.Rd6 parrebbe risolutiva, ma se il Nero risponde portando il Grillo a6 in d3 il Bianco non può più giocare il Grillo in d5 in quanto il Re bianco verrebbe a trovarsi sotto scacco!

Per la stessa ragione falliscono altri sei tentativi:

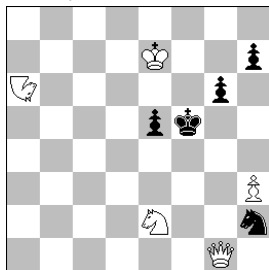
- 1.Rc6? Grillo f8-f3!
- 1.Rxc4? Grillo e8-g8!
- 1.Re4? Grillo a6-a8!
- 1.Rc5? Grillo e8h5!
- 1.Rd4? Grillo f8-d8!
- 1.Re5? Grillo a7a5!

Infine la chiave (v.) e finalmente il Nero non ha più difese efficaci contro la minaccia.

- **imperatrice** : unisce al movimento del **C** quello della **T**.
- **ippogrifo** (o **nottambulo**) : muove come il **C** ma a salti successivi, sempre nella stessa direzione. Un ippogrifo posto in h1 può arrivare in b4 oppure in e7, naturalmente se le case intermedie sono libere; può anche fermarsi in f2, o in d3 nel primo caso; in g3 o in f5 nel secondo. Non può mai cambiare direzione; p.e. partendo sempre da h1 non può saltare in f2 e poi in g4 se non impiegando due mosse.

D.E. Vinje

Fairy Chess Review 1938



Soluzione : **1.Rf7!** blocco.

Varianti principali:

1... e4; 2.Dc5#
(la casa e4 è inizialmente controllata dall'Ia6; l'autoblocco in e4 consente alla D bianca di interferire la linea di azione dell'Ippogrifo).
1... g5; 2.Ig3#
(ancora un autoblocco che permette interferenza bianca; in questo caso, però, è l'Ippogrifo che ha interferito la D).

Varianti secondarie :

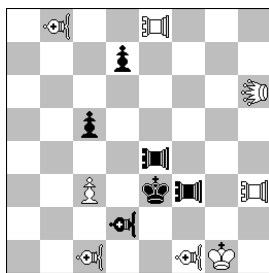
1... C~/h6; 2.Dg4/Dxg6#
2...

≠2 Ippogrifo a6 5+5

- **kamikase** : pezzi normali (Re escluso), ai quali è stata attribuita la singolare prerogativa di autodistruggersi quando eseguono una cattura (ad imitazione degli aerei giapponesi nel corso dell'ultimo conflitto mondiale, esplodono e spariscono sul bersaglio che colpiscono).
- **leo** : v. cinesi (pezzi).
- **locusta** : muove, come il Grillo, nelle case situate al di là di un ostacolo; se quest'ostacolo è formato da un pezzo della stessa parte, lo salta; se è un pezzo avversario lo cattura.
- **marini** (Sirena, Tritone, Nereide): si spostano, rispettivamente, come **D**, **T**, **A** ma effettuano le catture come la Locusta, saltando nella casa retrostante al pezzo catturato.

G. Brogi

Sinfonie Scacchistiche 1969



Sirena h6
Tritoni e8, h3, e4, f3
Nereidi b8, c1, f1, d2

Soluzione : **1.Sr h6-d6!** (2.Sr d6-d1# catturando la Nr-d2)

1... Tr e4-e5 : 2.Sr d6-f4# (catturando il Tr-e5)

1... Tr e4-e6; 2.Sr d6-f6# (catturando il Tr-e6)

1... Tr e4-e7; 2.Sr d6-f8# (catturando il Tr-e7)

I matti vengono impartiti dal Tr-e8 grazie all'apertura di linea e8-e3-e2.

≠2 8+6

1... Tr f3-g3; 2.Sr d6-h2# (catturando il Tr-g3)

Nell'esempio riportato i due Tritoni e la Nereide neri sono inchiodati. Basterebbe che il Bianco muovesse la Nr-f1 in e2, per schiodare il Tr-e4 o in d3 per schiodare il Tr-f3.

I pezzi marini sono stati inventati dal compositore genovese Giuseppe Brogi nel 1969.

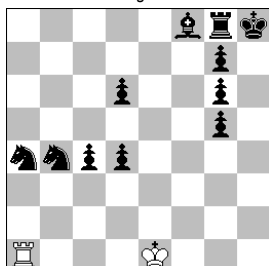
- **mao** : v. cinesi (pezzi).
- **neutri** : come il termine lascia facilmente intendere, questi pezzi non appartengono né al Bianco né al Nero. Possono perciò essere giocati ora dal Bianco ora dal Nero quando l'uno o l'altro hanno diritto alla mossa. Quando si tratta di PP, il Bianco li fa marciare dal basso verso l'alto, mentre il Nero li muove dall'alto verso il basso. Un pedone neutro che giunga in ottava si trasforma in pezzo neutro, a scelta della parte che l'ha fatto promuovere. Un pezzo neutro che sia mosso dal Bianco non può lasciare sotto scacco il Re bianco. Le catture fra pezzi neutri, e fra questi e i pezzi normali, sono consentite.
- **pao** : v. cinesi (pezzi).
- **principessa** : unisce il movimento del **C** a quello dell'**A**.
- **superpedone** : è un **P** le cui possibilità di movimento (e di cattura) sono estese a tutte le case della sua colonna (e delle sue diagonali). Un SP in h7 può giocare in h6, h5.... h1 e prendere un pezzo che sia situato in g6, f5.... b1.
- **vao** : v. cinesi (pezzi).
- **zebra** : muove sulla diagonale di un rettangolo di 3x4 case. Una zebra situata in a1 può saltare in c4, oppure in d3.

Il nostro elenco è tutt'altro che completo. Il lettore che volesse immergersi più profondamente nel mare magnum dei pezzi eterodossi potrebbe inoltrarsi nell'affascinante mondo di Internet con più che esaurienti risultati!

PIANO (fondamentale - ausiliario) - Secondo la Scuola strategica neo tedesca, una combinazione logica è sempre divisibile in due manovre: il Piano Ausiliario (**Vorplan**) ed il Piano Fondamentale (**Hauptplan**). Il primo ha carattere esclusivamente preparatorio; il secondo essenzialmente tattico. Un solo ostacolo deve impedire che il piano fondamentale realizzi il matto secondo l'enunciato; e solo il piano ausiliario deve riuscire a rimuovere tale ostacolo. Il Piano fondamentale è, dunque, un tentativo tematico destinato a fallire se non viene integrato dal Piano ausiliario.

H. Hultberg

Polistidningen 1942



#4

2+11

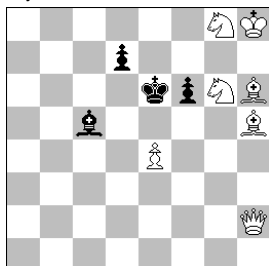
Il Piano principale del problema in esame è evidente: giocare 1.Rf2 per dare matto con 2.Th1. Tuttavia a 1.Rf2? Seguirebbe 1... Cd3+! ed il Bianco non riesce più a rispettare l'enunciato del problema. Anche un secondo piano 1.Re2? non è risolutivo per via di 1... Cc3+! Bisogna perciò seguire un'altra strada (il Piano ausiliario):

Soluzione : **1.Rd2!** (2.Th1#)
1... c3+; 2.Re2!, d3+; 3.Rf2! seguita da **4.Th1#**

PIKABISH - Tema che utilizza l'interferenza reciproca fra un A ed un P. Vediamo l'esempio:

J.L. van Grieken

Tijdschrift van den K.N.S.B. 1936



#2

7+4

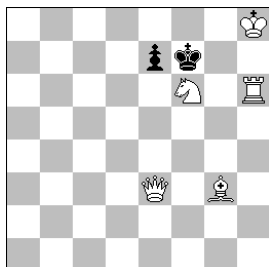
GA : 1... d6/Ad6; 2.Cf8/Da2#
GV : 1.Db8?
1... d6/Ad6; 2.De8/Db3# ma 1... d5!

Soluzione : **1.Dc7!**
1... d6/Ad6; 2.De7/Dc4#

PICKANINNY – Task comprendente le quattro varianti consentite dai movimenti di un solo P nero. Il problema seguente, realizzato con appena sette pezzi, resta uno degli esempi più chiari di questo tema.

H.W. Bettmann

?? 1915



#2

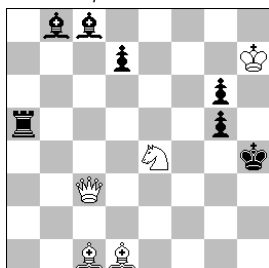
5+2

Soluzione : **1.Ad6!** (2.Dxe7#)
1... exd6/exf6/e6/e5;
2.De8/De7/Da7/Db3#

PIRRONE - Tema del due mosse. Enunciato : "Ripartizione fra GV e GR delle difese che il Nero gioca nel GA". Nel GA del problema sotto riportato il Bianco può dare matto con Dg3, sia dopo 1... Te5 sia dopo 1... d6. Analogamente, dopo 1... Ae5 e dopo 1... d5 si ha il matto con Axd5 per interferenza alla Ta5.

S. Pirrone

Europe Echecs 1962



#2

5+7

La ripartizione richiesta dall'enunciato consiste nel vietare, ora ad una coppia di difese, ora all'altra, di intervenire efficacemente contro la minaccia. Così nel GV (1.Rg8? che minaccia 2.Dh8+) il Nero non si serve del Pd7 per la semplice ragione che ogni mossa non impedirebbe il matto minacciato a differenza di ciò che avviene ostruendo con un Grimshaw in e5, la linea c3-h8.

1... Te5/Ae5; 2.Dg3/Axd5# sventa 1... g4!

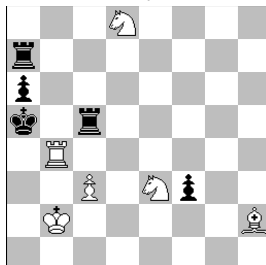
Nel GR invece (**1.Df3!** che minaccia 2.Dg4#), a nulla servirebbero le due difese del GV, mentre le due spinte del Pd7 scoprono su g4 l'azione dell'Ac8 :

1... d6/d5; 2.Dg3/Axd5#

PLACHUTTA - Interferenza fra pezzi ad uguale linea di azione (T/T, A/D, T/D), preceduta da un sacrificio sulla casa critica.

A. Cheron

Journal de Leysin 1933



#5

6+5

Soluzione : **1.Ad6!** (2.Axc5)
1... Tc8 (mossa critica); **2.Ab8!**
(3.Axa7); **Th7** (seconda mossa critica);
3.Ac7!, **Tcxc7/Thxc7**; **4.Cb7+/Cc4+**,
Txb7/Txc4; **5.Cc4/Cb7#**

Il raddoppiamento dei due pezzi neri tematici non necessariamente deve essere preceduto da mosse critiche, come mostra invece questo esempio.

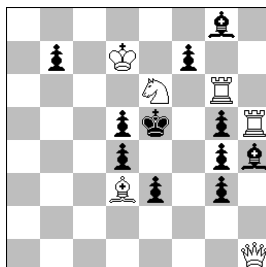
POSIZIONE - La posizione di un problema deve essere formata dai soli pezzi necessari per realizzare compiutamente l'idea tematica. A questo riguardo, una posizione può essere leggera non tanto perché non supera i sedici pezzi, quanto perché le forze sono razionalmente ed elegantemente distribuite sulla scacchiera. Può essere pesante se le forze risultano mal distribuite su un lato della scacchiera, o se presenta un numero eccessivo di PP doppiati, o bloccati. E' aristocratica quando è del tutto priva di pedoni.

PRESTIGIACOMO - Tema del due mosse. Enunciato : "Due o più difese, che sventano a turno due o più GV, vengono riutilizzate nel GR per ridurre all'unità una minaccia multipla".

U. Castellari

Sinfonie Scacchistiche 1969

1° Premio



#2

6+11

Le particolari caratteristiche di questo tema esigono che il numero dei GV corrisponda al numero delle minacce, come viene chiaramente illustrato nel magistrale esempio riportato.

Gioco Virtuale :
1.Da1? (2.Dxd4#), fxe6!
1.Dc1? (2.Dc7#), fxg6!
1.Dxh4? (2.Dxg3#), f5!

Soluzione : **1.Df1!** (2.Df4/Df5/Df6#)
1... fxe6/fxg6/f5; 2.Df6/Df4/Dxf5#

PROBLEMA - Posizione ideata e realizzata dal compositore, nella quale è nascosta la possibilità di attuare l'enunciato nel numero (massimo) di mosse indicato. La dimostrazione di tale possibilità viene data con la soluzione.

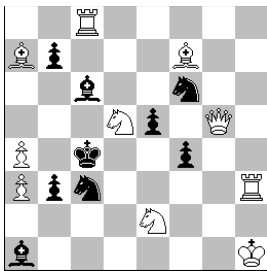
I problemi possono essere ripartiti nelle seguenti grandi categorie:

- **Diretti** : nei quali è il Bianco che muove sempre per primo dando scaccomatto al Nero nel numero di mosse prefissato: nello svolgimento della soluzione si suppone che il Nero contrapponga al Bianco le sue mosse migliori;
- **Automatti** : o problemi inversi (v.);
- **Aiutomatti** : (v.);
- **Bizzarrie** : (v.).

PROBLEMI ANTICIPATI - Un problema che presenta una posizione dei pezzi identica, o comunque molto simile a quella di un altro pubblicato in precedenza, è detto totalmente o parzialmente *anticipato* e - se inviato ad un concorso - non

viene classificato. Se si ha motivo di ritenere che l'anticipazione è volontaria, si configura il caso di *plagio*. Quando invece la pubblicazione di due problemi simili è contemporanea, si parla di *coincidenza* ed in questo caso nessuno dei due lavori anticipa l'altro. Anticipazioni e coincidenze avvengono con maggiore frequenza nei problemi con pochi pezzi ed in quelli che realizzano temi particolarmente complessi o sfruttati. Poiché ogni anno vengono pubblicati in tutto il mondo migliaia di nuovi problemi, non è infrequente che anche compositori celebri abbiano talvolta inciampato, per così dire, in un'anticipazione. Un esempio è quello del problema che segue, opera di un grande compositore russo: una complessa idea tematica – la quadrupla schiodatura di un C bianco, lo ha indotto a comporre un problema assai simile a quello del diagramma successivo, pubblicato ben nove anni prima. Vediamo:

L.J. Loschinskij
Smena 1932



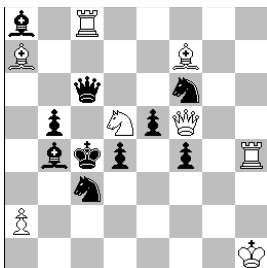
#2 10+9

Soluzione : **1.Df5!** (2.Dd3#)
1... Cc-e4/Cf-e4/e4/f3;
2.Cxf6/Cxc3/Cb6/Ce3#
Se 1... b2; 2.Txc3#

E adesso il "predecessore" :

P.T. Cate

L'Alfiere di Re 1923



#2 8+10

Soluzione : **1.Th3!** (2.Dd3#)

E dopo le schiodature del Cd5 seguono gli stessi matti. Si può vedere che dopo le chiavi la Donna bianca e la Torre sulla colonna h occupano le stesse case in entrambi i lavori e, nonostante alcune differenze nella costruzione, nelle quattro varianti tematiche il gioco è identico!

PROBLEMA CONTINUO - Come il *perpetuum mobile* è un blocco completo che presenta un nuovo problema dopo la prima mossa, attribuendo al Bianco la facoltà di muovere una seconda volta. Le due specie si differenziano per le prerogative della chiave, che è reversibile in quella, irreversibile in questa.

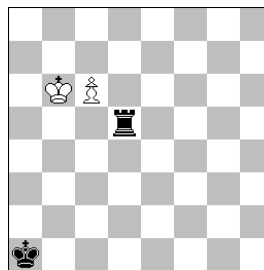
PROBLEMI SIMBOLICI - Problemi che presentano posizioni di pezzi raffiguranti lettere d'alfabeto, simboli, figure geometriche, etc.

PROMOZIONE - Molti temi si basano sulla promozione come l' *Excelsior* (v.), l' *Holst* (v.), il *Ropke* (v.) o il *Babson* (v.). Le promozioni di PP bianchi sono generalmente a pezzo minore e vengono sfruttate per evitare lo stallo; al contrario la

promozione nera a pezzo minore serve spesso per preparare lo stallo e ciò costringe il Bianco a manovre particolari. Le promozioni a C, infine, servono quasi sempre per controllare case che non lo sarebbero. Con una promozione a donna. Vediamo ora uno degli esempi più celebri di promozione a pezzo minore.

Studio di Saavedra

1895 ?



+ 2+2

Si narra (leggenda o realtà?) che la posizione venne raggiunta in partita durante un Torneo giocatosi nel 1895 (ma la notizia non è certa). L'incontro così proseguì :
1.c7, Td6+ ; 2.Rb5!, Td5+; 3.Rb4!
Naturalmente il Re bianco non può entrare subito nella colonna c altrimenti il Nero patta con Td1! Seguita da Tc1 e il Pc7 cade.
3... Td4+; 4.Rb3, Td3+; 5.Rc2!
Punto focale della manovra: ora il Nero non può più accedere alla casa d1...
5... Td4!!

Ma le risorse del nobile gioco appaiono davvero infinite. Qui il Bianco, credendo di avere partita vinta, spinge immediatamente il Pedone a promozione...

6.c8D, Tc4+!!; 7.Dxc4 stallo!!

Alla partita, si disse, assisteva un sacerdote – tale Saavedra – che rimase molto colpito dall'esito di questo match e non vi dormì la notte per cercare di raddrizzare le sorti del povero Bianco. Ed alla fine la... Fede fu premiata. Ecco la sconvolgente nuova conclusione di questo splendido finale (fra l'altro unico esempio teorico conosciuto in cui il P contro la T vince):

6.c8=T!!!

Ovviamente ora lo scacco non porterebbe allo stallo e per di più si minaccia il matto in due mosse con Ta8+. Per cui la mossa del Nero appare ora forzata:

6... Th4; 7.Rb3!!!

L'epilogo drammatico: il monarca bianco non solo attacca la torre nemica ma contemporaneamente minaccia matto dall'altra parte (8.Tc1#). Il povero Nero a questo punto non ha più risorse ed il Bianco vince!! Semplicemente diabolico!

PSEUDOMATTO - Specie di problemi in più mosse, con GA che consente il matto in una mossa. Il Bianco deve, perciò, perdere un tempo per ricostruire la posizione di blocco iniziale con mossa al Nero.

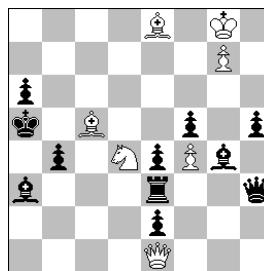
PUNTO D'INCONTRO (Treffpunkt) - Il *punto di incontro* è una casa controllata da due pezzi neri in cui il Bianco riesce a dare matto adescandovi uno dei due pezzi ed obbligando l'altro ad allontanarsi. In seguito questo concetto venne esteso alla eliminazione (non importa in quale modo: la deviazione, la interferenza, l'inchiodatura, etc.), di tutti i pezzi che guardano quella casa.

Nell'esempio che vedremo il punto di incontro è la casa b3 controllata dal Nero con la Te3 e la Dh3.

A. Kramer

Denk. und Raten 1930

1° Premio



#3 7+11

Soluzione : **1.Df2!**
(2.Cb3+, Txb3; 3.Ab6#)
1... Tb3! (e se ora 2.Cb3+, Dxb3+!);
2.Dh4! (minaccia 3.Dd8#) **Dxh4;**
3.Cxb3#