



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

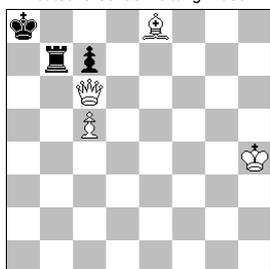


# S

**SACKMANN** - Tema tipico della scuola logica. Un pezzo bianco può apparentemente realizzare il piano principale raggiungendo una casa qualsiasi di una determinata linea: tale casa però si rivela inefficace perché una sola è quella utile dovendosi evitare scacchi, inchiodature o stalli. Il Bianco ricorre perciò ad un piano preventivo con cui raggiungerà la casa giusta sulla stessa linea.

### F. Palatz

Deutsche Schachzeitung 1939



#3 4+3

Il Piano fondamentale non va: 1.Ah5?, Rb8; 2.Af3, Tb4+ ed il Nero si salva.

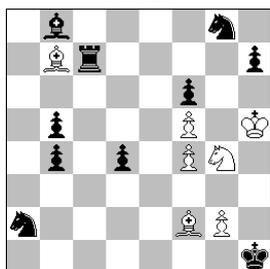
Soluzione : **1.Ag6!**, Rb8; **2.Ae4!** e matto alla successiva.

Nel celebre lavoro che stiamo per seguire, il pezzo tematico si trova già nella diagonale "critica". Deve solo sistemarsi più "comodamente" per poter rendere concreta la minaccia: questo però si dimostrerà più difficile del previsto!

### W. Speckmann

Die Schwalbe 1959

1° Premio



#5 7+10

Dalla posizione emerge immediatamente la batteria bianca A-P che deve essere messa in moto. Per farlo è necessario sistemare l'Alfiere in b7 al sicuro: ma dove? Seguiamo questo straordinario pellegrinaggio.

Il primo tentativo 1.Af3? (2.g3+) viene frustrato dalla semplice risposta 1...Tc3! Si prova allora una seconda casa: 1.Ae4? e se il Nero para con 1... Cc3; 2.Af3! non potendo più la Torre sfruttare la terza traversa. Ma c'è ancora speranza: 1... Te7! 2.Af3, Te3! E tutto è salvo!

Andiamo avanti: 1.Ad5? ed ormai conosciamo la sequenza: se ora 1... Ce7; 2.Ae4!, Cc3; 3.Af3! e tutto sembra crollare. Ma la sorte è ancora dalla parte del Nero: 1... Tc5!; 2.Ae4, Te5!; 3.Af3, Te3!! e l'eroico baluardo - fra mille acrobazie - salva la situazione.

Stavolta, però, il Bianco "spolvera" la sua risorsa definitiva...

Soluzione : **1.Aa8!!** (2.g3+ ...)

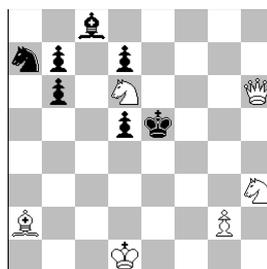
**1... Ta7; 2.Ad5!, Ce7; 3.Ae4!!**, Cc3; **4.Af3!!!** e stavolta la povera Torre nera deve arrendersi all'ineluttabile destino del suo Monarca. Un capolavoro!

**SACRIFICIO** - Elemento essenziale di alcuni temi fra i più noti (Plachutta, Novotny, etc.), il sacrificio di un pezzo rappresenta sempre il miglior mezzo per conferire al problema difficoltà ed eleganza. Gli orientamenti moderni, volti precipuamente alla valorizzazione del tema, ne hanno assai diminuito l'importanza; ciò nondimeno esso è ancor oggi ricercato, nell'intendimento di rendere - nel problema intuitivo - chiave e minaccia meno appariscenti. Nei problemi in più mosse il sacrificio viene sovente esteso alle mosse intermedie della soluzione, con risultati di indiscutibile pregio, come nel problema che segue che è di chiara ispirazione classica.

### V. De Barbieri

Il Problema 1932

4° Premio



#3 6+7

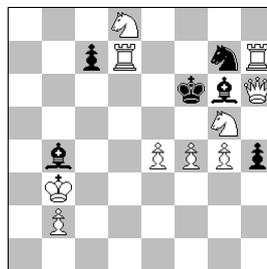
Soluzione : **1.Ab1!** blocco.  
1... Rd4; 2.De3+, Rxe3; 3.Cxf5#  
1... b5; 2.Cf5 ... 3.Dd6#  
1... d4; 2.Aa2 ... 3.Df4#  
1... Cb5; 2.Cxb5 ... 3.Dd6#

**SCACCHIERA** - Nel campo delle bizzarrie vengono spesso utilizzati tipi di scacchiera diversi da quello normale di 8 x 8 case. Ne elenchiamo i più comuni.

- **a griglia (Grid Chess)** : è composta di 4x4 celle ciascuna delle quali contenente 2x2 case normali. I pezzi possono muovere su case di celle diverse e non su case della stessa cella. Es.: una D situata in b1 non controlla le case a1, a2 e b2 essendo comprese nella stessa cella.
- **a piano infinito** : è una scacchiera senza limiti, nella quale tutte le linee ortogonali e diagonali si incontrano in un punto all'infinito.
- **a rimbalzo** : scacchiera che conferisce ai pezzi la facoltà di rimbalzare sui bordi come le palle da biliardo. Vediamone un esemio.

### G. Mentasti

L'Italia Scacchistica 1942



#2 Scacchiera a rimbalzo 10+6

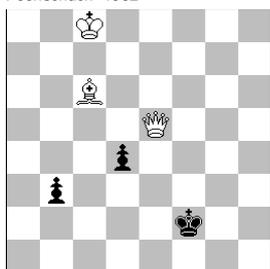
L'Ag6 inchioda, inizialmente, il Pg4 (sulla linea g6-h5-d1-b3), il Pe4 (sulla linea g6-b1-a2-b3), la Td7 (sulla linea g6-e8-a4-b3) e la Th7 (sulla linea g6-h7-g8-b3).

Soluzione : **1.Ch3!** (2.Dg5#)  
Ogni difesa del Cg7 smaschera su g5 l'azione dell'Ab4 (via f8-h6) ma schioda, contemporaneamente, uno dei quattro pezzi bianchi inchiodati:  
1... Ce8/Ce6/Cf5/Ch5;  
2.Td-f7/Th-f7/e5/g5#

- **cilindrica** : è sviluppata sulla superficie di un cilindro. Può essere ad asse verticale, se ha contigue le colonne **a** ed **h** o ad asse orizzontale, se ha contigue le righe **1** ed **8**. I pezzi ad azione lineare controllano, su queste scacchiere, case non raggiungibili su quelle normali (una T può percorrere tutte le case di una traversa, nel primo caso, o di una colonna, nel secondo, e ritornare nella sua casa di partenza).

### A. Mandler

Feenschach 1962



#3 Cilindro Verticale 3+3

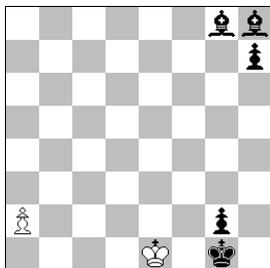
In quest'esempio la chiave è del tipo *give and take* in quanto concede al Re nero la fuga in f1 (inizialmente controllata via a4-h3-f1), togliendogli quella in e2 (via a6-h5-d1).

Soluzione : **1.Ab7!** (2.Df4+, Re1/Rg1; 3.Df8#). Si noti con quale eleganza vengono realizzate le posizioni di matto, avendo il Bianco i suoi pezzi nelle zone più periferiche rispetto al Re nero.  
1... d3; 2.Da5+ (lo scacco viene impartito via h4), Re3; 3.Da7#! Se 2... Rg1/Rf1; 3.Df8#

- **scacchiera toroidale** : c'è un terzo tipo di scacchiera cilindrica vede unite sia le colonne **a-h** che le traverse **1-8**, formando quello che è chiamato un toroide, quindi *scacchiera toroidale*.

### A. Garofalo – Mr Veneziano

Best Problems 2003



H#5 Scacchiera Toroidale 2+5

Soluzione : **1.h5, a4; 2.h4, a5; 3.h3, a6; 4.h2, a7; 5.h1c, a8c#**

Tema dei 100\$

I cento dollari fanno riferimento ad una scommessa di Samuel Loyd: li avrebbe dati a chiunque avesse creato un problema aiutomatto in 5 in cui sia un P nero che uno bianco svolgevano il tema *Excelsior* (v.) promuovendo entrambi a Cavallo! Non è noto che l'impresa sia riuscita ad alcuno, con un problema ortodosso. Usando la scacchiera toroidale o altro artificio Fairy è invece più semplice.

**SCACCO OBBLIGATORIO** (*Must-check chess*) – Sono un tipo di problemi nei quali, se il Nero è in condizione di dare scacco al Re bianco, deve darlo.

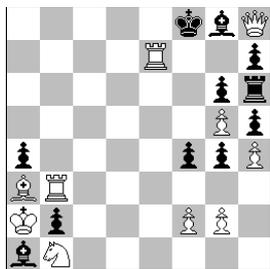
**SCALA** - Tema antichissimo e assai sfruttato, basato su una serie di mosse ascendenti (o discendenti), di riga in riga, fino a raggiungere la casa desiderata.

Nell'Automatto che segue, abbiamo un esempio di scala di torre combinata con il cambio di guardia delle Torri bianche e ritorno alla posizione iniziale.

### J. Balasz

Conc. Blathy 1941

1° Premio



S#10 10+11

Soluzione :

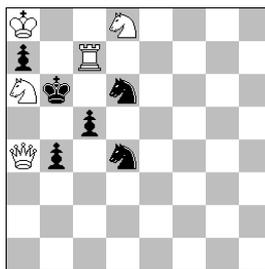
**1.g3, f3; 2.Te-e3+, Rf7; 3.Tb4, Rf8; 4.Tc4+, Rf7; 5.Tc5, Rf8; 6.Td5+, Rf7; 7.Td6, Rf8; 8.Te6+, Rf7; 9.Te7, Rf8; 10.Tb3, axb3#**

**SCAMBIO** - Tema logico. Siccome il Nero dispone di due difese contro il Piano fondamentale, di cui una efficace e l'altra debole, con il Piano ausiliario il Bianco costringe il Nero a privarsi di quella efficace. L'idea si distingue da quella che caratterizza il tema Romano e da altre, perché le due mosse (buona e cattiva) qui sono già effettuabili nella posizione iniziale.

### R. Rupp

Die Schwalbe 1955

4° Premio



#3 5+6

Gioco Virtuale :

1.Cb7? (2.Da5#), Cb3; 2.Tc6# ma 1... Cc4!

1.Cc6? (2.Da5#), Cc4; 2.Tb7# ma 1... Cb3!

Soluzione : **1.Rb8!** blocco.

1... c4; 2.Cb7!, Cb3; 3.Tc6#

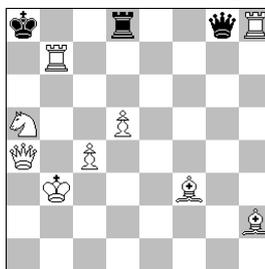
1... b3; 2.Cc6!, Cc4; 3.Tb7#

**SCHIFFMANN** (Difesa) - Uno o più pezzi neri si auto-inchiodano, annullando la minaccia per la schiodatura (indiretta) che il Bianco effettuerebbe se giocasse la mossa minacciata. Seguono però altri matti che sfruttano le auto-inchiodature.

Andiamo ad esaminare il problema prototipo di questo importante tema.

### J.A. Schiffmann

Revista Romana de Sah 1928



#2 9+3

Soluzione : **1.Tc7!** (2.Cc6)

1... Txd5/Dx5; 2.Txg8/Tx8# (2.Cc6?, T/Da5!)

In questo esempio riportato le due auto-inchiodature in d5 eliminano la minaccia perché la successiva schiodatura che il Bianco provocherebbe, consentirebbe la copertura di uno scacco di batteria.

Questo tema si dimostrò a tal punto ricco di possibilità che fu realizzato anche in tre mosse. Seguiamo un esempio a tal proposito.

### V. Bartolovic

Memorial Hong-OE 1967

3° Premio



#3 9+15

Soluzione : **1.Dc2!** (2.Cc5+ e 3.De4#)

1... Dxd5; 2.Cxb4+, Re5; 3.Cc6#

1... Axd5; 2.Cb2+, Re5; 3.Cc4#

1... exd5; 2.Cf2+, Re5; 3.De4#

Il tema è splendidamente associato ad una batteria di Siers!

**SCHIODATURA** - Elemento tematico. Consiste nel dare libertà di movimento ad un pezzo inchiodato. La schiodatura può essere ottenuta *direttamente* muovendo il pezzo inchiodante all'esterno della linea di inchiodatura, ed *indirettamente* interferendo il pezzo inchiodante sulla linea di inchiodatura.

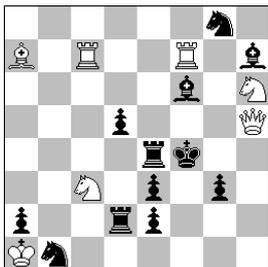
La schiodatura può essere *mascherata* se anche l'inchiodatura risulta tale; *preventiva*, se viene provocata in previsione di una inchiodatura a danno di un determinato pezzo.

Nell'ambito dell'elemento tematico fondamentale va ricordato un tema specifico legato ai diretti in due mosse: **la schiodatura Levman**. Enunciato: "il Bianco minaccia di dare matto inchiodando un pezzo nero con la seconda mossa. Il Nero si difende portando preventivamente un altro pezzo sulla linea dell'inchiodatura minacciata (**schiodatura Levman**): la minaccia è così parata ma seguono nuovi matti ". Vediamo un esempio esplicativo.

### G.H. Drese

Tijdschrift vd. KNSB 1930

4. Menzione Onorevole



#2

7+12

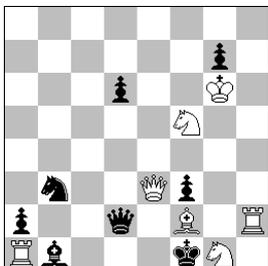
Soluzione : **1.Ab8!** (2.Tc4#)  
1... T2-d4/d4; 2.Cxe2/Cd5#  
(Varianti tematiche)  
1... Te5/af5; 2.Dg4/Dxf5#

**SCHOR** - Tema del due mosse. Enunciato : "Il Bianco inchioda un pezzo bianco **A** e schioda un pezzo bianco **B**; il Nero reinchioda il pezzo **A** e schioda il pezzo **B** che dà matto. Schiodature ed inchiodature devono avvenire direttamente, nella chiave e nella variante ".

### L. Schor

Magyar Sakkvilág 1928

1° Premio



#2

7+8

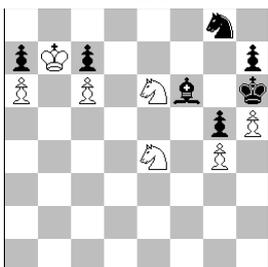
Soluzione : **1.Rg5!** (2.Cg3#)  
1... Dd5/Da5; 2.De1/Dd3#  
(Si confronti con i temi **Castellari** e **Mari 1**).

**SEEBERGER** - Tema logico, somigliante al Grimshaw (v.). La differenza fra i due temi è data dal fatto che nel Seeberger la occupazione della casa critica non produce un'interferenza ma immobilizza un pezzo.

### L. Martin

Bulletin F.F.E. 1931

1° Premio



#4

7+7

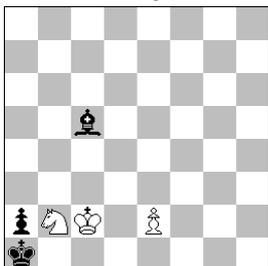
Se 1.Cg3? (2.Cf5#), Ce7!; 2.Ra8, Ah8!  
Ed il Piano fondamentale fallisce perché l'A nero è rimasto libero.

Soluzione : **1.Ra8!, Ad8;**  
(mossa critica; se 1... Ae7; 2.Cg3 ed il matto in f5 è imparabile; se 1... Ah8; 2.C4xg5 e 3.Cf7#); **2.Cg3, Ce7; 3.Rb7!**  
e poiché il Nero non ha mosse di attesa segue **4.Cf5#**.

Esiste anche una anti-forma del tema (**Anti-Seeberger**). Si ottiene con una manovra nella quale il Bianco gioca, nel Piano ausiliario, una mossa anti-critica, che è destinata ad evitare l'immobilizzazione di un pezzo.

### F. Palatz

British Chess Magazine 1932



#5

3+3

Soluzione :  
**1.e4!, Ag1; 2.Cd3, Ae3; 3.e5** (mossa di attesa) ...; **4.Cc1/Cc5** cui segue **5.Cb3#**  
Questa sequenza mostra che 3.e5 ha lo scopo di far muovere il Nero ed è perciò una perdita di tempo.  
Il Piano fondamentale fallisce perché dopo 1.Cd3?, Ae3! Il Bianco si trova in Zugzwang.

**SEGENREICH** - Tema dell'Aiutomatto. Enunciato : " In un **Hm2** di tipo Neumann, il Bianco potrebbe dar matto alla prima mossa se avesse il tratto.

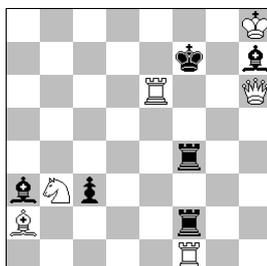
Nella prima soluzione uno Switchback nero, seguito da una mossa di attesa bianca, permette il matto del gioco apparente; nella seconda soluzione il Nero non consente la precedente mossa di attesa bianca, con una mossa anti-Switchback. Segue altro matto.

**SEMI - BATTERIA** - Una semi-batteria è formata da tre pezzi dello stesso colore, situati su una medesima linea; il più arretrato può esercitare la sua azione sul bersaglio - costituito il più delle volte dal Re avversario - soltanto dopo lo smascheramento effettuato dagli altri due pezzi.

### Touw Hian Bwee

Ty Die Schwalbe 1962

3° Premio



#2

6+6

Nell'esempio i pezzi che costituiscono la semi-batteria sono l'Aa2, il Cb3 e la Te6. Se il Bianco muove uno dei due pezzi frapposti fra il Re nero e l'Aa2 può utilizzare, in seconda battuta, una batteria.

GV : 1.Te5? (2.Dg7#)  
1... Tg2/Tg4; 2.Cd2/Cd4# ma 1... Ae7!

Soluzione : **1.Cc5!** (2.Dg7#)  
1... Tg2/Tg4; 2.Te2/Te4#

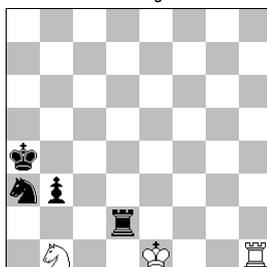
**SEMI - INCHIODATURA** - Effetto tematico. Esige che il Re e due pezzi dello stesso partito siano sistemati sulla linea di azione di un pezzo avversario, sicché le mosse di uno dei due pezzi anzidetti consentano il matto sotto l'inchiodatura dell'altro. Il diagramma precedente porta con sé una matrice di semi-inchiodatura (le due TT nere e la T bianca in f1).

Una semi-inchiodatura non è completa se ciascuno dei due pezzi semi-inchiodati non dà origine ad almeno una variante.

**SERIES-HELPMATE** (Aiutomatto *in serie*) - Aiutomatto nel quale il Bianco dà scacco matto in una mossa, dopo una serie prefissata di mosse nere.

### J.M. Rice

British Chess Magazine 1971



Ser-H#5

3+4

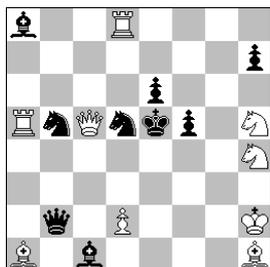
Nell'esempio riportato sembra che il Nero possa giocare 1.b2 2.Rb3 3.Rc2 4.Rc1 5.Tc2 per consentire 5... 0-0#. L'analisi dimostra, tuttavia, che l'arrocco è illegale, il Re o la T avendo già mosso.

Soluzione :  
**1.Ta2 2.b2 3.Rb3 4.Rc2 5.Rxb1 Rd2#**

**SERVAIS** - Tema del due mosse. Enunciato : " Il Bianco schioda un pezzo bianco ed uno nero, smascherando una semi-inchiodatura nera. Le varianti sfruttano il gioco della semi-inchiodatura; i matti vengono impartiti, alternativamente, dal pezzo bianco schiodato e da quello schiodante".  
Il problema che segue vinse il Concorso su questo tema, organizzato nel 1953 dalla rivista *Volksgazet*.

### N. Petrovic

Volksgazet 1953  
1° Premio



≠2

9+9

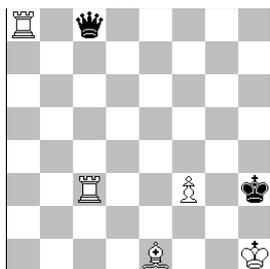
Soluzione : **1.Dc2!** (2.Cf3≠)  
1... Cd4/Cd-c3; 2.Dc7/d4≠  
(varianti tematiche)

**SGOMBERO DI LINEA** - (V. abbandono di linea). Si dice che sgombera una linea quel pezzo che si sposta al di là di una linea, per consentire ad un pezzo dello stesso partito di percorrerla nella stessa direzione (apertura di linea) o nella direzione opposta (liberazione di linea).

**SIEGFRIED** - Appellativo con il quale si suole distinguere quel pezzo che ostacola una minaccia nei problemi in più mosse, occupando case in cui non può essere catturato, pena lo stallo.

### W. Speckmann

III° Concorso FIDE 1961  
2. Lode



≠3

5+2

Soluzione : **1.Tc4!** (2.Th4≠)  
1... Dd8!; 2.Ta2!, (2.Th2≠) e la Donna non ha più a disposizione una casa dove poter controllare contemporaneamente h2 e h4.

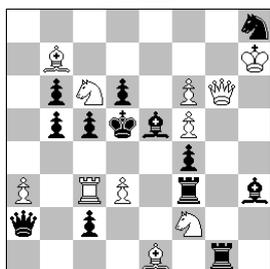
Nella *miniatura* di Speckmann la Dc8 è ovviamente tabù (1.Txc8? stallo). I tentativi 1.Tc2/Tc5/Tc6/Tc7? Non sono risolutivi perché il Nero con 1... Db8/De8/Df8/Dg8! Riesce sempre a trovare la casa giusta per poter controllare, alla seconda mossa, gli attacchi di entrambe le torri bianche. La soluzione ci chiarisce il piano efficace.

**SIERS** (*batteria di*) - Giochi di batteria bianca nei quali il pezzo che dà scacco di scoperta consente una fuga di Re, ma può dare matto alla mossa successiva.

Nello splendido problema che segue le difese nere permettono alla *batteria di Siers* di funzionare per ben sei volte!

### N. van Dijk

British Chess P.S. 1965 (v.)  
1° Premio



≠3

11+13

Soluzione : **1.Ad2!**  
(2.Ca7+, Rd4; 3.Cxb5≠)  
1... Db3; 2.Ca5+, Rd4; 3.Cxb3≠  
1... Dc4; 2.Cb4+, Rd4; 3.Cxc2≠  
1... Db2; 2.Cd8+, Rd4; 3.Ce6≠  
1... Axf5; 2.Ce7+, Rd4; 3.Cxf5≠  
1... Ad4; 2.Cb8+, Re5; 3.Cd7≠  
1... Axf6; 2.Cd4+, Re5; 3.Cf3≠

**SIMMETRIA** - Secondo la definizione di Dawson e Pauly “una posizione è simmetrica quando una linea ideale, tracciata in mezzo ai centri di più pezzi, li divide in modo tale che ad ogni pezzo posto da un lato della linea corrisponda un identico pezzo dall'altro lato della linea, e da questa ugualmente distante”. I problemi di posizione simmetrica permettono spesso soluzioni simmetriche, ma possono anche dare soluzioni asimmetriche.

**SOLUZIONE** - La soluzione di un problema è composta da una serie di mosse bianche e nere avente lo scopo di realizzare la combinazione tematica (tema) nel numero di mosse prestabilito. La prima mossa della soluzione è denominata *chiave*; le successive mosse del Nero, quando impediscono la minaccia, vengono chiamate *difese*, mentre quelle seguenti alle difese si dicono *varianti*.

Nel problema diretto il Nero gioca sempre le sue mosse migliori, vale a dire quelle più idonee per ostacolare la realizzazione dell'enunciato; e se il problema è di quelli a *minaccia* si considera gioco del Nero soltanto quello capace di impedirla.

Le varianti nelle quali si svolge la combinazione essenziale del problema sono ritenute *tematiche*; le altre varianti – quasi sempre non citate nella soluzione – sono *secondarie*.

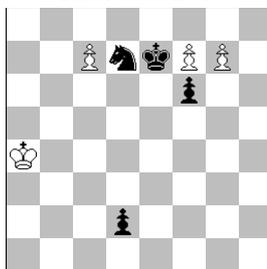
Insieme alle mosse della soluzione vengono menzionate le false chiavi (o tentativi) sventate da una sola difesa. Tali false chiavi si distinguono da quelle vere perché vengono accompagnate da un punto interrogativo.

**SOMOFF** - V. Tema B.

**STALLO** - E' il termine con cui si indica una situazione nella quale una delle due parti non ha a disposizione mosse legali effettuabili pur non trovandosi sotto scacco. Lo stallo determina immediatamente il risultato di patta, tranne in alcune condizioni Fairy.

### E. Minerva – A. Garofalo

Best Problems 2005



H=3,5

4+4

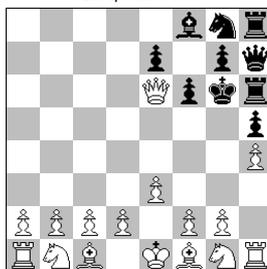
Soluzione :  
**1... f8T; 2.d1T, Txf6; 3.Cf8, gxf8T; 4.Td8, cxd8T** stallo.

Task del maggior numero di promozioni a Torre bianca in un aiutostallo.

**Sam Loyd** cercò di ricostruire la più breve partita possibile che finisse con uno stallo e ne trovò una in sole 19 semimosse.

### S. Loyd

Le Sphinx 1866

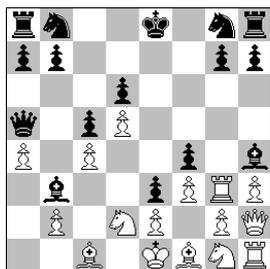


Stallo in 19 semi-mosse

Soluzione :  
**1.e3, a5; 2.Dh5, Ta6; 3.Dxa5, h5; 4.Dxc7, Ta-h6; 5.h4, f6; 6.Dxd7+, Rf7; 7.Dxb7, Dd3; 8.Dxb8, Dh7; 9.Dxc8, Rg6; 10.De6** stallo.

L'inglese **C.H. Wheeler** (1887) dimostrò inoltre la possibilità che si verifici uno stallo con tutti i pezzi ancora sulla scacchiera in sole 24 semimosse!

**C.H. Wheeler**  
1887

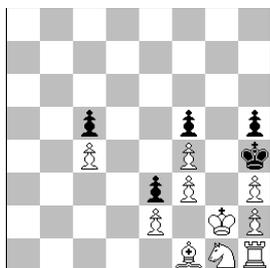


32 pezzi: stallo in 24 semimosse

Soluzione :  
1.d4, d6; 2.Dd2, e5; 3.a4, e4; 4.Df4, f5; 5.h3, Ae7; 6.Dh2, Ae6; 7.Ta3, c5; 8.Tg3, Da5+; 9.Cd2, Ah4; 10.f3, Ab3; 11.d5, e3; 12.c4, f4 stallo.

Il più breve doppio stallo fu composto dall'italiano **Enzo Minerva** nel 2007 con 36 semimosse, strappando il precedente record ( 37 semimosse ) al tedesco **Eduard Schildberg** che lo aveva stabilito nel lontano 1915!

**E. Minerva**  
L'Unità 2007

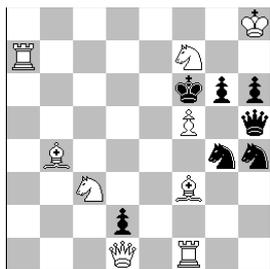


Stallo reciproco in 36 semimosse

Soluzione :  
1.c4, d5; 2.Db3, Ah3; 3.gxh3, f5; 4.Dxb7, Rf7; 5.Dxa7, Rg6; 6.f3, c5; 7.Dxe7, Txa2; 8.Rf2, Txb2; 9.Dxg7+, Rh5; 10.Dxg8, Txb1; 11.Txb1, Rh4; 12.Dxh8, h5; 13.Dh6, Axh6; 14.Txb8 Ae3+; 15.dxe3, Dxb8; 16.Rg2, Df4; 17.exf4, d4; 18.Ae3, dxe3 stallo reciproco!

**STOCCHI** - Tema del due mosse. Richiede tre autoblocchi nella stessa casa; i matti che ne seguono devono essere precisati da doppio duale evitato. Seguiamo con attenzione il lavoro in diagramma, in cui si assiste allo sviluppo del tema associato ad uno strepitoso GV: il che dimostra quanto questo tema sia flessibile alle applicazioni moderne!

**H. Musante**  
Chess Life 1958  
3° Premio



#2 9+7

GA : 1... Rxf5; 2.Axg4#  
GV : 1.De2? (2.De6#)  
1... Dxf5/Cxf5/gxf5;  
2.De7-A/Cd5-B/Da6-C#  
1... Rxf5/Ce5; 2.Axg4/Dxe5# 1... Ce3!  
Soluzione : **1.Db3!** (2.De6#)  
1... Dxf5/Cxf5/gxf5;  
2.Ae7-D/Ce4/E/Ta6-F#  
1... Rxf5; 2.Ae4# (cambiato anch'esso!)

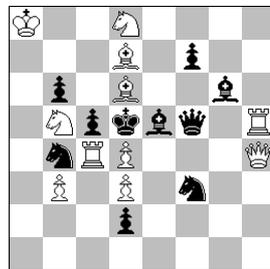
Ai cultori del duale evitato il piacere di scoprire l'effetto Stocchi sulle catture del Pf5 sia nel GV che nel GR. Uno dei più bei lavori di tutti i tempi!

**SUSHKOV** - Tema del due mosse. Enunciato: "in una fase di gioco (ad esempio GV) la chiave introduce **apparentemente** due minacce A e B, ma una delle due (ad esempio B) non è in realtà attuabile per via di un **effetto negativo** introdotto dal tentativo stesso. In una seconda fase di

gioco (ad esempio il GR) la chiave introduce **apparentemente** le due minacce A e B, ma stavolta l'altra (A) non è possibile." Il tema si trova spesso associato al **Tema Barnes** (un primo tentativo che introduce effettivamente le stesse minacce A e B) e/o lo **Pseudo-Le Grand** (nel primo tentativo la minaccia non materializzata B si ritrova come matto, nella soluzione il contrario).

**M. Guida**

The Problemist 2004  
7. Menzione Onorevole



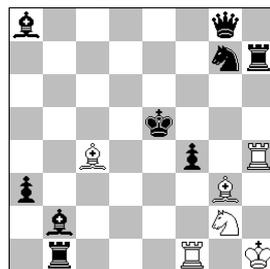
#2 11+10

Gioco Virtuale :  
1.Cb7? (2.Cc3-A/Cc7-B# Barnes), Dxd7-a!  
1.De7?(2.Cc3-A/Cc7-B# Barnes), Dxd3-b!  
1.Axc5? [2.Cc3-A (2.Cc7-B?, Axc7!) Sushkov ]  
1... Dxd3-b; 2.Cc7-B# Pseudo-Le Grand ma 1... d1C!  
GR : **1.dxc5!** [ 2.Cc7-B (2.Cc3?, Axc3!) Sushkov ]  
1... Dxd7-a; 2.Cc3-A# Pseudo-Le Grand.

**SWITCHBACK** (termine inglese che significa mossa di ritorno) - Generalmente adottato per indicare l'andirivieni di un pezzo sulla stessa casa. Il lavoro che segue presenta, in ciascuna delle tre soluzioni, un Switchback nero ed uno bianco!

**D. Gussopulo**

128 TTy Probleemblad 1972  
3. Menzione Onorevole



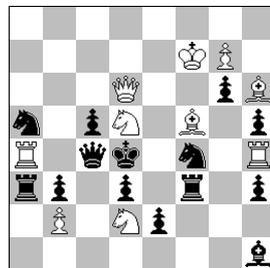
H#2 3.1.1.1. 6+9

1 : **1.Ac1 Txf4 2.Ab2+ Tf1#**  
2 : **1.Ch5 Thxf4 2.Cg7+ Th4#**  
3 : **1.Re4 Cxf4 2.Re5+ Cg2#**

**SZOGHY** - Tema del due mosse. Enunciato : "Il Bianco schioda un pezzo nero, che impedisce una minaccia dando scacco. La difesa introduce un controscacco per schiodatura indiretta di un pezzo bianco in batteria ". Può essere utilmente confrontato con il tema Guidelli.

**G. Toth**

Munkas Sakk 1934  
1° Premio



#2 10+14

Soluzione : **1.Ae4!** (2.Df6#)  
1... Ce6+; 2.Cf6# (variante tematica)  
1... Cxd5+/Cg2+/Cc6;  
2.Axf3/Cxf3/Txc4#