



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

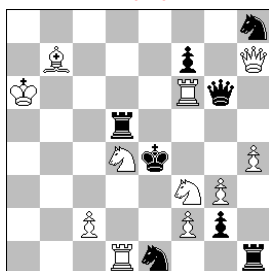


T

TAALE - In un problema in due mosse la soluzione schioda contemporaneamente un pezzo bianco ed un pezzo nero. Il pezzo bianco schiodato minaccia matto mentre quello nero deve parare la minaccia. Seguiamo il prototipo di tale tema:

C.J. Taale

Tijdschrift v.d. KNSB 1926
1° Premio



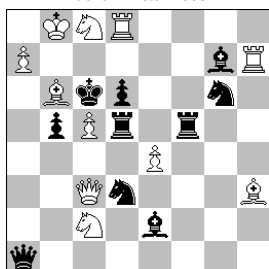
#2 11+8

Soluzione : **1.Cc6!** (2.Tf4#)
1... Txd1/Tf5/Ta5+;
2.Cc-d4/Cc-e5/Cxa5#
1... Txh4/Df5/Cd3; 2.Txe1/Cg5/Cd2#

TASK - Il vocabolo *task*, traducibile in italiano con "compito" o "sforzo", indica in problemistica quei lavori in cui l'idea tematica, qualunque essa sia, viene presentata nel massimo delle sue possibilità di realizzazione. Tale "massimo" può riguardare il numero delle varianti, il numero delle mosse bianche, il numero dei matti dati da un singolo pezzo e così via. Si tratta, come è facile capire, di autentici *tour de force*, come appunto i francesi chiamano questo tipo di problemi.

N. Sardotsch

Nuova Rivista 1883



#2 11+10

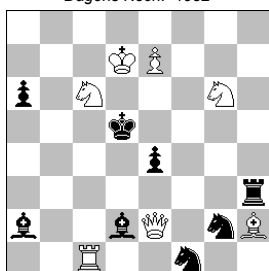
Il *task* del diagramma in esame, pur avendo più di un secolo di vita, è ancora oggi insuperato: sette diversi matti in seguito ad altrettante catture di Donna nella stessa casa!

Soluzione : **1.De5!!** (2.De8#)
1... Dxe5/Cdxe5/Tdxe5/dxe5
/Tfxe5/Cgxe5/Axe5;
2.a8D/Cb4/Txd6/exd5/Ad7/Ce7/Tc7#

Il problema che segue presenta un *task* di cinque interferenze nere sulla stessa casa ed è realizzato con appena 15 pezzi in una posizione ammirevole: un'impresa stupenda mai più riuscita a nessuno!

A. Chicco

Dagens Nach. 1932



#2 7+8

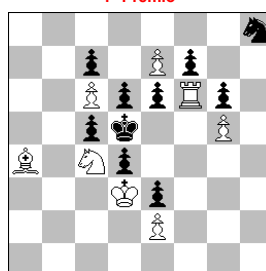
Soluzione : **1.Ag1!** (2.Tc5#)
1... e3/Ae3/Te3/Cf-e3/Cg-e3;
2.Dd3/Dxa2/Dh5/Dxd2/Cf4#

Il noto problemista finlandese Matti Myllyniemi (1930-1987) è riuscito a fondere in un'unica composizione un problema diretto, un Automatto, un Aiutomatto ed un Aiutostallo, utilizzando nelle quattro diverse soluzioni altrettante differenti promozioni del Pe7.

M. Myllyniemi

Festival Kaila 1987

1° Premio



#2, S#2, H#2, H=2 8+10

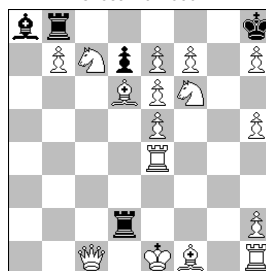
#2 mosse : 1.e8C!, e5; 2.Cc7#
S#2 mosse : 1.e8A!, e5; 2.Ac2, e4#
H#2 mosse : 1.e5, e8D; 2.e4+, Dxe4#
H=2 mosse : 1.e5, e8T; 2.e4+, Txe4 stallo.

(L'*aiutostallo* o *aiutopatta* è una bizzarria in cui il Nero muove per primo e collabora col Bianco per farsi mettere in stallo). Un'impresa che possiamo definire con un solo aggettivo: stupefacente!

Non meno fatica deve essere costato il problema del diagramma seguente al suo Autore che riuscì a combinare in un Automatto ben quattro differenti idee tematiche: promozioni consecutive a D, T, A e C, cattura *en passant*, arrocco e tema *Excelsior!*

R.E. Burger

Chess Pie 1936



S#13 16+5

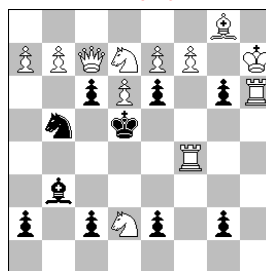
Soluzione :
1.f8D+, Txf8; **2.exf8T+**, Rg7; **3.Cc-e8+**, Rh6; **4.bxa8A**, Rg5; **5.Ah3**, Rh6; **6.0-0**, Rg5; **7.h8C**, Rh6; **8.Cg6**, Rg5; **9.Th8**, dxe6; **10.Af5**, exf5; **11.Tg4+**, fxf4; **12.h4+**, gxh3; **13.Ah1**, h2#!

Straordinario anche il traguardo raggiunto dai due Autori nel diagramma successivo: quattro promozioni a cavallo di quattro pedoni neri, cui seguono altrettante promozioni a cavallo di quattro pedoni bianchi.

Loschinskij - Golubev

Memorial Cigorin 1938

2° Premio



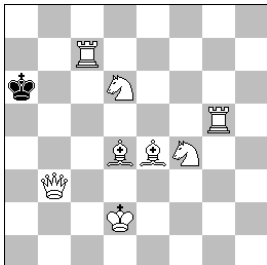
#3 12+10

Soluzione : **1.Th-h4!** (2.Cb6/Cf6+)
1... a1C/c1C/e1C/g1C;
2.e8C/b8C/f8C/a8C, etc. etc.

Un tipo particolare di *task*, noto fin dall'800, è il cosiddetto *one-mover task*, ossia il massimo numero di mosse, o di scacchi o di catture etc., ottenibili sulla scacchiera facendo muovere tutti i pezzi bianchi, o neri, o bianchi e neri, presenti nel diagramma. Il lavoro che segue fu – nel lontano 1849 – il primo *task* di questo genere: gli otto pezzi bianchi hanno a disposizione 100 mosse diverse (23 per la Donna, 28 per le Torri, 26 per gli Alfieri, 15 per i Cavalli, 8 per il Re).

M. Bezzel

Deutsche Schachzeitung 1849



100 mosse di 8 pezzi b. 8+1

Il massimo teorico di 105 mosse non può essere ottenuto in alcun modo a causa delle interferenze e pertanto questa posizione con 100 mosse rappresenta il massimo ottenibile. Il problema è spesso riportato senza il Re nero in a6.

TEMA - Idea, insieme di combinazioni di gioco scaturita dalla immaginazione del compositore ed espressa nella soluzione del problema.

I temi si distinguono in *meccanici* (Albino, Horseblock, Magee, Pickabish, etc.) e a *combinazione* (questi ultimi ripartiti a loro volta in *temi neri*, nei quali si sfruttano gli effetti passivi delle difese, ed in *temi bianchi*, nei quali si possono riscontrare effetti passivi anche nel gioco del Bianco).

Esistono anche *temi virtuali*, nei quali il concetto di apparenza tematica, caratteristica primaria del duale evitato, viene applicato sia al gioco dei tentativi, sia alla meccanica del cambio, e temi *figurativi*, nei quali vengono presentate figure, in prevalenza geometriche (triangoli, quadrati, esagoni, etc.), realizzabili con le mosse della soluzione.

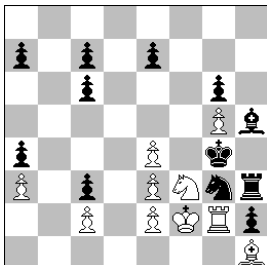
TEMPO - E' l'elemento più significativo dei problemi a blocco, in cui il Bianco non potrebbe dare scaccomatto se al Nero fosse consentito di non muovere. La mossa di attesa, nei blocchi completi, è sovente una vera e propria perdita di tempo. In numerosi problemi in più mosse è caratteristica la perdita di tempo nei duelli fra due pezzi.

Nell'esempio che segue il Bianco può mattare se riesce a passare la mossa all'avversario mantenendo invariata la posizione nella parte sud-est della scacchiera.

Il piano può riuscire al Re portandosi nel triangolo a1-a2-b1 e ritornando nella casa di partenza. Ma il Nero riesce, per otto volte, a riguadagnare tempo al momento opportuno. Perciò, L'andirivieni iniziale deve essere ripetuto nove volte, prima che il Nero sia obbligato ad abbandonare la guardia della casa g3!

F.W. Nanning

Tijdschrift v.d. Kon S. 1935



#100

10+12

Soluzione :
1.Re1, Th4; 2.Rd1, Th3; 3.Rc1 ...
4.Rb1... 5.Ra1... 6.Ra2... 7.Rb1 ...
8.Rc1... 9.Rd1... 10.Re1... 11.Rf2,
a6!; 12.Re1, Th4; 13.Rd1... ripetendo
 la precedente manovra fino a **100.Txg3**
 #!

TENTATIVO (in francese *essai*; in inglese *Try*; in tedesco *Probespiel*) - Mossa introduttiva del GV nel problema intuitivo. Nel problema logico costituisce il fulcro della combinazione e comprende, praticamente, tutto il Piano fondamentale.

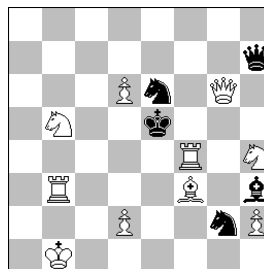
Esistono problemi imperniati sul GV in modo precipuo: in essi due o più tentativi rappresentano un tema di cui non v'è traccia nel GR: il gioco introdotto rimane nettamente separato da quello

autentico e prende forma o nei tentativi stessi, o nelle difese che annullano il GV.

Nell'esempio che segue è visibile un'interferenza bianca reciproca fra T e P nei tentativi, mentre nel GR presenta semplici autoblocchi.

G. Mentasti

Die Schwalbe 1938



#2

10+5

Gioco Virtuale :
 1.d3? (2.Df6#), Cgxf4! (la torre in b3 non può mattare in e3)
 1.Td3? (2.Df6#), Cexf4! (il Pd2 non può mattare in d4)

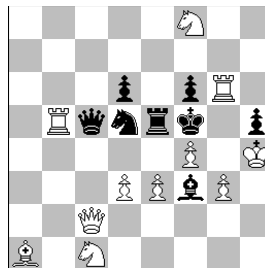
Soluzione : **1.Rb2!** (2.Df6#)
 1... Cgxf4/Cexf4; 2.Te3/d4#

TERZO D'INCHIODATURA – Tema derivato dalla matrice di semi-inchiodatura: sulla linea controllata da un pezzo bianco si trovano il Re e tre pezzi neri. Il Nero, muovendo due di tali pezzi, consente un matto sotto l'inchiodatura di quello non mosso.

Lkhagvasuren/Chimedtseren

Sächsische Zeitung 1989

1° Premio



#3

11+8

Soluzione : **1.Ce2!**
 (2.g4+, Axc4/hxc4; 3.Cg3#)

1... Dxe3; 2.Dc8-A, Te6; 3.Txf6-B#
 1... Txe3; 2.Txf6+B, Cxf6; 3.Cd4-C#
 1... Cxe3; 2.Cd4+C, Dxd4; 3.Dc8-A#

Qui il tema è splendidamente associato al ciclo di mosse bianche!

THAN - Tema dell'Aiutomatto.

Enunciato : "Il tentativo di un Hm2 con gemello, che fallisce per illegalità nella posizione del diagramma, diventa il GR, reso legale nella posizione derivata".

THIRD DEGREE (Terzo grado) - V. correzione nera.

TURA - Tema del tre mosse. Richiede l'inversione delle varianti secondo il seguente enunciato:

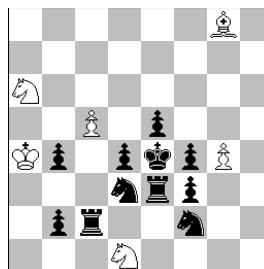
"Nel GA (o nel GV) una difesa X introduce una seconda mossa bianca A ed un matto B, mentre una difesa Y introduce una seconda mossa bianca B ed un matto A. Nel GR le varianti vengono invertite, sicché dopo 1...X si ha 2.B cui segue 3.A#, mentre dopo 1... Y si ha 2.A cui segue 3.B#".

Un chiaro esempio è quello del diagramma che segue, ad opera dello stesso ideatore del tema.

W. Tura

Szachy 1973

1° Premio



#3

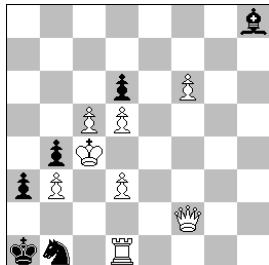
6+11

Gioco Apparente :
 1..Txc5; 2.Cxf2+(A), Cxf2; 3.Cxc5(B)#
 1..Cxc5+; 2.Cxc5+(B), Txc5; 3.Cxf2(A)#

Soluzione : **1.Rb5!**
 (2.Ah7+, Rd5; 3.Cc7#)
 1... Txc5+; 2.Cxc5+(B), Cxc5;
 3.Cxf2(A)#
 1... Cxc5; 2.Cxf2+(A), Txf2;
 3.Cxc5(B)#

TURTON - Combinazione diretta del problema logico, nella quale due pezzi ad azione lineare uguale (A/D, T/T, T/D) si raddoppiano su una stessa linea, per sostenersi dopo una mossa critica. Se il raddoppiamento avviene fra pezzi della stessa forza si ha il **Brunner-Turton**; se invece il pezzo che effettua la mossa critica è più forte di quello che lo raddoppia si ha il **Loyd-Turton**. Seguiamo attentamente il diagramma:

Niemeijer – De Jong
Magasinet 1931



≠3

8+6

Questa posizione ha un triplo Turton! La chiave (**1.Th1!** che minaccia 2.Dg1 cui segue Dxb1≠) è una mossa critica (attraversamento di g1, f1 ed e1); la manovra del Bianco è chiaramente percettibile: la T deve lasciar passare la D per sostenerla nel matto.

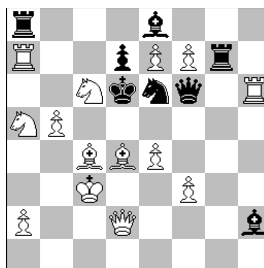
Le varianti presentano due altri Turton:
1... Axf6; 2.Df1!, A~/a2; 3.Dxb1 (Turton)/Dxf6≠
1... dxc5; 2.De1!, A~/a2; 3.Dxb1 (Turton)/De5≠

TUXEN - In un problema in due mosse una variante tematica deve riunire gli effetti dell'auto-inchiodatura di un pezzo nero con la schiodatura di un pezzo bianco e controcacco. Seguiamo il problema "pioniere" legato a tale idea.

H.V. Tuxen

Good Companion 1920

1° Premio



≠2

14+8

Soluzione : **1.Ab3!** (2.Cc4≠)

1... Dxf3+; 2.Ae3≠ (variante tematica)

Le altre difese costituiscono una *rosa di cavallo nero* quasi completa!

1...Cxd4/Cc5/Cf4/Cg5/Cd8/Cf8/Cc7;
2.Dxd4/Ae5/e5/Dxh2/fxe8C/exf8D/Cb7≠
Infine, se 1... Dxd4+; 2.Dxd4≠