



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.

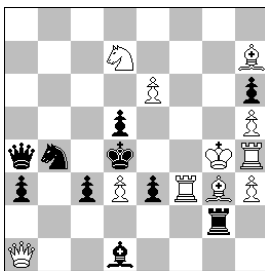
e con la collaborazione di tutti i problemisti italiani



W - Z

WEENINK (Ellerman-Weenink) - Due pezzi bianchi (**A** e **B**) sono inchiodati. Il Bianco minaccia matto interferendo un proprio pezzo (**C**) che controlla una casa del campo del Re nero, guardata anche da un altro pezzo bianco (**D**). Nelle difese tematiche i pezzi bianchi **A** e **B** sono schiodati dal Nero che intende ostruire il pezzo **D** per annullare la minaccia. I pezzi schiodati possono così mattare.

A. Ellerman
Swiat Szachowy 1932
1° Premio

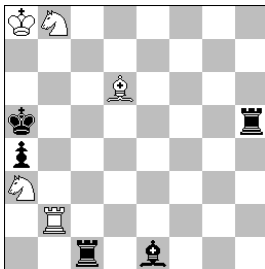


#2 11+10

Soluzione : **1.Db1!** (2.Rf5#)
1... Ac2/Tc2; 2.Tf4/Ae5#
(varianti tematiche)
1... Cc2/Dc2/c2; 2.Db6/Dxb4/Da1#
1... Axf3+/Txc3+; 2.Rxf3/Rxc3#
Un problema stupendo!

WURZBURG – PLACHUTTA - Tema del tre e più mosse.
Richiede un'interferenza reciproca di due pezzi della stessa forza, senza sacrificio nella casa di intersezione.

E. Palkoska
Noradni Politika 1912

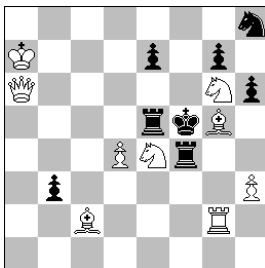


#3 5+5

Soluzione : **1.Tb7!**
(2.Ta7+, Rb6; 3.Ta6#)
1... Th-c5; 2.Ac7+, Txc7; 3.Tb5#
1... Tc-c5; 2.Tb5+, Txb5; 3.Cc4#

ZAGORUJKO - E' una delle combinazioni più attraenti e più fertili del problema moderno. Due o più difese, le quali si ripetono in almeno tre fasi di gioco, sono seguite da matti sempre differenti (se trattasi di un problema in due mosse) o da continuazioni sempre differenti (se trattasi di un tre o più mosse).

A. Casa
Die Schwalbe 1953
1° Premio



#2 9+8

Gioco Apparente :
1... Texe4-a/Tfxe4-b; 2.Cxe7-A/Ch4-B#

Gioco Virtuale :
1.Cf8? (2.Cd6#)
1... Texe4-a/Tfxe4-b; 2.De6-C/Df1-D#
Sventa 1... bxc2!

Soluzione : **1.Axe7!** (2.Cg3#)
1... Texe4-a/Tfxe4-b; 2.Dc8-E/Tf2-F#

ZEPLER – TURTON - Combinazione diretta del problema logico.
Richiede, come il tema Turton, il raddoppiamento di due pezzi bianchi sulla stessa linea preceduto non già da una mossa critica, bensì da una mossa anti-critica.

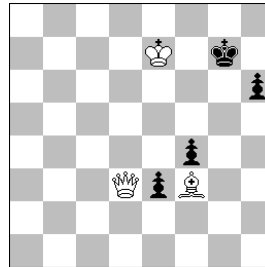
Se la mossa anti-critica, precedente al raddoppio dei pezzi viene eseguita da un pezzo di minor potenza, si ha il tema **Zepler-Brunner-Turton**.

Se infine la mossa anti-critica viene eseguita da un pezzo più forte, si ha il **Zepler-Loyd-Turton**.

Il problema seguente, portato come esempio, svolge quest'ultima forma.

F. Palatz

La Vie Rennaise 1931
(v. di Oscar BONIVENTO-2009)



#3 3+4

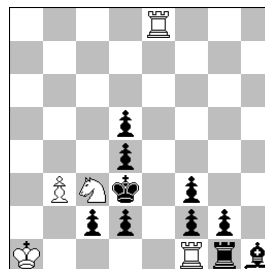
Soluzione:
1.Df5, e2; 2.Ae4, e1D; 3.Dh7#
1... h5; 2.Ae4, Rh6; 3.Dg6#

Una manovra peri-critica dell'A fallirebbe per scacco al Re bianco:
1.Ad1?, e2; 2.Ac2?, e1D+!

ZILAHİ - Tema dell'Aiutomatto. Enunciato : " Nel GA di un Hm2 il Nero cattura il pezzo che darà scaccomatto nel GR. Al contrario, nel GR il Nero dovrà catturare il pezzo che ha dato il matto nel GA. "

J. Karponai

21. TTy Problem 1957
3° Premio



H#2* 5+10

GA : 1... Te-e1; 2.fxe1A Txf3#
GR : **1.gxf1A Tf8; 2.Tg2 Txf3#**

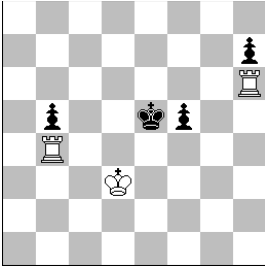
ZUGZWANG - Con il termine *Zugzwang* è definita una parola tedesca universalmente nota che indica l'obbligo a muovere in una posizione nella quale il dover giocare è dannoso. In italiano si dice che il partito in tale condizione è in posizione di *blocco*.

Nel problema lo zugzwang è motivo tra i più antichi e lo si riscontra con grande frequenza nei due e tre mosse. Nei lavori in più mosse la realizzazione del tema è più difficile e perciò più rara. Non mancano tuttavia esempi di straordinaria fattura come quello del diagramma che stiamo per analizzare.

La manovra risolutiva con matti ad eco di una Torre bianca è assai attraente. Il tutto è ottenuto con appena 7 pezzi!

W. Massmann

?? - 1949



#4

3+4

Soluzione : **1.Tb-h4!** (zugzwang!)
Il Nero infatti non può spingere nessuno dei due pedoni: infatti a 1... f4; 2.T4-h5# e se 1... b4; 2.Txb4 e poi segue 3.Tb5#.

1... Rd5; 2.Td4+, Rc5; 3.Tf4!, b4; 4.Txf5#

2... Re5; 3.Tb4!, f4; 4.Txb5#