

A. R. P. A.

(Accademia Romana Problema Artistico)

Bollettino N. 3 del 15.2.1994

In questo numero vogliamo ringraziare il Dr. Aulino, Presidente dell'Accademia Scacchistica Romana (Via Re Tancredi n.8 - 00162 Roma Tel. 06-44233945), uno dei circoli più attivi della capitale, situato a circa 100 metri dalla fermata Piazza Bologna della Metro B (entrando da Via Lorenzo il Magnifico la prima stradina a destra) che, molto gentilmente, ci ospita, mettendoci a disposizione uno dei locali, per la nostra riunione problemistica mensile; riunione che, come al solito, è aperta a tutti quelli che si vogliono interessare della problemistica.

Il nostro 'foglio informativo' è, in occasione della partenza del 5° Campionato Mondiale di composizione scacchistica a squadre (5° WCCT), di quattro pagine; partecipando alle riunioni è possibile avere i riferimenti utili per poter partecipare (sezioni, enunciati, nominativo del Capitano azzurro, ecc.).

Questa volta presentiamo, soprattutto per i principianti, alcuni dei più ricorrenti elementari termini problemistici.



Problema n.11
T.M. BROWN
New York Albion 1860



#2 (5 + 6)

Problema n.12
COMINS MANSFIELD
1° Premio Piatigorsky Ty 1969



#2 (12 + 8)

Problema n.13
TOMA GARAI (U.S.A.)
1° M. O. "T. Olimp. Salonico '84-'88"



h#2 con 2 soluzioni (6 + 12)

INTRODUZIONE MINIMA AL PROBLEMA DI SCACCHI

di Marco Bonavoglia

Un **problema diretto** è un problema in cui il bianco muove e matta in un numero stabilito di mosse. Se il problema è risolubile in un minor numero di mosse è detto **demolito**. Anche demolito è un problema che abbia soluzioni diverse da quella (quelle) volute dall'autore. Nella terminologia dei problemisti un problema demolito è un non problema, la **demolizione** non è un difetto; **cancella il problema**.

Terminologia elementare dei problemi diretti.

Chiave la prima mossa della soluzione del problema. Nei problemi diretti la chiave è quasi sempre unica, in alcuni casi e in altri tipi di composizione possono esserci più chiavi; queste **non demoliscono** il problema. Il problema è demolito quando esiste una soluzione non prevista dall'autore.

Minaccia dopo la chiave, se il nero potesse passare, la continuazione che porta al matto è detta minaccia; se tale minaccia non esiste il problema è detto a **blocco**.

Difese dopo una chiave con minaccia, le mosse nere **che parano la minaccia**. In un problema a blocco le mosse nere sono dette varianti, anche se spesso vengono indicate impropriamente come difese. Le difese impediscono il matto della minaccia, ma permettono un nuovo matto. Un problema è arricchito dalla presenza di difese, anzi se la minaccia è imparabile è molto debole.

Tentativo una prima mossa del bianco che risolverebbe il problema se non fosse per **una e una sola** difesa del nero.

Gioco Virtuale Il gioco (inteso come difese e matti) che segue ad un tentativo. Spesso abbreviato in **G.V.**

Gioco Apparente le mosse nere a cui, nella posizione iniziale, segue già un matto bianco. Spesso abbreviato in **G.A.**

Duale quando a seguito di una mossa nera, il bianco ha più modi di mattare, questi matti si dicono duali. Un duale rappresenta un difetto piuttosto grave. Mentre in passato si controllavano i duali a seguito di tutte le mosse nere, oggi si tende a considerare duali solo quelli che seguono le difese. La distinzione fra i due tipi di duali, che come detto sta diventando obsoleta, è in duale minore quando il duale si presenta dopo una mossa nera che non para la minaccia; duale maggiore quando si presenta dopo una minaccia. Il duale maggiore è tuttora considerato un difetto molto grave: a meno di casi particolarissimi, un problema con duale maggiore non riceverà mai premi o menzioni in un torneo.

Tema l'idea che il compositore ha inteso svolgere con il problema. Sebbene popolari fino al secolo scorso, problemi in cui la soluzione sia difficile, ma che non svolgono alcun tema, non sono oggi tenuti in grande considerazione.

Come deve essere la chiave di un problema diretto? Molti sanno che in un problema la chiave non **deve** essere né uno scacco né una cattura; questo è del tutto sbagliato, ma non è preciso: per essere "bella" la chiave non deve **limitare** i movimenti del nero; è ovvio che uno scacco obbliga il nero a pararlo, e una cattura diminuisce i movimenti del nero. E' però importante ricordare che un problema con chiave di scacco è, a meno di casi particolari, semplicemente impoverito, ma resta sempre un problema corretto.

Il Tema è l'essenza del problema; come già detto un problema senza tema non è oggi considerato. Comporre un problema che abbia soluzione difficile o una "bella" combinazione di matto è tempo perso (a parte ovviamente la soddisfazione personale!), sia perché verrà molto difficilmente preso in considerazione dal giudice, sia perché è quasi sicuramente **anticipato** da un problema del secolo scorso!

Cos'è esattamente un tema? Come abbiamo detto la chiave di un problema dovrebbe ampliare il gioco del nero; dopo la chiave ci saranno perciò molte difese (o varianti) nere; a ognuna di queste difese ci sarà un matto. Il tema è un legame logico fra le difese e i matti, sia da un punto di vista formale (le stesse mosse con matti diversi

ecc.) sia da un punto di vista "scacchistico", ovvero di effetti (bianchi e neri) attivi e passivi. Per chiarirci una difesa ha almeno due effetti sulla posizione: il primo (attivo) impedisce il matto della minaccia, il secondo (passivo) permette un nuovo matto. Il bianco approfitterà dell'effetto provocato dal nero per mattare.

COME COPIARE UN PROBLEMA ED ESSERE FELICI

L' AUTOPLAGIO

di Marco Crucioli

Anche questo è un tipo di plagio permesso e praticato da molti. Il problema A (un matto in due mosse) è celebre; la bella chiave 1.Ce6 concede due fughe con sacrificio di pezzo e il Tema RÜCHLIS abbinato alle fughe a stella di Re è svolto che meglio non si può.

Problema A UMBERTO CASTELLARI S.E.P.A. 1952



#2 (10 + 3)

Soluzione A:
G.A. 1... R:c4 2.Ab3# 1... Re4 2.Af3#
G.R. 1.Ce6 (Chiave) blocco.
1... R:c4 2.Cb6# 1... Re4 2.Cf6#
1... R:c6 2.Af3# 1... R:e6 2.Ab3#

Tutto bene dunque, ma... sono 13 pezzi !?
Il fatto gli è che, anche nella problemistica, il numero 13 porta jella !!

Poichè un problema con 13 pezzi non è riuscito ad entrare nella elegante categoria dei MEREDITH, che prevedono un massimo di 12 pezzi !
Per questa ragione, o forse per una sfida verso se stesso, il grande Castellari modificò

la posizione nel problema B; la chiave è sempre 1.Ce6.

Problema B UMBERTO CASTELLARI



#2 (8 + 4)

Soluzione B:
G.A. 1... R:c4 2.Af7# 1... Re4 2.Af3#
G.R. 1.Ce6 (Chiave) blocco.
1... R:c4 2.Dh3# 1... Re4 2.Db7#
1... R:e6 2.Af7# 1... R:c6 2.Af3#

Indubbiamente una bella prova di virtuosismo, ma il problema A è così diafano con quei suoi pezzi leggeri, così etereo...

L'ANGOLO DEL NUOVO PROBLEMISTA

Tra coloro che di recente hanno intrapreso la via della composizione ci piace segnalare il Prof. Alessi Salvatore che esordisce con il lavoro che segue. Ad maiora!

Problema n.14 SALVATORE ALESSI Roma 1993



S#8 (8 + 5)