

A. R. P. A.

(Accademia Romana Problema Artistico)

Bollettino N. 3 del 15.2.1994

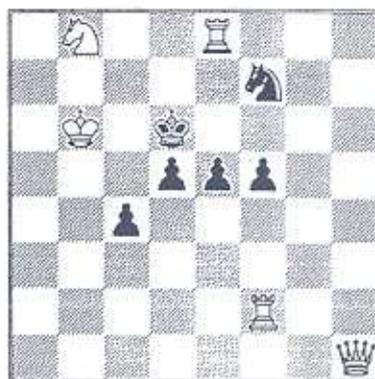
In questo numero vogliamo ringraziare il Dr. Aulino, Presidente dell'Accademia Scacchistica Romana (Via Re Tancredi n.8 - 00162 Roma Tel. 06-44233945), uno dei circoli più attivi della capitale, situato a circa 100 metri dalla fermata *Piazza Bologna* della Metro B (entrando da Via Lorenzo il Magnifico 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^o Campionato Mondiale di composizione scacchistica a squadre (5^o 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



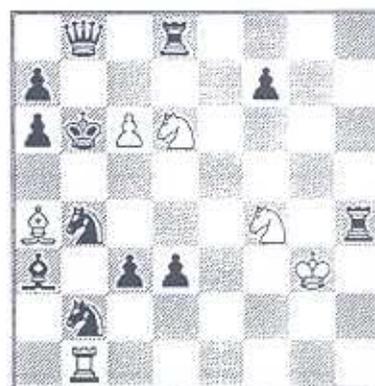
#2 (5 + 6)

Problema n.12
COMINS MANSFIELD
1^o Premio Piatigorsky Ty 1969



#2 (12 + 8)

Problema n.13
TOMA GARAI (U.S.A.)
1^o 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.

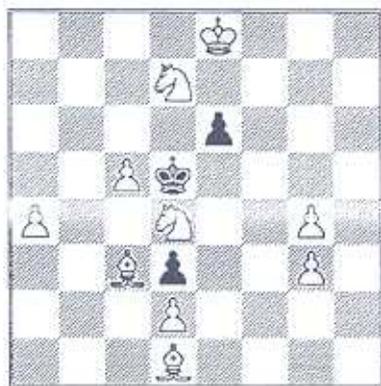
COME COPIARE UN PROBLEMA ED ESSERE FELICI

L' AUTOPLAGIO

di Marco Crucioi

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.C:e6 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... Rc4 2.Ab3# 1... Re4 2.Af3#

G.R. 1.Ce6 (Chiave) blocco.

1... Rc4 2.Cb6# 1... Re4 2.Cf6#

1... Rc6 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... Rc6 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)

Si tratta di un automatto in 8 mosse; in questo antichissimo tipo di problema eterodosso (i primi esempi risalgono al secolo XIII) il B, muovendo per primo, obbliga il N a dare matto al Re bianco, mentre il N cerca, con ogni mezzo, di non darlo. Una caratteristica ricorrente negli automatti è data dal gioco del N, quasi sempre forzato.

LA CARICA DEI SEICENTO

Studio di
H. F. L. MAJER
(American Chess Journal 1880)



1886 - Nel fumoir del ricco palazzo del conte Ottavio De Meyer, due giocatori di scacchi stanno elaborando complicate combinazioni. Uno di essi è un vecchio colonnello degli Ussari, ancora ritto sul busto, dallo sguardo acuto e dai baffi più acuti ancora. L'altro è un calmo gentiluomo che sta pregustando insieme ad un buon sigaro, il piacere della vittoria prossima. Come Vi sentite colonnello? - Chiese sorridendo il gentiluomo che conduce i Neri. Ma il vecchio colonnello non risponde: i suoi baffi sono più appuntiti che mai ed i suoi occhi sfavillano. - Eccomi a Voi, signore: all'attacco! "Der Husarenritt!" Non vedete, amico mio? Voi non potrete mai vincere. E, perbacco, il Colonnello aveva proprio ragione.

Soluzione:

1.Cb5+ Rd3 2.Cb4+ Re2 3.Cc3+ Rf2
4.Cd3+ Rg3 5.Ce4+ Rg4 6.Ce5+ Rf5
7.Cg3+ Rf6 8.Cg4+ Re7 9.Cf5+ Rd7
10.Ce5+ Rc8 11.Ce7+ Rb8 12.Cd7+ Ra7
13.Cc8+ Ra6 14.Cb8+ Rb5 15.Ca7+ Rb4
16.Ca6+ Rc3 17.Cb5+ ... e così via: scacco perpetuo !!

(tratto da 'Il vecchio colonnello' da L'Italia Scacchistica - Giugno 1953 - pagg. 137 e 179 - Gara "MILLE LIRE")

RINGRAZIAMENTI

Presso l'A.R.P.A. è stata istituita, da poco meno di un anno, la *Biblioteca circolante del problemista* che è già fornitissima di testi scacchistici in quanto continuano ad arrivare in regalo interessanti pubblicazioni scacchistiche; nell'ultima riunione svariate annate della rivista Scacco sono state gentilmente offerte dal problemista romano Ugo Lo Cascio e dal sig. Smecca Angelo, un appassionato principiante.

SOLUZIONI

n.11 1.De4! (Chiave)

Elegante sacrificio del pezzo più importante, che non minaccia il matto ma effettua un interessante blocco. Adesso, a qualunque mossa del N il B dà matto in sei modi differenti.

1... d:e4/d4/Fe4/f4/c3/C muove

2.Td2/Dc6/Tf6/Dg6/Db4/D:e5#

n.12 1.De6! (Chiave) minaccia 2.D:e4#

1... Ce5/C:d6/Cf6/Cg5 2.Tb3/Tf7/T:f6/Cd8#

1... Cg3/Cf2/Cd2/Cc3 2.T:g3/T:f2/Ca5/T:c3#

n.13 1.Cc4 Ch7 Cd6 Cd5# 1.Cd5 Ce6 2.Cf4 Cc4#

n.14 1.g8=C+ Ra2 2.Da4+ Ca3+ 3.Rd1 a5 4.Ce7

a:b4 5.Cc6 b3 6.Ca5 b2 7.Ch3 b1=D/T 8. Ce1+

D/T:c1# se: 7... b1=A 8.Ac2 A:c2# se: 7... b1=C

8.Ac3 C:c3#

Arrivederci alla prossima riunione che è fissata per il consueto terzo martedì mensile, il 15 marzo 1994 alle ore 17; il prossimo bollettino uscirà invece martedì 19 aprile 1994.

Per ulteriori informazioni ci si può rivolgere al: **Dr. Marco Crucoli** (Via Cassia n.531 00189 Roma Tel. lavoro 06-86216052) oppure al redattore del Bollettino A.R.P.A.: **Roberto Cassano** (Via Giacomo Bresadola 3-A-10 00171 Roma Tel. casa 06-2573034 ore 18-21).

In redazione: AB, MB, MC & re.