

# A. R. P. A.

(Accademia Romana Problema Artistico)

Bollettino N. 11 del 15.5.1999

Non c'è dubbio, questa volta, la prima cosa da riportare in questo editoriale è il nostro appassionato e "rumoroso" saluto a tutti i partecipanti al **X° Congresso Nazionale Problemisti e Solutori** che si tiene a **Bologna il 15 maggio 1999**:

## Appalusi Romani Problemisti Amici !

E la seconda, ovviamente, è il ricchissimo programma annunciato da una lettera del **Prof. Oscar Bonivento** datata 18.3 u.s.:

### X° Congresso Nazionale Problemisti e Solutori

Organizzato dall'Accademia Scacchistica Italiana (A.S.I.) - Sezione Problemisti e Solutori- e patrocinato dall'Italia Scacchistica, avrà luogo il prossimo 15 maggio, ore 9.30, presso il CIERREBI Club di Bologna, Via Castiglione 6/2°, Palazzo Pepoli (a cento metri dalle Due Torri), il X° Congresso Problemisti e Solutori - libero a tutti gli amanti della composizione scacchistica. Ritrovo alle ore 9, inizio lavori alle 10. Sarà un incontro di amici, uno scambio di idee e proposte sulla relazione, presentata dal Coordinatore. Con l'occasione avrà luogo la finale del Campionato Italiano di Soluzione 1998. La sezione vi attende con un programma denso ed allettante. Si svolgerà un'eventuale gara libera, limitata ai 2 mosse. Verranno consegnati diplomi e premi a compositori e solutori e, con l'occasione, verrà presentata e distribuita ai sostenitori l'opera su A. Mari e la sua arte compositiva, ennesima encomiabile fatica del Prof. Oscar Bonivento.

E' un'occasione da non perdere per incontrare nuovi e vecchi amici ! Si tratta infatti della prima riunione di problemisti italiani dopo quella che si tenne a La Spezia il 6.11.1993, organizzata da **Massimo La Rosa** (che aveva come scopo principale la rinascita

della rivista **Sinfonie Scacchistiche**, organo ufficiale dell'Associazione Problemistica Italiana) nella quale l'A.R.P.A. era presente con Marco Crucoli, Attilio Franza e Roberto Cassano; anche in questa occasione, l'ARPA sarà presente con alcuni soci (probabilmente **A. Bussetta** parteciperà alla **Finale a tavolino del Campionato Italiano di Soluzione 1998** essendo arrivato al 1°-2° posto ex-aequo con **A. Cesetti** nella fase svoltasi per corrispondenza l'anno passato e che dà diritto - **soltanto a loro due!** - di partecipare, mentre **F. Franco, A. Smecca, M. Crucoli e R. Cassano**, parteciperanno, come minimo, alla **Gara libera di Soluzione a tavolino**).

Da sempre, nell'arte di creare i problemi di scacchi, si usano espressioni utilizzate nella musica: composizione, chiave, tema; anche per questo noi abbiamo scelto un acronimo musicale! Come *le corde dell'arpa*, che per farsi sentire si muovono tutte insieme nella stessa direzione, si sente il bisogno che tutte le forze problemistiche italiane si aggregino al meglio per emettere *suoni* di livello mondiale e tentare di rinverdire gli allori di una grande tradizione che l'Italia vanta in questo importante settore scacchistico! Così come lo scopo principale di questo Bollettino e delle nostre riunioni mensili è quello di aggregare, nell'area romana, gli appassionati del problema di scacchi vorremmo che questi Congressi servissero a far avvicinare il più possibile tutte le realtà problemistiche nazionali.



Riproponiamo questo problema, già pubblicato sul Bollettino n.10, solo per dare...  
le cinque soluzioni ! 😊

### A. Bussetta - M. Crucoli (Roma) Italia Scacchistica 9/98, pag.326



h#2 5 soluzioni

1.Rf3 Ad6 2.Te4 Dg3# 1.Rf5 Ae7 2.Te4 Dg5#  
1.Tc4 Ad4 2.Rd5 De5# 1.Td3 Ad4 2. d5 Dg4#  
1.Td6 D:a1 2.Rd5 Dd4# Allora, ti è piaciuto ?

### "CROCE & DELIZIA" DEI SOLUTORI !

Autorizzati dall'autore, riportiamo integralmente, una interessante lettera di Ivo Fasiori (Prato) spedita ad A. Capece e resa disponibile su **Itaprob** e già pubblicata parzialmente con il titolo "**Che tutto cambi...**" sul fascicolo di febbraio 1999 de L'Italia Scacchistica:

Ho letto con molto interesse la rubrica "**La posta dei lettori**" pubblicata sul numero di **ottobre 1998 alle pp. 346-348**.

Premetto che sono solo un appassionato di scacchi, ma mi posso considerare un "esperto" di software scacchistico, non in quanto programmatore ma in quanto utente della maggior parte di software scacchistici esistenti (freeware-shareware e commerciali).

La rubrica in questione mette "il dito nella piaga" e non fa che confermare che ormai siamo a una svolta: occorre **AL PIU' PRESTO cambiare qualcosa** nelle varie "gare di soluzione" a livello scacchistico!

I programmi scacchistici sono in continua evoluzione. Non c'è settimana che non esca qualche nuovo software per risolvere problemi diretti, automatti, aiutomatti, studi, ecc.

Questo significa che ormai non ha quasi più senso proporre posizioni da "risolvere" tratte da partite, oppure finali di questo o quello studioso, oppure ancora problemi in 2, 3, 4 mosse (diretti o inversi). Un esempio banale. Vedendo il diagramma della "Prova di abilità" 114 mi sono subito reso conto che si trattava di una posizione di partita. Una rapida ricerca nel mio database "di lavoro" di circa 1.700.000 partite e sono subito risalito alla partita relativa! Anche ammettendo che non avessi avuto la partita, facendo un clic con il mouse uno dei vari motori di ricerca di **ChessBase** mi avrebbe dato la soluzione della posizione in 3 o 4 secondi!

Discorsi analoghi valgono per i problemi: **Fritz 5** è in grado di risolvere qualsiasi matto o aiutomatto in 2 mosse in 3 o 4 secondi! Per non parlare di **Problemiste** che risolve problemi diretti e inversi fino a 6 mosse in pochi secondi, o di **Popeye** che invece può risolvere **QUALSIASI** tipo di problema (ortodosso o non!) fino a **699 semimosse** (cioè fino a **350 mosse**!). Naturalmente **Problemiste** e **Popeye** calcolano in **pochi secondi** tutti i giochi virtuali e i giochi apparenti di qualsiasi posizione.

Da tenere presente che gli ultimi due programmi sono assolutamente **GRATIS** e quindi chiunque possieda un computer può procurarseli da Internet e usarli a piacimento. In questo contesto, come dicevo, occorre al più presto una svolta! Cosa intendo dire?

Secondo me sono inutili i soli discorsi di tono "moralistico", del tipo "non usate il computer", "pensate con la vostra testa"... Devo dire che spesso lo faccio, ma come si fa, quando si può conoscere la soluzione in pochi secondi, a non farsi tentare...! Proprio in questi giorni ho segnalato agli amici problemisti della mailing-list "**Itaprob**" un nuovo programma gratuito di retroanalisi (**Retractor**) che permette in pochi secondi di stabilire se una posizione qualsiasi è legale oppure no!

### PROPOSTE:

Occorrerebbe cambiare lo "stile" dei vari "concorsi" o delle varie "prove di abilità", in questo modo:

1. Il computer calcola, ma non è in grado di pensare. Quindi si dovrebbero escludere tutti i quesiti risolvibili con calcoli, del tipo: soluzioni di problemi (anche GA e GV!), posizioni di partite (rintracciabili nei vari database!) e cose del genere.
2. Bisognerebbe proporre quesiti su cui occorre "pensare", "riflettere" e **NON** calcolare.

### Esempi:

1. Se si propongono posizioni di partite, proporre quesiti del tipo di quelli (magistrali) proposti da **Pietro Ponzetto** nel suo "**Test di scacchi**", cioè: data una posizione, proporre al solutore 3 "piani" (A, B e C) e chiedere al solutore quale piano sceglierebbe e perché!

**Così occorre "pensare" e il computer può dare solo un piccolo aiuto, ma non è in grado di "formulare" una soluzione!**

2. Si possono anche proporre intere partite e chiedere al solutore, ad esempio, quali errori **GRAVI** ha commesso il nero (o il bianco) per arrivare a perdere la partita?
3. Se si propongono problemi, non chiedere **MAI** la soluzione ma proporre quesiti del tipo:

**A.** Perché l'autore ha messo un cavallo bianco in c3?

**B.** E' possibile, in questo problema, togliere uno o più pezzi senza modificare la soluzione?

"Piccolo test di soluzione problemi"

(Condotti da Ivo Fasiori  
su Pentium 200 MMX con 32 MB di RAM)

1. **Matto in 14 mosse** (Sam Loyd, 1859, tratto da *Sam Loyd, la vita e le opere*, di R.M. Kofman, Edizioni Scaccol 1972, p. 97, n. 134)



Soluzione:

1.De3+ Rb1 2.De4+ Rc1 3.Df4+ Rb1 4.Df5+ Rc1 5.Dg5+ Rb1 6.Dg6+ Rc1 7.Dh6+ Rb1 8.Dh7+ Rc1 9.Dxc7+ Rb1 10.Db6+ Rc1 11.Dc5+ Rb1 12.Db4+ Rc1 [12...Cb3 13.Dxb3+ Ra1 14.Dxa2#] 13.Dxa3+ Rb1 14.Db2# 1-0

Hanno trovato la soluzione:

**Motore Fritz 5.32 sotto ChessBase 7.0**

9 secondi

(con analisi di 2.859.000 posizioni)

**Motore Junior 5 sotto ChessBase 7.0**

27 secondi

(con analisi di 4.628.000 posizioni)

# 3, Ladislav Knotek, 1928



Soluzione:

1. Cd6! [2. Cf7+ 2. ... Re7 3. Dd6#]  
1. ... Ta7 2. Dxb6+  
2. ... Tc7 3. Cb7# 2. ... Cc7 3. Db8#  
1. ... Txd7 2. Tg8+  
2. ... Re7 3. Te8#  
2. ... Rc7 3. Tc8#

**Problemiste** ha impiegato 7 secondi per trovare la soluzione e tutte le varianti!

C. E' possibile, in questo problema, togliere uno o più pezzi senza modificare il tema (naturalmente nel quesito sarà compresa una definizione del tema e delle sue caratteristiche, per aiutare che non ha dimestichezza con la composizione problemistica!).

D. Perché la posizione di questo problema è illegale? Ecc., ecc.

4. Si possono anche proporre quesiti "divertenti" come quelli che andavano di moda il secolo scorso:

A. Il nero gioca mosse simmetriche e il bianco dà matto in 4 mosse! (Loyd).

B. Il bianco pone il nero in stallo in 10 mosse (Loyd).

5. Se si vogliono proprio proporre quesiti che riguardano la "chiave" di un problema, proporre problemi con un elevato numero di mosse (matto in 20, matto in 52, ecc.).

In questo caso il computer può aiutare relativamente, perché per risolvere tali problemi occorre "capire" il tipo di manovra alla base, altrimenti non si arriva a nulla!

**Domanda:** E tutti coloro che non hanno un computer e vogliono divertirsi a risolvere problemi di scacchi?

**Risposta:** Potranno cimentarsi con i problemi proposti e invece di risolvere i quesiti "aggiuntivi" si limiteranno a trovare la soluzione (che verrà poi fornita loro in un numero successivo!).

**Domanda:** Ma così non potranno partecipare al "concorso"?

**Risposta:** Non è vero, perché, se è vero che "L'appetito viene mangiando", anche i solutori "senza computer", dopo aver trovato la soluzione saranno "incuriositi" e spinti a trovare le soluzioni dei quesiti e quindi potranno partecipare al "concorso" all'incirca alla pari (o a volte in vantaggio se sono più arguti!) dei loro "colleghi" informatizzati!

Se ha un momento di tempo, dia un'occhiata al sito:

<http://www.xs4all.nl/~ixdesign/wedstrijd/eng.htm>

Si tratta di una "gara" di soluzione basata (in parte) sui "nuovi" principi enunciati sopra!

Spero di aver chiarito le idee di base e spero che questa "riforma" possa attuarsi al più presto!

Cordiali saluti e grazie per l'attenzione.

Ivo Fasiori

## RECENSIONI

(Se capita di aver letto libri...)

### Gli enigmi scacchistici di Sherlock Holmes

di Raymond Smullyan

(Per gentile concessione dell'autore, tratto da BEST PROBLEMS n. 10).

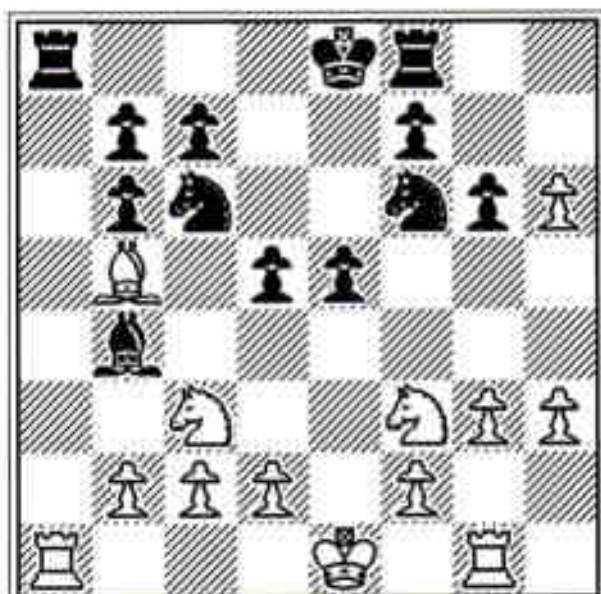
Ho appena letto un meraviglioso libro nel quale il noto autore di volumi su paradossi, rompicapi e logica ricreativa, si è sbizzarrito a ricreare la Londra di fine '800, nella quale il grande investigatore, col fido Dr. Watson, indaga su enigmi scacchistici basati sulla retroanalisi.

L'atmosfera è perfetta, il ritmo serrato e gli enigmi divertentissimi, specie se risolti da sé, prima che Holmes dia la soluzione. Il libro è stampato su carta di qualità, molto elegante, con comoda rilegatura a spirale.

La traduzione, ottima, è del nostro collaboratore Giuseppe Ferro, al quale chi desidera una copia del libro (stampato in proprio) è pregato di scrivere:

Giuseppe Ferro, Podere S. Luigi, 58040 MONTORSAIO (GR) - Italy  
e-mail: gferro@ouverture.it

Ecco un saggio del contenuto:



#2 (13+13)

Nessuna delle due donne ha mosso su case di colore diverso dal proprio. Il problema si divide in tre parti:

- a) Ammesso che qualcuna delle due parti possa arroccare, chi può farlo?
- b) Se la Tg1 venisse rimossa, la risposta al punto a) cambierebbe?
- c) Se la stessa Torre venisse rimessa sulla scacchiera, ma in h1, quale sarebbe la risposta ad a)?

Agli appassionati di retroanalisi questo libro non dovrebbe mancare.

Antonio Garofalo.



Raymond Smullyan, Professore di Logica Matematica e Filosofia al CUNY Lehman College and Graduate Center, famoso "maestro in rompicapi" (basta citare la raccolta di divertenti problemi logico-matematici dal titolo "Qual è il titolo di questo libro?") è anche lo scrittore di "Chess Mysteries of Sherlock Holmes - Fifty tantalizing problems of chess detection" edito nel 1979 in lingua inglese [la versione in lingua francese ("Mystères sur échiquier avec Sherlock Holmes - 50 problèmes à rebours") è del 1977] e di Arabian Knights?.



### ULTIME COPIE RIMASTE

Chi fosse interessato ai seguenti, pressochè quasi introvabili, libri in lingua italiana:

**G. MENTASTI**  
**PRONTUARIO DEL PROBLEMISTA**  
(terminologia del problema di scacchi)

**R. KOFMAN**  
**SAM LOYD**  
(il geniale problemista americano)

sappia che sono ancora disponibili presso l'ARPA, pochissime copie.



# L'A.R.P.A. SUONA, SUONA !

Il nostro piccolo gruppo continua a produrre composizioni, queste le più recenti:

A. Smecca  
SCACCO! 1/99, pag.42, n.6



h#2 4 soluzioni (2+5)

R. Cassano - V. Rallo (Trapani)  
ETEROSCACCO 83, pag.31, n.37



h#2 2 soluzioni (4+6)

A. Smecca  
SCACCO! 2/99, pag.41, n.17



h#2 2 soluzioni (2+4)

A. Bussetta -F. Franco  
SCACCO! 4/99, pag.38, n.38



#2 (9+6)

A. Bussetta - A. Smecca  
SCACCO! 3/99, pag.36, n.28



h#2 5 soluzioni (6+8)

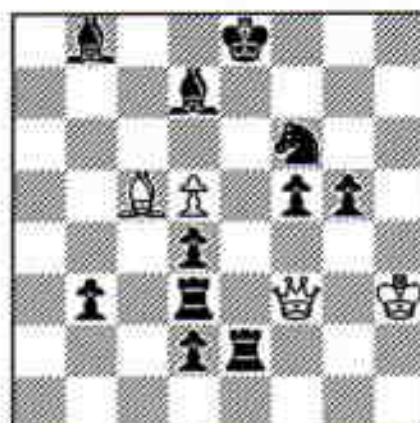
R. Cassano - V. Rallo (Trapani)  
SCACCO! 4/99, pag.38, n.41



h#2 B) h3 => c2 2 soluzioni



h#3 2 soluzioni (4+4)



h#2 2 soluzioni (4+11)

M. Crucioli  
ETEROSCACCO 84, pag.VII, n.42



Sh#2 B) twin: after the Black moves (8+3)

F. Franco  
L'ITALIA SCACCHISTICA 2/99, pag.62, n.8324



#2 (10+8)

## 60.000 Hm su CD al costo di 15 Euro !

Da una lettera di Ivo Fasiori su itaprob:

"Il dr. Hans Peter Reich ha creato un programma chiamato "PDB" (= Problems Data Base) per la raccolta e la catalogazione di problemi scacchistici di ogni tipo! Oltre a questo progetto, insieme ad altri ha realizzato una megaraccolta di alutomatti (circa 60.000). A partire dal 13 maggio prossimo il software e la raccolta di problemi sarà in vendita (stanno ora terminando la produzione del CD!) al prezzo di 15 EURO. Per chi vuole saperne di più e per chi vuole acquistare il CD l'indirizzo E-mail è: Hans-Peter.Reich@telekom.de

Le coordinate bancarie per versare i 15 EURO sono: Hans-Peter Reich  
account: 38 22 98-430  
Bank: Postbank Essen, Germany  
Bank-No: 360 100 43"

Dalla corrispondenza privata tra rc e l'autore:

"The CD will be published on 13.05.99 during the Andernach meeting in Germany. It will contain the complete helpmate-collection collected by the late John Niemann. It will additionally contain some 9000 Retros. There will also be some gimmicks added (possibly the newest version of Popeye and some other things...). It will indeed cost 15 Euro (if you come to Andernach for a special prize of 10 Euro)."

"Le coordinate postali per spedire 30 DM sono: Hans-Peter Reich Derikumer Weg 26 41468 Neuss Germany"

# IL PROBLEMA & INTERNET

Delle numerosissime pagine personali dedicate al mondo del problema di scacchi, spiccano per la qualità e per gli aggiornamenti continui queste due in lingua italiana, presenti sul web già da alcuni anni:

## 1) Vito Rallo's Home Page

(Problemi e scacchi eterodossi):

<http://www.geocities.com/Colosseum/Field/4530/index.html>  
Oltre alle solite rubriche "Problema del mese" e "Rassegna dei compositori italiani" ci sono gli "Annunci delle più importanti Gare di Composizione" aggiornate con estrema puntualità e precisione, c'è anche quella dei "Problemi premiati di recenti verdetti", nonché gli immancabili numerosissimi links: una pagina davvero affascinante del panorama problemistico italiano, dalla quale potrai ottenere risposte ai tuoi quesiti.

Tra le molte cose utili c'è anche la traduzione in lingua italiana del **Codice di Pirano** (Codice per la composizione scacchistica); traduzione curata da **Gianluca Spessato**, condotta sulla base del testo pubblicato per la prima volta in **The Problemist**, luglio 1998, pp. 417-421 che, sperando di fare cosa gradita, porteremo a Bologna in omaggio a tutti gli amici problemisti partecipanti che non hanno la possibilità di collegarsi ad internet.

## 2) Mario Velucchi's Personal Interests

(Problemi, Retroanalisi, e Matematica):

<http://www.di.di.unipi.it/~velucchi/problems.html>

Dove troverete una miriade di links come

**Antonio Garofalo "Introduzione ai Problemi di Scacchi" it.hobby.chess posting, Agosto 1996**  
<http://www.geocities.com/SiliconValley/9174/garofalo.html>

che riportiamo per intero nelle pagine seguenti; degli stranieri, eccone una piccolissima carrellata:

### Chess Space: Problems

<http://www.redweb.com/chess/Problems/>

### GPNM-ARCHIVES

<http://www.magi.com/~godbout/arechec/ARChEC.htm>

### Stephen R. Shalom's Chess Problems

<http://www.wiipaterson.edu/wpcpages/sch-hmsa/polisci/sschess.htm>

### Chess Puzzles

<http://www.webinventions.com/EndGame/chesspuzzles.html>

### 1001 years old chess problems!

<http://www.cs.rpi.edu/~hansb/d.chessvar/mansindex.html>

e, per finire quelli di due note varianti scacchistiche:

### XianQi page (Chinese Chess Problems)

<http://www.ipoline.com/~txa/xq/index.html>

### Tsume Shogi (Japanese Chess Problems)

<http://www.harenet.or.jp/mugen/Shogi/Tsume/index-e.html>

E non dimenticate che **itaprob**, è la **mailing list gratuita** dei problemisti italiani che, dal marzo del 1998, ha questo indirizzo ([itaprob@valinor.eldar.org](mailto:itaprob@valinor.eldar.org)); per abbonarti e ricevere tutti i messaggi ti basterà inviare nel corpo del tuo primo messaggio «**subscribe itaprob**». Tra gli iscritti ci sono anche parecchi stranieri, sempre interessati alle faccende problemistiche di casa nostra!

## PROBLEMI & PROGRAMMI

Da internet, per chi ancora non lo sapesse!, oltre alla possibilità di leggere articoli e/o notizie da alcune riviste problemistiche italiane e straniere c'è la possibilità di prelevare, anche gratuitamente, del buon software per problemisti, come ad esempio:

### \* POPEYE 3.52 267.264 bytes (Win95)

Programma freeware per la soluzione di problemi 2 e più mosse, sia ortodossi che eterodossi. Versione aggiornata il 18.5.98. E' possibile scaricare anche le istruzioni in Deut.doc, Engl.doc e Franc.doc.

<http://www.lee.org/pub/rec/games/popeye/binary/py352/index.html>

\* **GENPY 2.2** 18 kbyte, Versione aggiornata il 30.10.98; ultimissima versione dell'**utility** per il programma freeware **POPEYE**. L'autore, M.Velucchi, ha aggiunto la possibilità di ricerche multiple e la stampa dei risultati e molto altro; e il tutto è gratis!

<http://www.geocities.com/SiliconValley/9174/genpy.zip>

\* **PROBLEMISTE 1.70** 77 kb, freeware, Versione aggiornata il 10.11.98.

Il programma di Matthieu Leschemelle scritto per Windows 95 in grado di risolvere problemi diretti fino a 6 mosse ed aiutomatti, automatti e reflex fino a 5 mosse.

Corredato da ottimi files di esempio, che si possono scaricare a parte dallo stesso sito, per un totale di circa **4.000** problemi, tra i quali ben **1.292** tratti dagli album FIDE numeri 56-88. Ottima composizione e stampa dei diagrammi, opzione ricerca ed altro. Lingua francese/inglese/italiano.

<http://perso.easynet.fr/~miescher/prb/problem.htm>

Da:perseus@pangeanet.it (Antonio Garofalo)  
Newsgroups: it.hobby.scacchi  
Subject: Problemi di scacchi  
Date: Wed, 28 Aug 1996 18:36:11

Che cosa sono i problemi? No, non parlo di quelli che ci assillano quotidianamente... Quelli sono insolubili. Io sto parlando dei problemi solubili, cioè i problemi di scacchi. Ehi, non storcete il naso. Lo so che a molti scacchisti giocatori vedere le contorte posizioni di certi problemi, fa venire il mal di testa. A me viene il mal di testa quando guardo "Guernica", il quadro di Picasso, ma non nego che tale quadro sia un'opera d'arte.

Ecco, appunto, i problemi sono opere d'arte e in quanto tali non possono essere costrette negli angusti limiti delle partite. Angusti? Sì, angusti, perché no? Quante volte abbiamo giocato partite scialbe, senza "sugo"? Quando l'avversario ci chiude in una rete e dobbiamo pattare in meno di 20 mosse? Anche chi di noi ha fantasia, viene imbrigliato e nulla può. Perché si è in due a giocare una partita! Il vantaggio artistico dei problemi è che ognuno fa da sé.

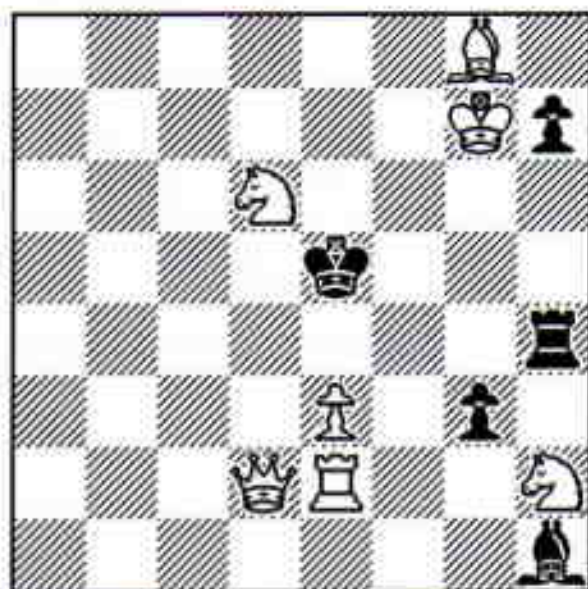
Come può venire la voglia di comporre problemi? Di solito si inizia appagando una curiosità, quella di risolvere un problema apparso su una rivista. Ad esempio un qualsiasi settimanale di enigmistica oppure, ovviamente, una rivista di scacchi che ha una rubrica dedicata. Nel mio caso vale il settimanale enigmistico, perché inizia a risolvere problemi in 2 mosse (2#) poco prima di iniziare il gioco per corrispondenza e di abbonarmi a Scacco. Risolvendo risolvendo, mi venne la voglia di comporre.

Certo, non viene a tutti questa voglia, ma a taluni di voi potrebbe venire, specie ai più giovani. Io sto proprio cercando di farvela venire, stimolandovi prima a risolvere. Allora, direte, bando alle ciance e fatti vedere qualche problema! Ogni cosa a suo tempo. Voi, da bravi profani, non sapete neanche risolvere, quindi vi devo dare una mano, guidarvi, altrimenti vi scocciate (Sento già gli impropri: "Troppo difficile questo problema di Garofalo, andasse al diavolo") e le mie fatiche somiglierebbero a quelle di Sisifo, cioè sarebbero inutili.

Come risolvere un problema? Il metodo più sicuro sarebbe provare ogni possibile mossa, una ad una; metodo cretino, usato da quegli idioti veloci che noi chiamiamo computer (ovvero i programmi che girano sui PC). Non vorrete mica imitare le macchine, vero? No, no, si risolve in altro modo. Bisogna analizzare la posizione.

Mettete sulla scacchiera la seguente posizione: ("Ah, finalmente", vi sento esclamare, miei cari

pollastri): bianchi: Rg7, Dd2, Te2, Ag8, Cd6, Ch2, Pe3. Neri: Re5, Th4, Ah1, Ph7, Pg3. (7+5) [Ho indicato fra parentesi tonde il numero dei pezzi, 7+5, così potete controllare se per caso ho dimenticato di segnalare un pezzo. Una specie di doppio controllo; se il 7+5 non coincide coi pezzi segnalati, lasciate perdere, vuol dire che mancano uno o più pezzi.] Avete messo su la posizione?



#2

(7+5)

Bene. L'analisi ci mostra un Cd6 che è ad una mossa dal dare scacco, ma non può farlo perché lascerebbe due case di fuga al re nero. Non che questo sia un ostacolo, talvolta la chiave risolutiva di un problema lascia una o più case di fuga al re nero, quindi non possiamo escludere a priori una mossa di cavallo. Ma attenzione: una chiave che dia scacco non è accettabile e sottolineo questo punto, è importantissimo. Voi pollastri (e per pollastri intendo anche i Maestri, che quando si trovano davanti un problema diventano sciocchini come i seconda sociale...) perdetevi tempo cercando di risolvere un problema facendo subito scacco.

Puah, e che schifezza. Non è sportivo, anzi non è artistico dare scacco alla prima mossa. Evitatelo. Solo dopo aver escluso qualsiasi altra mossa vi concedo di provare lo scacco iniziale, ma questo solo su riviste altrui, non certo sulla mia o nei miei articoli in it.hobby.scacchi. Gli scacchi iniziali sono ammessi solo in particolari circostanze, ovvero quando il problema è così bello per altri versi, che gli si concede il lusso di avere una chiave di scacco.

Okay, allora niente scacchi iniziali. Ma ritorniamo al nostro problema in esame: Dicevo che il cavallo muovendosi lascerebbe 2 case di fuga, e4/f5. Un'idea potrebbe essere controllare queste due case onde permettere al cavallo di minacciare il matto.



Mettiamo da parte questa idea e continuiamo l'analisi. La Dd2... Potrebbe mattare in d5 o in d4 se queste case non fossero controllate da Alfiere e Torre neri. Gli stessi pezzi poi controllano le case f3/g4 sulle quali potrebbe mattare l'altro cavallo (Ch2).

Ormai ci siamo giovincelli, rimane solo da dirvi che esiste una cosa chiamata Gioco Apparente. Che sarà mai quest'altra diavoleria? Ma no, niente di malfistofelico! Quando giocate una partita e tocca all'avversario, cosa pensate? "Se gioca Tf5, io muovo Ag5 e lo frego..." Non so chi e' piu' pollo, voi o il vostro avversario che gioca Tf5 facendosi infilare (c'e' la Donna in d8, ricordate?). Ecco, quello che pensate in quei momenti non e' altro che il Gioco Apparente. "Se il nero muove li, io muovo la". Bravi. Quindi, ritornando al problemino che dovrete avere ancora sulla scacchiera - a meno che non vi siate già scocciauti buttando i pezzi per aria e mandando me all'inferno - se il nero muovesse stupidamente 1...Te4, noi lo fregheremmo con 2.Dd5# Se invece vuole suicidarsi in altro modo, potrebbe scegliere 1...Ae4, al che noi furbastri: 2.Dd4# Già. Ma perche' quel pur cretino di nero dovrebbe suicidarsi? Questo che stiamo analizzando e' un problema diretto in due mosse (si scrive 2#), e in questo tipo di problemi vige la normale contrapposizione fra bianchi e neri. Come costringere il nero a fare mosse dannose per se stesso? Creando una minaccia tale per cui il tapino farebbe harakiri, nel senso che egli para la minaccia, ma provoca il danno suddetto. E si becca matto. Avete notato che la casa c4 e' pure controllata dalla T nera? Bene, e se muovessimo 1.e4...? La Te2 controllerebbe e4, il Pe4 controllerebbe f5, f4 sarebbe ora controllata dalla Dd2 (non piu' dal Pd3) e si minaccerebbe 2.Cc4#. Non - badate bene - un matto di donna, perche' madamigella non puo' lasciare il controllo di f4. Riassumendo: Gioco Apparente: 1...Te4; 2.Dd5# 1...Ae4; 2.Dd4# Gioco Reale (quello che scaturisce dopo la chiave ovviamente) 1.e4! minaccia 2.Cc4# se 1...Txe4; 2.Cg4# se 1...Axe4; 2.Cf3# Questi matti sono possibili perche' i pezzi neri, pur non avendo perso il controllo delle case g4/f3, sono pero' inchiodati e quindi non controllano piu' nulla! Nel contempo non sono permessi i matti Dd5/Dd4 perche' la Donna non puo' lasciare il controllo della casa f4. Faccio infine notare che ci sono dei cambi di matto, dopo le stesse mosse tematiche nere (Ae4/Te4), fra Gioco Apparente e Gioco Reale. Piaciuto l'articolo? Mandatemi pure le vostre parolacce...

**Antonio Garofalo**

P.S. Vi sarete chiesti chi e' l'autore di quel problema schifoso... e' un tale che conosco da molto, molto tempo. Ora iniziate a conoscerlo anche voi, per vostra sfortuna.

## UN PO' DI LIBRI SUL PROBLEMA ?

Questo e' un elenco di libri sul problema acquistabili tramite "Le due Torri" - la libreria degli scacchi (Via della grada, 9 I-40122 Bologna Italy (Tel.) 051-522.433 (Fax) 051-550.501 <http://www.chess.it> E-Mail [leduetorri@chess.it](mailto:leduetorri@chess.it)

### **Chess wizardry:**

#### **The new ABC of chess problems**

Rice (1996, p. 352) L. 54.000

#### **The puzzle King: Sam Loyd's chess problems**

Pickard (p. 238) Pickard & Sons

L. 59.000 (su prenotazione)

#### **Sam Loyd: his story and best problems**

Soltis (1995, p. 74) L. 26.000

#### **Classic chess problems by pioneer composers**

Howard (p. 114) Dover L. 15.000

#### **How to solve chess problems**

Howaed (p.171) L.20.000

#### **The chess problem**

Andrews-Frankenstein-Laws-Planck (1886, n.

ed. 1989, 400 p. notazione descrittiva)

Tynron Press L. 27.000

#### **Mate in two!**

Lebeck - Tournament Chess L. 12.000

#### **303 Tricky checkmates (2, 3, 4 moves)**

Wilson - Alberston L.29.000

#### **Les echecs Spectaculaires:**

50 parties, 50 etudes, 50 problemes

Haik-Fornasari L.27.000

#### **Le Guide des Echecs**

3353/AV Giffard-Bienabe p.1591 L.79.000

All'interno delle seguenti annate di riviste storiche, vi sono rilevanti sezioni dedicati ai problemi:

#### **American Chess Magazine**

Vol. I 1897/98 - Vol. II 1898/99 L. 79.000

Vol. III 1899 L. 69.000

#### **International Chess Magazine**

Vol. I 1885 - Vol. II 1886 - Vol. III 1887

Vol. IV 1888 - Vol. V 1889 L. 69.000 cadauno

#### **Capablanca-Magazine (in spagnolo)**

Vol. I 1912 - Vol. II 1913 - Vol. III 1914

L. 69.000 cadauno

#### **Lasker's Chess Magazine**

Vol. I 1904/05 - Vol. II 1905 - Vol. III 1905/06

Vol. IV 1906 - Vol. V 1906/07 - Vol. VI 1907 -

Vol. VII 1907/08 L. 69.000 cadauno

#### **American Chess Bulletin**

Vol. I 1904 L. 39.000 Vol. II 1905 L. 49.000

Voll. dal III al XXI anni 1906/1923

L. 39.000 cadauno

Le Edizioni Moravian Chess: "Historical Magazines Reprints" sono delle prestigiose storiche riviste del passato ristampate anastaticamente, in elegante copertina rigida.

**BEST PROBLEMS** (Inf. da Antonio Garofalo, Via Collodi 13 70124 BA Tel./Fax 080-5564025) 4 numeri/anno di 16 pag. di cm. 21x15; E-mail: perseus@pangeanet.it; l'unica rivista dedicata solo alla problemistica, è diretta da **Antonio Garofalo**.

**SCACCO!** (Ass. Culturale Caissa Via S. Anselmo 21 10125 TO Tel./Fax 011-6699146; <http://www.nes.it/sissa> indirizzo E-mail: Ferruccio.Pezzuto@torino.alpcom.it Lire 65.000 sul c.c.p. 37304102) 11 numeri/anno; la rubrica è diretta da **Vito Rallo** (Via Manzoni 162 91100 Casa Santa (TP) Tel. 0923-533593 E-mail: ravido@mbox.vol.it).

**L'ITALIA SCACCHISTICA**, (Adolivio Capece, Via Lamarmora 40 20122 MI Tel. 02-5517615 Fax/Segr. tel. 02-55019079; Lire 75.000 sul c.c.p. 23054208 <http://www.serve.com/maskeret/italiascacchistica> indirizzo E-mail: ad.capece@agora.stm.it) 12 numeri/anno; la rubrica è diretta dal **Prof. Oscar Bonivento** (Via L. Silvagni 6 40137 BO Tel. 051-6235665).

**TELESCACCO 92** (Guido Bresadola, Casella Postale 15004 20150 MI Lire 55.000 sul c.c.p. 27989201 E-mail: guido.bresadola@galactica.it) 11 numeri/anno; la rubrica è diretta da **Vito Rallo** (Via Manzoni 162 91100 Casa Santa (TP) Tel. 0923-533593 E-mail: ravido@mbox.vol.it).

**INFORMAZIONE SCACCHI** (Inf. da Guido Bellavita, Via Baracca 6 24123 BG Tel. 035-241097 E-mail: atorch@tin.it) Lire 30.000 per 4-5 numeri/anno; l'originale rubrica è diretta da **Alessandro Cuppini**.

**SCACCHI E SCIENZE APPLICATE** (Inf. da Romano Bellucci, Castello 5449 30122 VE Tel. 041-5223595); la rubrica è diretta da **Giorgio Mirri** (Via 1° Maggio 1 40026 Imola BO).

**ETEROSCACCO** (Inf. da Alessandro Castelli, C. da Potenza, 11 Villa Potenza 62010 MC Tel. 0733-492522 Fax 0733-492188); la rubrica (Allegro con brio-problemi di straordinaria follia) è diretta da **Mario Velucchi** (Via Emilia 1 56121 PI) indirizzo E-mail: velucchi@bigfoot.com).

Le prossime due riunioni, gratuite ed aperte a chiunque si interessi alla problemistica, si terranno nel consueto **terzo martedì mensile il 18.5 ed il 15.6 1999** dalle ore 16,30 presso **l'Accademia Scacchistica Romana** (Via Re Tancredi n.8 - 00162 Roma Tel. 06-44233945), situata a circa 100 metri dalla fermata *Piazza Bologna* della Metro B (entrando da Via Lorenzo il Magnifico è la prima stradina a destra). Per ulteriori informazioni: **Dott. Marco Crucoli** (Via Cassia 531 00189 Roma) oppure alla redazione **A.R.P.A. c/o Roberto Cassano** (Via Giacomo Bresadola 3-A-10 00171 Roma Tel. 06-2573034 ore 18-21 indirizzo E-mail: rob.cassano@mclink.it).

Hanno collaborato a questo numero: **Antonio Garofalo** (Bari), **Ivo Fasiori** (Prato), **Vito Rallo** (Trapani) e "Le due Torri" (Bologna).

In redazione AB, MC, AS e rc.