

informazione SCACCHI

Rivista bimestrale Anno VII Luglio/Agosto 1997 N°4



ADRIANO CHICCO

Informazione Scacchi

Rivista Bimestrale

N°4

luglio/agosto 1997

Anno VII Registrazione del
Tribunale di BG n.33 3/7/91

Direttore Responsabile
Bellavita Guido

Proprietà editoriale
Associazione Bergamo Scacchi

Redazione
Bresciani Nicola
Cuppini Alessandro
Di Paolo Marco
Eynard Valdo
Gandolfo Marco
Gotti Eugenio
Mione Dario
Pegoraro Giorgio
Rigamonti Stefano
Torchitti Angelo

Sede
via Baracca 4, 24123 Bergamo
Tel. 035/241097

Hanno collaborato:
Alessandro Sanvito
Antonio Garofalo
Kari Valtonen
Giorgio Mirri
Piet le Grand
Frank Reinhold
Ken Whyld

Sommario

- Adriano Chicco: Maestro internazionale della composizione *Alessandro Sanvito* 164
- Spunti eterodossi in antichi trattati *Adriano Chicco* 166
- Omaggio ad A. Chicco *Redazione* 169
- Saltatori *Ken Whyld* 173
- Finali semplici di vinciperdi *Alessandro Cuppini* 175
- Errare humanum est, perseverare diabolicum *Alessandro Cuppini* 179
- I falsi problemi attribuiti a Karol Wojtyla *Redazione* 180
- Composizione a ritroso *Frank Reinhold* 181
- Terzo d'inchiodatura con ciclo di mosse bianche *Piet le Grand* 188
- Lo spettacolo nel problema di scacchi *Antonio Garofalo* 193
- Problemi vari *K. Valtonen - G. Mirri* 195
- Studi e Internet 197
- Una soluzione lunga lunga 199
- Un finale non sempre vinto *Alessandro Cuppini* 201
- Problemi negli scacchi e in matematica *Cartesium* 203
- Studi e Problemi di xiangqi *Redazione* 207
- Un ... giovane problemista *Angelo Torchitti* 211

Editoriale

*ad Adriano Chicco
Uomo e Maestro*

Il numero che presentiamo è completamente dedicato alla composizione. La sua gestazione è durata a lungo, basti pensare che l'idea di un numero siffatto è scaturita circa un anno fa.

Il tutto non si sarebbe potuto realizzare compiutamente senza l'aiuto dei numerosi compositori che, da noi sollecitati, con grande cortesia e magnanimità hanno risposto al nostro invito a partecipare. Li ringraziamo vivamente per tutto quanto hanno fatto.

Ringraziamo innanzitutto i più lontani; l'inglese Ken Whyld, storico e problemista di fama mondiale per il suo contributo sui saltatori; Frank Reinhold per averci "svelato" il suo metodo di composizione con grande efficacia didattica; Piet le Grand per il suo profondo contributo sul Terzo d'inchiodatura; Antonio Garofalo, per il suo brillante articolo sullo Spettacolo nel problema di scacchi, auguriamo anche buona fortuna alla neonata rivista Best Problems di cui è editore e direttore; Kari Valtonen redattore della rivista finlandese Suomen Sakkhi per l'inedito; il Maestro Giorgio Mirri per i suoi due lavori; Alessandro Sanvito per i saggi consigli e per la sua grande disponibilità a presentare la figura di Adriano Chicco a cui abbiamo dedicato questo numero sulla composizione.

Un ringraziamento particolare anche alla Famiglia Chicco per l'autorizzazione alla ripubblicazione dell'articolo Spunti eterodossi in antichi trattati.

Doveroso ringraziare anche Alessandro Cuppini e Angelo Torchitti colonne portanti della Redazione, senza di loro questo numero non avrebbe mai visto la luce.

Lasciamo ora giudicare ai lettori la bontà di questa iniziativa. Ricordiamo solamente ai *non-problemisti* che essa è perfettamente allineata con lo spirito che da sempre anima Informazione Scacchi: affrontare qualsiasi argomento attinente agli scacchi, ma sempre con serietà, approfondimento e impegno, per ottenere la massima qualità.

Buona lettura

A. CHICCO: MAESTRO INTERNAZIONALE DELLA COMPOSIZIONE

Presentazione

di Alessandro Sanvito

Presentare il dottor Adriano Chicco come Maestro Internazionale e Giudice FIDE della composizione è per me, oltre che un piacere, soprattutto un dovere per quanto il grande studioso genovese ha profuso in insegnamenti, durante lunghissimi anni, al suo modesto allievo quale sono stato io ma mi trovo in difficoltà perché di problemi di scacchi, con l'eccezione dell'aspetto storico, io so poco o nulla sebbene abbia partecipato a qualche gara di soluzione, più che altro per curiosità.

E' bene, tuttavia, ricordare ai più giovani che il dottor Chicco è stato uno dei più grandi personaggi del nostro scacchismo di questo secolo: egli ha costruito la sua straordinaria carriera scacchistica in circa sessanta anni !

La sua opera si è manifestata in tre grandi settori: la bibliofilia, la base culturale sulla quale ha costruito tutto il suo sapere, la composizione che lo ha coinvolto giovanissimo e restò per sempre il suo grande amore e solo per ... cinquanta anni la ricerca storica che gli valse la fama mondiale e che fu il motivo del nostro incontro.

Quel che io so di problemi, dunque, è quanto ho appreso da lui e solo di ricordi posso parlare. Rammento le sue ammirate citazioni di Sam Loyd "uno dei più grandi compositori della storia degli scacchi, se non il più grande in assoluto" e di Alan White autore delle "Christmas series" di ben 44 volumi o, ad esempio, le sue spiegazioni sulla retroanalisi che ebbe in Ceriani il suo massimo esponente "Perfino il più disincantato lettore non potrà non avvertire, di fronte al sorprendente svolgersi della retrogenesi di una posizione, un senso di stupore" oppure quando mi citò quello che lo stesso Ceriani scrisse "l'analisi si svela pienamente solo quando noi possiamo disancorare l'analisi del problema in avanti, facendola fine a se stessa: libera da tale legame, allora l'analisi può rivelarsi pienamente in tutta la sua purezza e bellezza".

Ma, come era suo costume, egli preferiva parlare di altri piuttosto che di se stesso e dovetti arrangiarmi da solo per scoprire che era stato uno dei più geniali compositori del nostro scacchismo: particolarmente versato nei due e tre mosse, Adriano Chicco compose circa 500 problemi, appunto, in due e tre mosse, diretti e bizzarrie dei quali 116 premiati con ben 47 primi premi e 9 premi unici e circa un centinaio menzionati o lodati.

Compositore geniale fu, come si suole dire, un "modernista".

Studioso intelligente e preparato in gioventù affrontò con ardore la discussione sul conflitto emergente fra la scuola classica e quella moderna con spunti polemici e

come ebbi a dire in altra occasione, effettivamente alcune affermazioni, soprattutto quelle relative all'inutilità dei suoi sforzi giovanili, tendenti ad emanciparsi dal problema classico, o quelle relative alla povertà di inventiva che sarebbe rivelata dalle composizioni moderne, in confronto alla profondità dei classici, potevano sembrare dettate da preconcetto o da intolleranza, se non fossero state suggerite da una imperfetta conoscenza del problema moderno o dei suoi postulati.

Basterebbe, tra gli altri, l'esigenza del Tema ignorato come tale dai classici, che fondavano la bellezza del problema su doti esteriori e quasi visive ma tutte, che per se stesse, non erano intimamente collegate al problema, per rendere senz'altro il problema moderno di gran lunga superiore, appunto per la profondità, a quello classico.

Ma proprio perché la sua coscienza fu sempre cristallina ammise che proprio per quelle doti che si potrebbero qualificare estroverse, il problema classico, poteva apparire alla massa più accessibile, e quindi più gradevole, che non il problema moderno.

Tuttavia, precisò, che era evidente che queste doti (chiarezza e semplicità di posizioni e di matti, difficoltà della chiave etc.) ricorrono, quasi naturalmente, anche in problemi moderni, ogni qual volta il Tema, sovrano reggitore delle sorti del problema moderno, lo permetta.

E concluse che quando alla profondità del Tema sono associati questi requisiti secondari, il problema moderno giunge alla altezza di una vera creazione artistica.

Questa convinzione legata alla profondità del Tema la mantenne fino alla sua morte tanto che quando qualcuno, con superficialità, ebbe ad affermare che con l'avvento dei computers i problemi potevano considerarsi superati, reagì violentemente affermando "Evidentemente non si sa che la bellezza di un problema non risiede nella difficoltà della soluzione, ma nella complessità e profondità del tema: tanto è vero che tutte le raccolte di problemi dei grandi compositori sono corredate dalle relative soluzioni, che non tolgono nulla, anzi contribuiscono all'apprezzamento della bellezza delle composizioni".

Purtroppo la mia conoscenza delle tematiche del problema è così limitata, nonostante a più riprese egli mi spiegò la storia del problema dai "mansubat" arabi ai "classici" dell'Ottocento, ai "modernisti" del Novecento con riferimenti egli "eterodossi" di cui fu un appassionato cultore, che altri meglio di me avrebbero potuto presentare il "Maestro" in questa rassegna dedicata alla composizione, ma io, sia pur solo per sensazioni e ricordi, so che il dottor Adriano Chicco fu un grande in questo settore, ammirato e rispettato in tutto il mondo e so pure che egli avrebbe visto di buon occhio questa iniziativa di Informazione Scacchi, perché non vi fu nulla che amò di più delle "astruserie del problema nelle quali spesso mi rifugio",

L'articolo che segue è tratto da Eteroscacco 1981. Si ringrazia la famiglia Chicco per aver concesso l'autorizzazione alla ripubblicazione

SPUNTI ETERODOSSI IN ANTICHI TRATTATI

Dr. A. Chicco

Chi ritenesse che gli scacchi eterodossi siano una conquista prettamente moderna, sarebbe in errore. In questa breve rassegna ricorderemo alcune delle più antiche "anticipazioni", avvertendo che indicheremo il movimento dei pezzi avvalendoci di due numeri interi, corrispondenti allo spostamento parallelamente a ciascuno lato della scacchiera, prendendo come unità di misura la distanza fra i centri di due case adiacenti. Il movimento del Cavallo diviene 1,2; quello del Re 0,1 in senso ortogonale, e 1,1 in diagonale, e così via.

Per quel che concerne i pezzi eterodossi in generale, ricorderemo che nei "Grandi Scacchi" di Tamerlano (1336-1405) esistevano vari pezzi con movimenti anomali: il *Vizir*, che muoveva un solo passo in senso ortogonale ($a1-a2$; $a1-b1 = 0,1$); il *Dabbaba*, che muoveva due passi in senso ortogonale ($a1-a3$; $a1-c1 = 0,2$); il *Cammello*, che saltava lungo la diagonale di un rettangolo di due case per quattro ($a1-b4$; $a1-d2 = 1,3$); la *Giraffa* che saltava lungo la diagonale di un rettangolo di due case per cinque ($a1-b5$; $a1-e2 = 1,4$). Anche nelle raccolte di problemi medioevali si trovano alcuni pezzi eterodossi: nel partito 22 del "Civis Bononiae" si nota un pezzo in e7 che muove come Torre e Al-Fil.

Il Seicento, così ricco di velleità immaginifiche e mirabolanti, non poteva sottrarsi al fascino dei pezzi eterodossi: e, infatti, perfino un sacerdote, don Pietro Carrera, propose nel suo trattato (1617) l'introduzione di due nuovi pezzi: il *Campione*, che univa il movimento della Torre e del Cavallo, e il *Centauro*, che muoveva come l'Alfiere e il Cavallo, analogamente all'attuale *Principessa*.

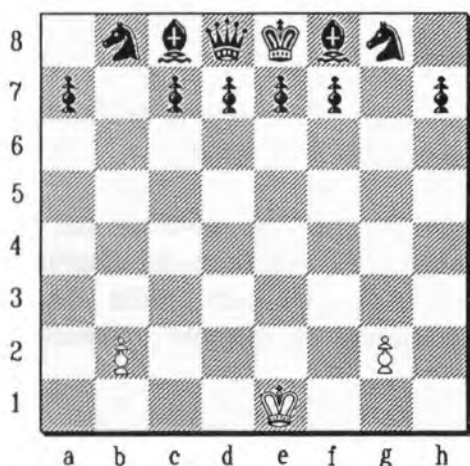
Del resto, anche Rui Lopez prese in considerazione un formidabile pezzo eterodosso, la *Donna cavallotta* (analogo alla nostra, *Amazzone*) che cumulava il movimento della Donna e del Cavallo.

Verso la fine del Seicento anche il Piacenza non volle essere da meno, e introdusse nel suo "Arciscacchiere" un *Centurione* (Cavallo+Donna che muoveva di due in due case, sia in senso ortogonale che in diagonale) e un *Decurione* (che altro non era se non l'antica *Fersa*, muovente un solo passo in diagonale nelle quattro direzioni).

Altrettanto fertile si dimostrò all'inizio del 1800 il romano cav. Giuseppe Ciccolini, che escogitò l'*Elefante*, un saltatore (l'attuale *Zebra*) che muoveva due passi lungo un lato della scacchiera, e tre lungo l'altro lato (2,3), e il *Generale*, che muoveva come l'Alfiere e, inoltre come la Torre, ma solo su case di colore uguale alla casa di partenza.

Anziché sui pezzi eterodossi, molte bizzarrie moderne sono basate su condizioni particolari, come "Il Nero muove solo dando scacco", "Il Nero muove solo catturando", e così via. Ma anche sotto questo aspetto lo studio dei nostri antichi riserba non poche sorprese. Il partito n° 206 del "Civis Bononiae", per esempio,

presenta questo enunciato: “Il Bianco deve dare scacco in ogni mossa”; il n° 101 ripete questa condizione: “Matto in quattro, dando scacco in ogni mossa”; così pure il n° 57: “Matto in tre mosse. L’Al-Fil può muovere solo catturando”.



Persino gli scacchi marsigliesi trovano punti di contatto in antichi problemi. La doppia mossa, infatti, caratteristica di questo tipo di gioco, si trova già nel trattatello del ferrarese Annibale Romei, scritto nel XVI secolo e riscoperto nel 1939. Pubblichiamo qui un inedito (!) desunto da questo antico codice (vedi diagramma). Nonostante la disparità di forze, il privilegio della doppia mossa, accordato al Bianco, gli assicura la vittoria. Trascriviamo l’enunciato, scritto nello stile dell’epoca: “Dice il Bianco che giocando due volte per ogni

tratto et così fatto anchor Donna, che guadagnerà il Nero al sicuro, non facendo altro che giocare le sue pedone. Sapendo pigliare potrà far Donna et la farà per forza; et poi con essa giocando due volte li leverà tutti li pezzi”. Romei non spiega come sia regolato lo scacco al Re: se esso è efficace solo dopo la seconda mossa della Donna, questa può con la prima delle mosse a sua disposizione catturare un pezzo nel campo del Re nero, fuggendo con la seconda. La promozione a Donna, comunque, di almeno uno dei Pedoni è abbastanza semplice: 1.b2-b4-b5, Cc6; 2.g2-g4-g5, Cf6; 3.b6-g6; a:b6; 4.g:h7-h8=D, dopo di che la Donna (pressoché invulnerabile, data la facoltà di catturare con la prima mossa e di fuggire con la seconda) fa strage dei pezzi nemici, e vince.

Anche il sistema “Circe” (resurrezione di un pezzo dopo la sua cattura) trova una anticipazione illustre nel sistema del “*Pedone sospeso*”, in uso nel Settecento, soprattutto nella scuola italiana. Come è noto, nelle regole italiane del Settecento e del primo Ottocento un Pedone, giunto in ottava, poteva promuovere solo a un pezzo già catturato. Se nessun pezzo mancava al colore che aveva promosso il Pedone, questo rimaneva “Sospeso”: non appena un pezzo veniva catturato, dopo la mossa successiva, questo risuscitava al posto del Pedone. Il fenomeno della resurrezione, tipico del sistema “Circe”, era dunque già in embrione nel sistema del pedone sospeso; gli effetti sorprendenti di questa antica regola sono stati già illustrati in altra occasione (Sinfonie Scacchistiche, luglio-dicembre 1980).

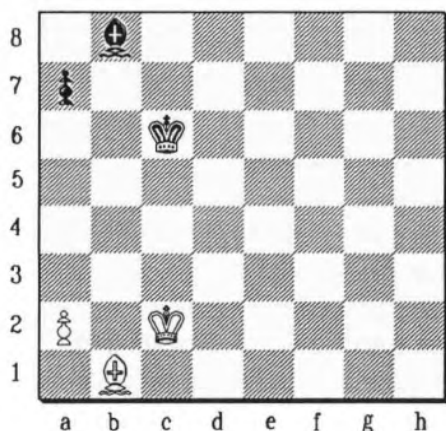
Infine, anche l’aiutomatto, questa bizzarria così diffusa ai nostri giorni, vanta antenati ben più lontani del problema di Max Lange, generalmente indicato come il primo aiutomatto (vedi Eteroscacco, maggio-giugno 1981). Sappiamo, infatti, che già nel XIV secolo il Boccaccio descriveva un finale di partita, nel quale uno dei

due contendenti aiutava deliberatamente l'avversario a dargli matto (vedi Sinfonie Scacchistiche, 1977 p. 187).

Il fascino della storia consiste proprio in questo: nel farci accettare le manifestazioni dei nostri giorni come "qualcosa di nuovo, anzi di antico".



Di seguito riportiamo l'aiutomatto di Max Lange e l' *ascendente* dell'aiutomatto attribuito al Boccaccio, citati da A. Chicco nel precedente articolo.



Fu Max Lange che inventò, nel 1854, l'aiutomatto. La posizione del diagramma a lato venne pubblicata sulla Deutsche Schachzeitung. L'esempio presenta dei duali.

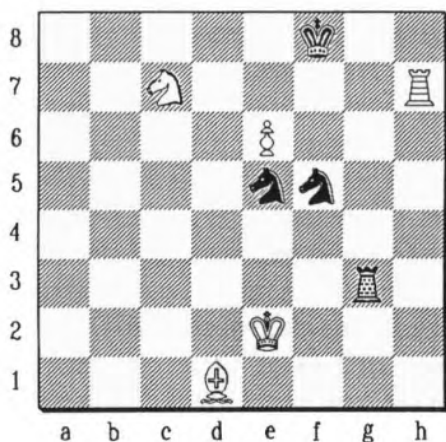
Enunciato

Il Bianco gioca e matta in 3 mosse con l'aiuto del Nero.

Soluzione:

1. a3, Rb7; 2. Aa2, Ra8; 3. Ad5 matto

"Forse non sarebbe inesatto affermare che l'aiutomatto, questa "bizzarria" oggi tanto di moda, trova nell'antico testo del Filocolo un lontano ascendente. Se così fosse, la data di nascita dell'aiutomatto, generalmente fissata al 1854 (data di pubblicazione di un problema di Lange) dovrebbe essere anticipata di oltre cinquecento anni" A. Chicco, Scacco!, n°6, giugno 1977.



Enunciato:

Muove il Nero, e in due mosse costringe il Bianco in una posizione tale che a) il Nero matta in una mossa; b) il Nero aiuta il Bianco a mattarlo in una mossa.

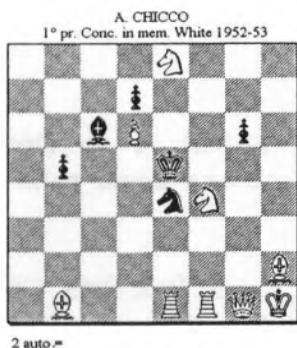
Soluzione

1. Tg2+ Rf1 (Re1) 2. Ce3+ (Cd3+) Re1 (Rf1) ed ora è possibile la duplice

continuazione: a) 3. Cd3 (Ce3) matto, oppure 3. Tg8 d7 (Tf7) matto.

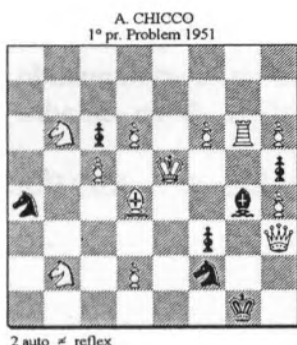
Omaggio ad Adriano Chicco

Riproponiamo alcuni problemi composti da A. Chicco caratterizzati dall'uso di pezzi eterodossi o da scacchiere speciali, o da particolari condizioni. Chicco fu maestro in questo campo.



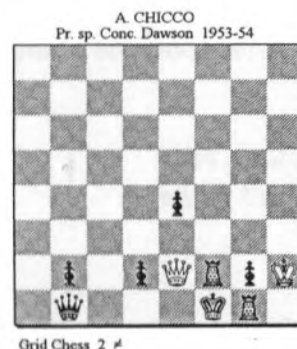
Si tratta di un automatto tradizionale, cioè è il Nero che deve dare matto al Bianco, in cui vediamo varie evoluzioni di Cavallo.

1. ... oppure Rxd6, Rf6, Rf5; 2. Ce2, Cg6, Ce6, Cd3+ ecc.



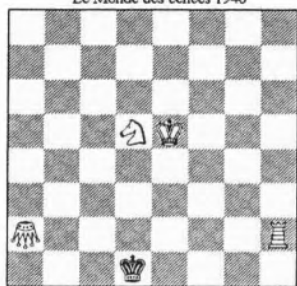
Nell'automatto reflex il colore che può dare matto lo deve dare per forza.

Nell'esempio a lato dopo 1. Rf4 "sono presenti quattro fughe a stella di Re, seguenti a quattro mosse del Ca4: 1. ... C:b6 (C:c5, Cc3, C:b2) 2. Re3 (Rg5, Rg3, Re6) dopo di che il C. nero, potendo dare matto, deve necessariamente darlo". *Chicco*



Nei *Grid Chess* la scacchiera è formata da 16 case, ognuna delle quali è composta di quattro case normali; ogni pezzo può muovere solo passando da una delle 16 case ad un'altra: nell'interno di ogni grata, il pezzo né può muovere, né può offendere. Nell'esempio il Re nero non è sotto scacco, perché e2 f1 sono entro la stessa grata. Soluzione 1. Dh5 le varianti sono 1. ... Tf4 (Tf6, Tf8, De1, Dc2); 2. Df3 (Df5, Df7, Db5, Dd1) matto.

A. CHICCO e C. SENECA
Le Monde des échecs 1946



Ga2

4 ♞

Sulla scacchiera è presente un Grillo, che ha il movimento della D, ma controlla solo le case poste dietro un altro pezzo, posto sulla sua linea di azione.

Soluzione 1. Ge6 Rc1; 2. Gc4 Rb1 (Rd1) 3. Cc3+ seguita da 4. Ta2 oppure 4. Te2 oppure 4. Tc2 matto.

A. CHICCO
1° pr. Tijdsch. v.d. N.S. 1948



Biliardo 2 ♞

Nella scacchiera biliardo l'Alfiere e la Donna rimbalzano sui bordi della scacchiera come palle da biliardo.

Soluzione

1. Ad7 varianti 1. ... Cc7 (Cg7, Pf5, Pa2, R:f3, Cd6);
2. Db4 (Dd4, Dg3, Tf5, D:f2, Tf5) matto.

A. CHICCO
3° pr. Il Problema 1933



Cilindro 2 ♞

La scacchiera cilindrica è ottenuta sviluppando la scacchiera normale sulla superficie di un cilindro ad asse verticale.

Soluzione 1. Dd1 minaccia 2. Rf1 1. ... Rb7 (Rh5)+
2. Rd2 (Rf2) matto.

A. CHICCO
Il libro comp. 1959



Am c2

2 ♞

Il pezzo in c2 è la formidabile Amazzone che combina il movimento della D e del C.

Soluzione: 1. Pb4 chiave

1. ... C muov., Rf4, Re6, Rd6, Rd5, Pf4;
2. Amazzone c4, e2, c7, c5, c5 matto



Ga7, b1, d7, e3, g1, h7 2 ♠

1. Gc7 la chiave minaccia 2. De5 matto.

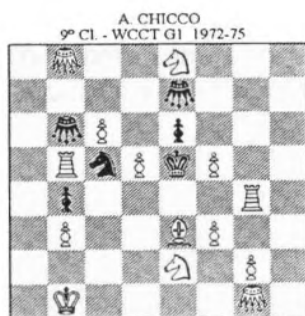
1. ... Ag6 (Grillo g1 muov., T:h2, Grillo e7, :c7); 2. Dc2 (Dc1, D:h2, Dc3, Dd4) matto.



Cilindro 7x8 5 auto ♠

Scacchiera cilindrica di 7x8 case. Il C riesce a ritornare nella sua casa di partenza con un numero di mosse dispari, perdendo un tempo.

Soluzione: 1. Cf3+ Rf1 2. Ca4 Re1 3. Cg2+ Rf1 4. Cb3 Re1 5. Cd2 P:d2 matto.



Gri, b8, b6, e7, g1 GV 14+6

Soluzione

GV 1. Tg6 ?, P:f5 / P:d5 / R:f5 / R:d5 / Ca6;

2. Td6 / Cd6 / Tg5 / T:c5 / Pd6 matto

Sventa 1. ... Gd4! 1. Gg3 ?, P:f5 / P:d5 / R:f5 / R:d5, Ce4; 2. Cf4 / Tf4 / Tg5 / T:c5 / Pd6 matto.

GR 1. Ga1 , P:f5 / P:d5 / R:f5 / R:d5 / Ca4; 2. Td4 / Cd4 / Tg5 / Tc5 / Tc5 / Pd6 matto.

Gioco di antibatteria per frapposizione di pezzo nero. Zagorujko nelle prime due varianti.



Circe vulcanici 2 ♠ GV 11+14

GV 1. Td2? min 2. Cd5 matto. 1. ... Pe:d6+ (l'A risorge in c1); 2. T:e2 matto?: il P catturato copre lo scacco ritornando in e7. 1. ... C:d6+ (come sopra); 2. T:a2 matto?: l'Aa2 ritorna in c8. Sventa 1. ... A:h4!

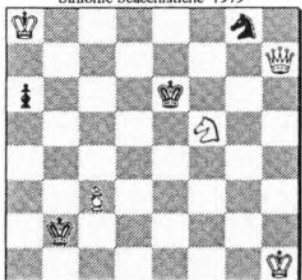
GR 1. Cc1 min. 2. Cd5 matto. 1. ... Pe:d6+; 2. C:e2 matto: l'Ad6 è andato "sotto" il Cc1 e, quando questo muove, l'A riaffiora e dà scacco di scoperta 1. ... C:d6+; 2. C:a2 matto.

A. CHICCO
1° PR Eterosacco 1978-79



Pr. 1,2,3 12+13

A. CHICCO
Sinfonie Scacchistiche 1979



Re siamesi 2 # GA 5+4

A. CHICCO
Sinfonie Scacchistiche 1982



Retroanalisi 1 # 9+10

A. CHICCO
Sinfonie Scacchistiche 1987



Pe8 sospeso 2 #

Problemi progressivi: 1.2.3. 1. Ph3 min. 3. C:b4, Cd3, Cc3 matto; 2. Cd7, Ce5+ 3. P:e5, Pf5, Ad5 matto 2. Cf7, Ce5+; 3. P:e5, Pd5, Af5 matto.

Il Re nero non può muovere dopo lo scacco finale, perché il Re bianco sarebbe sotto scacco dopo la prima mossa della successiva serie nera,

GA 1. ... Ra2(b3); 2. D:g8 matto 1. ... Re5 (Rb1, Rc2); 2. Dh2 (Cg7, Cd4) matto.

GR 1. Da7 min. 2. Db6 matto

1. ... R:f5 / Re5 / Rd5 / Rc1 (c3) / Ra1 (a2,a3) / Rc2 / R-; 2. Df2 / Db8 / Db7 / De3 / D:a6 / Cd4 / Db6 matto.

La chiave ampliativa aumenta le fughe dei due Re neri

1. P:g6 matto e. p. (preceduta da Pg7-g5).

L'ultima mossa nera non è stata Pe7-e5, perché il Pe7 si trova in a3, dopo 4 catture; non è stata Pd7:c6, perché l'Ae8 (non proviene da promozione) non avrebbe potuto lasciare la casa c8; non Rf8:f7 per eccesso di catture (Af1 catturato sul posto).

La chiave è 1. Cfl! (2. Te3 matto);

1. ... D:a4 (De8) 2. D:a4 matto, 1. ... A:a5 (Te8) 2. T:e5 matto, 1. ... A:b8 (Ae8) 2. A:b6 matto, 1. ... T:f1 (Ce8) 2. Cf6 matto; (1. D=, T:d3, Te1 2. D:D, Tg4, Cd2 matto

FONTI: *Il Libro completo degli Scacchi*, A. Chicco G. Porreca, Mursia; *Nuova antologia dei problemisti italiani*, O. Bonivento, Scacco. *Sinfonie Scacchistiche*, API.

SALTATORI

di Ken Whyld

Un pezzo saltatore muove sulla scacchiera tra angoli diagonalmente opposti di un rettangolo che può essere descritto come costituito da x caselle lungo una fila e y caselle lungo una traversa (o viceversa). Non può essere impedito nella sua azione e non ha un percorso prefissato. Chiaramente x e y sono interi nel campo da 0 a 7, su una scacchiera convenzionale. L'unico saltatore ortodosso è il cavallo, ma l'infinito mondo degli scacchi fantastici ne ha degli altri.

Le case di partenza e di arrivo di un cavallo possono essere descritte come aventi la relazione di un passo lungo una fila e due lungo una traversa (o, in breve:1,2). Un altro modo di definire ogni saltatore è

$\sqrt{n}$, dove n è la somma dei quadrati di x e y . Così un modo tortuoso

per definire la mossa di cavallo è: saltatore $\sqrt{5}$ ($1^2 + 2^2 = 5$). Questa espressione serve a coloro interessati agli scacchi fantastici, oppure all'esplorazione delle possibilità matematiche della scacchiera (di qualunque dimensione. Su una scacchiera 8×8 ci possono essere

$\sum 8 = 36$ saltatori. Per coloro a disagio con la matematica, il numero 36 può essere trovato con l'uso del buon senso. Se dividiamo una scacchiera lungo la diagonale a1-h8, abbiamo 28 caselle su ogni lato della diagonale; quindi aggiungiamo le 8 caselle della diagonale e dovremmo ottenere 36 singoli saltatori.

8	49	50	53	58	65	74	85	98
7	36	37	40	45	52	61	72	85
6	25	26	29	34	41	50	61	74
5	16	17	20	25	32	41	52	65
4	9	10	13	18	25	34	45	58
3	4	5	8	13	20	29	40	53
2	1	2	5	10	17	26	37	50
1	0	1	4	9	16	25	36	49
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diamo ora un'occhiata alla scacchiera e, assumendo un saltatore sulla casella a1, diamo i valori di n per ogni potenziale saltatore.

Si può vedere che ci sono quattro caselle d'arrivo per i saltatori $\sqrt{25}$ e tre per i saltatori $\sqrt{50}$, ma tutti gli altri, tenendo conto della riflessione, sono unici. Ci sono quindi solo 34 possibili saltatori $\sqrt{n}$ e non i teorici 36.

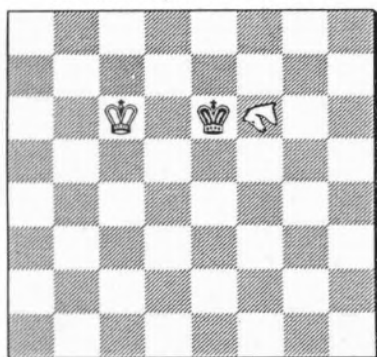
I valori di n sono: 0, 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 13, 16, 17, 18, 20, 25, 26, 29, 32, 34, 36, 37, 40, 41, 45, 49, 50, 52, 53, 58, 61, 65, 72, 74, 85, 98.

Parecchi dei saltatori possibili esistono negli scacchi fantastici o nelle forme più antiche del gioco. Essi comprendono

$\sqrt{0}$	zero,	$\sqrt{13}$	zebra
$\sqrt{1}$	wazir,	$\sqrt{17}$	giraffa,
$\sqrt{2}$	firzan,	$\sqrt{20}$	lanciere,
$\sqrt{4}$	dabbaba,	$\sqrt{25}$	saltatore a cinque,
$\sqrt{5}$	cavallo,	$\sqrt{50}$	senza nome
$\sqrt{8}$	alfil,	$\sqrt{53}$	senza nome
$\sqrt{10}$	cammello,		

Occorre notare che l'antilope ha solo le coordinate 3,4 ed è un saltatore $\sqrt{25}$, ma non è un "saltatore a cinque".

A. H. Kniest, Feenschach 1966



Aiutostallo in 3

$\sqrt{25}$ e $\sqrt{50}$ sono i più interessanti, poiché ognuno di essi ha due possibili tipi di mossa (0,5; 3,4 e 5,5; 1,7).

Ecco un esempio in un problema con un saltatore $\sqrt{50}$:

Il N muove per primo:

1. ... Re7;
2. La1 Rd8;
3. Lb8 Rc8;
4. Lc1 stallo.

Eterodossi

Finali semplici di Vinciperdi

Alessandro Cuppini

Tra le tante varianti del gioco tradizionale degli scacchi, quella del Vinciperdi è una delle più popolari.

Pezzi e scacchiera sono quelli noti, ma la cattura è obbligatoria e, se un giocatore ne può effettuare più d'una, può scegliere quella più conveniente.

Il Re è un pezzo come gli altri e può essere catturato.

Vince il giocatore che per primo riesce a farsi catturare tutti i pezzi.

Lo stallo è tradizionalmente una vittoria per chi lo subisce.

La prima cosa che imparano i novellini è che molte partite possono essere vinte rapidamente utilizzando un imprudente A avversario; un'apertura da consigliare, ad esempio, è:

1. d4, cui segue: 1. ... e5; 2. d:e5 Dg5 3. A:g5 Rd8 ecc. Alla fine si conteranno sedici sacrifici consecutivi.

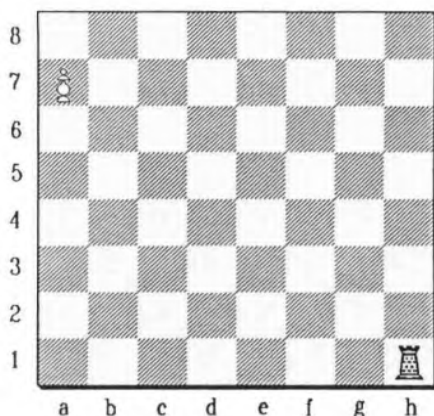
La seconda cosa è che i finali presentano delle particolarità che li rendono molto interessanti.

Vedremo nel seguito qualche esempio.

I finali in cui ambo i partiti hanno un pezzo a marcia lineare (D,T,A) sono banali: se il giocatore che ha la mossa non è immediatamente obbligato a catturare, può sacrificare il suo pezzo in una, al più in due mosse.

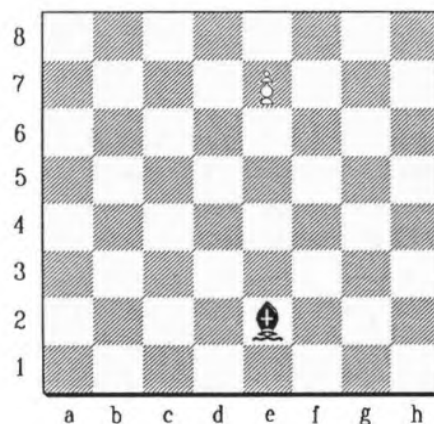
Fa eccezione (oltre al finale di A contro A a diverso campo, che è chiaramente patto), la posizione nel seguente diagramma:

1. a8 = A



le altre promozioni sono perdenti. La T nera non può sacrificarsi al neonato A, perciò: 1. ... T muove; 2, Ah1 vince.

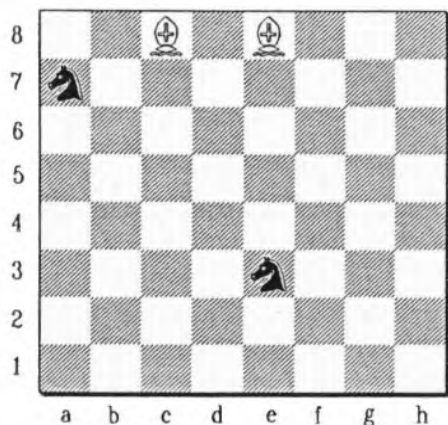
L'artificio di attaccare un pezzo, aspettarne la mossa per sacrificare il proprio pezzo sulla casa di partenza è abbastanza noto e capita anche in altri finali analoghi; per esempio in questo, di T contro A:



1. e8 = T A muove; 2. Te2 vince.

Un pezzo a marcia lineare normalmente ottiene una facile vittoria contro il C. Se non riesce a sacrificarsi immediatamente, aspetta semplicemente a distanza opportuna che il C muova su una casa vulnerabile e poi o l'attacca direttamente o si sacrifica.

Le più importanti eccezioni a questa regola generale sono riportate nel diagramma seguente:



Ovest: B muove, N+ Est: B muove, N+

In entrambe le posizioni abbiamo una situazione di zugzwang reciproco.

Ovest. L'A è costretto a muovere e il C si sacrifica in c8.

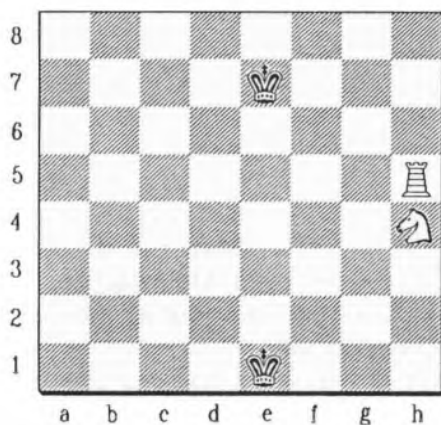
Est - Se la mossa fosse al N, il B vincerebbe con la tecnica dell'attacca e aspetta: 1. ... Cf1; 2. Ab5 C muove; 3. Af1 vince.

Ma poiché è il B che deve muovere, non può mantenere la distanza tra A e C e, avanzando, permette al N il sacrificio di C; per esempio:

1. Aa4 Cc2 vince.

Comunque questa eccezione si ha solo sulla colonna centrale; spostando per esempio i pezzi di una colonna a destra (Abf8 e Cnf3), il B vince con: 1. Aa3

Una D o una T vincono contro il R avanzando cautamente finché il R non è ridotto sul bordo della scacchiera: vedi la posizione Nord nel seguente diagramma:



Nord: B+

Sud: B+

1. Tg5

Ovviamente non: 1. Th6/Tf5? Rf6.

1. ... Rd7

1. ... Re6/Rf7; 2. Te5/Tg7+

2. Tf5 Rc7; 3. Te5 Rc8; 4. Te6 Rb8;

5. Td6 Ra8; 6. Tc6 vince.

Questa manovra non è attuabile dall'A, e quindi il finale di R contro A è generalmente patto.

Per contro il R opposto al C generalmente vince; l'unica eccezione sembra essere quella nel diagramma 4-Sud, in cui il B vince con:

1. Cg2+ R muove; 2. Ce8

Non è lo stesso 1. Cf3+? perché la casa d2 è disponibile per il Re: 1. ... Rd2 e si ottiene un ribaltone tipico del vinci-perdi, un gioco in cui la patta è un evento raro.

Vediamo ora i finali di due pezzi uguali in campi opposti.

Re contro Re è ovviamente patto: i due avversari si fronteggeranno lascian-

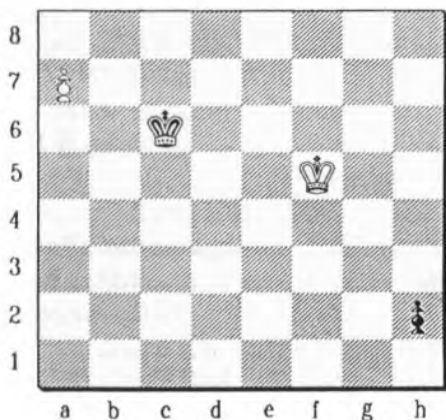
do sempre una casa tra di loro e in nessun caso si riuscirà a forzare una posizione di zugzwang.

Il risultato del finale di C contro C dipende da chi ha il tratto e dal colore delle case su cui i due C si trovano: è vinto per il partito che muove, se i due C sono su case dello stesso colore; è perso se non lo sono. La conclusione è che più di metà delle possibili posizioni di questo finale sono di zugzwang reciproco.

Del finale tra Alfieri di case di diverso colore ho già detto. Per gli altri casi le situazioni sono le più varie possibili e non ci sono regole generali.

Un pezzo contro un pedone normalmente vince poiché può sacrificarsi, prima o dopo la sua eventuale promozione; con due importanti eccezioni che riguardano il R e il C.

Un R lontano non riesce a catturare un pedone che vola verso la promozione, che però deve essere a D o T, altrimenti, come visto, il R patta o vince. Anche in questo caso però le risorse di vittoria del R sono notevoli e il gioco deve essere molto preciso e prudente.



Ovest: B +

Est: B +

Nel finale Ovest del diagramma precedente:

il B perde con la promozione a D o A (1. a8=D/A? Rb7; e a C (1. a8=C? Rc7), mentre vince se promuove a T.

Nella posizione Est, invece, il B vince così:

1. Rg4 h1 = D/T/C/A; 2. Rh3/g3/f3.

Il N riesce però a pattare se promuove a R.

Se in quest'ultimo finale il R fosse più vicino al pedone, per esempio Re3, il B vincerebbe con: 1. Rf2 h1 = C; 2. Rg3.

Il più interessante finale di pezzo contro pedone è quello che riguarda il C.

Supponiamo che il pedone sia bianco e che abbia appena mosso. Se ora esso si trova su una casa dello stesso colore di quella su cui si trova il C, quest'ultimo non riuscirà mai a sacrificarsi durante la marcia del P verso l'ultima traversa. (Questo proprio perché il C muovendo passa da una casa di un colore a quella dell'altro colore). Se poi il pedone è di T o di C, il Bianco vince promuovendo ad A.

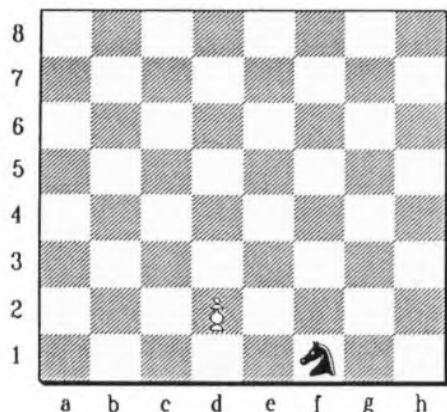
Se invece il P è d'A o centrale, il N vince perché può giocare in b5 o c6 (contro il P in colonna "c") oppure in d5 o f5 (contro il P in colonna "e"), aspettando la promozione ad A (le altre perdono subito), e poi giocare ... Ca7 (vedi diagramma 3-Ovest) con mossa al B oppure ... Ce3 (vedi diagramma 3-Est).

Facciamo ora il caso di un pedone situato su una casa di colore opposto di quella del C. Il Bianco corre quindi il rischio che il C si sacrifichi prima che il pedone riesca a promuovere.

Da tutto ciò deriva che un pedone di T o C sulla seconda traversa vince giocando su una casa dello stesso colore del C e promuovendo ad A, mentre un

pedone d'A o centrale deve correre il rischio di giocare su una casa di colore opposto e tutto dipenderà dalla capacità del C di sacrificarsi prima della promozione del pedone.

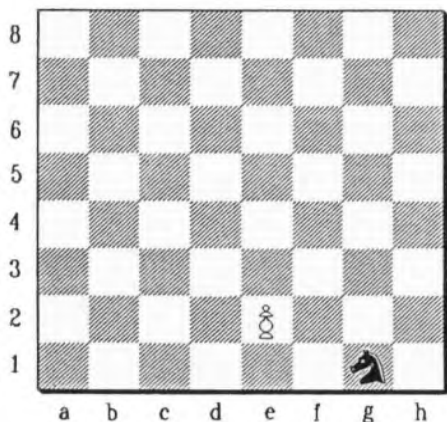
Nell'esempio che segue



il C ce la fa:

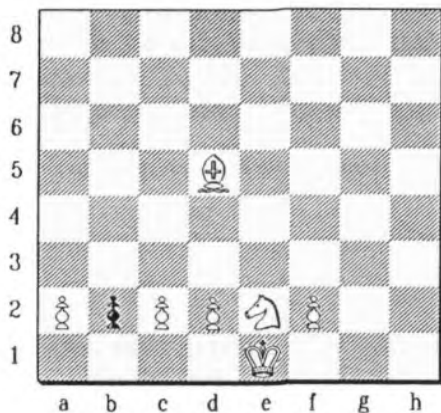
1. d4 Cg2; 2. d5 Ch5; 3. d6 Cg7; 4. d7 Ce8 vince

Ma se il C sceglie un'altra strada, sarà il pedone che riuscirà a sacrificarsi. Così come, se spostiamo la posizione di una colonna a destra.



venendo a mancare la colonna "h", sarà il B a vincere.

Per concludere, ecco un finale tratto dalla partita Braca - Dipilato, 5° Campionato italiano 1981. Dopo: 22. a3



Esaminiamo il diagramma di cui sopra. Il Nero può solo muovere il Pb2, benché con cinque diverse opzioni; il Bianco ha molte più mosse a disposizione. E il Bianco vinse, infatti.

La promozione che offre maggiore resistenza è quella a D. Vediamo le altre:

22. ... b1 = A; 23. a4 A:c2; 24. f4 A:a4; 25. Rd1 A:d1; 26. d3 ecc. Oppure:

22. ... b1 = C; 23. d4 C:a3; 24. Cg1 C:c2; 25. Re2 C:d4; 26. Ch3 C:e2; 27. Cf4 eccetera. Ancora:

22. ... b1 = T; 23. Rf1 e l'A poi oscillerà tra a2 e g8, finendo poi in a2 dopo 27. ... Tc2. Infine:

22. ... b1 = R; 23. Rf1 R:c2; 24. Rg1 R:d2; 25. Rh2 R:e2; 26. a4 R:f2 27. Rg1 R:g1; 28. Ah1 e il Bianco vince promuovendo il Pa4 a T. Dunque il Nero promuove a D:

22. ... b1 = D; 23. Rf1 D:c2

Se 23. ... D:f1 analogamente alla promozione a T, A bianco attenderà la cattura di tutti i pezzi sulla seconda traversa per poi portarsi in a2.

24. Rg1 D:d2; 25. Aa8 D:e2; 26. Rh2 D:f2; 27. Ad5 D:h2; 28. Aa2 D:a2; 29. a4 e vince.

ERRARE HUMANUM EST, PERSEVERARE DIABOLICUM

Parecchi anni fa, nel 1979, la rivista francese *Europe Echecs* uscì con uno scoop che ebbe del sensazionale: Karol Woityla, e cioè Papa Giovanni Paolo II, eletto l'anno prima, era stato in gioventù un compositore di problemi scacchistici.

Si trattava per lo più di opere didattiche destinate agli allievi del Seminario di Cracovia, pubblicate su un diffuso periodico cattolico.

La notizia appariva credibile, perché del Papa si conoscevano i numerosi interessi al di fuori della pura sfera pastorale. E infatti è stato drammaturgo e attore, senza dimenticare le sue passioni sportive per lo sci e la montagna. Non era noto tuttavia che fosse un appassionato di scacchi e in particolare di composizione.

I due lavori pubblicati da *Europe Echecs* furono ripresi da molte riviste, in Italia da *Sinfonie Scacchistiche*; nell'articolo pubblicato da quest'ultima veniva ricordato, con esempi documentati, il rapporto sempre molto intenso tra clero e scacchi, passatempo diffuso in passato anche tra le più elevate gerarchie ecclesiastiche, tra cui quattro pontefici predecessori di Giovanni Paolo II.

Nel progettare questo numero dedicato alla composizione, avevamo pensato che sarebbe stato interessante riprendere quei vecchi problemi, non essendo molto nota questa antica passione del Papa.

Attraverso due diversi canali, uno ufficiale e uno ufficioso, chiedemmo pertanto in Vaticano l'autorizzazione alla pubblicazione, con l'intento di verificare l'attendibilità della faccenda.

Il canale ufficioso fu il primo ad attivarsi: Monsignor Stanislao, segretario particolare del Pontefice, fece sapere testualmente: "E' tutto falso".

Qualche giorno dopo pervenì anche la conferma ufficiale dalla Segreteria di Stato, Prima Sezione - Affari Generali, datata 26 Marzo 1997. Monsignor Giovanni Battista Re, Sostituto Segretario di Stato, comunicava che non risultava che "Sua Santità in gioventù abbia pubblicato problemi riguardanti gli scacchi".

Il vecchio articolo di *Europe Echecs* era frutto evidentemente di un mitomane: peccato!

Ma la storia non finisce qui.

La nostra sorpresa fu grande quando, in occasione del 77° compleanno del Papa, *Avvenire*, ⁽¹⁾ che è pur sempre il quotidiano espressione ufficioso della C.E.I., pubblicò un lungo pezzo dedicato alla attività compositiva del Pontefice, basandosi su un articolo del numero di maggio de *L'Italia Scacchistica*.

Il giornalista dell' *Avvenire* riferiva dell'attività di 'columnist' del Papa sulla rivista degli universitari cattolici di Cracovia, dei suoi trascorsi di compositore e riportava anche uno dei tre problemi pubblicati da *L'Italia Scacchistica*, assieme a molti dettagli e aneddoti, tutti tratti dalla medesima rivista.

Si rendeva necessaria una nuova verifica informale. La risposta è stata: "Ma cosa combina *Avvenire* ? "

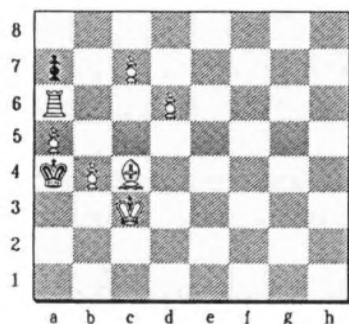
Forse un Papa che viene dalla Polonia, paese di nobili tradizioni scacchistiche e compositive in particolare, un Papa con tanti interessi così diversi trova nell'immaginario collettivo degli scacchisti una collocazione automatica: "ci sta bene" il papa tra i compositori.

Ma non farebbe male una smentita ufficiale e definitiva di questa specie di leggenda metropolitana.

Alessandro Cuppini

Note della Redazione

(1) Il tutto è stato ampiamente ripreso anche in un articolo pubblicato da *L'Eco di Bergamo* di domenica 18 maggio 1997.



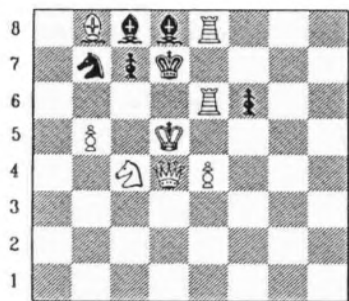
Per curiosità del lettore riportiamo alcuni dei falsi problemi attribuiti a Karol Wojtyla.

L'ultimo nato della famiglia, pubblicato sul numero di maggio del 1997 della Rivista *L'Italia Scacchistica*
Enunciato:

Il Bianco matta in tre mosse.

Soluzione:

1. P=C Ra3; 2. Cb6 P:b6; 3. P:b6 matto



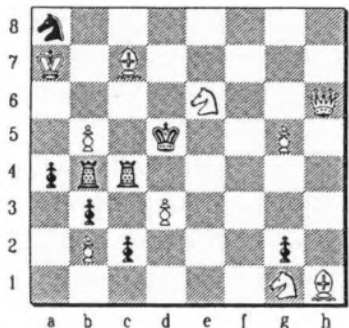
Pubblicato sulla rivista "R.S.K" maggio 1946

Enunciato:

Il Bianco matta in due mosse

Soluzione:

1. Da7



Pubblicato sulla rivista "R.S.K" aprile 1946

Enunciato:

Il Bianco matta in tre mosse

Soluzione:

1. Cf3 minaccia 2. Cf4+ ecc.

1. ... g1=D+; 2. Cfd4+ ecc.

Composizione a ritroso

Frank Reinhold

Molte presentazioni o articoli sulla composizione scacchistica hanno a che fare con la spiegazione di certi temi problemistici. Pressoché nulla esiste sui metodi e le idee del compositore nel problema di scacchi.

Benché tali metodi siano studiati in campi scientifici al di fuori della composizione scacchistica, non esiste una sistematica che tratti quest'ultima.

Desidero stimolare una discussione su questo argomento poco trattato, riferendo di uno dei miei metodi preferiti di composizione. Sono completamente conscio che questo metodo non è il solo e so per certo che esso era ed è criticato da qualche compositore.

Definisco il metodo "composizione a ritroso" come segue: iniziando con un matto (preferibilmente un matto modello) e un piano principale, tutti gli altri piani preparatori ⁽¹⁾ sono aggiunti in una successiva fase compositiva. La composizione quindi comincia come l'ultima di un numero conosciuto di mosse e finisce con la prima.

Si distinguono le seguenti fasi di una composizione a ritroso:

- ricerca di un matto modello e del piano principale;
- analisi della posizione;
- coinvolgimento dei piani preparatori;
- analisi della correttezza.

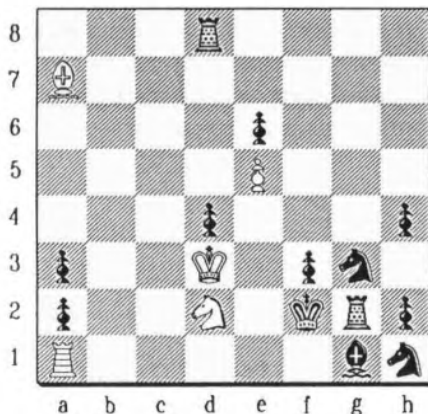
Le varie fasi sono nel seguito illustrate con l'aiuto di un esempio.

Ricerca di un matto modello e del piano principale.

In questa fase le idee personali del compositore sono usate in maniera inconscia, come risultato della somma di esperienze di studio di problemi di scacchi. Inoltre problemi particolarmente interessanti possono creare la base per ricerche personali su una determinata posizione.

Il problema seguente mi è servito da ispirazione:

M. Zucker - Freie Presse, 1992, 3^o Lode #8



Piuttosto che dalla soluzione:

1. ♖c5 ♜d5;

1. ... ♜d7; 2. ♖b4 e 3. ♜f1 +

2. ♖b6

2. ♖b4? ♜:e5;

2. ... h3; 3. ♖a7 ♜d7; 4. ♖c5 ♜d5; 5. ♖b6 ♜d7; 6. ♖a5 = -

fui stimolato dall'eccellente piano principale

7. ♖f1 + ♖:f1; 8. ♖e4#.

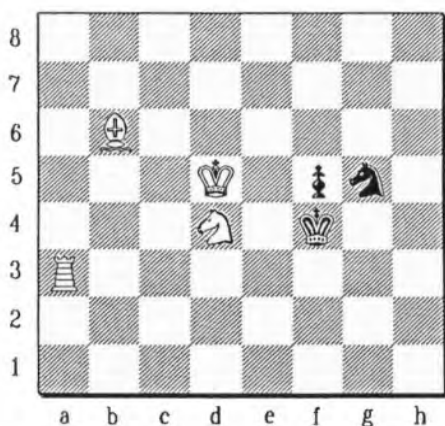
A parte il matto modello con apertura di linea, mi piaceva l'idea della minaccia sulla diagonale a7-g1. Supponevo di avere altre possibilità di attacco della posizione del N, sostituendo il blocco di pezzi nell'angolo in basso a destra.

Analisi della posizione.

L'analisi della posizione è di considerevole importanza per la qualità del problema in generale.

Lo scopo è di trovare tutte le possibili manovre del B. per usarle in una fase successiva della composizione, sia come piano preparatorio che come minaccia. Quanto più le forze bianche sono coinvolte nell'attacco o nella minaccia, tanto meno materiale del B. o del N. è necessario per prevenire difetti, e questo permette anche piani preparatori multipli e un problema profondo.

La posizione deve essere ridotta ai pezzi fondamentali, sistemata al centro della scacchiera, con le caselle non importanti inizialmente non difese.



L'analisi può ora iniziare.

La diagonale b8-h2 potrebbe essere usata per le minacce dei piani preparatori. L'♖ potrebbe essere posto anche in

g1 con minaccie in h2 o g3, ma in questo caso il bel matto con apertura di linea non esiste più, mentre c'è la seria minaccia 1. ♖e3# (quindi diventa necessaria l'aggiunta di materiale difensivo del N.) Ecco perchè decisi che la posizione dell'♖ dovesse essere b6.

Il ♖B minaccia 1. ♖e2#; questa possibilità di matto deve essere impedita ... oppure il ♖N deve essere piazzato in g1 e la casa e6 difesa.

Il piano principale è ora

1. ♖f3 + ♖:f3; 2. ♖e2#.

Non male, ma l'♖ potrebbe minacciare il matto in g5 dopo 1. ♖d8. Inoltre c'è una minaccia ulteriore di matto dopo 1. ♖h3 col seguito 2. ♖e2+ ♖:e2 e 3. ♖e3#. Il che andrebbe benissimo se la ♖ potesse essere usata per controllare e3 sia nel piano principale così come nel piano preparatorio. L'attacco al ♖N, per esempio con 1. ♖a2? non è molto promettente. Lo spostamento dell'intera posizione di una colonna verso sinistra non aiuta ad evitare 1. ... ♖h3.

Forse si potrebbe realizzare l'idea senza il ♖N?

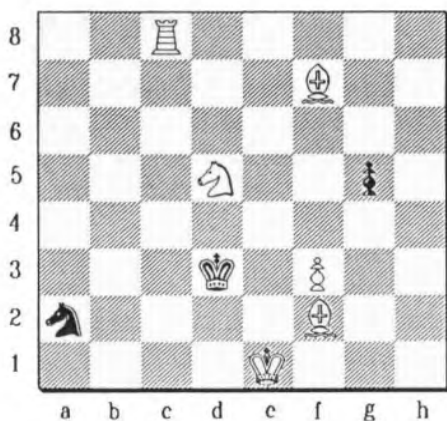
Diamo un'occhiata al rimanente pezzo bianco, il ♖. Se desideriamo realizzare la minaccia lungo la diagonale suddetta, il ♖B sarà probabilmente attaccato subito da pezzi neri. Per prevenire questa circostanza, un ♖N in d6 è sufficiente, ma allo stesso tempo interferisce la diagonale. Proviamo a trovare un'altra posizione per il ♖B. Ma come controllare le case e4 e e5?

- Una ♖B in e8 creerebbe un matto modello solo con un ♖B in e4 al posto di quello nero in f5; ma questa ♖B in e4 non sarebbe molto occupata ed inoltre dovremmo prevedere nella parte superiore della scacchiera dei pezzi neri di

difesa che potrebbero chiudere facilmente la colonna "e".

- Un'altra possibilità è un ♖B in f7 che controlli e5 e g5, ma in questo caso dobbiamo anche prevedere un ♜N che impedisca ♕e6#.
- Un ♖B in d6 potrebbe difendere e4 e f5, chiudendo però la diagonale.
- Un ♙B in g6, senza il ♜f5, tiene d'occhio e4 e f5, ma come controllare e5?

Il materiale aggiuntivo del B, a parte un ♜, rende reale il rischio di scorrettezza del problema; il materiale aggiuntivo del N invece può chiudere la diagonale. Un ♜B può controllare la casa e5, ma solo se la scacchiera è ruotata di novanta gradi:

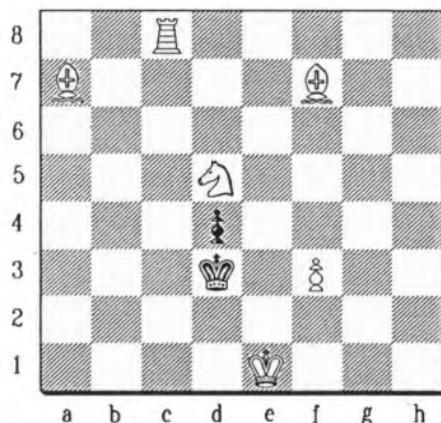


Il ♙B ha ora la funzione di controllare d2 e e2.

Ora potremmo avere due piani preparatori sulla diagonale b1-h7 e un piano principale: troppo poco per un buon problema; sono necessarie ulteriori analisi.

E' notevole il fatto che il ♖a2 ha bisogno di molto spazio, circostanza che potrebbe essere usata per piani preparatori più efficaci. Poniamo l'♙f2 in a7,

eliminiamo il ♖a2 e spostiamo il ♜N da g5 in d4



Il piano principale è

1. ♜c3 + d:c3; 2. ♖b4#.

Il nero può rispondere difendendo le case c3 o b4. Il controllo della casa f4 da parte del N. è superfluo e il piano principale diventa ancora più attraente.

Ora, analizzando la posizione alla ricerca di altre possibilità di attacco del B:

1. ♖f4 + ♙e3,
all'improvviso vidi che
3. ♜c3#

è una minaccia dopo qualunque mossa del ♖f4. Una possibilità ideale per un movimento a pendolo! (2)

Al momento fui soddisfatto da questa posizione, perchè il ♖B poteva ora muovere per chiudere linee nere, oppure per aprire la linea dell'♙ in f7 minacciando in c4 dopo una mossa anticritica della ♜, senza peraltro limitare la minaccia dell'♙ sulla diagonale b1-h7.

La fase successiva può ora cominciare.

Coinvolgimento dei piani preparatori

Dapprima bisognava trovare una difesa contro il piano principale, che potes-

se essere eliminata dai piani preparatori.

Abbiamo le seguenti possibilità:

- chiusura della linea dell'♔a7, ma in questo caso il pendolo non risulta possibile e ci troviamo con un urgente bisogno di spazio nella parte sinistra della scacchiera per i tentativi sulla diagonale nella parte destra;
- chiusura della linea dell'♔f7 (tra c4 e f7), con l'inconveniente che la mobilità di questo alfiere sarebbe ridotta;
- difesa della casa c3, che però è anche centro della manovra di pendolo, che quindi non sarebbe più attuabile;
- difesa della casa b4, a mio parer la soluzione più ragionevole.

Quale pezzo nero è il migliore per controllare b4?

Probabilmente non un pedone, poichè non c'è praticamente alcuna possibilità di utilizzarlo nei piani preparatori.

Un ♘N camponero è difficile che possa interagire con un ♘B campochiaro.

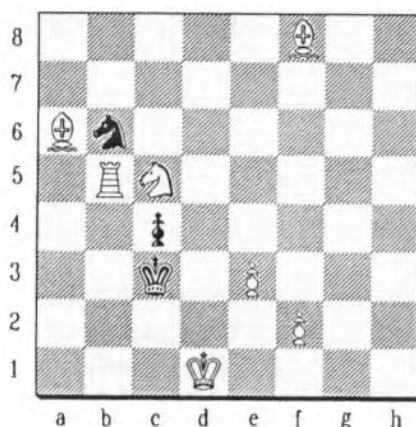
Un ♘N in c2 sarebbe perfetto, se l'ultimo piano minacciasse in c4 e il ♘ in c2 fosse forzato a raggiungere a3. Ma la ♙B non potrebbe allora effettuare la manovra anticritica sulla colonna "b".

Porre il ♘N in c6 con lo scopo di portarlo in a5 o in e5, vuol dire posizionare la ♙ in c5: ma la linea dell'♔a7 è ora chiusa.

Ad una seconda occhiata però mi accorsi che la ♙ può effettivamente chiudere questa linea, poichè dopo 1. ♘f4 + ♔e3; 2. ♘- essa minaccia ancora 3. ♙c3#.

Porremo ora l'♔a7 in b6, allo scopo di prevenire 1. ... ♘:a7, e questa colonna

risparmiata potrà forse essere utilizzata più tardi. Ecco perchè muoviamo tutta la posizione di una colonna verso sinistra, difendendo il ♘e3 con un ♘ in f2:



Il primo piano preparatorio ha ora le seguenti caratteristiche:

- il ♘B muove in una casa che ancora dobbiamo stabilire;
- la ♙B muove in b1, con la minaccia ♔b4 che impone la difesa ♘d5
- il ♘B ritorna in c5 e il piano principale può essere realizzato.

Ora dobbiamo trovare un secondo piano preparatorio, che introduca il tentativo ♙b1?, con la minaccia ♔b4 e il movimento a pendolo del ♘B.

Il controllo della casa b1 è possibile solo con un ♘N in d2, che però controllerebbe anche c3 e non rispetterebbe i criteri della scuola logica (impurezza di scopo).

C'è troppo poco spazio per chiudere la colonna "b" in b2 e per distogliere l'eventuale pezzo difensore.

Rimangono le seguenti difese:

- controllo della casa b4;
- chiusura di linea sull'♔f8 come difesa contro la minaccia ♔b4;

- preesistente chiusura della linea dell'♔f8 (non esiste minaccia);
- cattura dell'♔f8.

Un controllo su b4 potrebbe essere realizzato da un ♖N, per esempio in d8 con la difesa 1. ... ♖c6 e la deviazione in f7 o in e6 nel piano preparatorio; ma un possibile tentativo 1. ♔d6? troverebbe refutazione non solo con 1. ... ♖f7, ma sfortunatamente anche con 1. ... ♖c6. Utilizzando invece 1. ♔f8? come tentativo (dopo aver posto l'♔B in d6 o e7), la difesa 1. ... ♖e6 non funziona perchè attacca la casa c5 ed impedisce il movimento a pendolo. Il controllo di b4 deve essere effettuato come difesa nel piano preparatorio.

Non riuscii neppure a trovare un meccanismo di chiusura della linea dell'♔f8, perchè il pezzo nero che avrebbe dovuto interpersi avrebbe anche avuto la necessità di una difesa, altrimenti l'♔f8 l'avrebbe semplicemente catturato. Un ♖N in c7 avrebbe potuto sostenere un pezzo nero posto in d6, ma quale pezzo?

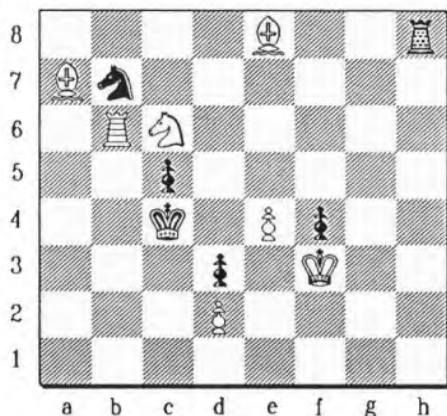
I pedoni possono essere utilizzati solo con molta difficoltà e un ♔N può facilmente ostacolare il tentativo con 1. ... ♔e5, rendendo la soluzione più difficoltosa perchè può porsi in c3 durante la manovra di pendolazione. Inoltre dovremmo limitare il numero dei piani preparatori perchè l'♔f8 ne potrebbe realizzare solo uno, dato che la diagonale a1-h8 risulterebbe difesa da questo ♔N in e5.

Una ♖N in h6 è adatta a difendere h7 dopo la mossa di tentativo 1. ♔f8?, ma essa può difendere anche ponendosi in g6, senza contare i possibili scacchi sulla colonna "d". Non ero soddisfatto di questa idea.

Una linea chiusa per l'♔f8 dopo il ten-

tativo 1. ♖b1? (per esempio da un ♖N in e7 che può essere catturato in un secondo piano preparatorio), non avrebbe senso dal punto di vista della scuola logica perchè costituirebbe una difesa contro il tentativo sia in questo piano preparatorio che nel piano principale.

Non resta che la cattura dell'♔f8 come difesa, per esempio tramite una ♖N in h8. La mossa dell'♔f8 sarebbe una semplice minaccia in questo caso e nessun altro piano preparatorio può essere realizzato con l'♔. Una ♖N in h8 presenta ancora il problema dello scacco sulla colonna "d": impedirlo con un ♖N in d2 non consentirebbe un matto modello. Ma se l'♔f8 realizza solo un piano preparatorio, la posizione può essere spostata di una fila verso la parte superiore della scacchiera e si evitano così altre possibilità di attacchi bianchi, limitando lo spazio ai pezzi del B. E' possibile quindi realizzare un matto modello con pedoni sulla colonna "d", rimpiazzando il ♖f2 con il ♔B:



Il secondo piano preparatorio è quindi 1. ♔d7, una semplice minaccia dell'♔B.

Possiamo ottenere di più dal movimento a pendolo?

Il ♖B ha a disposizione le case g4, g6 e f7 per la prima mossa di pendolo. Un ♘N in f7 potrebbe essere catturato prima che la mossa ♔d7 sia realizzata. La casa f7 può non essere controllata, ma occorre aggiungere un ♘N in e6 per prevenire il matto immediato 1: ♔:f7#.

La ricerca dei piani preparatori è ora completata.

Abbiamo quindi la sequenza di manovra:

- cattura del ♘N in f7 da parte del ♖B;
- movimento dell'♔B in d7 come semplice minaccia;
- apertura di linea sulla diagonale b5-e8 mediante pendolazione del ♖B;
- movimento della ♙ in b1 con la minaccia ♔b5 e conseguente difesa ♖b7-d6;
- pendolo del ♖B sulla casa originaria;
- piano principale

Possiamo ora passare all'ultima fase.

Analisi della correttezza della soluzione

Dapprima occorre eliminare le semplici possibilità di soluzioni secondarie.

La ♙B può muovere in b1 così come in b2. La mossa in b1 sembrava migliore, ma decisi di porre un ♘N in a2 perchè, mentre il ♘c2 previene gli scacchi sulla colonna "c", questo ♘a2 può impedire con la sua promozione anche altre soluzioni non volute.

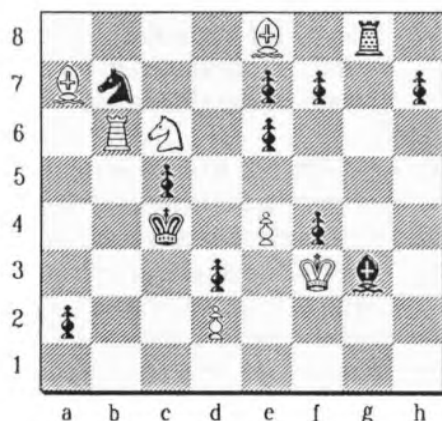
Allo scopo di controllare altre case utilizzabili dal ♖B nel corso della sua manovra a pendolo (g4 e g6), la ♙N fu posta in g8. Essa è forzata in g6 dalla minaccia ♔d7 e non deve essere cattu-

rata dal ♖B durante il pendolo: ecco perchè occorre aggiungere un ♘N in h7.

Dopo 1. ♔d7 la ♙N può difendere la casa e6 anche da e8, il che non guasterebbe la struttura logica; tuttavia due difese nere ad un'unica minaccia rendono il problema meno chiaro. Per questa ragione aggiunsi un ♘N in e7.

Ovviamente dobbiamo prevenire lo scacco in g3, con un ♔N perchè non ci sono pedoni disponibili.

#12 ?



Diamo ora un'occhiata alla soluzione prevista:

1. ♖e5 + ♔d4; 2. ♖:f7 ♔c4;

Ed ora il ritorno del ♖B in c6:

3. ♖e5 + ♔d4; 4. ♖c6 + ♔c4; 5. ♔d7

Mi accorsi subito che anche 3. ♔d7 e 4. ♙b2 era una continuazione possibile e pensai che dovevo ridurre ulteriormente i piani preparatori o ritornare sui miei passi per ricercare altre idee di piano preparatorio.

La fortuna mi aiutò. Mi accorsi che

3. ♔d7?

è refutata da

3. ... ♖d8

e il pendolo non funziona perchè la casa c6 è controllata dal ♖N:

4. ♖e5 + ♔d4; 5. ♖c6 + ♖:c6.

Questa mossa mette in evidenza l'importanza di un'analisi accurata della posizione in ogni fase della composizione, altrimenti un buon problema non è ottenibile.

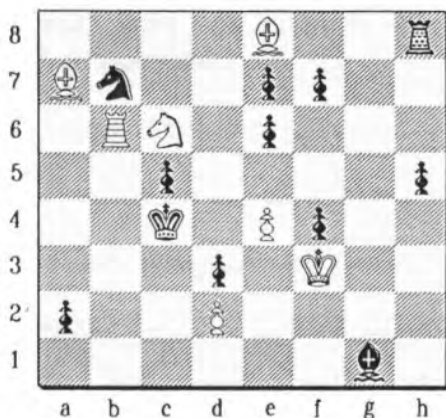
La soluzione completa è quindi:

1. ♖e5+ ♘d4; 2. ♖f7 ♘c4; 3. ♖e5+ ♘d4; 4. ♖c6+ ♘c4; 5. ♔d7 ♜g6; 6. ♖e5+ ♘d4; 7. ♖f7 ♘c4; 8. ♜b2 ♖d6; 9. ♖e5+ ♘d4; 10. ♖c6+ ♘c4; 11. ♜b4+ c:b4; 12. ♖a5#

Per una dettagliata ricerca di altre soluzioni fu poi utilizzato il computer che trovò questa variante:

1. ♖e5+ ♘d4; 2. ♖f7 ♘c4; 3. ♜b2 ♜e8; 4. ♖e5+ ♘d4; 5. ♖c6+ ♘c4; 6. ♔c5 ♖c5; 7. ♖e5+ ♘d4; 8. ♖c6+ ♘c4; 9. ♜b4+ #

Pensai che questo inconveniente potesse essere risolto facilmente difendendo la casa c5 (♔N da g3 in g1, ♜N da g8 a h8, ♔N da h7 in h5):



Ma questa posizione permetteva una nuova soluzione:

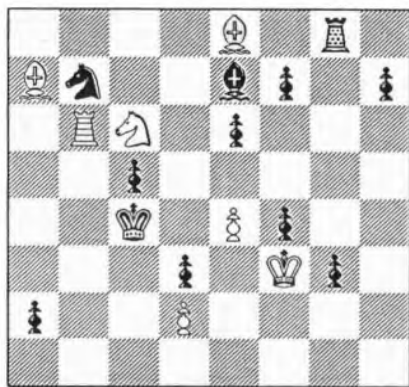
1. ♖e5+ ♘d4; 2. ♖f7 ♘c4; 3. ♖e5+ ♘d4; 4. ♖g6+ ♘c4; 5. ♔d7, ♖d8; 6. ♜b2 ♖c6; 7. ♔c6 ♜b8; 8. ♔b8 e matta.

Questo significa che sia g6 che c5 devono essere case difese dal N.

Scambiando il ♜e7 e l'♜g3 si ottiene quindi il diagramma finale.

F. Reinhold

Gunter Schiller M.T. 1993-4- 1° Pr (#12)



Note: (1) L'autore fa riferimento ai concetti di correzione e purezza tematica, cavalli di battaglia della scuola logica tedesca. Una combinazione è il concatenamento logico di due (o più) manovre aventi obiettivi distinti, le cui esecuzioni successive permettono di ottenere il matto o di evitarlo, a seconda che la combinazione sia offensiva o difensiva. Per distinguere queste due manovre, esse sono chiamate manovra o piano preparatorio (Vorplan) e manovra o piano principale (Hauptplan). Il carattere logico della combinazione risulta dal fatto che il piano principale è efficace solo se preceduto dal piano preparatorio. Per rendere più evidente questa subordinazione delle due idee che costituiscono la combinazione, si effettuano i tentativi tematici per dimostrare che il piano principale, eseguito senza il piano preparatorio, non raggiunge lo scopo. I tentativi evidenziano quindi la necessità di giocare le mosse in un certo ordine logico, imposto dall'idea strategica, e costituiscono i criteri di purezza tematica del problema (N.D.T.)

(2) Del ♖B. Per esempio, supponendo difesa la casa f2: 1. ♖h3 ♘d3; 2. ♖f4+ ♘e3 ecc.

F. Reinhold è un noto compositore di Dresda che tiene una regolare rubrica di scacchi sul giornale "Sächsischen Zeitung". Questo quotidiano ha indetto un torneo a tema libero per problemi diretti in 2, 3, n mosse. Chi fosse interessato può inviare i propri lavori a:

F. Reinhold, Alexander-Herzen-Strasse 41
D-01109 Dresden (Germania)

Terzo di Inchiodatura con ciclo di mosse bianche.

Piet le Grand

Ci sono parecchi problemi in tre mosse con seconda e terza mossa del B. cicliche sulle varianti. La soluzione di questi problemi mostra questo schema:

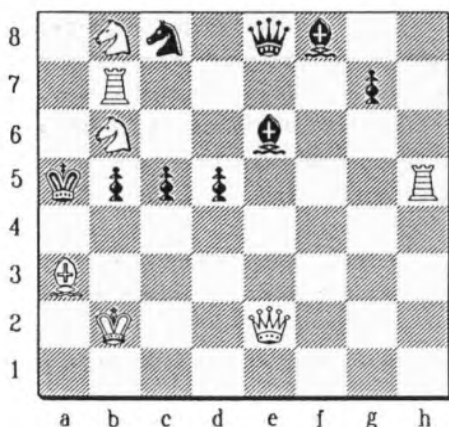
1. S(a); 2. A; 3. B#

1... b; 2. B; 3. C#.

1. ... c; 2. C; 3. A#.

In questo articolo desidero presentare problemi nei quali questo schema è combinato col terzo di inchiodatura. L'esempio più vecchio, per quanto a me noto, è il problema di Marin del 1924

V.Marin - Good Companions 1924, 4^o Pr.



Il terzo d'inchiodatura è costituito da tre ♚♜ neri. La soluzione è:

1. ♖d1 con la minaccia 2. ♙b4 + c:b4/♙:b4; 3. ♖a1/♖d2, e1#. Le tre varianti sono:

1. ... b4; 2. ♘c4 + (A) d:c4; 3. ♙:b4# (B)

1. ...d4; 2. ♙b4 + (B) c:b4; 3. ♖a4# (C)

1. ...c4; 2. ♖a4 + (C) b:a4; 3. ♘:c4# (A)

Il meccanismo è basato sul fatto che il

N. elimina per apertura di linea con la sua prima mossa una delle risposte del B.

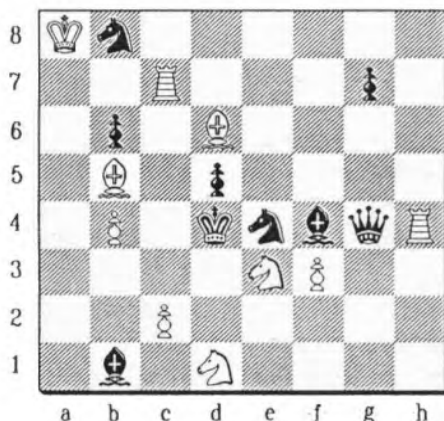
Molti dei problemi che seguono usano più o meno lo stesso meccanismo. Questo problema anticipa quasi completamente quello di P. Vatarescu (3^o premio al Torneo Tematico Baja 1954) e uno di C.J.R. Sammelius (L'Italia Scacchistica 1965).

Si possono classificare i problemi considerando i pezzi neri disposti sulla linea di inchiodatura e distinguendo l'inchiodatura rettilinea da quella diagonale.

Credo che in realtà esista solo un numero limitato di possibilità. La mia collezione personale può essere incompleta, ma non contiene più di 15 esempi.

I seguenti due problemi usano entrambi la ♙, l'♙ e il ♘ in terzo di inchiodatura, ma la sequenza è differente.

C.Goumondy - Europe Echecs 1967. 1^o Pr.



La soluzione è la seguente:

1. ♖e7

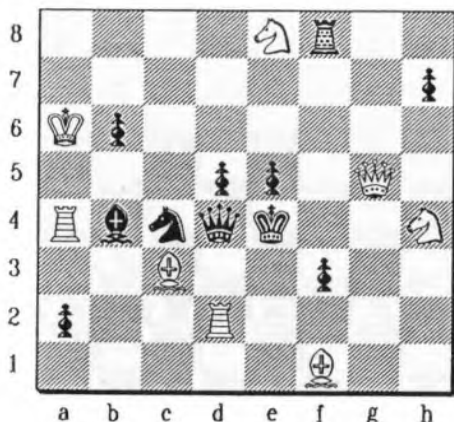
Minaccia 2. ♖:e4+ d:e4; 3. c3#

1. ... ♖c3; 2. ♖e5+ (A) ♖:e5; 3. ♖f5# (B)

1. ... ♖:d6; 2. ♖f5+ (B) ♖:f5; 3. c3# (C)

1. ... ♖c8; 2. c3+ (C) ♖:c3; 3. ♖e5# (A)

E. Bogdanov - "64" 1975, 2° Pr.



1. ♖g2

Minaccia 2. ♖g4+ ♖f4; 3. ♖f6#

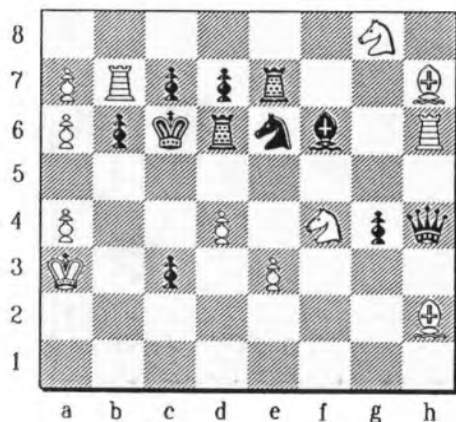
1. ... ♖e7; 2. ♖d3+ (A) ♖:d3; 3. ♖:e5# (B)

1. ... ♖:d2; 2. ♖:e5+ (B) ♖:e5; 3. ♖d6# (C)

1. ... ♖e3; 2. ♖d6+ (C) ♖:d6; 3. ♖d3# (A)

Nel problema seguente, con Torre, Alfiere e Cavallo, si vedono alcuni degli effetti appena esaminati

J. Breu - "Problemias" 1947, 1° Pr



1. ♖d3

Minaccia 2. ♖b4#

1. ... ♖:d4; 2. ♖:c7+ (A) ♖:c7; 3. ♖:e7# (B)

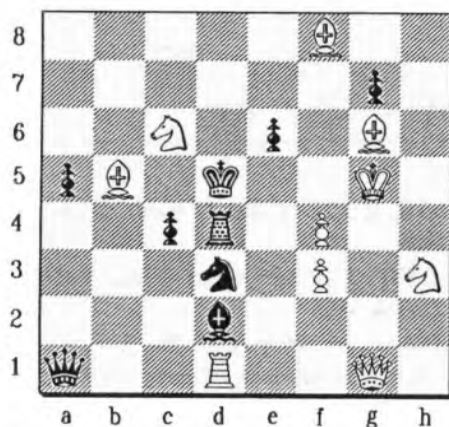
1. ... ♖:d4; 2. ♖:e7+ (B) ♖:e7; 3. ♖e4# (C)

1. ... ♖:d4; 2. ♖e4+ (C) ♖d5; 3. ♖:c7# (A)

Nel prossimo problema troviamo l'inchiodatura disposta in verticale anziché in orizzontale; ma questo problema ha anche un gioco apparente con ciclo di mosse bianche

A.J. Lobusov

Los Angeles Times Tny 1979-81, 1° Pr.



1. ... ♖:f4; 2. ♖c5+ (A) ♖:c5; 3. ♖:f4# (B)

1. ... ♖:f4+; 2. ♖:f4+ (B) ♖:f4/♖:f4; 3. ♖e4# (C)/♖c5#

1. ... ♖:f4; 2. ♖e4+ (C) ♖:e4; 3. ♖c5# (A)

La soluzione è la seguente

1. ♖h5

minaccia 2. ♖g5# ♖e5/e5; 3. ♖:c5/♖f7#

1. ... ♖:f4; 2. ♖c5+ (A) ♖:c5; 3. ♖:f4# (B)

1. ... ♖:f4; 2. ♖:f4+ (B) ♖:f4; 3. ♖e4# (C)

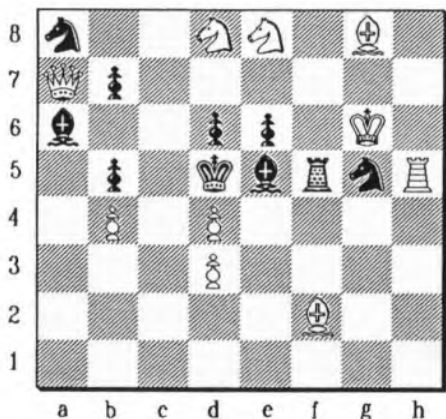
1. ... ♖:f4; 2. ♖e4+ (C) ♖:e4; 3. ♖c5# (A)

Si potrebbe dire che il ciclo nella soluzione va in senso opposto rispetto a quello del gioco apparente. Si noti che c'è anche uno scambio tra la seconda e la terza mossa nel gioco reale rispetto

all'apparente.

Un'altra sequenza con ♖, ♕ e ♘ è visibile nel prossimo problema.

C. Goumondy -
Schakend Nederland 1976, 3^o Pr.



1. ♖b6 ♖f2; 2. ♕e6 + (A) ♘e6; 3. ♖d6#(B)

1. ... ♘f7; 2. ♖d6 + (B) ♕d6/♘d6; 3. ♘f6(C)/♕e6(A)#

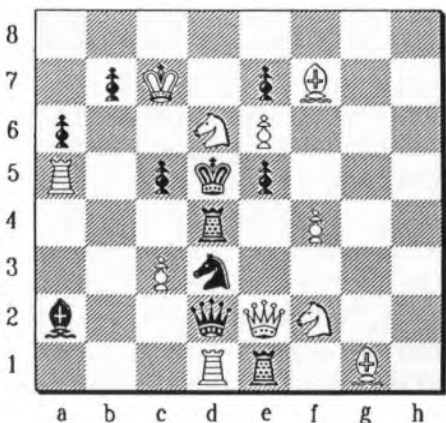
1. ... ♖f6 + ; 2. ♘f6 + (C) ♕f6; 3. ♕e6(A)#

1. ... ♕h2; 2. ♕e6 + (A) ♘e6; 3. ♘f6(C)#

In aggiunta al gioco ciclico, osserviamo due volte lo scambio della seconda e terza mossa del B.

Il prossimo problema utilizza ♖, ♖ e ♘.

R. Bosma - Het parool 1980, 2^oMO



1. ♘g4

minaccia 2. ♘f6 + e:f6; 3. e7#

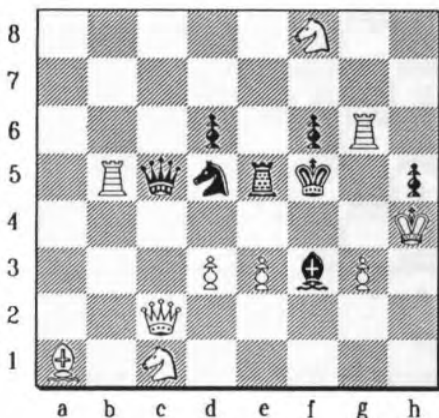
1. ... ♖f4; 2. ♖a2 + (A) ♖c4; 3. ♖c5#(B)

1. ... ♖f4; 2. ♖c5 + (B) ♘c5; 3. ♘e3#(C)

1. ... ♘f4; 2. ♘e3 + (C) ♖e3; 3. ♖a2#(A)

Il prossimo problema illustra lo stesso terzo di inchiodatura lungo una linea orizzontale e in modo più economico:

S. Chimedtzeren e G. Lhagvasuren
Sachsische Zeitung 1989, 1^o Pr.



1. ♘e2

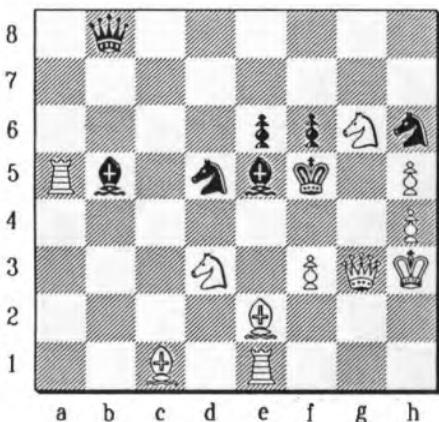
minaccia 2. g4 + h:g4; 3. ♘g3#

1. ... ♖e3; 2. ♖c8 + (A) ♖e6; 3. ♖f6#(B)

1. ... ♖e3; 2. ♖f6 + (B) ♘f6; 3. ♘d4#(C)

1. ... ♘e3; 2. ♘d4 + (C) ♖d4; 3. ♖c8#(A)

T. Szabo - Vizugyi SC 1980, 3^o Pr



In questo problema è mostrato il terzo di inchiodatura con due ♖♖ e un ♘: la soluzione è

1. ♘f2

minaccia 2. ♖g4 + ♘:g4; 3. f.g4#

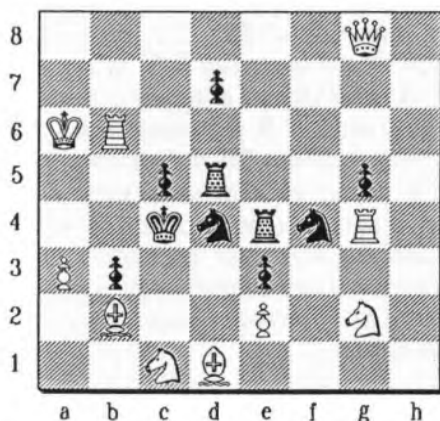
1. ... ♖:g3; 2. ♖d3 + (A) ♖:d3; 3. ♘e7#(B)

1. ... ♖:e2; 2. ♘e7 + (B) ♘:e7; 3. ♖f4#(C)

1. ... ♘f4 + ; 2. ♖:f4 + (C) ♖:f4 3. ♖d3#(A)

Nel prossimo problema vediamo all'opera due ♘♘ neri e una ♖.

C. Goumondy - North West Chess 1976, 1^oPr



1. ♖d6

minaccia 2. ♖:f4 e 3. D:d5#

1. ... ♘fe6; 2. ♖:b3 + (A) ♘:b3; 3. ♘e3#(B)

1. ... ♘c2; 2. ♘:e3 + (B) ♖:e3; 3. ♖:d5#(C)

1. ... ♖ee5; 2. ♖:d5 + (C) ♘:d5; 3. ♖:b3(A)#

Nel prossimo problema sono due ♘♘ neri e la ♖ che formano la linea di inchiodatura

1. ♖f2

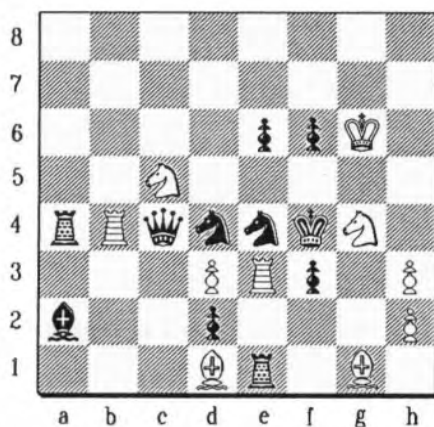
minaccia 2. ♖:e4 + ♖:e4; 3. ♖g3#

1. ... ♘:f2; 2. ♘:e6 + (A) ♖:e6; 3. ♖:f3#(B)

1. ... ♖d5; 2. ♖:f3 + (B) ♘:f3; 3. ♖g3(C)#

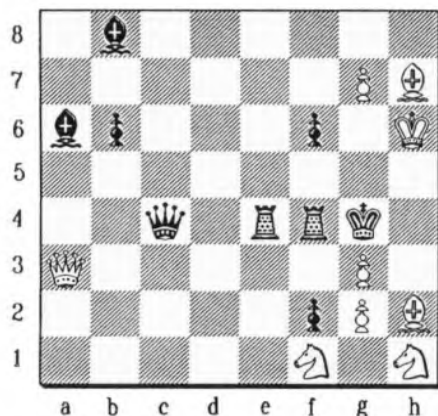
1. ... ♘e2; 2. ♖g3 + (C) ♘4:g3; 3. ♘:e6#(A)

C. Goumondy -
Tidskrift for Schack 1971, 2^o Pr



Il più complesso problema di questa piccola raccolta è il seguente. Esso infatti mostra due volte un ciclo che si svolge in due direzioni diverse, il secondo con trasferimento di matto rispetto al primo.

R.C.O. Matthews - Problemblad 1969, 1^o Pr



1. ♖a4

minaccia 2. ♖d1 + ♖e2 (♖e2, ♖f3); 3. g8=♖ (♘e3, ♖:f3 o ♘:f2)#

1. ... ♖b3; 2. ♘e3 + (A) ♖:e3/♖:e3; 3. ♘:f2(B)/g8=♖(C)#

1. ... ♖a2; 2. ♘:f2 + (B) ♖:f2/♖:f2; 3. g8=♖(C)/♘e3(A)#

1. ... ♖e8; 2. g8 = ♖ + (C) ♖:g8/♖:g8;
3. ♖e3(A)/♖:f2(B) #

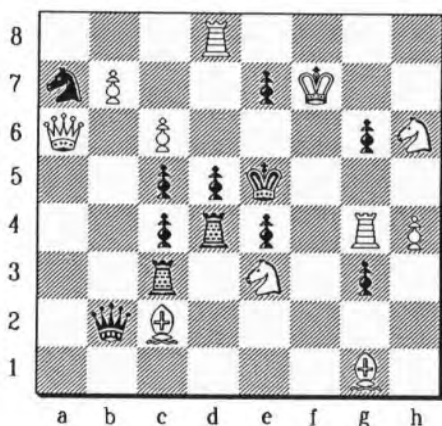
1. ... ♖f3; 2. ♖e3 + (A) ♖f:e3/♖e:e3; 3.
♖:f2(B)/g8 = D(C) #

1. ... ♖e2; 2. ♖:f2 + (B) ♖f:f2/♖e:f2; 3.
g8 = ♖(C)/♖e3(A) #

1. ... ♖f5; 2. g8 = ♖ + (C) ♖:g8/♖g5; 3.
♖e3(A)/♖:f2(B) #

Quest'ultimo problema è il solo esempio che ho di un terzo di inchiodatura diagonale

L. Loschinkij - De Waarheid 1966, 2° Pr.



1. ♖a1

minaccia 2. ♖g5 + ♖f4; 3. ♖f1 #

1. ... ♖d-; 2. ♖:c4 + (A) ♖:c4; 3.
b8 = ♖ # (B)

1. ... ♖:c2; 2. b8 = ♖ + (B) ♖:b8; 3.
♖:d5 # (C)

1. ... ♖b1; 2. ♖:d5 + (C) ♖:d5; 3.
♖:c4 # (A)

Spero che il lettore abbia apprezzato gli esempi proposti. Se ne fossero noti altri, prego di farmelo sapere allo scopo di rendere la mia collezione più completa.

Il dottor Piet le Grand è uno dei più noti compositori e cultori di problemistica del mondo occidentale. Appartiene alla grande scuola olandese, da sempre in prima linea sia sul problema ortodos-

*so che in quello eterodosso e nella studi-
stica. E' redattore da molti anni della
prestigiosa rivista "Problembiad". Assie-
me al dr. H. Nijmeijer lavora alla facoltà
di Matematica Applicata dell'Università
di Twente, che recentemente ha festeggia-
to il suo 25° anniversario con un bel
Torneo Tematico (Vedi I.S. 4/96).*

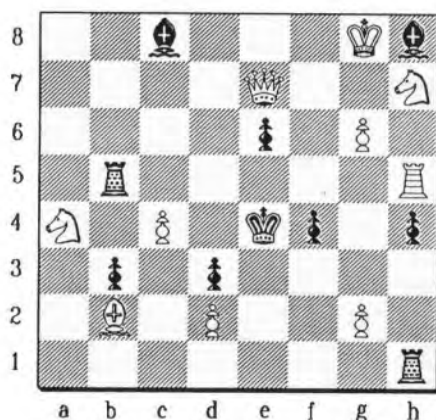
Al suo nome, assieme a quello del fratello Henk, è legato un tema che rappresenta una forma particolare del cambio per inversione. I due fratelli infatti presentarono nel 1959 una nuova idea che si può schematizzare così:

1. T? minaccia 2. A#. 1. ... a; 2. B#

1. S minaccia 2. B#. 1. ... a; 2. A#.

E cioè: in un tentativo il B. minaccia il matto A; alla difesa a segue il matto B. Nel gioco reale il B. minaccia il matto B e alla stessa difesa "a" del gioco virtuale segue il matto A. Come si vede il "Le Grand" è un tipico tema paradossale che ha avuto un notevole successo. Di un altro compositore olandese presentiamo a titolo di esempio la seguente splendida realizzazione.

E. Vissermann - L'Italia Scacchistica '63, 1°



1. ♖f6? minaccia 2. ♖c3 # (A) 1...
e5(a); 2. ♖g5 # (B). Ma 1. ... ♖c1!

1. ♖c5 minaccia 2. ♖g5 # (B) 1. ...
e5(a); 2. ♖c3 # (A)

Lo spettacolo nel problema di scacchi

Antonio Garofalo

Con questo mio articolo vorrei sottolineare la parte spettacolare nei Problemi di scacchi. E' una parte molto ampia, perchè moltissimi problemi sono di prese spettacolari.

Qui mostrerò alcuni lavori di buona fattura ma non eccezionali; li accomuna appunto un certo non so che di spettacolarità.

Ma che cosa si intende per spettacolarità quando si parla di un problema?

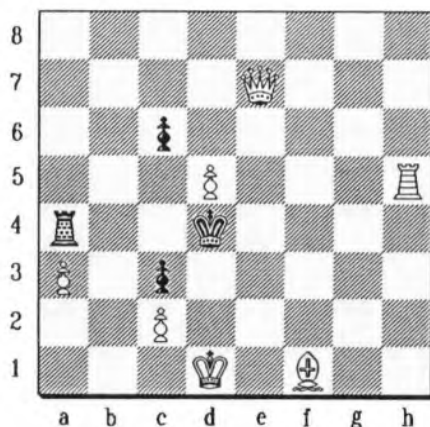
Un modo di rendere un problema spettacolare è di concedere case di fuga, oppure esporre il Re agli scacchi del nero, o ancora sacrificare un pezzo, usare matti di batteria, quelli che i giocatori di scacchi conoscono come "scacchi di scoperta", cioè quando un pezzo come la Torre è inizialmente ostruito da un Alfiere compagno; se il Re nemico si trova sulla linea controllata dalla Torre, muovendo l'Alfiere si dà scacco di scoperta, ovvero, nel gergo problemistico, scacco - più spesso matto - di batteria. Esempi di batteria li vedremo nei diagrammi C e D.

Ma iniziamo l'analisi

Nel diagramma seguente presento un lavoro di Ottavio Stocchi, un grande compositore italiano (1906-1964) insignito di ben 111 Primi Premi nella sua carriera, su 933 problemi composti, di vario genere ma soprattutto 2# diretti. I suoi 2# sono sempre o quasi spettacolari.

Nel diagramma abbiamo una chiave di Re che concede una fuga al monarca nemico.

O. Stocchi - Il Corriere Emiliano, 1926 #2



1. ♖e2!

blocco. Ci sono 5 difese:

1. ... ♜a-; 2. ♜b4#;

la ♜ ha lasciato la guardia della casa b4. Se

1. ... ♜c4; 2. ♜e3#;

questa volta per non lasciare la guardia è rimasta sulla traversa, ma ha dovuto bloccare quella casa di fuga che era stata concessa al ♜ nero. Questo effetto si chiama autoblocco. Se

1. ... c5; 2. ♜h4#;

il ♜ si autoblocca (anche lui!) ma in c5, permettendo così il matto di ♜ che può tranquillamente lasciare il controllo della casa c5. Se

1. ... c:d5; 2. ♜h4#;

qui abbiamo ancora una variante di autoblocco, che viene sfruttata dalla ♜. Infine se il monarca approfitta della casa di fuga

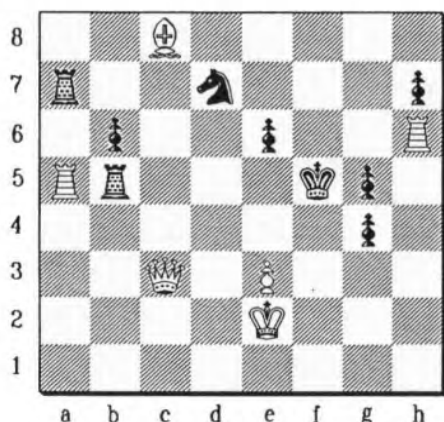
1. ... ♜c4; 2. ♜e3#;

viene mattato da una batteria reale

(detta così perchè è il Re che copre e poi scopre l'azione di un pezzo compagno). Si può notare che anche qui abbiamo una batteria che però si è formata nel corso della soluzione, mentre in C e D le batterie sono già presenti nel diagramma; ecco un altro modo di fare spettacolo: creare una batteria con la chiave.

Nel prossimo diagramma

O. Stocchi - L'Italia Scacchistica 1926 (#2)



si concede al ♖N di nuovo una casa di fuga, ma diversamente dal problema precedente, qui una casa di fuga c'era già e viene in sostanza cambiata: se ne concede una ma si controlla quella già esistente.

Faccio notare un difetto nel problema: la casa di fuga e4 nella posizione iniziale non è "predisposta". Cioè, dopo questa eventuale fuga del ♖N, non c'è alcun matto disponibile. In questi casi la chiave diventa più facile, si deve cioè cercare un matto che controlli anche quella casa.

Il B. in questo lavoro lo fa cambiando appunto casa di fuga, in gergo si dice che si tratta di una mossa *give and take*, dà e prende. Risolve

1. ♖c6!

Minaccia 2. ♖:e6#.

Ora il ♘d7 può parare in due modi la minaccia: se

1. ... ♘f8; 2. ♖:b5#.

Se invece

1. ... ♘c5; 2. ♖:d5#.

In entrambi i casi viene sfruttata l'inchiodatura del pedone e6, con in più, in un caso, una interferenza alla ♖b5. Se invece

1. ... e5; 2. ♖f6#.

Il pedone impedisce il matto grazie a una ostruzione futura, cioè se la ♖ attuasse la minaccia il pedone le impedirebbe il controllo di e4. Ma in cambio si autoblocca in e5 e permette il matto di ♖, grazie anche all'inchiodatura del ♘d7. Se

1. ... ♘e5; 2. ♖:e6#.

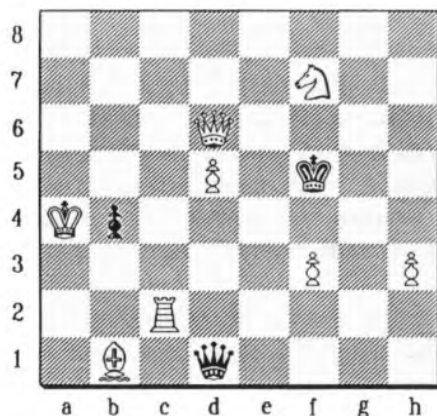
Questa difesa di ♘ ha lo stesso motivo che Pe5. C'è autoblocco e sgombero di linea c8-e6. Non c'è inchiodatura. Se infine

1. ... ♖e5; 2. ♖c2#.

Anche qui il motivo di difesa è lo stesso, ostruzione futura. Ma dato che la ♖ nera è inchiodata, si matta con l'elegante ♖c2 e ritorna l'inchiodatura.

Nel diagramma seguente

R. Notaro - A Garofalo (Inedito) #2



abbiamo un altro tipo di spettacolarità, schiodature e inchiodature. La chiave

1. ♖h6

minaccia 2. ♖g5# non ha nulla di particolare, ma il N. per difendersi deve schiodare la ♙ e in due varianti

1. ... ♖:d5; 2. ♜c5#

1. ... ♖:f3; 2. ♜f2#

la ♖N viene a sua volta inchiodata dalla stessa ♜. Nel terzo caso

1. ... ♖g1; 2. ♜c1#

c'è solo un normale matto di batteria. Questo problema mostra il tema Dalton, il quale nell'enunciato precisa appunto che un pezzo nero schioda un pezzo bianco dal quale viene a sua volta inchiodato.

Nell'ultimo diagramma infine abbiamo la solita concessione di casa di fuga:

1. ♖c8!

minaccia 2. ♖f5#, poi uno sgombero di linea nera

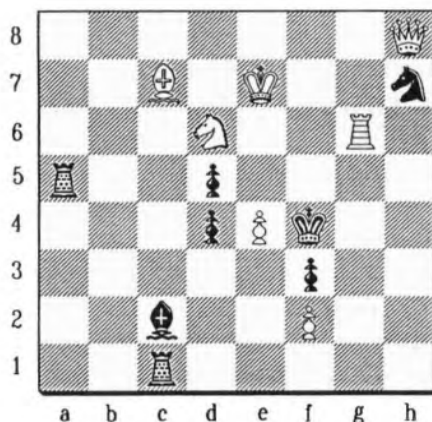
1. ... d:e4; 2. ♘b5#

e una guardia diretta

1. ... ♙:e4; 2. ♘c4#

come difese; entrambe hanno come

R. Notaro - A. Graofalo (Inedito) #2



effetto passivo un autoblocco in e4 che permette alla batteria ♙d di agire.

Antonio Garofalo è un noto problemista di Bari, attivo fin dal 1970, anno nel quale pubblicò i suoi primi lavori sulla rivista "Scacco". Ha pubblicato qualche centinaio di problemi, in prevalenza aiutomatti, di cui molti premiati in concorsi nazionali e esteri.

E' autore ed editore della neonata rivista "Best Problems" (Vedi I.S. 6/96)

Problemi

A questo numero speciale sulla composizione scacchistica alcuni amici hanno voluto partecipare inviandoci qualche loro lavoro.

Iniziamo da Kari Valtonen di Tampere (Finlandia), redattore della rivista "Suomen Sakkhi" per la quale cura regolarmente la rubrica problemistica.

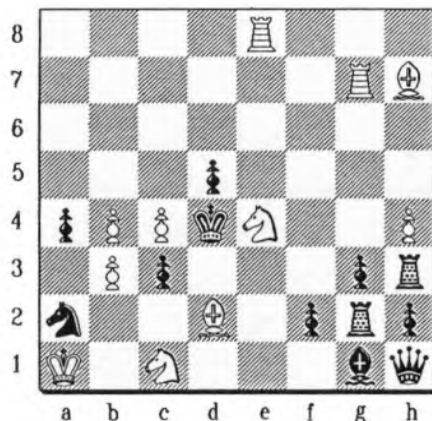
1. ♘e5?

minaccia ♘e2 (A), ♙e3 (B), ♜g4 (C).

1. ... f1 = ♖!;

1. ♘d6/♘:c3?

K. Valtonen - Inedito (#2)



minaccia 2. ♖b5, ♖f5, ♖ce2 ecc. 1. ... d:c4!; (2. ♜d7?) / ♖:b4 (2. ♚e3?)

1. ♖:f2

minaccia 2. A, B, C #

1. ... g:f2, c:d2 / ♜:f2, ♖:b4 / ♚:f2, a:b3;
2. A/B/C #

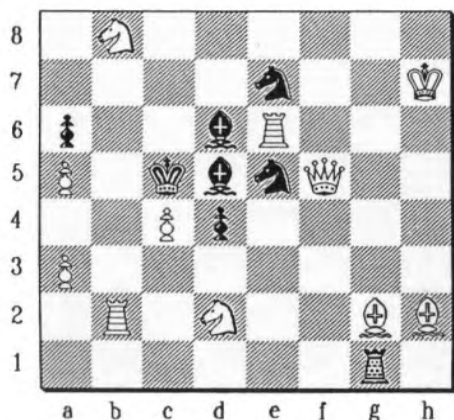
(1. ... d:c4; 2. ♜d7#.)

Si tratta di una bella fusione dei temi Fleck (separazione delle minacce) e Brogi (collegamento ciclico delle minacce). A quanto mi risulta, il primo esempio di accoppiamento di questi due temi fu ottenuto dal sottoscritto nel 1976 (Israel Ring Tourney, 1° Pr.)

Proseguiamo con Giorgio Mirri, di cui abbiamo già parlato in I.S. 3/94 e 3/96 a proposito del concorso indetto da "Scacchi e Scienze Applicate" sul tema Mirri nel due mosse. Mirri è un ottimo erede della tradizione problemistica imolese ed autore di molti splendidi lavori sia nel due che nel tre mosse; in entrambi i campi due temi, frutto delle sue ricerche, portano il suo nome.

Ecco due lavori che ci ha inviato: in entrambi colpisce la lucidità nell'esposizione dell'idea.

G. Mirri - L'Echiquier Belge
1989, 2° Pr. (#2)



Gioco apparente:

1. ... ♚:c4/♖:c4;

2. ♖d7/♖e4#

Soluzione:

1. ♜c2

minaccia

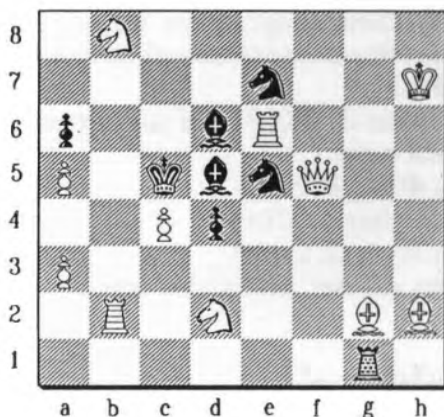
2. ♖b3#

1. ... ♚:c4/♖:c4/♚e4; 2. ♖a6/ ♚:d6/
♖:e4#.

Il gioco apparente si basa sulla seminchiodatura di ♚ e ♖ neri; nel gioco reale i due pezzi si autoinchiodano e provocano un piacevole cambio di matti.

G. Mirri

"Idee und Form" 1989 (#2)



1. ♚g7

blocco.

1. ... ♚:b4/ ♚b3/ ♚c2/ ♖d2/ ♚d1; 2.
♖g4/ ♖f7/ ♖g6/ ♖d7/ ♖:d1#

Questo è un problema a blocco. I matti di scoperta del ♖ vengono precisati dalle mosse di autoblocco del N.

Personaggi

Studi e Internet

Alessandro Cuppini

Si può considerare Internet una pubblicazione ? C'è chi lo definisce una meta-pubblicazione, cioè un mezzo che permette una divulgazione parallela a quella ottenuta con i normali metodi (libri, gionali, Tv ecc.).

Forse nessuno sa veramente cosa sia Internet.

Tramite posta elettronica fu distribuito (forse questo è un termine più appropriato) uno studio davvero notevole, opera di un giovane talentuoso compositore, Noam Elkies.

Nato nel 1966 a New York, vive alternativamente in Israele e U.S.A. Laureato in matematica, è diventato nel 1993 il più giovane professore nella storia di Harvard. Elkies è, prima che compositore di scacchi e musica, un matematico, e di gran livello. La sua specialità è la teoria dei numeri. Nel maggio del 1988 il giornale "The Guardian- Computer section" pubblicò una congettura di Eulero, il grande matematico tedesco (1707-1783): essa dice che l'equazione a quattro variabili

$$w^4 + x^4 + y^4 = z^4$$

non ha soluzioni con numeri interi. Questa congettura rimase non provata per più di 200 anni, finché, nell'estate '87 Noam Elkies dimostrò che era falsa e che ci doveva essere almeno una soluzione. Così "The Guardian". Qualche tempo dopo, nel '89, Roger Frye della "Thinking Machine Corporation" trovò una soluzione:

$$w = 95800; y = 414560;$$

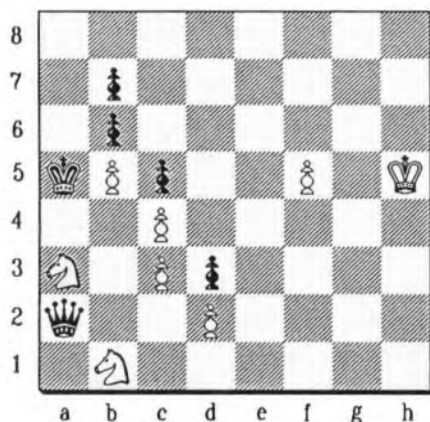
$$x = 217519; z = 422481$$

Traggo quest'ultima notizia da una vecchia rivista inglese. Aggiungo che Elkies aveva allora 21 anni!

Ha composto circa 40 studi e qualche problema. Un'altra grande passione di Elkies è la musica: alcune sue composizioni sono state pubblicate e trasmesse alla radio e Tv in Israele e U.S.A. (Queste notizie biografiche sono state tratte da F. Chlubna - Endgame Virtuosity, Vienna 1996).

Ed ecco lo studio in questione di questa poliedrica personalità:

N. Elkies
Internet 1991



1. f6 ♖b3; 2. f7 ♖d1+; 3. ♔h6

Perché l'ordine delle prime tre mosse del B è quello indicato ?

Il motivo sarà chiaro alla fine della soluzione.

3. ... ♖f3; 4. ♔g7 ♖g4+; 5. ♔h7 ♖f5+; 6. ♔g7 ♖g5+; 7. ♔h7 ♖f6; 8. ♔g8 ♖g6+; 9. ♔f8

La consueta risorsa di stallo, tipica dei finali di ♖ contro ♔ d'8, e cioè: 9. ♔h8? ♖:f7 in questo caso non funziona perché esiste la mossa suicida 10. ♖c2 e il N. vince. Il Bianco perciò deve bloccare il proprio ♔ e permettere al ♖ avversario di avvicinarsi.

9. ... ♔a4; 10. ♔e7 ♖g7; 11. ♔e8 ♖e5+; 12. ♔d7 ♖f6; 13. ♔e8 ♖e6+; 14. ♔f8

Ecco compiuta la tipica manovra di ♖ che in questo tipo di finali permette al ♔ della parte forte di avvicinarsi.

14. ... ♔b3; 15. ♔g7 ♖e7.

la manovra ricomincia

16. ♔g8 ♖g5+; 17. ♔h7 ♖f6; 18. ♔g8 ♖g6+; 19. ♔f8 ♔b2;

un altro piccolo passo

20. ♔e7

E così via, il ♔ nero piano piano avvicinandosi:

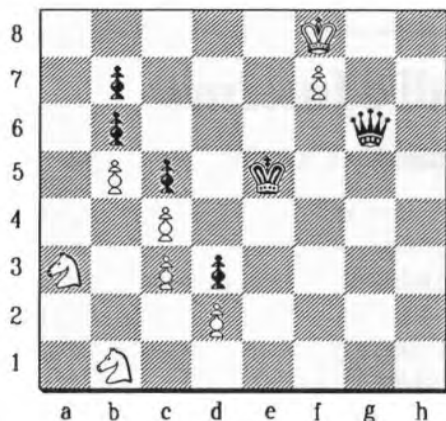
20. ... ♖g7; 21. ♔e8 ♖e5+; 22. ♔d7 ♖f6; 23. ♔e8 ♖e6+; 24. ♔f8 ♔c1; 25. ♔g7 ♖e7; 26. ♔g8 ♖g5+; 27. ♔h8 ♖f6+; 28. ♔g8 ♖g6+; 29. ♔f8 ♔d1; 30. ♔e7 ♖g7; 31. ♔e8 ♖e5+; 32. ♔d7 ♖f6; 33. ♔e8 ♖e6+; 34. ♔f8 ♔e2; 35. ♔g7 ♖e7; 36. ♔g8 ♖g5+; 37. ♔h7 ♖f6; 38. ♔g8 ♖g6+; 39. ♔f8 ♔f3; 40. ♔e7 ♖g7; 41. ♔e8 ♖e5+; 42. ♔d7 ♖f6; 43. ♔e8 ♖e6+; 44. ♔f8 ♔e4; 45. ♔g7 ♖e7; 46. ♔g8 ♖g5+; 47. ♔h8 ♖f6+; 48. ♔g8 ♖g6+; 49. ♔f8 ♔e5;

(vedi diagramma)

50. ♔e7 ♖d6+; 51. ♔e8 ♔e6;

Se ora 52. f8 = ♖? il N matta; mentre a 52. f8 = ♖+? segue 52. ... ♔f6; 53. ♖d7+ ♔f5;

Ma, grazie alla precisa sequenza delle prime tre mosse, ora il B può chiedere la patta secondo la regola delle 50 mosse, purché la sua 52a non sia di ♔. E



quella che aveva impedito la difesa 9. ♔h8? diventa ora la mossa salvatrice:

52. ♖c2

patta

In passato sono state pubblicate parecchie posizioni nelle quali il B, apparentemente senza speranza, arrocca o gioca l'unica mossa non di Pedone, dimostrando così la patta "per 50 mosse" attraverso l'analisi retrograda. Lo studio di Elkies invece sembra il primo esempio di patta per analisi progressiva.

Va notato tuttavia che da alcuni anni molti compositori chiedono che quella che è una regola pratica del gioco vivo, che ha lo scopo di limitare la durata delle partite, venga abolita per le composizioni, il cui scopo è quello di dimostrare una tesi, indipendentemente dalla lunghezza della dimostrazione.

E non ci potrebbe essere esempio più evidente di questo dell'estraneità di una regola del gioco nel campo della composizione.

Rimane infine nella memoria la conclusione di questo studio, sorprendente, e anche un po' imbarazzante: dopo 52. ♖c2, la successiva mossa del Nero sarebbe 52. ... ♖e7; matto!

Una soluzione lunga lunga

Alessandro Cuppini

Che siamo sulla soglia di un incredibile cambiamento nel campo della teoria dei finali, dovuto all'ingresso prepotente del computer nell'analisi, credo sia ormai chiaro a tutti.

Deep Blue è ampiamente all'altezza del campione del mondo, ed anche di più. I programmi di K. Thompson (vedi I.S. 6/96) e dei suoi epigoni, come L. Stiller, analogamente mettono in crisi secoli di sudate analisi degli umani nel campo dei finali di scacchi.

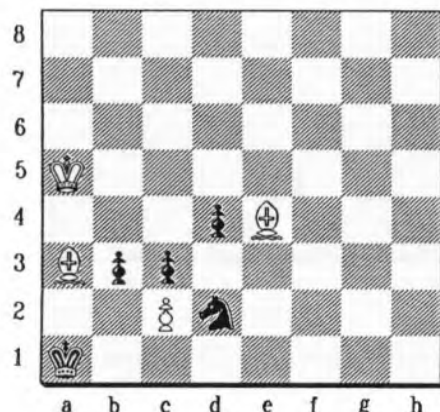
Molto più devastante delle nuove conoscenze sul finale di 2Alfieri contro Cavallo, è la notizia, ormai vecchia di più di un anno, che il computer, opportunamente istruito da Levis Stiller della John Hopkins University, ha battuto il record della più lunga soluzione (finora detenuto da un finale di Torre + Alfiere contro due Cavalli, con 223 mosse) fissandolo in 242 mosse. Fin qui nulla di sconvolgente.

Il fatto è che il finale in questione è uno di Torre + Cavallo contro due Cavalli e questo proietta un'ombra sinistra sulla teoria dei finali. Potrebbe cioè essere che quanto finora ritenuto su questo finale (patta certa) sia irrimediabilmente falso; si potrebbe dunque arrivare alla conclusione che Torre e Cavallo vincono regolarmente contro due Cavalli, anche senza pedoni.

E' presto però per trarre conclusioni definitive e solo il tempo dirà quanto questi sospetti siano reali.

Per intanto vediamo, nel seguente diagramma, questa straordinaria posizio-

ne:

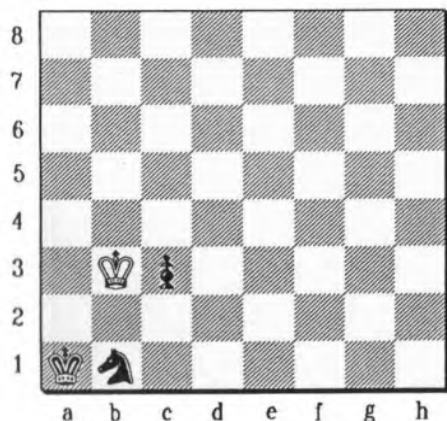


Ricordo che con la locuzione "la più lunga soluzione" si intende la più lunga serie di mosse necessarie al Bianco per ottenere un vantaggio decisivo, cioè la cattura di un pezzo o, ovviamente, lo scacco matto. Il Nero gioca sempre per il meglio, cioè con l'obiettivo di resistere il più a lungo possibile e allungare quindi la soluzione. Il Bianco ha a volte qualche mossa cosiddetta "equiottima", e cioè mosse che non accorciano la soluzione ma fanno vincere il Bianco nello stesso numero di mosse. In altre parole si tratta di duali. Anche questi vengono segnalati dal computer che, nel caso in esame, riporta 19 mosse equiottime; non tante, paragonando questo numero con quelli delle mosse delle soluzioni (meno dell'8%). Quest'ultima comincia con:

1. Re6.

Faccio grazia al lettore la successione,

spesso incomprensibile, di mosse e salto a pie' pari fino alla 231^a mossa del Nero:



232. d5 $\text{d}e8+$; 233. c6 $\text{b}8+$; 234. b5 $\text{d}6+$; 235. c5 $\text{c}8$; 236. $\text{h}8+$ $\text{d}7$; 237. $\text{f6}+$ $\text{c}7$; 238. $\text{h}7+$ $\text{d}8$; 239. $\text{b}7$ $\text{a}6+$; 240. c6 $\text{e}7+$; 241. b6 $\text{b}4$; 242. $\text{d}7+$

e cattura il $\text{e}7$ alla prossima mossa senza lasciare all'altro e la possibilità di una forchetta di recupero in $\text{d}5$.

L'idea su cui si basava finora la difesa era: lo scambio di un Cavallo per parte porta ad un finale di Torre contro Cavallo che è normalmente, salvo rare eccezioni, patto. Così non è più.

Il commento del compilatore e autore inglese Roycroft alla lunghissima soluzione di questo finale è:

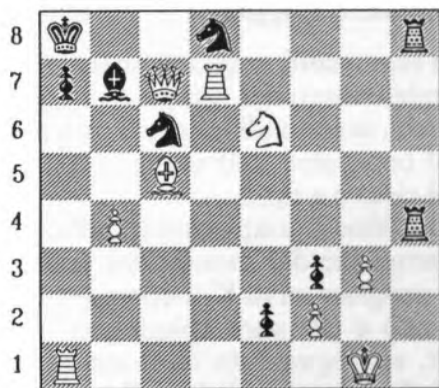
"Nessun aggiudicatore avrebbe dato la vittoria al B se non nelle ultime dieci mosse".

Verò.

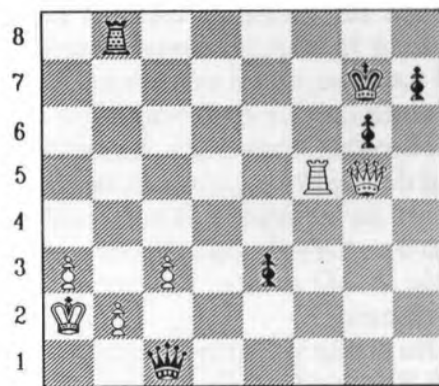
Una prova ulteriore che la forza del computer nei finali è ormai di alcuni ordini di grandezza superiore a quella degli umani.

Matti

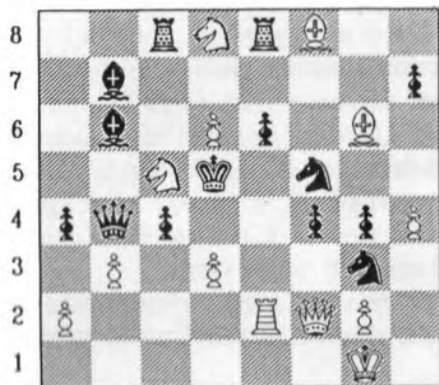
Matto in 7



Matto in 7



Matto in 14



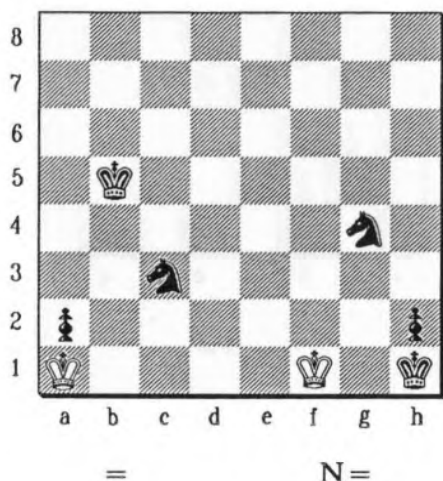
Finali

Un finale non sempre vinto

Alessandro Cuppini

Re, Cavallo e Pedone contro Re solo: non ci sono dubbi sulla vittoria della parte forte, c'è forse da parlarne?

In realtà esistono alcune posizioni in cui il Re solo riesce a pattare. Né Fine, né Averbakh, né molti altri autori ne parlano. E. Paoli cita due posizioni:



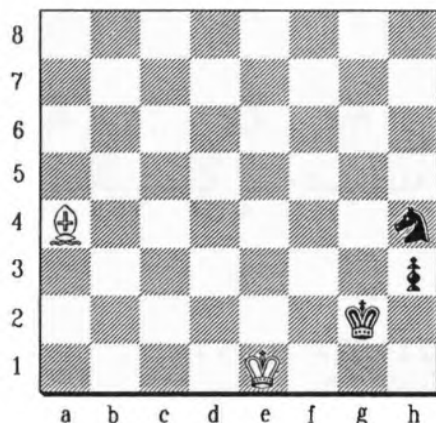
Il caso a ovest non ha applicazioni pratiche, può capitare solo in caso di un clamoroso errore del Nero: è patta chiunque muova per primo, anche se il è in c1 i in b4.

Nel caso ad est invece il tratto è fondamentale: se muove il B., il R nero si libera e vince; ma se tocca al N, è patta, per la nota impossibilità del C di perdere un tempo.

Questa posizione è più naturale della precedente ed è stata utilizzata in parecchi studi.

Vediamo il primo in ordine cronologico.

S. Loyd 1860



B =

Difficile non cadere nella tentazione di giocare subito 1. ♖c6+?, cui però seguirebbe: 1. ... ♜g1; (naturalmente non: 1. ... ♜f3+; 2. ♜e2) e il N potrebbe ostruire la grande diagonale portando il ♜ in g2. Dunque:

1. ♜d7 h2; 2. ♜c6+ ♜g1; 3. ♜h1 ♜g2+;

Se ora 3. ... ♜:h1; 4. ♜f2 è la posizione del diagramma est precedente

4. ♜e2 ♜f4+;

4. ... ♜:h1 5. ♜f1

5. ♜e1 ♜h5; 6. ♜a8

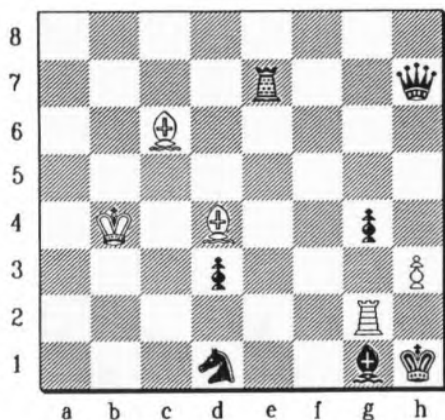
e non 6. ♜e2? ♜g3+; e 7. ... ♜:h1 vince

6. ... ♜f4; 7. ♜h1 ♜g2+; 8. ♜e2

patta

Un altro studio che termina con questa posizione è il seguente:

E. L. Pogosjants
Buletin Problemistic 1976 1° Pr.



B =

1. ♖e2+ ♖e4; 2. ♙e4+
2. ♖:e4? ♗h2;
2. ... ♗:e4; 3. ♖:e4 d2; 4. ♙:g1
Non 4. ♖e2? ♙:d4; 5. ♖:d2 ♙c3+;
vince

4. ... ♗e3; 5. ♖d4
Non 5. ♙:e3? d1=♗; 6. ♖:g4/h:g4
♗e1/♗b1+ vince
5. ... ♗c2+; 6. ♙c3 ♗:d4; 7. ♙:d2
♗f3+; 8. ♙e3

Il Bianco deve giocare sempre con grande precisione: 8. ♙e2? ♗:g1+; 9. ♙f2 ♗:h3+; 10. ♙g3 ♗f2; ed il Nero vince.

8. ... g:h3;

Ed ecco la manovra finale:

9. ♙f2 ♗:g1;

9. ... ♗g5; 10. ♙f1

10. ♙g3 h2; 11. ♙f2

patta

Nonostante la sparizione veloce di alcune importanti "dramatis personae", il divertimento non viene mai meno.

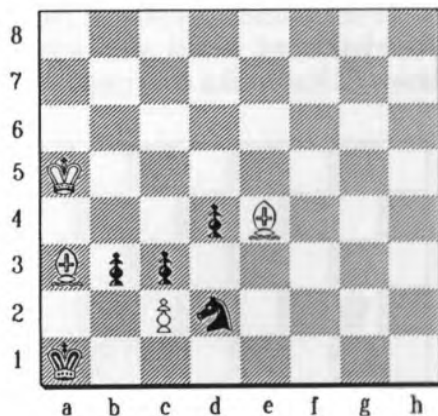
(A.J. Roycroft, giudice del torneo)

Esiste però una terza posizione di patta del Re solo contro C+P che ho "tro-

vato" recentemente, incastonato in un delizioso, poco noto studio di un autore israeliano.

Contrariamente agli esempi precedenti, il P che, dopo la semplificazione introduttiva, rimane sulla scacchiera, è d'A anziché di T:

H. Aloni
Shakhmaty v SSSR 1960, 2 Lode



B =

L'♙e4 è sotto tiro e deve muovere; ma in quale casa?

1. ♙d3? b2; 2. ♙:b2+ c:b2; (2. ... ♗:b2 3. ♙b4 patta) 3. c3 ♗b3+; 4. ♙b4 ♗c1; e 5. ... d3 Proviamo quindi:

1. ♙f5(♙g6)? b2; 2. ♙:b2+ c:b2; 3. c3 ♗c4+; 4. ♙b4 ♗e3/♗e5 e 5. ... ♗d5+ (d3) vince Non rimane che:

1. ♙h7 b2;

E' la migliore. A 1. ... ♗a2; segue: 2. ♙b4 ♗b1; 3. c:b3 ♗:a3; 4. ♙c5 c2; 5. ♙:c2 ♗:c2; 6. ♙c4 ♗b2; 7. b4 patta. O anche: 1. ... ♗c4+; 2. ♙b4 b2; (non 2. ... ♗:a3 3. ♙:b3) 3. ♙:b2+ ♗:b2; 4. ♙c5 d3; 5. ♙:d3 ♗:d3+; 6. ♙c4 patta

2. ♙:b2+ c:b2; 3. c3 d:c3; 4. ♙b4 b1=♗+; 5. ♙:b1 ♗:b1; 6. ♙b3 patta.

Una conclusione davvero frustrante per il Nero.

Scacchi e Matematica

Problemi negli scacchi e in matematica

Cartesium

Nel mio primo articolo su questa rivista esordivo dicendo che non era poi tanto corretto stabilire rapporti diretti tra matematica e scacchi, ma che diversi problemi sulla scacchiera potevano essere spunto di trattazione matematica. E di questa possibilità sono stati forniti vari esempi. In realtà questa mia affermazione non deve essere poi presa alla lettera in quanto sia la matematica che gli scacchi condividono il fatto di essere dei "giochi". Penso che molti potranno disapprovare questa mia affermazione ritenendola uno dei soliti tentativi di rendere gradevole una materia che ha turbato le notti di molti studenti (ma vi assicuro che se si chiedesse ad un non addetto ai lavori cosa ne pensi del gioco degli scacchi la risposta non fornirebbe mediamente considerazione migliore). Eppure, se ci si rifà alla più generale definizione di gioco:

"Un gioco è un insieme di partite e una partita è un insieme di atti compiuti secondo un sistema non contraddittorio di regole stabilite, una delle quali, giunte ad una determinata configurazione degli elementi del gioco, fissa anche il termine della partita".

la precedente affermazione non può che essere accettata.

Il sistema di regole non contraddittorie della matematica è costituito da alcuni assiomi e dalle regole di deduzione logica, quelle degli scacchi dall'assioma che fissa la posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera e dalle poche regole di movimento dei singoli pezzi.

La matematica, quindi, così come ogni teoria assiomatica, ha tutto il diritto di forgiarsi del titolo di *gioco*. Anzi, la matematica può essere considerata un gioco a due persone, così come gli scacchi: se l'avversario nel gioco degli scacchi è visibile, nella matematica può essere individuato in fattori non umani, quali la difficoltà della dimostrazione, il tempo o altro.

Cercheremo adesso di chiarire, ponendoci qualche domanda, alcuni dei rapporti esistenti tra problemi di matematica e di scacchi. Le domande sono tratte da quelle che più frequentemente i colleghi matematici, nel tentativo di dimostrare la preminenza del loro problematizzare, mi pongono. Anzitutto:

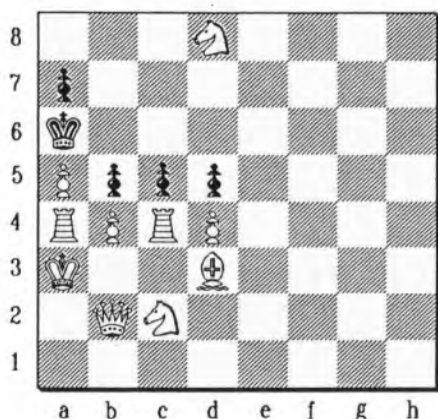
Perchè si creano i problemi (di scacchi) ?

Le risposte a queste domanda possono essere varie e a seconda di quella che si sceglie si ha una diversa visione della problemistica, sia matematica che scacchistica.

- **Il problema come allenamento per acquisire maggiore conoscenza di una teoria assiomatica.**

Il problema, cioè, rivolto al solutore. Questo orientamento è tipico della problemistica matematica scolastica, e solo parzialmente può essere individuato in quella scacchistica. E' indubbio che la risoluzione di un certo numero di pro-

blemi possa favorire quell'impostazione mentale necessaria per poter poi maneggiare la teoria, ma negli scacchi le cose non sono così semplici. Anche se in alcune forme orientali di scacchi si ritiene indispensabile, da parte degli esperti, la risoluzione di un gran numero di problemi (ad es. gli Tsume Shogi) per poter affrontare la pratica del gioco, tra gli scacchisti occidentali c'è spesso incomprensione nei confronti di alcune categorie di problemi. Nel seguente matto in due



quanti scacchisti ritengono effettivamente utile cercare la soluzione più breve quando lo squilibrio di materiale esistente tra le due parti garantisce, con un gioco appena accorto, una sicura vittoria?

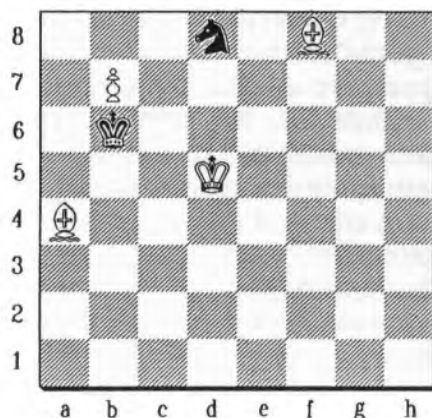
In ogni caso da parte dei problemisti sia matematici che scacchistici, questo aspetto di istruzione al gioco è sicuramente di secondo piano.

- **Il problema come ampliamento della costruzione assiomatica**

Il problema orientato alla teoria.

Questo aspetto è tipico del matematico, ma lo è anche di una vasta parte

della problemistica scacchistica moderna. Ogni teorema che si costruisce "completa" la teoria. In matematica questo effetto di completamento si è visto ad esempio nella costruzione della geometria euclidea piana, dove ormai è rimasto ben poco da scoprire. Negli scacchi questa visione del problema ha condotto a recenti studi sui finali: la costruzione di opportuni database ha ormai risolto il problema di determinare l'esito di una qualsiasi posizione con al massimo sei pezzi sulla scacchiera (e già si sta mettendo mano ai finali con sette pezzi). Un problema in cui questo aspetto è visibile è il seguente



Per avere maggiori speranze di patta, con quale pezzo al N. conviene prendere il pedone in b7?

- **Il problema come creazione estetica**

Il problema orientato al costruttore.

Questo orientamento, a differenza di quanto possa sembrare, è praticamente assente nella matematica moderna mentre è quello principale nella problemistica scacchistica.

Il matematico difficilmente opera le proprie ricerche per "la sua bella men-

te", anzi! E' sempre più difficile trovare fondi per ricerche che non abbiano una spendibilità pratica e di conseguenza un ritorno economico. Questo atteggiamento, tipico della ricerca scientifica ormai da più di due secoli, ha condotto comunque alla nascita di teorie notevoli che solo apparentemente sembrano astratte (basti pensare, per tutte, alla teoria dei numeri complessi). I problemisti scacchistici invece sembra abbiano meno esigenze economiche dei colleghi matematici e possono dedicarsi spesso alla costruzione di problemi il cui unico scopo è quello di far apparire la bellezza estetica (riferiti a canoni ben precisi) della soluzione.

Il solo approfondimento storico di queste tematiche richiederebbe molte pagine di questa rivista, ma in attesa che qualche studioso ne affronti l'esame, ci limiteremo ad alcune altre considerazioni generali.

E' più difficile risolvere un problema di matematica o di scacchi?

Personalmente ho conosciuto bravi matematici perdersi davanti ad un semplice matto in due e dei bravi scacchisti non riuscire a dimostrare un semplice teorema sul triangolo rettangolo. Non esistono grosse differenze nella risoluzione delle due classi di problemi: il procedimento è anzi lo stesso, applicazione di regole logiche interne alla disciplina in cui ci si trova. E' opinione comune che tali regole siano più complesse per la matematica che non per gli scacchi, e a dimostrazione di ciò molti apportano il fatto che un semplice programma di scansione dell'albero delle varianti sia in grado di risolvere un qualsiasi problema. A prescindere dal fatto che esistono programmi di dimostrazio-

ne automatica anche per alcune branche della matematica, questa osservazione è accettabile solo se si considera il problema orientato al solutore. In altre parole se il problemista è colui che crea il problema, allora la difficoltà nel realizzare un problema di scacchi è perfettamente comparabile a quella di dimostrare una nuova congettura matematica. Ad es. il seguente diagramma,

8	50	11	24	63	14	37	26	35
7	23	62	51	12	25	34	15	38
6	10	49	64	21	40	13	36	27
5	61	22	9	52	33	28	39	16
4	48	7	60	1	20	41	54	29
3	59	4	45	8	53	32	17	42
2	6	47	2	57	44	19	30	55
1	3	58	5	46	31	56	43	18
	a	b	c	d	e	f	g	h

rappresenta un quadrato magico (la somma delle righe e colonne è sempre uguale ad uno stesso numero, in questo caso 260), ma la successione numerica rappresenta anche un cammino completo chiuso del Cavallo sulla scacchiera (Karl Janisch, "Traité des Applications dell'Analyse Mathématique au Jeu des Echecs, 1862). Non ritenete che la difficoltà nel creare questo diagramma sia pari alla dimostrazione di un teorema di geometria?

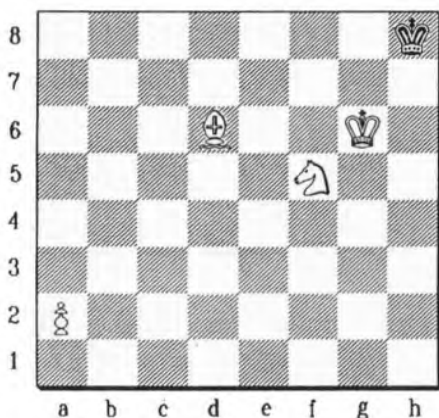
Esistono abilità comuni per i problemi matematici e quelli scacchistici?

La risposta a questa domanda è ovviamente positiva, ne è una riprova indiretta l'alto numero di matematici che si interessano, o che nel passato si sono

interessati, di problemistica. E' più difficile invece esplicitare quelle caratteristiche che si ritrovano inalterate nella problemistica matematica e scacchistica. Il concetto stesso di problema comunque richiede che l'enunciato abbia proprietà particolari che sicuramente si ritrovano nei due campi di applicazione: due fra tutti: economicità e risolubilità. Si consideri il seguente enunciato:

In un triangolo rettangolo la somma degli angoli interni è di 180 gradi.

e il seguente, banale, matto in tre



entrambi i problemi, pur essendo veri, presentano una caratteristica che ne svaluta il valore: entrambi non sono economici, vale a dire le informazioni che sono state assegnate sono sovrabbondanti: nel problema geometrico è inutile la specificazione che il triangolo sia rettangolo come è inutile, in quello scacchistico, la presenza del pedone in a2.

Per quanto riguarda la risolubilità sembra che la parte scacchistica sia molto più esigente di quella matematica: spesso per la dimostrazione di un problema matematico esistono diverse strade mentre per uno scacchistico la

soluzione deve essere unica. Anche questo argomento meriterebbe un esame più ampio, ma mi sembra possibile affermare che questa differenza compare solo se, ancora una volta, si vede il problema orientato al solutore.

Infine:

In generale la dimostrazione matematica dà più garanzie di quella scacchistica?

Questa domanda trova le sue radici nella lunga storia di revisioni, demolizioni e confutazioni che hanno caratterizzata la problemistica scacchistica. E' comunque un'affermazione priva di fondamento, perchè anche la storia matematica è ricca di demolizioni e confutazioni.

Non mi riferisco a dimostrazioni errate (si pensi agli errori di calcolo di Einstein o alle dimostrazioni strampalate del quinto postulato di Euclide o alle numerosissime dimostrazioni della quadratura del cerchio), ma a vere rivoluzioni che hanno scosso i fondamenti della deduzione matematica (geometrie non euclidee, logiche intuizionistiche ecc.) o che hanno addirittura scosso la fiducia dei matematici nei confronti del procedimento dimostrativo (teorema di indecidibilità di Godel).

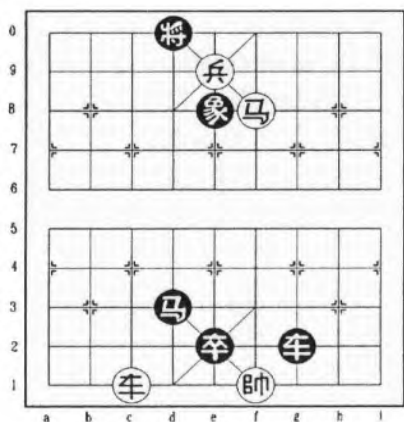
Non è da nascondere infine l'importanza che il computer sta avendo nella dimostrazione dei problemi sia in campo matematico che scacchistico (abbiamo già parlato dei problemi dei finali negli scacchi, basta pensare al teorema dei quattro colori in topologia).

Nell'attesa che qualche studioso approfondisca questi argomenti e sperando di non avervi confuso troppo le idee, vi invio i miei saluti dall'Australia.

XiangQi

Studi e problemi di XiangQi

Consultando alcune raccolte di problemi di Xiangqi ho tratto le seguenti impressioni. Gran parte dei problemi esaminati, soprattutto quelli antichi, iniziano con lo scacco al Generale e la soluzione si riduce ad una sequenza, a volte piuttosto lunga, di scacchi. Tra il problema e gli Xiangqi giocati non sembra esserci una grande differenza. Molti problemi sono basati su tipici matti, presenti anche nella partita viva. Non sembra preoccupare molto il problemista cinese, la presenza di pezzi inutili, anzi, sembrano a volte messi apposta per mascherare la soluzione.

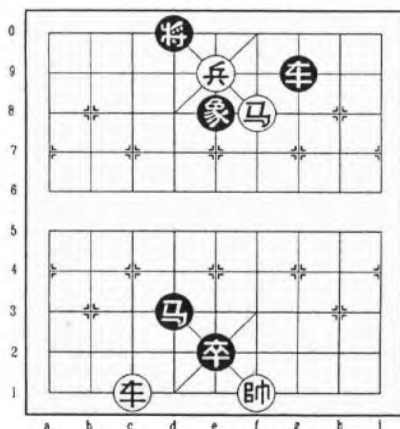


La presenza di doppie soluzioni è rintracciabile spesso.

Vediamo alcuni esempi che mostrano quanto detto. La prima mossa deve essere uno scacco altrimenti il Verde darebbe matto in tre modi diversi: 1. ... Tf2; 1. ... Tg1; 1. ... Pf2. Quindi 1. Tc0+ il sacrificio di Torre serve per deviare l' Elefante verde in e8, in modo da sbloccare il ginocchio del Cavallo. 1. ... E:c0 2. Pd9# o anche 2. Pe0 #

Come si può notare facilmente uno dei pezzi offensivi del Verde è di troppo. Senza la T in g2 tutto funziona ugualmente, si potrebbe togliere, in alternativa, anche il Cavallo o il Pedone.

Siamo lontani come concezione di che cosa sia un problema dalla seguente definizione di Federico Alliney: "Scopo del problema è quello di mostrare in modo chiaro ed economico un'idea scacchistica" e più avanti "Mostrarla in modo economico vuol dire che il problema deve contenere soltanto i pezzi necessari alla realizzazione dell'idea, più quelli, ovviamente, indispensabili per evitare ch'esso risulti scorretto (ossia demolito od insolubile) o, ancora, per eliminare difetti, come ad esempio i duali..." da Come si costruisce un problema di scacchi, S.S.A, Venèzia 1991. L'autore cinese se avesse seguito questa impostazione, ad esempio, avrebbe potuto trasformare il suo problema nella posizione del diagramma a lato, dove la Torre in g9 svolge ora una funzione difensiva. Ora il Rosso può dare matto solo con 2. Pe0#.



Vediamo nel diagramma a lato un ulteriore esempio di "sacrificio di deviazione per sbloccare il ginocchio del Cavallo".

La mossa 1. Tc9+ non porta al matto perché dopo 1. ... Rd0; 2. T:e9+ il Verde cattura il Cavallo con 2. ... T:c8 La soluzione è **1. Td0+!** brillante sacrificio di Torre che ha il duplice scopo di liberare la casa c0 e di ostruire la casa d0 con un pezzo avversario. 1. ... M:d0; 2. Cb0# Una sorta di matto delle "spalline".

Anche in questa posizione si incontrano dei difetti e cioè la presenza di pezzi assolutamente superflui, come l'Eg0 e la Th1 verdi e il Pg4 e l'Eg1 rossi.

Forse è possibile avanzare l'ipotesi che per il compositore cinese, la presenza di pezzi che non svolgono nessuna funzione, sia giustificata da una diversa concezione del problema e cioè: "l'idea di base deve essere il più possibile mascherata e la presenza di molti pezzi dalla parte del difendente renderebbe più spettacolare la soluzione, la parte in svantaggio di materiale, con un sacrificio imprevisto deve ribaltare le sorti del gioco." Si tratterebbe di una diversa concezione di che cosa è esteticamente bello in un problema: una serie di spettacolari "fuochi d'artificio" o la rappresentazione della "nuda idea". De gustibus non est disputandum.

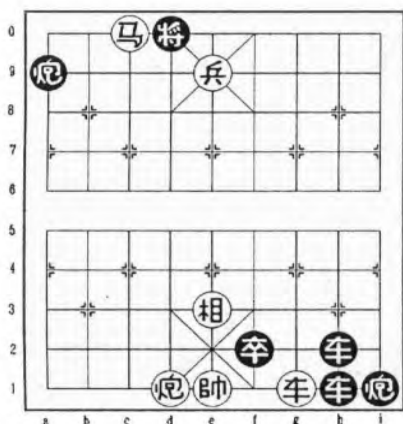
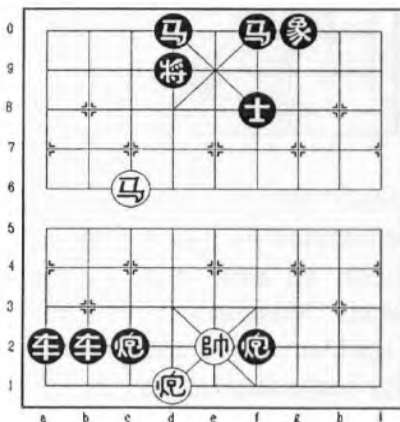
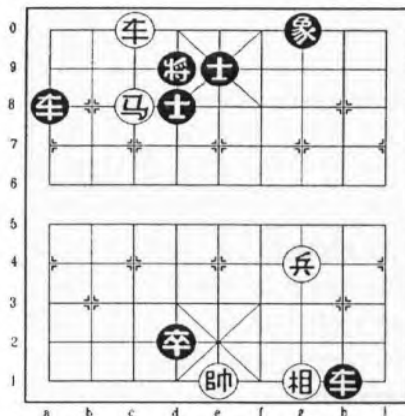
Dopo queste considerazioni introduttive vediamo alcuni problemi cercano di coglierne l'idea tematica. Nel diagramma a lato il Rosso realizza *un matto per ostruzione*. La soluzione è la seguente:

1.Cd4+ Bd2; 2. Cc2# la Bombarda del Verde ora non può più spostarsi lateralmente.

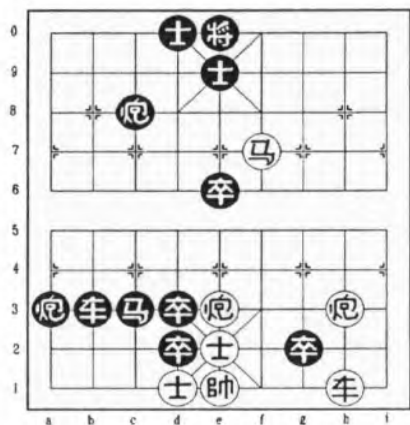
Il problema che segue realizza una originale idea.

Come è facile vedere la Bombarda e il Cavallo non

riescono da soli a dare matto, mentre la Torre rossa se non fosse inchiodata darebbe matto in una mossa con 1. Tg0+. L'idea consiste nello schiodare la Torre e poi dare matto, ma come fare? **Vediamo 1. Cd8+ Bd9** mossa forzata **2 Cb7+** Il tentativo 2. Cb9 doppio scacco è annullato da 2. ... Bc9. 2. ... Bc9 3. Cd6+ Bd9 4. Cc4+ Ancora non vale 4. Cc8 doppio scacco, per 4. ... Bc9 **4. ... Bc9 5.**



Cd2+ Bd9 6. Cf1+ Bc9 e finalmente dopo questa lunga cavalcata la Torre rossa è schiodata, e può dare matto **7. Tg0#**

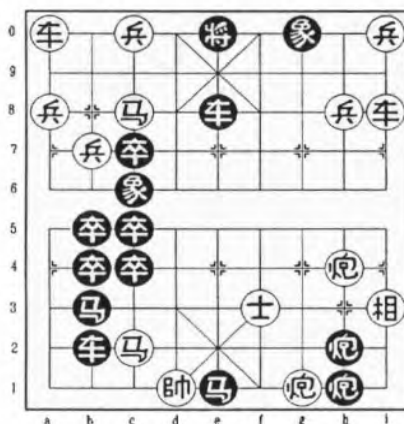


Nella posizione del diagramma a lato vediamo la travolgente azione di una batteria di Torre e Bombarda. Il tema realizzato ricorda quello della famosa partita Torre-Lasker (Mosca 1925) in cui il giovanissimo giocatore messicano con una batteria di Alfiere e Torre distrusse l'ex campione del mondo. Vediamo la soluzione: 1. Cd8+ Se 1. Cg9 Gf0 2. Tf1+ Bf8 1. ... Gf0 2. Tf1+ Mf8 La parata di Bombarda ora non era possibile. 3. Bhf3+ ora inizia il "mulinello" di Bombarde e Torre. 3. ... Mfe9 4. Bd3+ Mf8 5. Bf3+ Mfe9 6. Bc3+ Mf8 7. Bf3+ Mf-e9 8. Bb3+ Mf8 il risultato di questo bombardamento è stato lo sgombero della 3^a

traversa dai pezzi verdi; ma non si è trattato di un semplice guadagno di materiale, ora tutto è pronto per l'assalto finale. 9. T:f8+ il sacrificio di Torre serve per deviare la Bombarda verde dalla colonna c. 9. ... B:f8 10. Bb0+ Me9 11. Bcc0#

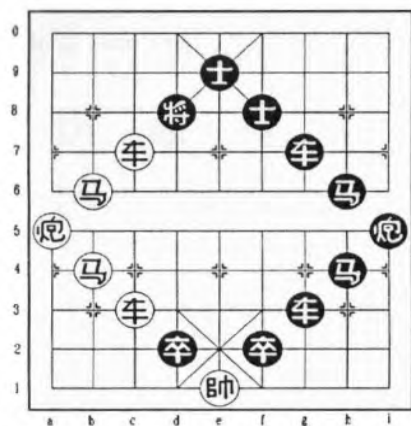
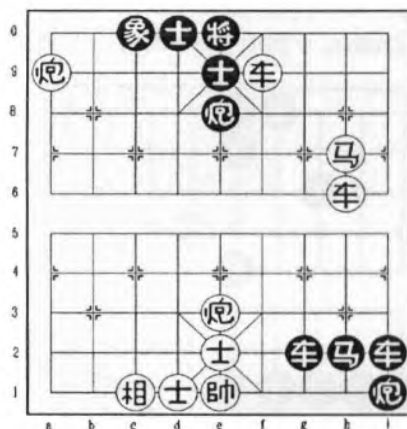
Il tema appena visto è elementare se paragonato a quello del diagramma a lato, si tratta di un vero e proprio vortice. Le batterie messe in campo dal Rosso sono di tre tipi B+M - B+B T+B Trattandosi di un matto in 118 mosse riporto solo la soluzione.

1. Pd0+ Gf0 2. Pe0+ Te0 3. Bf1+ Bf2 4. Me2+ Bi2 5. Bhf4+ Bf2 6. Bd4+ Bi2 7. Mf3+ Bf2 8. Bd0+ Gf9 9. Ta9+ Te9 10. Bd9+ Gf0 11. Ta0+ Te0 12. Me2+ Bi2 ora inizia il ciclo 13. Bdf9+ Bf2 14. Bc9+ Bi2 15. Mf3+ Bf2 16. Bc0+ Te8 17. Bc7+ Te0 18. Me2+ Bi2 19. Bcf7+ Bf2 20. Bd7+ Bi2 21. Mf3+ Bf2 22. Bd0+ Gf9 23. Ta9+ Te9 24. Bd9+ Gf0 25. Ta0+ Te0 26. Me2+ Bi2 27. Bdf9+ Bf2 28. Bc9+ Bi2 29. Mf3+ Bf2 30. Bc0+ Te8 31. Bc6+ fine del ciclo 31. Te0 32. Me2+ Bi2 33. Bcf6+ Bf2 34. Bd6+ Bi2 35. Mf3+ Bf2 36. Bd0+ Gf9 37. Ta9+ Te9 38. Bd9+ Gf0 39. Ta0+ Te0 40. Me2+ Bi2 41. Bdf9+ Bf2 42. Bc9+ Bi2 43. Mf3+ Bf2 44. Bc0+ Te8 45. Bc5+ fine del ciclo 45. ... Te0 46. Me2+ Bi2 47. Bcf5+ Bf2 48. Bd5+ Bi2 49. Mf3+ Bf2 50. Bd0+ Gf9 51. Ta9+ Te9 52. Bd9+ Gf0 53. Ta0+ Te0 54. Me2+ Bi2 55. Bdf9+ Bf2 56. Bc9+ Bi2 57. Mf3+ Bf2 58. Bc0+ Te9 59. Bc4+ fine del ciclo 59. ... Te0 60. Me2+ Bi2 61. Bcf4+ Bf2 62. Bd4+ Bi2 63. Mf3+ Bf2 64. Bd0+ Gf9 65. Ta9+ Te9 66. Bd9+ Gf0 67. Ta0+ Te0 68. Me2+ Bi2 69. Bdf9+ Bf2 70. Bb9+ cambio di fila 70. ... Bi2 71. Mf3+ Bf2 72. Bb0+ Te8 73. Bb5+ fine del ciclo 73. ... Te0 74.



Me2+ Bi2 75. Bbf5+ Bf2 76. Bd5+ Bi2 77. Mf3+ Bf2 78. Bd0+ Gf9 79. Ta9+ Te9 80. Bd9+ Gf0 81. Ta0+ Te0 82. Me2+ Bi2 83. Bdf9+ Bf2 84. Bb9+ Bi2 85. Mf3+ Bf2 86. Bb0+ Te8 87. Bb4+ Te0 88. Me2+ Bi2 89. Bbf4+ Bf2 90. Bd4+ Bi2 91. Mf3+ Bf2 92. Bd0+ Gf9 93. Ta9+ Te9 94. Bd9+ Gf0 95. Ta0+ Te0 96. Me2+ Bi2 97. Bdf9+ Bf2 98. Bb9+ Bi2 99. Mf3+ Bf2 100. Bb0+ Te8 101. Bb3+ Te0 102. Me2+ Bi2 103. Bbf3+ Bf2 104. Bd3+ Bi2 105. Mf3+ Bf2 106. Bd0+ Gf9 107. Ta9+ Te9 108. Bd9+ Gf0 109. Ta0+ Te0 110. Me2+ Bi2 111. Bdf9+ Bf2 112. Bb9+ Bi2 113. Mf3+ Bf2 114. Bb0+ Tb0!! 115. Tb0+ Gf9 116. Ti9+ Gf8 117. Pg8+ Ge8 118. Te0+

Nel diagramma precedente un problema che non inizia con lo scacco: 1. Cg9 minaccia 2. Th0 matto 1. ... Tg1+ 2. Tf1+ para lo scacco e da a sua volta scacco 2. ... T:g9+ controschacco 3. Tf0+ sempre lo stesso tema 3. ... G:f0 unica 4. Th0+ matto. Nonostante il Tema sia abbastanza meccanico il tutto è piacevole da vedersi.



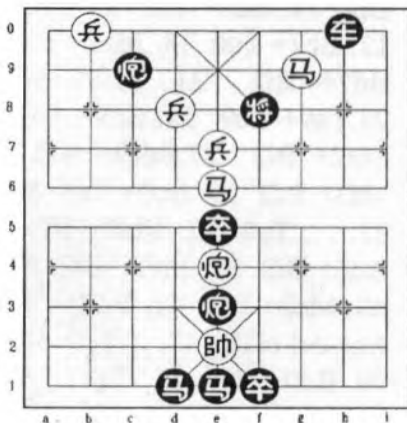
Gf9 2. Pf8+ Gf0 3. Bf4+ Bf9 Se 3. ...Pf5 4. Pf9+ Ge0 5. Pf0+ Ge9 6. Cf7+ Gf9 7. Ch8+ Ge9 8. Be4+ Pe5 9. Cg5+ P:B 10. Cgf7# 4. Pf9+ Gf9 5. Cf7+ Pf5 6. Ch8+ Ge9 7. Be4+ Pe5 8. Pe8+ Ge0 9. Cf8+ Gf0 10. Bf4+ Pf5 11. Ch9+ Ge0 12. Be4. Gd0 13. Cf9+ Gd9 14. Pd8+ Ge9 15. Ce7+ Pe5 16. Cg8+ Gf9 17. C:h0 matto

Tutto questo è probabilmente solo un pallido riflesso del mondo problemistico degli scacchi cinesi. Lasciamo a chi ne sapesse di più la parola.

Per finire segnaliamo anche l'esistenza dei cosiddetti problemi artistici, in essi la posizione iniziale è un motivo geometrico o una lettera dell'alfabeto o un ideogramma. Di seguito due problemi di questo genere. Nel primo viene rappresentato un quadrato nel secondo la lettera Y.

Soluzione 1. Tc8+ Gd9 2. Tc9+ Gd0 3. Tc0+ Gd9 4. T3c9+ Gd8 5. Tc8+ Gd9 6. Tc9+ Gd0 7. Td8+ Md8 8. Tc0+ Gd9 9. Td0+ Gd0 10. Cc8+ Gd9 11. Cb0+ Gd0 12. Ba0

Soluzione 1. Pf7+



Redazione

Un ... giovane problemista

Angelo Torchitti

Alessandro Cuppini collabora con Informazione Scacchi ormai da lungo tempo: il suo primo articolo è comparso infatti nel primo numero del 1993 e da allora tiene con grande regolarità la rubrica dedicata ai problemi. Aggiungerei che, a questo scopo, è stata abilissima la mossa del direttore di I.S. che, sin da quel primo articolo, lo aveva elencato, d'arbitrio, tra i componenti la redazione della rivista.

Ricordo bene che la prima richiesta di collaborazione gli fu fatta proprio da me dietro promessa di metà del compenso che io allora percepivo dalla rivista stessa (cioè nulla).

E' buffo anche il motivo per cui mi sono rivolto a lui: pur conoscendolo personalmente (diversi anni prima aveva tenuto un piccolo corso di problemistica presso il locale Circolo Scacchistico), la sua *candidatura* è stata proposta, praticamente, dalle rispettive mogli, a conoscenza l'una dell'esistenza della rivista, l'altra dell'attività di problemista di Alessandro.

Poichè questo numero speciale dedicato alla problemistica è praticamente frutto del suo lavoro, sia come autore di articoli, sia come ricercatore delle collaborazioni, sia come traduttore dei lavori pervenutici, mi è sembrato doveroso, pur non intendendomi di problemi (ho sempre pensato, ma non gliel'ho mai detto, che se gli scacchisti sono matti a passare tanto tempo a muovere inutili pezzi di legno, i problemisti non hanno neppure la soddisfazio-

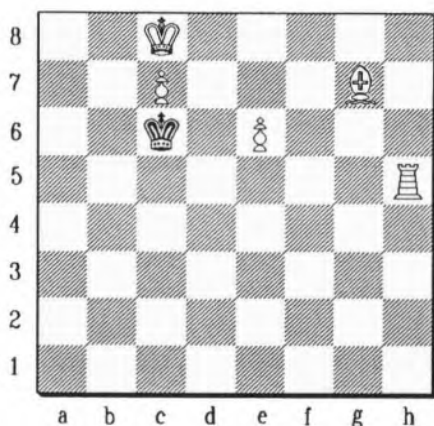
ne di avere un avversario davanti a cui "dare del matto") presentarlo ai lettori che non hanno la fortuna di conoscerlo personalmente.

Bolognese di nascita, vive a Bergamo e lavora a Milano. Sicuramente la sua attività scacchistica risente dell'ambiente bergamasco che, rispetto a Bologna, pur offrendo grandi opportunità ai giocatori, contribuendo alla nascita di grandi campioni, non possiede una tradizione problemistica. I suoi interessi per gli scacchi, comunque, ben si accordano con la linea editoriale della rivista, orientata ad una visione a 360 gradi delle implicazioni del gioco: oltre che degli aspetti tecnici, di cui si occupa magistralmente, è un ottimo compositore di novelle (io le preferisco senza dubbio alle analisi di uno studio o allo sviluppo di un matto in 232 mosse), si interessa di scacchi eterodossi, si è occupato di aspetti matematici/scientifici (ricordate la novella sulla Torre di Arequipa?) e storici del gioco.

Ma penso che, proprio per il contenuto di questo numero, siano i suoi lavori che lo possano presentare al meglio. Ho recuperato pertanto alcuni suoi problemi, senza dubbio tra i migliori dal punto di vista dei riconoscimenti ottenuti, ricordando però che la sua produzione è assai numerosa e lo pone, nel panorama problemistico italiano attuale, ad un livello di eccellenza.

Cominciamo con un suo primo premio.

"Povenec 500" (Karelia - Russia)
1996 - 1° Premio Sp.(#3)



Torneo per miniature (meno di 7 pezzi), con 212 problemi di 77 autori diversi. Giudice V. Cepinij

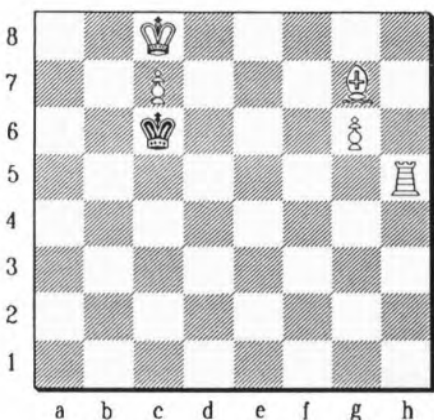
1. ♖d8? ♕b6(b7); 2. c8=♖(+) ♖-; 3. ♖d4#

1. ... ♖d6; 2. c8=♖ ♖:e6;

1. ♖b8 ♖b6(k); 2. c8=♖(K) ♖a6; 3. ♖c6#

1. ... ♖d6(j); 2. c8=♖(J) ♖e7; 3. ♖d7#

Si sposti ora il pedone e6 in g6.



1. ♖b8? ♖b6; 2. c8=♖ ♖a6; 3. ♖c6#

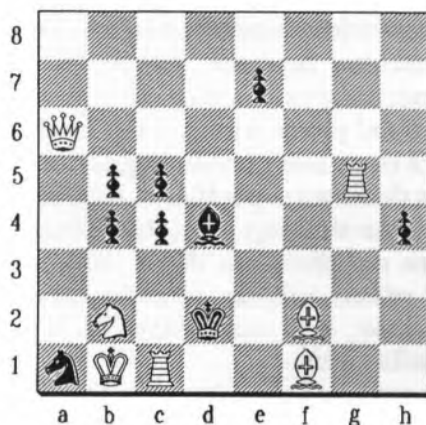
1. ... ♖d6(d7); 2. c8=♖(+) ♖e7

1. ♖d8 ♖b6(k); 2. c8=♖(K) ♖a7; 3.

♖d4#

1. ... ♖d6(j); 2. c8=♖(J) ♖e6; 3. ♖c6

Giubileo Szoghy - 80°
1990 - 2° Pr. (#2)



1. ♖h6? minaccia

2. ♖d5#, 1. ... e5;

1. ♖d5? minaccia

2. ♖h6#, 1. ... e6;

1. ♖g2? minaccia

2. ♖:d4#, se

1. ... ♖:f2/♖e3; 2. ♖h6/♖e1#, ma

1. ... h3;

1. ♖a2 minaccia 2. ♖:c4#.

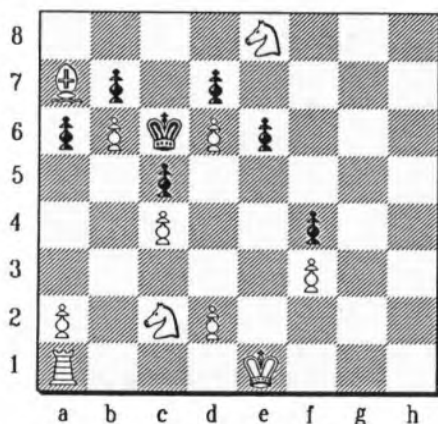
1. ... ♖:b2/♖c2; 2. ♖d5/♖c2#

se 1. ♖:b5/♖a4, ♖:a1? ♖:b2/♖:f2.

se 1. ♖e6? ♖e5.

"E' un problema di logica composta. la minaccia e la mossa chiave sono cambiate nei primi due tentativi. E' sorprendente come gli eventi che si svolgono nella parte inferiore e in quella superiore della scacchiera formano un tutto organico. L'♖N, il protagonista, si presenta in ogni fase strettamente coerente. le correlazioni geometriche sono belle e spettacolose. la posizione è rispettosa dei principi più moderni" (Giudice Z. Laborezi

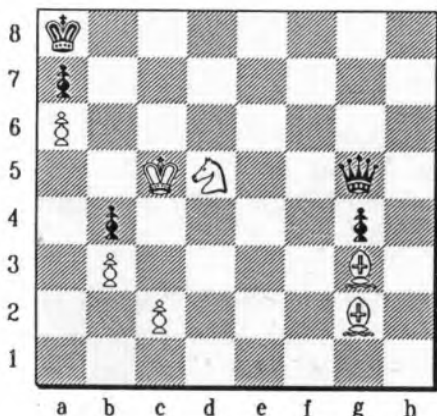
Troll
Torneo 95-96, 1^o Pr. (#4)



1. 0-0-0 zugzwang a5/e5;
2. ♖e1/♖a1 e5/a5; 3. ♖d3/♖b3 e4/a4;
4. ♖e5/♖a5#

"La posizione scelta dall'autore è un annacquamento sobrio della simmetria. L'♖ non può essere posto in c7 eliminando il ♖e8, altrimenti il ♖ troverebbe il matto in a7. Non ho mai visto questa strategia con i suoi tentativi. Qui tollero perfino che dopo la chiave la ♖B rimanga tranquillamente inoperosa" (Giudice D. Muller).

"L. Kapusta Memorial Tourney"
1996 - 3^o Pr. (#8)



1. ♖c4⁽ⁱ⁾ ♖g8; 2. ♖d4⁽ⁱⁱ⁾ ♖d8; 3. ♖d3⁽ⁱⁱⁱ⁾ ♖d7; 4. ♖d2^(iv) ♖c6^(v); 5. ♖e1^(vi) ♖b7^(vii); 6. ♖c7+^(viii) ♖b8; 7. a:b7^(ix) a6;
8. ♖b5#

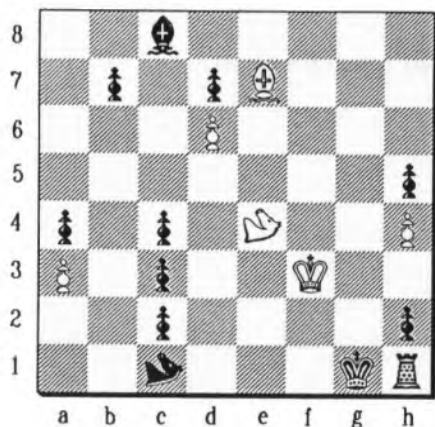
Le possibili varianti sono molte, ma val la pena di seguirle.

- (i) 1. ♖d4/♖b4? ♖d2+; 2. ♖- ♖:g2
1. ♖c6? ♖:d5+;
1. ♖b5? ♖f5; 2. ♖a5(♖b4) ♖e4(+); 3. ♖c7+ ♖b8; 4. ♖:e4 ♖c8;
1. ♖d6? ♖f5; 2. ♖c6 ♖c8+; 3. ♖c7+ ♖b8; 4. ♖d5 ♖f5;
Se 2. ♖d4 ♖f2+; 3. ♖e3+ ♖:g2; 4. ♖:g2 g3;
(ii) 2. ♖d3/♖e5, ♖h1? ♖g6+/♖e6
2. ♖e4? ♖e6; 3. ♖e5 ♖:a6+;
(iii) 3. ♖e3? ♖g5+; 4. ♖f4+/♖f4 ♖b8/♖:f4+
3. ♖e4? ♖d7; 4. ♖e3 ♖c6; 5. ♖b6+ a:b6; 6. ♖:c6+ ♖a7;
Se 5. ♖c7+ ♖b8; 6. ♖:c6 ♖c8;
Se 5. ♖f2 ♖:c2+;
3. c3,c4? b:c3; 4. ♖d3
4. ♖; c3 ♖c8+
4. ... ♖d7; 5. ♖c2/♖e4 ♖f5/♖b5+
(iv) 4. ♖e4, ♖e2? ♖b5+
(v) 4. ... ♖b7; 5. ♖c7+ vedi soluzione principale
(5. ♖b6+? a:b6; 6. a:b7+ ♖a7; 7. b8=♖+; ♖a6)
(vi) 5. ♖e2/♖f4? ♖c4+/g3
5. ♖c7+/♖b6+?
vedi nota (iii)
5. ♖d1, ♖c1? ♖:c2+
(vii) 5. ... ♖e6+; 6. ♖e3+ ♖e4; 7. ♖:e4#
(viii) 6. ♖b6+? vedi nota (v)
(ix) 7. ♖:b7? stallo

Questa la motivazione del giudice V. Kapusta:

"Bel canto del Re nel Meredith italiano". (il meredith è un problema con meno di 12 pezzi).

"V. Kotesovec 40° Jubilee Th. Tourney",
1996, 1° MO



Questo problema utilizza un pezzo eterodosso, il Cammello. Il cammello si muove a "L" di tre case in una direzione e una nella direzione perpendicolare.

1. ♖g5⁽ⁱ⁾ (C)f2; 2. ♙e3 c1 = (C); 3. ♙b6 c2; 4. ♙g3, c3; 5. ♙f3⁽ⁱⁱ⁾ (C)d4; 6. ♙:d4 c1 = (C); 7. ♙b6 c2; 8. ♙g3 (C)d4+; 9. ♙:d4 c1 = (C); 10. ♙b6 (c)d4+; 11. ♙:d4 b6,b6; 12. ♙:f2#

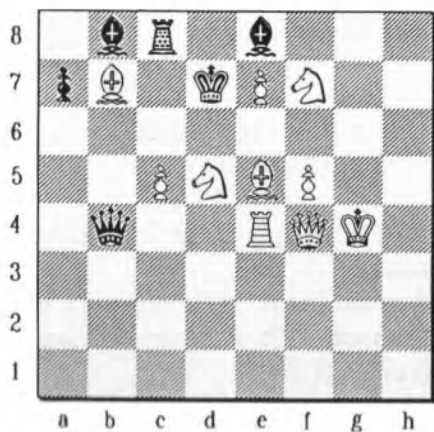
(i) 1. ♙d8) (C)d4; 2. ♙b6 c1 = (C)

1. ♙f6? b5; 2. ♙:c3 ♙b7ù

(ii) 5. ♙h3? (C)d4; 6. ♙:d4 c1 = ♙

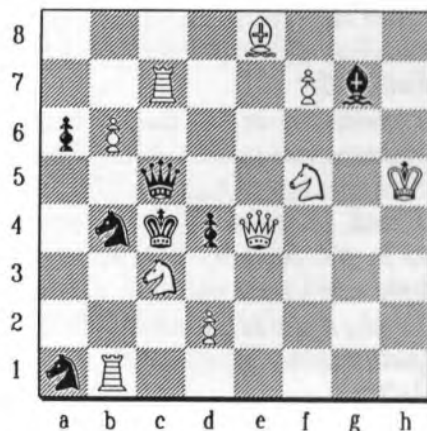
Si trattava di un torneo tematico per studi con pezzi di fantasia.

Israel Ring Torney 1975- 1° Pr.



1. ♙:b8? ♙:e4;
1. ♙c7
minaccia 2. ♙e5, ♙d6, c6, ♙f6#
1. ... ♙b6/♙c3/♙:e4/♙:f7; 2. ♙e5/ ♙d6/ c6/ ♙f6#
(tema Fleck)
1. ... ♙:b7/♙b2/♙:c7/♙:c5, 2. ♙e5, ♙d6/ ♙d6, c6/ c6, ♙f6/ ♙f6, ♙e5#
(tema Brogi)
Questo problema costituisce il primo esempio d'accoppiamento dei temi Fleck e Brogi.

Scacchi e scienze applicate
XI Torneo tematico 1996, 1° Pr.



1... ♙d5/♙e5; 2. ♙d6/♙e3#
1. ♙a4 minaccia 2. ♙:c5#
1. ... ♙c6/♙:c7; 2. ♙d6/♙e3#
1. ... ♙c6/♙d3/♙b3/♙f8;
2. d3/♙e9/♙b2/♙:d4#

Questa la motivazione del giudice Mirri: "Tema perfettamente eseguito. ottimo problema composto anche in economia"

La redazione coglie l'occasione per ringraziare Alessandro Cuppini per la collaborazione e per l'impegno profuso per la realizzazione del presente numero di I.S.

Movimento dei pezzi nello Xiangqi

Torre: Muove di quanti passi vuole lungo le orizzontali e verticali. Cattura occupando la posizione del pezzo avversario.

Bombarda: Muove come la Torre ma cattura un pezzo solo se posto in una qualsiasi delle intersezioni situate al di là di un pezzo proprio o avversario.

Cavallo: Muove come il Cavallo occidentale, ma non può saltare nessun pezzo. Il suo movimento è di una casa in orizzontale o verticale e una casa in obliquo.

Elefante: Muove in diagonale di due case, non può attraversare il fiume.

Pedone: Muove e cattura avanzando verticalmente di un passo. Quando entra nel campo avversario può muovere anche spostandosi, sempre di un passo, a destra o sinistra.

Mandarino: Muove in diagonale di un passo alla volta: non può uscire dal castello.

Generale: Muove orizzontalmente o verticalmente di una casa. Non può uscire dal castello. Non può muovere su case controllate dall'avversario o sulla colonna del Re avversario se su essa, tra i due Re, non vi sono altri pezzi.

Regole generali

Chi si trova in stallo perde la partita

Chi lascia il Re in presa perde la partita

La partita è patita se per tre volte si ripete la stessa posizione

E' proibito lo scacco perpetuo.

Ideogramma	Italiano	Cinese	Simbolo
	GENERALE (Comandante)	SHUAI	
	CANNONE (Bombarda)	PAO	
	GUARDIA (Mandarino)	SHI	
	CARRO (Torre)	CHE	
	SOLDATO (Pedone - Fante)	BING	
	CAVALLO	MA	
	ELEFANTE (Alfiere)	XIANG	

Movimento dei pezzi nello Shogi

Lancia: Si muove solo in avanti sulla colonna, può essere promosso a Oro.

Cavallo: Si muove, similmente al Cavallo occidentale, spostandosi di due case in avanti e una laterale, può essere promosso a Oro.

(Generale) Argento: Si muove di un passo lungo una delle quattro possibili diagonali o di un passo in avanti. Può essere promosso a Oro.

(Generale) Oro: Si muove orizzontalmente o verticalmente di una casa o, sempre di una casa, diagonalmente in avanti.

Re: Si muove, esattamente come il Re degli scacchi occidentali, di una casa in qualsiasi direzione.

Torre: Si muove esattamente come la Torre dei pezzi occidentali. Quando promossa aggiunge ai suoi i possibili movimenti del Re.

Alfiere: Si muove esattamente come l'Alfiere dei pezzi occidentali. Quando promosso aggiunge ai suoi i possibili movimenti del Re.

Pedone: Si muove di un solo passo in avanti. Può essere promosso a Oro.

Regole Generali

La promozione può essere effettuata a completamento di una mossa che viene eseguita entrando o uscendo dal campo avversario.

I pezzi avversari catturati possono essere riutilizzato, in forma non promossa, dal catturante. Non si possono riutilizzare i pezzi su case da cui non potrebbero più muovere. Il riutilizzo del pezzo costituisce una mossa. Non si può dare matto riutilizzando un pedone e non si può riutilizzare un Pedone su una colonna già occupata da un proprio Pedone.

ideog	simb	Ita/Ing/Giap	ideog	simb	Ita/Ing/Giap
	K	Re King Gyoku		P	Pedone Pawn Fu
	G	Oro Gold Kin		P	Pedone-promosso To-Kin
	S	Argento Silver Gin		S	Argento-promosso Nari-Gin
	R	Torre Rook Hisha		R	Torre-promossa Ryu
	B	Alfiere Bishop Kaku		B	Alfiere-promosso Uma
	N	Cavallo kNight Kei		N	Cavallo-promosso Nari-Kei
	L	Lancia Lance Kyo		L	Lancia-promossa Nari-Kyo

