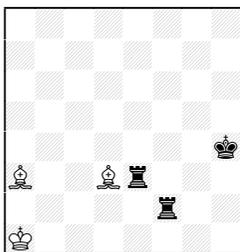
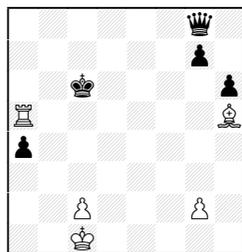


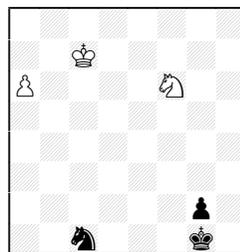
n.20 - H. Rinck
Las Sorpresas de la Teoria, 1944



n.21 - A. Rinck
Deutsche Schachzeitung 1903



n.22 - A. Rinck
Deutsche Schachzeitung 1905



= + +
3.♖a8 ♕h7; 4.♙g6! ♖xg6 5.♖a6+ e vince. Infine nel n.22 vediamo una posizione che tutti giudicheremmo patta, mentre con una lunga e precisa manovra geometrica della Regina, il bianco può vincere.
1.♘g4! ♙h1; 2.♖a7, ♖g1♖; 3.♖a8♖+, ♖g2; 4.♖h8+, ♙g1; 5.♖d4+, ♙h1 (5...♙f1; 6.♘e3+) 6.♖d1+, ♖g1; 7.♖d5+, ♖g2; 8.♖h5+, ♙g1; 9.♖c5+, ♙h1; 10.♖xc1+, ♖g1; 11.♖c6+, ♖g2; 12.♖h6+, ♙g1; 13.♖c1+, ♖f1; 14.♖c5+, ♙h1; 15.♖h5+, ♙g1; 16.♖h2#

Glossario

Autoblocco = Si ha quando un pezzo (di solito nero) blocca una casa di fuga, presente o futura, al re. **Circe** = Condizione particolare nella quale ogni pezzo catturato rinasce nella casa di partenza (i ♖ sulla stessa colonna dove vengono catturati, ♙♖♗ sulla casa dello stesso colore di quella in cui vengono catturati) a meno che tale casa non sia occupata. **Demolizione** = Soluzione non voluta dall'autore. **GA = Gioco Apparente** - Data una posizione, si presume che il bianco abbia già mosso e si analizzano le possibili difese del nero. **GV = Gioco Virtuale** - Gioco che scaturisce dopo un tentativo risolutivo del bianco, che fallisce. **GR = Gioco Reale** - Idem, dopo la vera soluzione o chiave. **Matto modello** = Posizione di matto nella quale tutti i pezzi (salvo re e pedone) bianchi hanno la loro utilità (matto economico) e ogni casa del campo del re è impedita per una sola ragione: o controllo singolo del bianco o autoblocco nero (matto puro). **Retroanalisi** = Analisi a ritroso necessaria per appurare diverse nozioni onde poter risolvere il problema. **Switchback** = Ritorno di un pezzo nella casa dove era in precedenza. [Mi scuso coi lettori per la stringatezza e per eventuali imprecisioni. Se avete quesiti tecnici da pormi, risponderò su queste pagine.]

Chiunque fosse interessato a ricevere questa pubblicazione è pregato di contattare: Antonio Garofalo, via Collodi n.13, 70124 Bari. Tel/Fax 080/5564025. E-mail: perseus@pangeanet.it

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

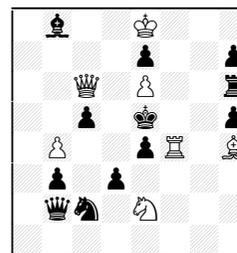
a cura di Antonio Garofalo

Anno 1° - n.1
gen. mar. 1997

Editoriale

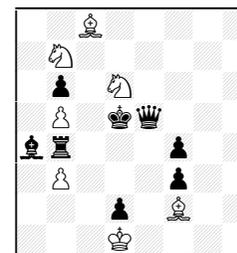
Questa pubblicazione non ha pretese di alcunché, per ora. Vuole solo essere una raccolta dei migliori problemi capitati sotto gli occhi del suo factotum. È un tentativo di far rinascere il problemismo italiano, che a detta di molti sta languendo (nonostante ci siano ben 4 riviste che hanno una rubrica dedicata) mostrando ai lettori una carrellata di ottime composizioni, tratte dalle riviste e/o libri di tutto il mondo. Chiunque dei lettori vorrà contribuire, segnalando un problema che, a suo parere, è bello, potrà inviarmelo e se il sottoscritto lo apprezzerà, sarà pubblicato. La pubblicazione avrà cadenza circa trimestrale se possibile, non pubblicherà inediti, ma a questo riguardo in futuro le cose potrebbero cambiare. Si accettano critiche e suggerimenti. Chiunque fosse interessato a ricevere questa pubblicazione è pregato di contattare: Antonio Garofalo, via Collodi n.13, 70124 Bari - Tel/Fax 080/5564025. E-mail: perseus@pangeanet.it

n.1 - V.Rudenko/S.Schedej
Krasnojarskij Komsomolez '78



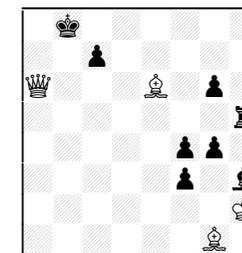
#2

n.2 - N.A.Macleod
4° Pr. Mem. Paros 1977



H#2

n.3 - Josif Kricheli
1° Pr. Die Schwalbe 1980



S#16

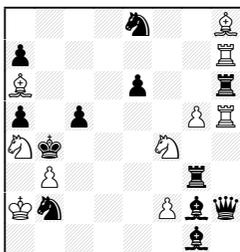
n.1] GA: 1...♖xe6/♙d6; 2.♖xc5/♖xe4# Due autoblocchi. GV: 1.♙xe7? minaccia i matti del GA: 2.♖xc5/♖xe4# 1...♖xe6+/♙d6+ 2.♖xe6/♖xd6# Sventa 1...♖d4! GR: 1.♘g3! minaccia 2.♖xe4# Dopo 1...♙d4/♙xf4 ritornano i matti del GA: 2.♖xc5/♖xd6# Cambio delle difese nel GR, cambio dei matti nel GV.

n.2] Questo aiutomatto svolge come tema il “ciclo di mosse nere”, ab-bc-ca, con mosse d’attesa. Soluzioni: 1.♖c4, ♘e4; 2.♗d4, ♘c3# 1.♗d4, ♘c4; 2.♗e4, ♘b6# 1.♗e4, ♘xd2; 2.♗c4, ♘xc4# Nel n.3] possiamo vedere una sottile serie di scacchi, nelle quali le mosse nere sono forzate. Gli alfieri bianchi si pongono, alternativamente, sulla 5ª traversa, onde impedire alla ♗h5 di parare gli scacchi, evitando nel contempo il matto al monarca avversario. 1.♙a7, 2.♙c5, 3.♗b5, 4.♗e8, 5.♙c8, 6.♙f5, 7.♗b5, 8.♗a6, 9.♙a7, 10.♙g1, 11.♗b5, 12.♗e8, 13.♙c8, 14.♙xg4, 15.♙c8, 16.♙a6, ♙c8#

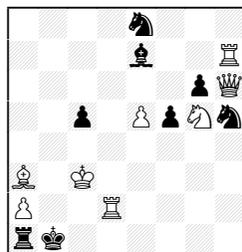
n.4 - M.R. Vukcevic
The Problemist 1981

n.5 - Herbert Ahues - 1° Pr.
Schweiz. Schachzeitung 1978

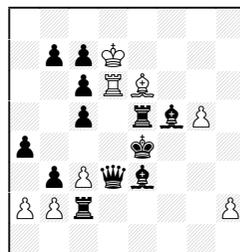
n.6 - Toma Garai
Probleemblad, 1996



6#



2#

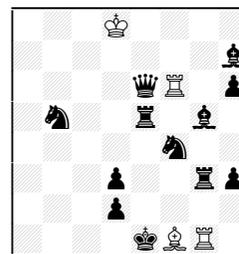


H#3

Il n.4] mostra un insieme di effetti “Novotny” (un pezzo bianco si pone nella casa di incrocio di ♙♗ neri creando una doppia minaccia). In questo lavoro il tema è svolto sia in fase di attacco che di difesa. Tentativo: 1.♙f3? se 1...♗/♙xf3; 2.♗b7/♙c3# Sventa 1...♘g7! se infatti 2.♙/♗xg7? ♗/♙xf3! Risolve: 1.♗h4! con la minaccia del matto di scoperta; se 1...♗xh4; 2.♙f3, ♘g7; 3.♙xg7, ♗xf3; 4.♘d5+, ♙xd5; 5.♙c3+, ♗xc3; 6.♗b7# se 1...♗xh4; 2.♙f3, ♘g7; 3.♗xg7, ♙xf3; 4.♘d3+, ♘xd3; 5.♗b7+, ♙xb7; 6.♙c3#

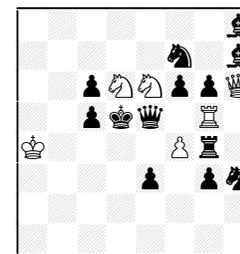
Il n.5] mostra un tema semplice ma bello: 4 tentativi falliscono per interferenze a linee bianche inizialmente chiuse. 1.♘h3? ♘f4! (2.♗h1?) 1.♘e4? ♙f4! (2.♗xg6?) 1.♘e6? ♙g5! (2.♗b6?) 1.♘f7? ♙g5! (♗b7?) Rimane 1.♘f3! min. 2.♗b2# Dopo le varie difese si hanno i matti su indicati. Nel n.6] l’eccellente problemista americano non ha voluto, credo, tener da conto l’economia dei pezzi bianchi e per pezzi intendo anche i pedoni.

n.17 - Rodolfo Riva
inedito



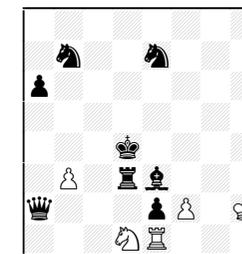
Hm2 4111 Circe

n.18 - A. Pankratjev / D.
Muller - Probleemblad
1996



H#2 b) ♙c5 > e4

n.19 - Chris J. Feather
Probleemblad 1996



H#3 b) ♙e1 bianco

Questo problema partecipò al 2° World Chess Composition Tournament, ma non fu premiato. n.18] a) 1.♗xg5, ♗h5; 2.♗xe6, ♗d1# b) 1.♘xg5, ♗h2; 2.♗xd6, ♗a2# In questo lavoro abbiamo delle schiodature violente (con cattura del pezzo inchiodante), sgomberi di linea bianca (♗h6-h2 e ♗h5-d1), autoblocco della donna nera che elimina un pezzo bianco altrimenti inutile nella soluzione. Il tutto ottenuto, nel gemello, con il semplice spostamento di un pedone. n.19] a) 1.♗xd1, ♙f4; 2.♗d3, ♗c1; 3.♘d5, ♗c4# b) 1.♙xf2, ♘c3; 2.♙e3, ♙h4; 3.♘c5, ♙f6# Questo splendido problema di Feather mostra una cattura di pezzo bianco, onde sgomberare la strada a un altro pezzo; switchback del pezzo nero catturante e infine autoblocco di cavallo. Il tutto come matto modello, ripetuto omogeneamente nel gemello.

Diamo un’occhiata al mondo degli studi, ammirando il n.20 di H. Rinck. A prima vista avere due ♙, fra l’altro “infilati”, contro due ♗, farebbe pensare che è impossibile pattare. Invece... 1.♙c5! ♗e1+; 2.♙b1, ♗ff1; 3.♙f2+! ♗xf2; stallo! (se 1...♗xd3? 2.♙xf2+, si patta ugualmente). Nel n.21 abbiamo una lotta a base di sacrifici e la Regina nera intrappolata. 1.♗a8! ♗a2! (1...♗xa8 2.♙f3+; 1...♗e6 2.♗a6+; 1...♗c4 2.♗c8+) 2.♗xa4 ♗g8 (2...♗xa4 3.♙e8+)

Immaginate il povero solutore che cerca di usare anche il ♖b5... E lasciamo perdere la ormai cronica incoerenza tematica fra le varie soluzioni o l'assenza totale di tema, altre ragioni per cui un solutore può "impazzire". Un altro "trucco" per rendere difficile la soluzione è quello di usare mosse particolari, cioè arrocco e presa en passant (la promozione non è più "particolare", specie negli automatti). Ho notato molti problemi su questi temi negli ultimi tempi, ma ormai non sorprendono più nessuno, salvo i nuovi solutori. Sono tutte imitazioni del famoso tre mosse di Sam Loyd (n.15). L'altra mossa particolare è la presa al varco. Il n.16 mostra uno dei migliori problemi composti su questo tema, a mia opinione. In a) la soluzione è banale (si vedano le soluzioni in basso). Chi si aspetterebbe in b) di dover fare una retroanalisi? È dimostrabile che in b) l'ultima mossa del bianco è stata ♖e2-e4, pertanto la prima mossa è: 1.♖xe3! e.p. ottenendo anche l'inversione delle mosse bianche. Un capolavoro! Invito i lettori ad analizzare questo problema appurando perché in b) l'ultima mossa deve essere stata proprio quella, sarà un ottimo addestramento alla retroanalisi.

Soluzioni:

n.11 - 1.♖b6! >2.♖xd6#

1...♖c6/♗c6/♘-/-/♗xe4/♗xf6; 2.♗xd7/♖b2/♗f5/♖d4/♖d4#

n.12 - 1.♗xc5! >2.♖e5#

1...♗d6/♗f5/♗f4/♗xc5; 2.♖xd6/♗e6/♗hd5/♗b6#

n.13 - 1.♗f5, ♗a3!! 2. ♗e5, ♗h4; 3. ♗e6, ♗e7#

n.14 - 1.♗e8, ♖e6; 2.♗c8, ♖e7# 1.♗d7, ♗xe6+; 2.♗c6, ♖d5#

n.15 - 1.♗f4! tempo.

1... ♗xh1; 2.♗f2, ♗h2; 3.♗h4# 1... ♗xg3; 2.0-0, ♗h3; 3.♗f3#

n.16 - 1.♗xe4, ♗xg7; 2.♗e3, ♗xc2# b) 1.♖xe3! e.p. ♗xc2; 2.♗c5, ♗xg7#

n.17] 1.♗g4, ♗e2+; 2.♗xe2 (+♗f1), ♗xh3# 1.♗e2, ♗xh3+; 2.♗xh3

(+♗f1), ♗g2# 1.♗g6, ♗g2+; 2.♗xg2 (+♗f1), ♗xd3# 1.♗e4, ♗xd3+;

2.♗xd3 (+♗f1), ♗e2# Un eccellente ciclo di mosse bianche AB-BC-CD-

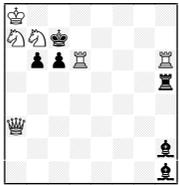
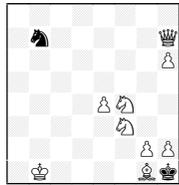
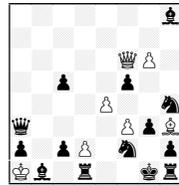
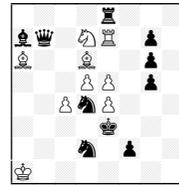
DA, tutte di alfiere grazie alla condizione Circe e al fatto che in questo caso l'alfiere è già situato in f1.



Ma questa mancanza di economia la si può sempre perdonare se il risultato è un ottimo lavoro, e questo vale per tutti. Il tema è spiegabile così: un pezzo nero inchiodante si autoblocca; il pezzo bianco inchiodato si sacrifica per permettere al re nero di porsi sulla linea della precedente inchiodatura. Segue una mossa di controllo con un pedone e quindi un secondo autoblocco che schiada l'altro pezzo bianco. Nella seconda soluzione il tema è esplicito in maniera perfettamente omogenea. Sapremo in futuro se questo lavoro conquisterà un premio, come credo. 1.♗g4, ♗f5+; 2.♗xf5, ♖h4; 3.♖e4, ♗f6# 1.♖d2, ♗d3; 2.♗xd3, ♖xb3; 3.♗e4, ♗c4#

Il piacere di risolvere

I seguenti 4 diagrammi (n.7-10) ve li propongo senza autore e soluzione per invitarvi a risolverli. Come dice il titolo della rubrica, evitate l'uso di un programma per PC, altrimenti che piacere è? Non ci sono premi o punti in palio ma saranno gradite le vostre impressioni sulla difficoltà risolutiva e sulla bellezza dei problemi: meritano di apparire fra i Best Problems? Giudizi e commenti sono ben accetti anche per i diagrammi firmati. Le soluzioni saranno pubblicate fra due fascicoli della rivista.

n.7	n.8	n.9	n.10
			
2#	3#	H#2 - 3111	Hm3 - B) ♗d2 > f3

L'opinione

Talvolta capita che un problema riceva dei complimenti dai solutori a causa della difficoltà risolutiva. Non che questo sia sbagliato, ma in primo luogo in questa epoca (era diverso alcuni decenni or sono) ai problemi non viene chiesto principalmente di avere una soluzione difficile, anche se questa è sempre gradita, bensì di avere idee tematiche nuove e/o comunque interessanti.

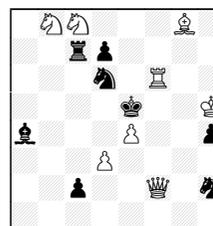
La difficoltà risolutiva è una caratteristica interessante nei problemi diretti o inversi, o in qualsiasi bizzarria dove ci sia contrapposizione fra bianchi e neri. Chiedere una chiave difficile a un aiutomatto mi pare un'assurdità. Nei problemi dove i partiti collaborano non ha senso pretendere una chiave difficile, anzi, non esiste proprio il concetto di chiave. Un aiutomatto ha una soluzione (o più) con mosse alterne bianche-neri, tanto è vero che ai solutori viene richiesta la soluzione completa, non la "chiave". Può capitare persino che la prima mossa di un Hm non sia difficile da ipotizzare, mentre non si riesce a trovare il seguito. Negli aiutomatti l'eventuale difficoltà riguarda l'intera soluzione.

Mettiamo quindi da parte gli Hm e veniamo ai problemi diretti. Qui una chiave difficile è ben apprezzabile, però quanto può essere difficile una chiave per un solutore esperto, che di "mestiere" fa il compositore di problemi, ad esempio? E' raro che un solutore esperto s'impantani in una soluzione difficile. La difficoltà poi dipende da diversi fattori: la lucidità momentanea del solutore, ad esempio. Quante volte può capitare che un problema trovato difficoltoso oggi, domani venga risolto appena messi i pezzi sulla scacchiera? Spesso, credo, una soluzione è difficile perché il solutore entra in un vicolo cieco e finché non ne esce non troverà mai la soluzione. Si da il caso inoltre, di problemi che sono giudicati "difficili" dal signor X, mentre il signor Y lo risolve in un baleno e, ovviamente, viceversa! Allora, che significa "difficile"?

In quest'epoca computerizzata poi è arduo resistere alla tentazione di risolvere i problemi "difficili" con un programma apposito. E questa situazione diventerà sempre peggiore, tanto che le gare di soluzione sono, secondo me, destinate a scomparire, e non manca molto ormai. I lettori tengano presente inoltre che gli stessi redattori prima di pubblicare un inedito, lo controllano con un programma. In passato erano proprio le demolizioni che sgranavano la classifica solutori.

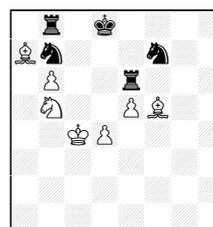
Consiglierei quindi di badare ad altri fattori più essenziali, nel giudicare e commentare i problemi, fattori quali l'economicità della posizione, l'eleganza della soluzione, la complessità del tema; capisco che questi fattori possono sfuggire ai solutori non esperti, ed anche a quelli un po' più esperti che non siano compositori; è inteso che la mia è solo un'opinione personale, del tutto discutibile. Ed ora alcuni esempi di problemi presunti difficili; n. 11: 1. ♖b6! chiave che lascia una torre in presa. Sottoposto il problema a un amico, è stato risolto in un baleno.

n.11 - A. Garofalo
Scacco, 1980



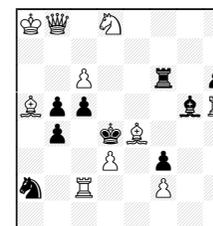
2#

n.14 - P.G.Soranzo
Telescacco '92, 1995



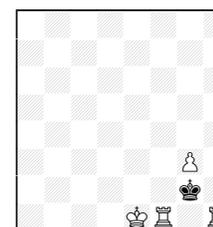
Hm2 2 soluz- 2111

n.12 - A. Garofalo
Scacco, 1993



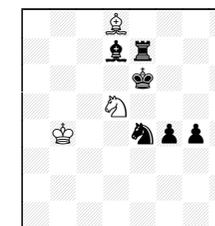
2#

n.15 - Sam Loyd
New York Albion, 1857



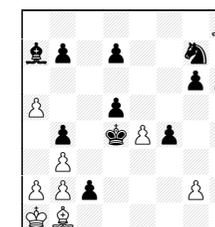
3#

n.13 - D. Shire
Scacco, 1994



H#3 Soluz. unica 1111

n.16 - R. Riva
Sinfonie Scacchistiche, 1981



Hm2 B) Pg2 > h2

n.12: un altro mio timido tentativo di chiave spettacolare; 1. ♖xc5! chiave di sacrificio, che nessuno ha avuto difficoltà a trovare sembra. Ora un esempio di vicolo cieco. Il n.13 ha fatto letteralmente "impazzire" un bravo solutore, che lo ha dichiarato pubblicamente. La difficoltà sta nel trovare la prima mossa bianca... Se non si prende subito la strada giusta, in questi casi, si entra proprio in un vicolo cieco, dove anche il nervosismo (per non riuscire a trovare quella benedetta soluzione!) gioca un suo ruolo. Senza arrogarmi alcun merito, questo problema l'ho risolto in pochi secondi. Intuii subito la posizione finale e quindi la mossa d'attesa del bianco doveva essere di Re, ma quale? Sulla 5ª traversa il ♖ sarebbe stato inchiodato, così pure sulla diagonale b3-c4; le case a4 e c3 sono precluse, ergo... Talvolta un solutore può "impazzire" perché cerca di usare tutti i pezzi bianchi presenti sulla scacchiera, i quali DEVONO essere utili, ma viene messo fuori strada, come è capitato al sottoscritto, da pezzi del tutto inutili. Esempio ne è il n.14, nel quale il ♖b5 serve a impedire la demolizione 1. ♔d7, ♕c2; 2. ♔c6, ♕a4# Sarebbe bastato spostare l'♕f5 in h3, senza aggiungere il Cavallo.