

La miniatura

Numero 000 (Arrocco lungo)

Bollettino

14 Febbraio 2010

Questa nuova iniziativa editoriale riprende il discorso iniziato nel 1993 col bollettino numero 1 dell'A.R.P.A. ed interrotto da oltre 10 anni.

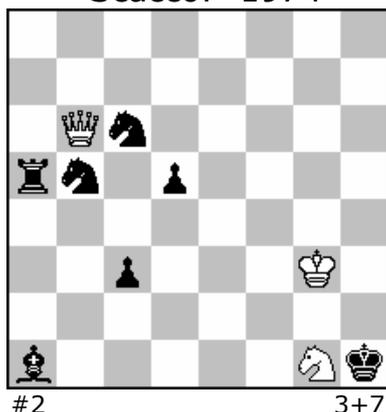
Lo scopo principale è duplice: aggregare gli appassionati del problema di scacchi dell'area romana per riaccendere una piccola luce visto "il progressivo spegnersi di riviste e rubriche problemistiche che per decenni ci hanno accompagnato", come ha recentemente ben sintetizzato Valerio Agostini di Perugia, e possibilmente esportare l'idea in altre città nella convinzione che un'associazione diffusa e ben organizzata, rappresentante di tutti i problemisti italiani, non può che arricchire quanti hanno a cuore la composizione scacchistica.

Auguri di un buon viaggio ai collaboratori e di una buona lettura a tutti i problemisti italiani!



La miniatura, piccola ed indipendente rivista che tratta di scacchi con un forte orientamento alla problemistica, che prende il nome da un problema di scacchi formato da un massimo di sette pezzi, è una pagina informativa che esiste perché alcuni appassionati solutori e compositori dell'arte del problema di scacchi in tutte le sue forme portano avanti gratuitamente gli incarichi redazionali.

G. Mentasti "Scacco!" 1974



Soluzione: 1.**Ce2!** (Chiave) minaccia 2.Dg1#

La **chiave** del problema mostra un **abbandono di casa** (g1) e le tre **difese** mostrano **abbandoni di linea** che portano a tre differenti conclusioni (di Donna).

1. ... Cbd4; 2.Db1 #

1. ... Ccd4; 2.Dh6 #

1. ... d4; 2.Dxc6#

Per i principianti una spiegazione minima dei termini tecnici:

CHIAVE: La mossa che dà inizio alla soluzione di un problema.

Una chiave – appellativo che vuole esprimere proprio le finalità soluzionistiche del problema – è tanto più pregevole quanto più riesce nascosta ed imprevedibile. Ne consegue che le mosse 'ovvie' come quelle di scacco, di cattura, che tolgono case di fuga, che si rivelano 'aggressive', devono essere evitate, essendo inammissibili quando non siano indispensabili a particolari esigenze tematiche.

ABBANDONO:

- **di casa:** quando un pezzo lascia la casa nella quale si trova per consentire ad un altro pezzo (della stessa parte) di occuparla.

- **di linea:** si ha quando un pezzo A, lasciando libera la casa nella quale si trova, consente ad un altro pezzo B di percorrere o controllare una linea, diversa da quella percorsa dal pezzo A.

DIFESA: Ogni mossa che si oppone alla minaccia di matto.

Tutte le altre mosse, non efficaci contro tale minaccia, non hanno importanza e gli eventuali duali che possono provocare sono trascurabili.

Di solito una difesa genera effetti attivi (non solo contro la minaccia ma anche contro eventuali duali) ed effetti passivi (che portano a matti diversi da quello minacciato).

Roma, 16 gennaio 2010

All'incontro problemistico, svoltosi presso i locali dell'**Accademia Scacchistica Romana**, che qui vogliamo pubblicamente ringraziare anche per la presenza del Presidente Giovanni Luna, hanno partecipato attivamente gli amici problemisti :

Da sinistra: **Valerio Agostini** (Perugia), **Marco Crucoli**, **Alberto Armeni**, **Vincenzo Tinebra** (tutti di Roma) e **Francesco Simoni** (Bologna).



(foto scattata da ♔♚)

Lo spirito non poteva che essere lo stesso "del terzo martedì del mese" della precedente **Accademia Romana del Problema Artistico (A.R.P.A.)** al punto che oggi rinasce, anche in ricordo di quella bella esperienza, questo secondo bollettino che sarà perfettamente integrato nel sito <http://www.accademiadelproblema.org>, la "bella casa comune", dell'ACCADEMIA DEL PROBLEMA.

Questo il programma della giornata:

- **ACCADEMIA DEL PROBLEMA**, il progetto di Valerio Agostini e Gabriele Brunori
- Mostra di vecchi documenti sul problema
- Presentazione problemi pubblicati e/o inediti
- Pranzo: 1 Amatriciana + 5 Carbonare !
- Vecchi ricordi ed iniziative future

Un BRAVO a Valerio che ha fortemente voluto l'incontro ed un GRAZIE a tutti i partecipanti, nonché... una 'menzione onorevole' a Marco Crucoli, perfetto anfitrione !

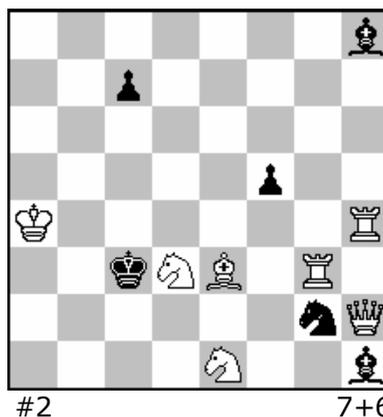


Match Italia-Argentina

In omaggio alla gara di composizione in pieno svolgimento e in onore dei grandi compositori **Ottavio Stocchi** (1906-1964) ed **Arnoldo Ellerman** (1893-1969), che molti anni fa dominavano la scena mondiale della composizione scacchistica, presentiamo due lavori da 1° Premio:

Ottavio Stocchi

Melbourne Chess Club, 1952

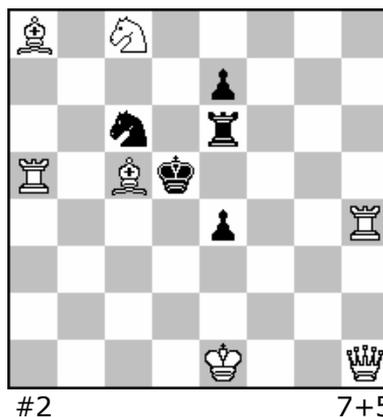


Soluzione: 1. **Tg7!**
minaccia 2. Txc7, De5, Dxc7#

- 1. ... Axc7 2. Dxc7#
- 1. ... c6/c5 2. De5#
- 1. ... f4 2. Txc7#
- 1. ... Cf4/xh4 2. Dc2#
- 1. ... Cxe3 2. Db2#
- 1. ... Cxe1 2. Dd2#

Arnoldo Ellerman

"Good Companions" - Enero 1916



Soluzione: 1. **Df3!** Blocco

- 1. ... Td6/f6/g6/h6 2. Dxe4#
- 1. ... Te5 2. Db3#
- 1. ... Re5 2. Th5#
- 1. ... Rc4 2. Cb6#
- 1. ... exf3+ 2. Ae3#

problema tratto dal fascicolo "LOS TRIUNFOS DEL PROBLEMISTA ARGENTINA ARNOLDO ELLERMAN 1916-1956" contenente 93 problemi diretti in due mosse, tutti primi premi !

'1° BRUTTO ANATROCCOLO'

'La miniatura' e

www.accademiadelproblema.org

**organizzano il Concorso senza premi
per problemi pubblicati ma "dimenticati"**

Premessa: sarà capitato a tutti i compositori di veder pubblicati dei loro problemi, sui quali facevano un certo affidamento per ottenere un riconoscimento nel relativo concorso di composizione, e che invece sono rimasti tra i non premiati. Sono quindi risultati "dimenticati", forse non dall'Autore, ma comunque sicuramente dal Giudice unico che l'avrà ritenuto... un "brutto anatroccolo" !

Vogliamo pertanto riproporli al vaglio di altri compositori e/o solutori, per vedere se veramente meritano di cadere nell'oblio, o se invece il giudizio di più persone cambia, a distanza di tempo, quello emesso dal Giudice unico.

Questo concorso è riservato esclusivamente ai problemisti italiani. Saranno accettati anche problemi composti in collaborazione con autori stranieri e versioni dello stesso autore, pubblicati tra il 1995 e il 2005 compreso, e NON entrati in verdetto.

Ogni partecipante potrà presentare al massimo tre lavori, per ciascuna delle seguenti sezioni:

- Diretti in due mosse
- Diretti in tre mosse
- Diretti in più di tre mosse
- Aiutomatti in due mosse
- Aiutomatti in tre o più mosse
- Automatti in due o più mosse
- Bizzarrie (solo condizioni eterodosse)
- Bizzarrie (con pezzi eterodossi)
- Studi, quale che sia la condizione

A pena di nullità il compositore partecipante dovrà presentare i propri problemi non premiati con le seguenti minime informazioni:

- **l'indicazione della rivista;**
- **l'anno di pubblicazione;**
- **la soluzione completa.**

Ricordiamo che non si tratta di un concorso di soluzione, quindi più dettagli verranno

forniti, più probabilità avrà il problema di essere apprezzato anche da chi non abbia tempo per analizzarlo a fondo: saranno pertanto graditi dei brevi commenti.

I problemi, che dovranno essere inviati per accettazione e controllo esclusivamente ad Alberto Armeni (alberto.armeni@tiscali.it) a far data da subito e **fino alla scadenza del 30 giugno 2010** (termine ultimo per l'invio dei lavori dopo il quale non verranno accettati), saranno tempestivamente pubblicati in un'apposita sezione dedicata sul sito via via che arriveranno e **fino al 31 agosto 2010** (termine massimo per la pubblicazione).

I "lettori-votanti" sin dai primi problemi pubblicati e **fino alla scadenza del 30 ottobre 2010** (termine ultimo per l'invio dei voti) potranno votare a loro scelta e in piena libertà tutti o parte dei problemi pubblicati (**comunque gli autori non potranno votare i propri lavori**) assegnando un punteggio variabile **da 6 (minimo) a 10 (massimo) senza decimali**, scrivendo esclusivamente a Roberto Cassano (tamerlano04@libero.it) che provvederà a stilare, **entro il 31.12.2010**, la classifica relativa alle prime tre posizioni per ciascuna sezione qualunque sia il numero dei problemi partecipanti.

Detta classifica sarà fatta tenendo conto del punteggio "medio": affinché un problema entri in classifica, **dovrà ricevere almeno 7 (sette) voti** dai quali si scarteranno il voto più alto e quello più basso affinché i restanti voti (**non meno di 5**) saranno validi per calcolare la media aritmetica (totale dei voti validi diviso il numero dei voti restanti, indipendentemente dal numero di voti inizialmente ricevuti dal singolo problema). La classifica verrà pubblicata su queste pagine, all'interno del sito <http://www.accademiadelproblema.org>. La "Direzione di Gara" si riserva di modificare il regolamento in qualsiasi punto per la migliore riuscita della manifestazione.

Non vi sarà alcun riconoscimento ufficiale (ricordiamo che si tratta di lavori non inediti), ma forse avremo "ritrovato" qualche problema piacevole e meritevole di essere "ricordato", seppur come "un brutto anatroccolo", almeno da noi dell'Accademia del Problema!



