

Benito Cataldi

Corso di composizione problemistica

Dama Internazionale

Regolamento Internazionale di composizione

INTRODUZIONE

Il problema di Dama, a differenza della partita viva, non è lo scontro tra due avversari tesi al medesimo scopo di prevalere l'uno sull'altro fino alla vittoria finale ma, è la realizzazione di una posizione artificiosa e artificiale, creata dalla genialità del compositore, in cui esiste una sola serie di mosse che permette di arrivare a un determinato risultato.

Quella del Problemismo è un'arte sottile, difficile ma, nello stesso tempo affascinante.

I giocatori cosiddetti a tavolino guardano con sufficienza alle posizioni problemistiche che spesso presentano uno squilibrio di pezzi o situazioni complicate da non verificarsi in gioco vivo.

Il problema di Dama, nacque praticamente quando questo gioco venne ideato ed ebbe una grande fortuna e diffusione sin dall'inizio del gioco stesso.

E' facile comprenderne il motivo. Alle origini il gioco della Dama non aveva le regole fisse e internazionali che lo regolano oggi, quindi vi era diversità di norme tra paese e paese.

Inoltre non si utilizzavano gli orologi per il controllo del tempo, per cui le partite potevano durare anche molto a lungo.

Per evitare questo inconveniente, che faceva sì che la fase di apertura fosse considerata una noia, il periodo tra i secoli XVIII e XIX fu prolifico per la problemistica.

Infatti era in uso creare una posizione per così dire di centro partita o di finale in cui un partito doveva vincere in un determinato numero di mosse.

Spesso però queste posizioni erano create per trarre in inganno il solutore e davano l'occasione di effettuare scommesse sulla capacità di risolvere il problema nel modo indicato.

A tale fine, quindi, queste posizioni erano costruite in modo scorretto né badavano a principi di economia del materiale o di rapidità della soluzione.

Infatti, come detto prima, queste posizioni erano create più per far perdere le scommesse che per altro.

Si dovette aspettare la prima metà del XIX secolo per concretizzarsi un mutamento nella concezione del problema di Dama.

Da questo periodo si ha infatti una revisione dei principi riguardanti la "teoria" del problema, che comincia a essere considerato una "composizione artistica"; nascono le prime idee tematiche e vengono formulate le prime regole di composizione, molte delle quali sono valide ai giorni nostri.

Esistono oggi collezioni che superano i dieci milioni di problemi.

In Italia, nonostante che molti nomi di compositori siano conosciuti fra gli appassionati di tutto il mondo, i damisti apprezzano molto poco la problemistica. Basti pensare che negli ultimi 50 anni sono stati stampati uno o due libri dedicati alla composizione problemistica.

Il cambiamento sostanziale nella concezione del problema si è notato verso la fine del XIX secolo.

Oggi i potentissimi software sono in grado di risolvere qualsiasi problema in pochi secondi.

Questo volume naturalmente non ha l'intenzione di esaurire l'argomento, cosa impossibile, ma ha il solo scopo di permettere al giocatore apprendista di familiarizzare con le combinazioni spettacolari che si presentano in un problema e, a coloro che in seguito vorranno cimentarsi in gare di composizione o di soluzione, dare la possibilità di conoscere, a grandi linee, i concetti basilari della composizione problemistica e nel medesimo tempo prendere dimestichezza con posizioni complesse che nascondono strategie imprevedibili.

PREFAZIONE

La problemistica, qui definita quale "composizione di problemi damistici" è un'attività creativa all'interno e accanto al gioco della Dama.

Problemistica significa/contiene ricerca di nuove idee, analisi, analisi retrospettiva. Il prodotto finale è una posizione della damistica che può o può non ricorrere in una partita, secondo un compito definito. Questa posizione e nuove posizioni, superate secondo progressioni risolutive, deve soddisfare determinate regole.

Durante la storia della problemistica sono emersi parecchi tipi di problemi.

In questo periodo, i due tipi principali sono i Problemi Combinatori (Problemi-C) e i Problemi di Finale di Partita (Problemi-E).

Le Regole Internazionali sono definite per questi due tipi, con uno sguardo alla creazione di uno standard per le competizioni, organizzate o riconosciute dal CPI della FMJD.

Regole per altri tipi di Problemi saranno estrapolate in futuro se si presentasse la necessità.

Le presenti regole si applicano ai Problemi damistici Internazionali.

PARTE 1

REGOLE DI COMPOSIZIONE

Queste regole sono state sviluppate dalle regole Olandesi (G.Gortmans, 1001 miniaturen, Deventer 1938; rivista "De Problemist", Luglio 1969) dalle regole Francesi (G. Avid) "Il problema della dama e la sua tecnica, (Parigi 1958) e dalle regole del recente USSR Shashnechnyi Kodex", Moscow 1986".

1.1 Definizione del tipo

L' elemento essenziale di questo tipo di problema è il "sacrificio" di pezzi bianchi che portano, in definitiva, a una posizione di vittoria. In posizione iniziale il numero di pezzi bianchi non deve essere inferiore a 5 (cinque).

Per ciascun colore, il numero di pezzi non deve superare 20.

Le definizioni tecniche principali si devono trovare negli articoli da 1.2 a 1.16.

Nella Soluzione di un problema, le mosse, di solito, sono date in breve nota, essendo indicata solo la casella dove finisce la mossa.

Se, per esempio, un pezzo si trova sulla casella 47 e un pezzo sulla 48, possono muovere verso la 42; le mosse 47-42 e 48-42 sono indicate rispettivamente con 472 e 482.

Per facilitare il compito allo studioso noi utilizzeremo la notazione lunga indicando la casella di partenza e quella di arrivo.

Le prese si indicheranno con la X.

1.2. il Formato

Per tutti i problemi il compito è “Il Bianco muove e vince”. La prima mossa del Bianco non deve essere una cattura (giacché la mossa qui definita un movimento di un pezzo da una casella alla casella sulla quale il pezzo finisce il suo movimento).

In un problema, possono verificarsi alcune o tutte e cinque le seguenti fasi :

- A. La posizione iniziale.
- B. Inizio della Soluzione. In questa fase il Bianco muove per primo, il che non implica necessariamente il Sacrificio di un pezzo Bianco.
- C. La Combinazione. Questa fase comporta sacrifici da parte del Bianco che porta a un'ininterrotta serie di mosse forzate o obbligate da parte del Nero.
Le mosse del Bianco nella Combinazione possono essere sia catture sia non-catture (inclusa l'ultima mossa)
- D. La Posizione Finale. Questa è la posizione dopo la Combinazione. La prima mossa del Nero nella posizione di finale non deve essere una cattura.
- E. La Conclusione. Al Nero non sono rimasti pezzi o è bloccato.
Le fasi A,C,E devono verificarsi comunque in tutti i problemi.
L'assenza delle fasi B e/o D non è considerato errore e non inficia la valutazione di un problema in una competizione.

I problemi possono essere classificati secondo il numero di pezzi nella posizione iniziale nel modo seguente:

- a) Miniature (al massimo 7x7)
- b) Piccoli problemi (al massimo 9x9, almeno 8 pezzi sia del Nero sia del Bianco)
- c) Problemi intermedi (al massimo 12x12,almeno 10 pezzi sia del Nero sia del Bianco)

- d) Grossi problemi (al massimo 15x15,almeno 13 pezzi sia del nero sia del Bianco)
- e) Problemi giganteschi (al massimo 20x20, almeno 16 pezzi sia del Nero sia del Bianco)

Questa classificazione dà un'idea della lunghezza della Combinazione.

Nessuno di questi gruppi deve essere guardato come superiore a qualcun altro.

Gli organizzatori di una competizione problemistica possono stabilire il numero massimo e quello minimo di pezzi a proprio piacimento, senza riguardo a questa classificazione.

1.3. Legalità della posizione iniziale

Se nella posizione iniziale, uno o più pezzi Bianchi sono attaccati, l'autore deve dimostrare come questa posizione poteva provenire da una precedente nella quale nessun pezzo (sia Nero sia Bianco) fosse sotto attacco e laddove nessun colore possiede più di 20 pezzi.

Non è necessario fornire un'analisi retrospettiva fino alla posizione iniziale del gioco 20x20 senza che questo sia richiesto dalle particolari condizioni della competizione.

È soltanto richiesto fornire prova della legalità della posizione iniziale ,usando, se necessario, sia le pedine sia le Dame. Non c'è obbligo di fornire prova che queste mosse precedenti sarebbero favorevoli sia al Nero sia al Bianco.

Un'illogica mossa precedente è una debolezza se deve essere accompagnata da una prova della legalità della posizione anche se, una cosiddetta "logica" o "illogica" mossa precedente sia naturalmente "apparente".

In qualsiasi mossa iniziale, la mossa precedente del Nero è un errore perché consente al Bianco di giocare e vincere. Non c'è alcuna necessità di dar luogo a questa illusione nella

considerazione di un fattore sia esso positivo che negativo se il Nero sta attaccando il Bianco nella posizione iniziale.

Ogni volta che la mossa precedente del Nero possa essere identificata, essa implica un attacco, che è perfettamente in linea con lo scopo del gioco (nominalmente di vincere).

1.4 La Combinazione, il Sacrificio dei pezzi Bianchi

La parte essenziale di questo tipo di problema è il gioco combinatorio che consiste in una serie di sacrifici da parte del Bianco.

Già G. Gortmans regola le nozioni di "economia" e " non-economia" riguardo ai sacrifici di pezzi bianchi che sono stati adoperati in connessione al numero di pezzi Bianchi offerti in un dato momento. Nella pratica effettiva, i sacrifici "non-economici" (il Sacrificio di più di un pezzo senza alcun effetto aggiuntivo) erano sempre considerati un fattore negativo.

Il presente RI offre un panorama diverso riguardo a questo soggetto. L'assenza di economia non è vista come un fattore negativo. Allo stesso tempo, il concetto di economia deve essere mantenuto perché gioca un ruolo importante nel giudizio sulla qualità del Sacrificio.

Il Sacrificio economico (1.4.1-1.4.2) è considerato un'ottima caratteristica nello sviluppo della partita.

1.4.1. Il Sacrificio semplice, e il Sacrificio economico

Il Sacrificio di un pezzo è considerato come "Il semplice Sacrificio".

Un Sacrificio che porta alla cattura di due pezzi da parte di una pedina Nera, che comincia e finisce sulla fila 36-40 e procedendo dalla parte della fila basica del Bianco 46-50 è, anch'esso, considerato come "Il semplice Sacrificio".

Un Sacrificio di due o più pezzi che portano, da parte di una pedina Nera, alla cattura in una singola mossa è considerato come “Il Sacrificio economico”, se dà luogo all’apparire di una Variante (1.11 – 1.11.2) o se si presenta un Sacrificio economico maggioritario.

Qualsiasi altro Sacrificio di due o più pezzi da parte del Bianco è considerato come “Il Sacrificio non-economico”.

Se è una Dama Nera che attua la cattura di più di un pezzo, la mossa del Bianco che conduce a questa cattura è considerata come un Sacrificio economico se si sono presentate le Varianti Tematiche o non Tematiche (1.11 – 1.11.1) o se è presente il Sacrificio economico maggioritario (1.4.2)

1.4.2 La presenza di parecchie direzioni delle catture

Dobbiamo qui distinguere tra scelte reali e virtuali del Nero

- a) Reale: il Nero può scegliere fra parecchie possibilità ammesse dalle regole del gioco, come 1x1 , 2x2 ,3x3 ecc.-Tutte queste scelte reali con due delle parecchie direzioni delle catture sono considerate economiche, e questo sarà pure applicato quando sono presenti ulteriori possibilità di cattura come 1x3x3, 2x4x4 ecc.
- b) Virtuale: il Nero non ha una reale scelta perché le regole del gioco richiedono l’esecuzione della sola mossa per mezzo della quale è catturato il massimo numero di pezzi Bianchi (La regola Maggioritaria). In questo caso, il Sacrificio Maggioritario è economico se c’è la differenza esatta di un pezzo tra la cattura obbligatoria e quella virtuale più feconda (Esempi : 1x2 , 1x3x4 , 2x3x4 , 2x2x4x5 ecc).

1.4.3 La dichiarazione degli art. 1.4.1 e 1.4.2 si applica esclusivamente alla fase “La Combinazione”

Nella posizione di Fine partita la nozione di “Sacrificio antieconomico” è applicata solo al livello “Regole Superiori” (1.17.3)

1.5. La Posizione Finale

Ci sono due tipi di posizione di finali, nessuno di essi va guardato come se fosse superiore all’altro:

- a) La Posizione Finale corta: una mossa sia del Nero sia del Bianco fino alla Conclusione (es. 18/28 ; K46/K5 ; 45, K50/K6 ; K4/15 , K36 ecc.) ,tranne le eccezioni indicate nell’art. 1.15
- b) La posizione di gioco di fine partita : più di una mossa sia del

Nero sia del Bianco fino alla Posizione Finale.

Non esistono esigenze speciali dello sviluppo del gioco nella posizione di Fine partita (e delle sue trasformazioni) con una Dama Nera (oppure con una Dama Nera e pedine Nere)

Esistono esigenze speciali dello sviluppo del gioco nella posizione di fine partita (e sue trasformazioni) nelle quali il Nero ha uno o più pezzi, che non sta o non stanno in opposizione semplice o multipla (art. 1.15 – 1.15.4).

Queste esigenze sono scritte negli art. 1.5.1 e 1.5.2

Se nella Posizione Finale (e nelle sue trasformazioni) il Nero non è attaccato allora:

- a) se il Nero ha tre o più pedine che possono muoversi, almeno in questo caso, una di queste pedine deve eseguire più di una mossa fino all’apparizione della Posizione Finale. Il Sacrificio di queste pedine alla loro prima mossa o a una – due - tre mosse dopo l’altra non è considerato quale sviluppo del gioco e non è ammissibile.

se il Nero ha due pedine che possono muoversi, in questo caso, il Sacrificio di queste pedine alla loro prima mossa o a una o due mosse dopo, non è considerato quale sviluppo del gioco e non è ammissibile. Eccezione: ammissibile è il Finale con le pedine Nere 5,36 e una Dama Bianca su di una delle seguenti caselle 14,19,23,28,32,37 e 46 se almeno una di questi pezzi Neri aveva partecipato nel gioco

- b) precedente (art. 1.13.1). in questo caso, la mossa della Dama Bianca, che si porta a questo Finale, deve essere esatta.
- c) Se il Nero ha una pedina che possa muoversi, in questo caso il Sacrificio di questa pedina non è considerato quale sviluppo del gioco se il Nero ha la scelta: sacrificare o non sacrificare.

Se nel Finale (e nelle sue trasformazioni) il Nero è attaccato da una singola Dama Bianca, in assenza di qualsiasi altro pezzo Bianco, allora:

- a) Se il nero ha al massimo tre pezzi, in questo caso non è consentito un Duale.
- b) Se il Nero ha più di tre pedine, in questo caso, ciascun Finale può essere considerato come la fine della variazione Tematica se le mosse del Bianco non sono esatte fino alla Conclusione.

1.6. La Conclusione

La Conclusione può essere raggiunta in due modi: direttamente dopo la Combinazione o dopo il Finale.

1.6.1. La Conclusione appare immediatamente dopo la Combinazione

La Conclusione deve essere pura, cioè:

- a) la presenza di un solo pezzo Bianco (pedina o Dama) se il Nero è assente nella Conclusione.
- b) I pezzi Neri sono bloccati e il Bianco non ha nulla tranne il numero minimo di pezzi bloccanti.

1.6.2. La Conclusione si presenta dopo il finale

Questa Conclusione può essere pura, ma in questa Conclusione è consentita anche l'assenza di purezza. Per es. il Finale corto: 43, K 48/49, K26, laddove dopo (31) 39/25 la posizione rimanente è impura oppure il Finale di gioco: 14, 36, 41, K46/47, 44. Soluzione (19) 39 (23) 33 (28/29) 22/24 ; questa Conclusione è impura.

1.7. La Soluzione

Risolvere il problema significa trovare una serie di mosse vincenti per il Bianco.

Una posizione non si considera quale prodotto di problemistica se non ci sia alcun modo di vincere o se ce ne sono parecchi.

In un problema ci deve essere solo un modo di vincere, l'unico suggerito dall'autore.

1.8. La seconda Soluzione

Questa è una serie di mosse, diverse da quelle indicate dall'autore, che porta a una vittoria prima della Conclusione.

1.8.1 La seconda Soluzione nel finale

Questa è una mossa o una serie di mosse da giocare nel Finale della Variante Tematica dell'autore e diversa dalla Soluzione dell'autore che porta il Bianco a vincere ma con una conclusione differente.

1.9. Il Duale

Il Duale è il disturbo dell'esattezza nella/e mossa/e del Bianco.

Il Duale non porta ad altro Finale diverso da quelli che appaiono nella Variante Tematica fornita da un autore. Il Duale esiste con riguardo alle mosse del Bianco soltanto. Ci sono parecchi tipi di Duale.

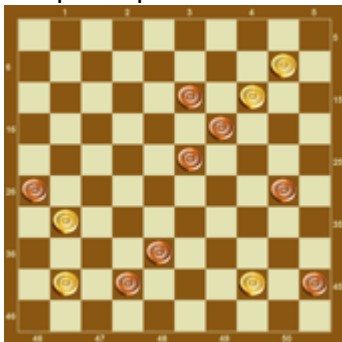
1.9.1. La mossa alternativa

individua:

- a) che un pezzo Bianco può scegliere tra due direzioni per una marcia senza cattura con la stessa procedura vincente. Es. per una pedina: le mosse 38-32-28 e 38-33-28 risultano nella stessa posizione. Es. per una Dama: le mosse 3-26 e 26-48 risultano nella stessa posizione così' come 3-25 e 25-48.
- b) che una Dama Bianca possa scegliere tra due direzioni per una marcia con cattura (presa) con la stessa procedura vincente.

Vediamo l'esempio del diagramma che segue:

Esempio di presa alternativa



Muove il Bianco

- a) 1.10-4 26x46 2.4x43x25 19x10 3.44-40 45x34 4.25x5
- b) 1.10-4 26x46 2.4x48x25 19x10 3.44-40 45x34 4.25x5

1.9.2. La libertà di movimento per una Dama bianca

Questa è una mossa che, volendo, può esaurirsi su due o parecchie caselle di una diagonale.

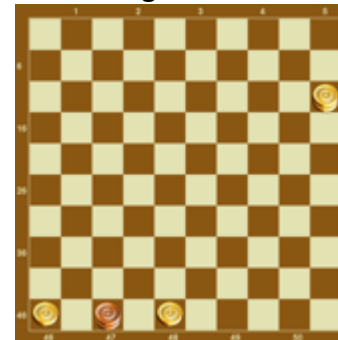
1.9.3. L'interversione di mosse

Questo è un cambio dell'ordine in cui il Bianco esegua le sue mosse.

1.9.4. Il Prolungamento della Soluzione

che non porta a una Conclusione diversa da quella indicata dall'autore

Esempio di Prolungamento della Soluzione



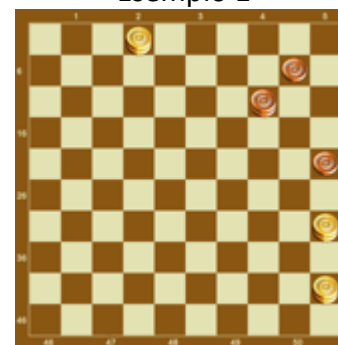
Muove il Nero

- a) 1...47-36 2.46-41 36x47 3.48-42 47x38 4.15x42
 b) 1...47-36 2.15-4 36-47 3.4-15 47-36 4.46-41 36x47 5.48-42 ecc.

Sacrifici differenti

Questa concezione vuole significare il Sacrificio di pezzi differenti senza cambio di Finale o di Conclusione della Variante Tematica. Vediamo due esempi:

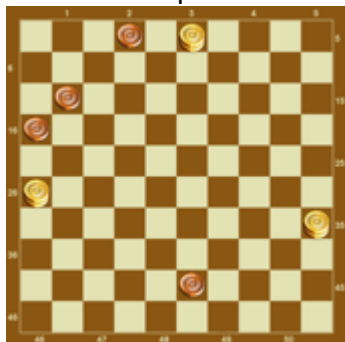
Esempio 1



Muove il Bianco

- a) 1.2-19 14x46 2.35-30 25x34 3.45x5
 b) 1.35-19 14x46 2.2-30 25x34 3.45:5

Esempio 2



Muove il Bianco

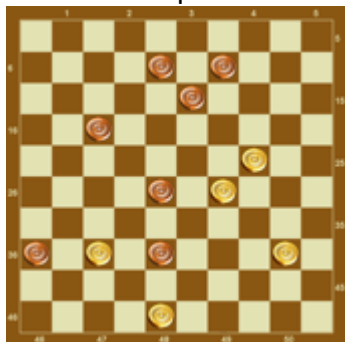
a) 1.26-21 16x27 2.3-8 2x13 3.35x49

b) 1.3-21 16x27 2.26-8 2x13 3.35x49

1.10. La cattura mulino

E' una cattura nella quale un pezzo esegue un movimento a cerchio. Tale movimento può consistere in un movimento a cerchio completo e in questo caso esso incomincia e finisce sulla stessa casella. Tale mossa può consistere anche in un altro movimento e in questo caso un movimento a cerchio è parte di tale mossa. Vediamo alcuni esempi:

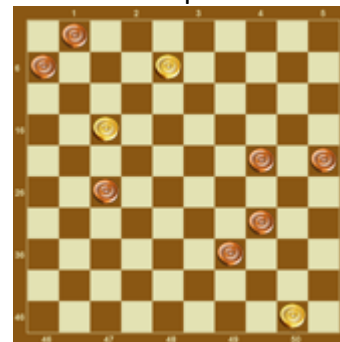
Esempio 1



Muove il Bianco

Soluzione: 1.48-43 38x49 2.37-31 49x19 3.29-23 36x27 4.23x23

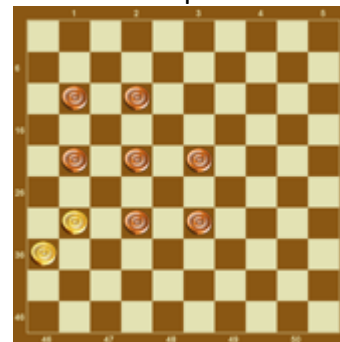
Esempio 2



Muove il Bianco

Soluzione: 1.50-44 39x50 2.8-2 50x11 3.2x2

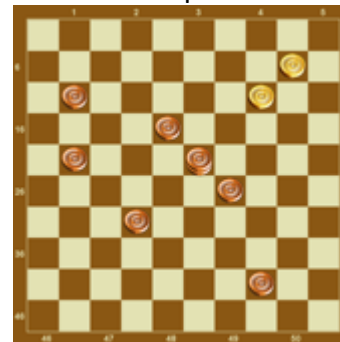
Esempio 3



Muove il Bianco

Soluzione: 1.31-27 22x31 2.36x27

Esempio 4



Soluzione Esempio 4: 1.10-5 23x10 2.5x23

La mossa-Mulino inaccurata, eseguita da una Dama Bianca è considerata come un Duale (1.9.2).

Esempio 5



Muove il Bianco

Soluzione: 1.39-33 28x39 2.5x44

1.11. La Variante Tematica

La Variante Tematica (VT) è lo sviluppo del gioco con l'esatto ordine di mosse indicate dall'autore, che porta dalla posizione iniziale alla Conclusione senza un pezzo Bianco superfluo (1.12) e/o un Figurante (1.13) sia nel Finale sia nella Conclusione se è assente un Finale è privilegio dell'autore proporre una Variante quale Variante Tematica Principale (VTP) se sono presenti parecchie Varianti Tematiche .

La presenza di parecchie Varianti Tematiche è la benvenuta specie nel corso della Combinazione ma è in se stessa insufficiente a rendere il Problema superiore rispetto a uno con una singola Variante Tematica. L'originalità e il carattere spettacolare della Combinazione rimangono i fattori più importanti.

Se si riscontra che la sua VTP è difettosa ma che è/sono presentata/e alcune altre Varianti Tematiche, il Problema è considerato come il prodotto della problemistica.

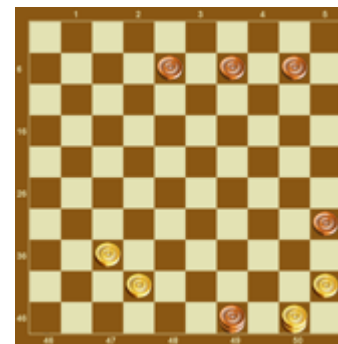
Se sono presentate parecchie VT dovrebbero essere identificate dalle lettere di cui sopra; le lettere di cui sotto devono essere usate per Varianti non-Tematiche e per Quasi-Varianti.

Gli organizzatori di una competizione possono specificare un tema obbligatorio per la Variante Tematica in una categoria.

1.11.1 La Variante non Tematica

E' uno sviluppo (che appare quando il Nero ha una reale scelta di mosse) diverso dallo sviluppo della Variante Tematica e che porta il Bianco a vincere senza l'osservanza di requisiti della Variante Tematica. Vediamo un esempio:

Variante non Tematica



Muove il Bianco

Soluzione: 1.42-38 49x46 (a) 2.45-40 35x44 3.50x5

a) 1... 49x41 2.45-40 35x44 3.50x46

La Variante (a) è la Variante non Tematica .

1.11.2 La Quasi - Variante

E' uno sviluppo che non cambia il susseguente sviluppo della Variante Tematica se due (o più) pezzi Neri hanno la scelta della mossa-cattura.

Vediamo l'esempio seguente:

La Quasi - Variante



Muove il Bianco

Soluzione : 1.24-19 33x13 (a) 2.4x49 35x24 3.49x48.

a) 1...35x13 2.4x35 33x24 3. 35x48

La Variante (a) è la quasi - Variante

1.12. IL Pezzo Bianco superfluo

Questo è un pezzo Bianco che non è necessario per vincere nel Finale della Variante Tematica o in Conclusione della Variante in assenza di un Finale.

Non può essere permesso alcun pezzo simile.

1.13. il Figurante

Il Figurante è un pezzo Nero che persiste nel Finale (o nella Conclusione) che non aveva partecipato allo sviluppo del gioco (art.1.13.1) e che: ->

- a) si sacrifica nel Finale corto (1.5.a)
- b) non partecipa allo sviluppo del gioco dal Finale fino alla Conclusione
- c) è bloccato nella Conclusione

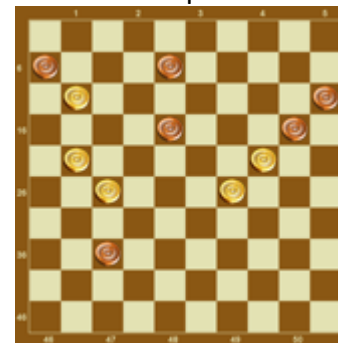
1.13.1

Quale partecipazione allo sviluppo del gioco è considerata l'esecuzione di almeno una delle seguenti funzioni:

- a) il movimento del pezzo
- b) la limitazione del movimento del pezzo Nero
- c) la creazione della mossa-cattura da parte del Bianco con la sua presenza
- d) la creazione della posizione iniziale (con la sua trasformazione durante la Soluzione)
- e) la creazione della naturalezza della mossa precedente del nero se i Bianchi sono attaccati nella posizione iniziale.

I punti **d)** ed **e)** dell'art. 1.13.1. sono dimostrati dai due esempi seguenti:

Esempio 1



Muove il Bianco

Soluzione: 1.29-23 6x26 2.23x3 20x29 3.27-21 26x17 4.3x24

Esempio 2



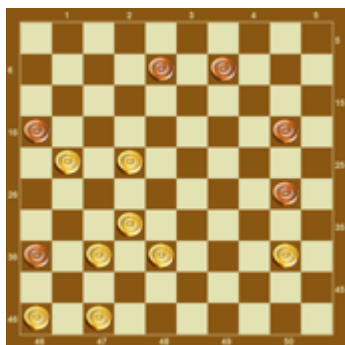
Muove il Bianco

Soluzione: 1.42-38 36x47 2.28-23 47x45 3.23x34 45x41 4.46x37

Nella posizione iniziale, la pedina Nera 26 può essere rimossa ma in tal caso, è necessario provare la legalità della posizione iniziale.

Dopo la rimozione della pedina Nera 26, la legalità è provata dal successivo esempio:

Esempio 3



Muove il Bianco

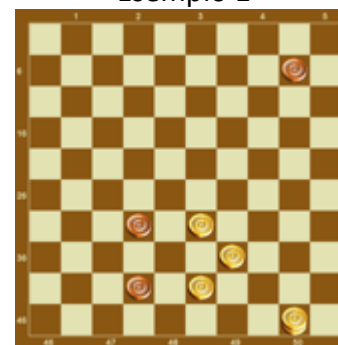
Soluzione: 1.42-38 36x47 2.28-23 47x45 3.23x34 45x41 4.46x37

Dopo 1.47-42 16x18 appare la posizione iniziale di questo esempio, ma dal punto di vista dell'impressione estetica tale situazione danneggia più della presenza della pedina Nera 26 nella posizione iniziale.

1.14. IL Figurante Latente

Il Figurante Latente è la pedina Nera che non aveva partecipato allo sviluppo del gioco (1.131.1) prima di un Finale o di una Conclusione e che non persiste in un Finale od in una Conclusione giacché viene catturato da un pezzo Bianco durante la Combinazione. Il Figurante Latente può essere rimosso dalla posizione iniziale senza infrangere sia la posizione iniziale sia un cambio delle mosse del Bianco della VT dell'autore. Vediamo due esempi:

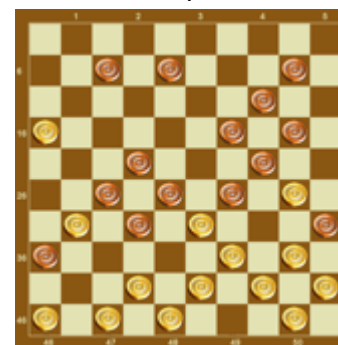
Esempio 1



Muove il Bianco

Soluzione: 1.33-28 32x33 2.43-38 42x44 3.50x5. La pedina Nera 10 non è Figurante Latente perché è utilizzata per realizzare la esatta mossa-cattura della Dama Bianca.

Esempio 2



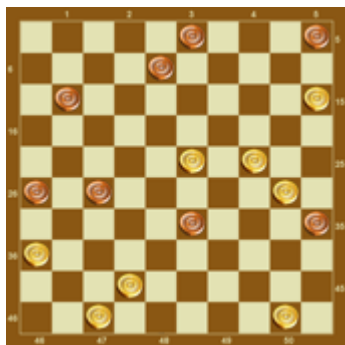
Muove il Bianco

1.39-34 29x49 2.48-43 49x38 3.42x33 28x39 4.44x33 35x44 5.50x39
24x35 6.47-41 36x47 7.16-11 47x40 **8.11x4** 27x36 9.4x49 36-41
10.46x37 40-23 11.45-40 35x33 12.49-44 23x46 13.44x5

In questo esempio, la pedina Nera 8 può essere rimossa dalla posizione iniziale senza che si infranga la VT dell'autore ma, se deve essere fatto, in questo caso, le mosse del Bianco saranno cambiate: **8.11x2** 27x36 9.2x49 36-41 10.46x37 40-23 11.45-40 35x33 12.49-44 23x46 13.44x5 perciò, la pedina Nera 8 non è Figurante Latente.

Cionondimeno, il Figurante Latente può essere rappresentato nella posizione iniziale per mantenere la VT se altrimenti c'è un Duale (o una Demolizione).

Esempio 3



Muove il Bianco

Soluzione: 1.15-10 5x14 2.36-31 26x48 3.47-42 48x19 4.24x2 35x24
5.2x9 3x14 6.50-44

La pedina Nera 33 è il Figurante Latente posto per evitare la minaccia della seconda Soluzione con la prima mossa 42-37 ecc.

La presenza del Figurante Latente in un problema non è auspicabile.

1.15. L'Opposizione Semplice

Gli attuali RI considerano l'Opposizione Semplice come la posizione nella quale una pedina Nera e un pezzo Bianco (pedina o Dama) stanno di fronte in una casella o sulla stessa verticale, o sulla stessa diagonale o orizzontale, dove il Nero non ha alcuna mossa tranne l'auto Sacrificio).

Anche gli attuali RI considerano come semplice opposizione le seguenti posizioni: 1/11, 11/21, 21/31, 31/41, 10/20, 20/30, 30/40 anche se sia apparsa più di una mossa fino alla Conclusione.

Non considerano come opposizione semplice la posizione nella quale la pedina Nera e il pezzo Bianco persistono su orizzontali e diagonali differenti. Es: 36/K32 non è una opposizione semplice. Anche posizioni nelle quali la pedina Bianca e il pezzo Nero persistono sulla stessa linea diagonale o verticale a una distanza di più di una casella non sono considerate come opposizioni semplici. Esempi: 26/48; 8/28 ecc. Tale posizione è considerata come un Finale di gioco che porta all'opposizione come, per esempio, la posizione 27/D1, mossa al Nero (32) 29 (37) 47.

1.15.1 L'Opposizione Semplice Naturale

Questa è un'opposizione che implica una pedina Nera che ha partecipato in una fase precedente secondo a) b) d) e) dell'art. 1.13.1

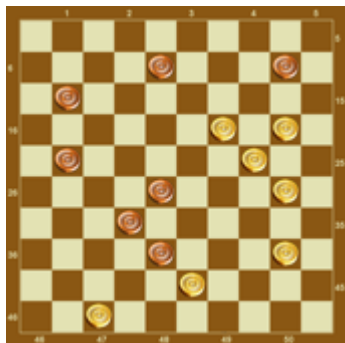
1.15.2. L'Opposizione Semplice Artificiale

E' l'opposizione in cui la pedina Nera può essere rimossa senza distorcere la Soluzione del problema. Tale pedina Nera è considerata come un Figurante, perfino se questa rimozione porta all'apparire della seconda Soluzione o del Duale.

Allo stesso tempo, la pedina Nera presente nell'opposizione artificiale non è considerata un Figurante nelle VT principali, se questa pedina Nera, partecipa a qualche altra Variante.

L'esempio che segue, una brillante "miniatura" di B. Shkitkin, del 1964 rende l'idea:

Opposizione Semplice Artificiale:



Bianco muove e vince

Soluzione: 1.19-14 38x49 (a) 2.14x5 49x35 3.5-23 28x19 4.24x2 35x15 5.2x38 15x42 6.47x38

(a) 1...10x19 2.24x2 38x49 3.2x43! 49x15 4.43-38 15x42 5.47x38

La pedina Nera 28 sta in opposizione artificiale della VTP ma, partecipa ad altre varianti e non può essere rimossa.

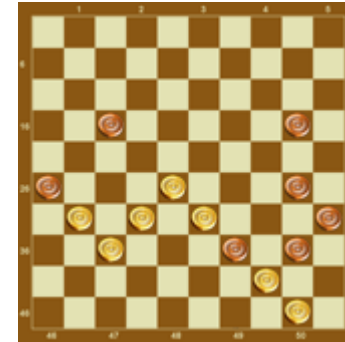
1.15.3. La Multi Opposizione

E' una posizione nella quale sono presenti due (o più) opposizioni semplici.

La multi opposizione è ammissibile solo se ciascuna pedina Nera, in questa posizione, ha rappresentato almeno una funzione in accordo con l'1.13.1.

Vediamo alcuni esempi:

Esempio 1

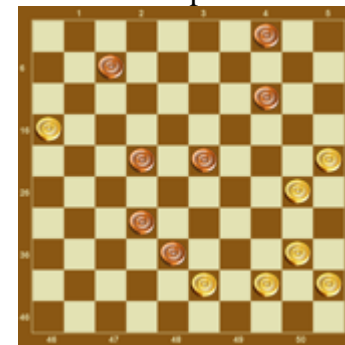


Muove il Bianco

Soluzione: 1.28-23 39x19 2.31-27 40x49 3.50-44 49x40 4.27-22 17x28 5.32x45. La pedina Nera 26 è posta in modo da evitare il pezzo superfluo Bianco 37, altrimenti inutile e non ha eseguito alcuna funzione scritta nell'1.13.1, perciò la pedina Nera 26 è un Figurante.

Lo stesso requisito si applica al Finale che porta alla Multi opposizione: ciascuna delle pedine Nere del Finale deve avere attuato almeno una delle seguenti funzioni descritte nell'art. 1.13.1.

Esempio 2



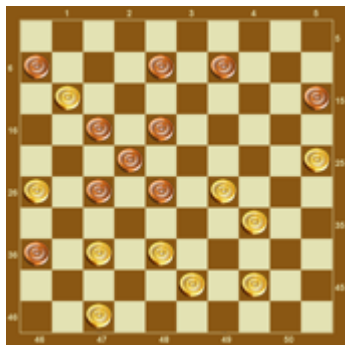
Muove il Bianco

Soluzione: 20, 27, 34, 27, (12) 22 (9) 29 (13) 23.

Nel Finale di questo esempio le pedine Nere 4 e 7 non hanno

eseguito alcuna delle funzioni descritte nell'1.13.1, perciò sono considerate Figuranti. Nell'esempio che segue, una composizione di D. Bosma, pubblicato nel 1931 da "Het Damspel" il Finale di gioco è corretto perché le pedine Nere 6 e 22, arrivate nella Multi-opposizione sulle caselle 16 e 37, hanno partecipato alla creazione della posizione iniziale e, così, corrispondono all'art. 1.13.1 d).

Esempio 3



Bianco muove e vince

Soluzione: 1.47-41 36x47 2.29-24 47x49 3.37-32 49x20 4.25x21 27x7 5.32x1 15-20 6.1-29 20-25 7.29-33 22-27 8.33-38

1.15.4

Tutto ciò che è descritto negli articoli 1.15. – 1.15.3 è valido anche se l'opposizione (semplice o Multi Opposizione) è solo una parte del Finale, es., se in qualche Finale c'è, a parte l'opposizione (semplice o Multi Opposizione), qualche altra posizione che può essere considerata sia Finale indipendente sia Conclusione (per es. K46/K5 ;36,41 ; K46/47; 43, K49/48, K35 ecc). In questi casi :

- L'opposizione semplice Naturale è ammissibile
- L'opposizione semplice Artificiale non è ammissibile
- La Multi Opposizione è ammissibile se soddisfa i requisiti descritti nell'1.15.3

1.16

Le definizioni tecniche principali date negli art.1.1. – 1.15.4 si applicano egualmente ai problemi con e senza Dame nella posizione iniziale.

Il requisito addizionale ed essenziale per problemi con una o più Dame nella posizione iniziale è che nessuna di queste Dame può essere sostituita da una pedina.

1.17

Sono definiti tre livelli di regole di composizione, secondo la conformità della Variante Tematica, riguardo alle restrizioni in termini di caratteristiche tecniche descritte in 1.1.- 1.16:

- 1) Regole di Base (RB)
- 2) Regole di Maestro (RM)
- 3) Regole Superiori (RS).

La qualità tecnica di un problema deve essere stabilita riferendosi alle Regole Superiori e aumenta insieme all'aumentare della conformità alle RS. Comunque, ciò non implica che un problema a livello delle RS sia automaticamente superiore a quello che osserva queste regole in maniera meno completa.

1., 17.1. Regole di Base

Un problema soddisfa le Regole di Base (RB) se:

- La posizione iniziale è legale (1.3.)
- Nella posizione iniziale è presente un ugual numero di pezzi di ciascun colore o se il vantaggio del Nero è al massimo di due pezzi (un vantaggio del Bianco non è limitato.)
- Il problema ha una Soluzione (1.7.)
- La Soluzione dell'autore è l'unica Soluzione (1.8.)
- Non c'è alcun tipo di Duale (1.9.-1.9.5.) sulla prima mossa della Soluzione (Bicefalìa).

Cosicché, qualsiasi posizione inventata o tratta da un effettivo gioco, può essere considerata come un Problema se corrisponde alle RB.

1.17.2. Regole di Maestro (MASTER)

Un Problema soddisfa le RM se il Problema ha una Soluzione (1.7.) fornita dall'autore come la VT Principale (1.11.) e se la sua VTP soddisfa i seguenti requisiti (se un Problema ha solo una VT, allora questa VT è considerata quale VTP):

- a) La posizione iniziale è legale
- b) Nella posizione iniziale è presente un ugual numero di pezzi di ciascun colore o un vantaggio del Nero è di massimo un pezzo o un vantaggio del Bianco è di massimo due pezzi (è consentita un'eccezione per i problemi Giganti (1.2) laddove il Nero può avere un vantaggio di due pezzi; in questo caso, comunque, non ci deve essere alcun tipo di Duale (1.9-1.9.5.) nella Soluzione)
- c) Non c'è alcuna Soluzione tranne che l'unica fornita dall'autore (1.8 1.8.1.)
- d) Non c'è alcun Duale né nel gioco introduttivo né nella Combinazione (1.2) ;
- e) Non c'è alcun Duale sulla prima mossa della Dama Bianca nel Finale (1.5.- 1.5.3.) Se questa mossa è una cattura (tranne il Duale nelle opposizioni Naturali pedina Nera/Dama Bianca (1.15.1): 32/K42, 33/K43, 38/48, 39/K49); in questi casi, il Duale è ammissibile
- f) Nello sviluppo del Finale il Duale è assente o, al più, ricorre un tipo di Duale, tranne un caso di Finale con una singola Dama Bianca 1.5.2. In questo caso, il Duale non è ammissibile La presenza di due tipi di Duale, uno (Finale) e la stessa VT e uno (Finale) e la mossa stessa, non è consentita.
- g) Lo sviluppo del gioco nel Finale senza una opposizione soddisfa i requisiti di 1.5.1. – 1.5.2. e lo sviluppo del gioco nel Finale con una opposizione, i requisiti 1.15-1.15.4

h) non è presente né un pezzo Superfluo (1.12.) né un Figurante (1.13)

Se un Problema presenta parecchie Varianti Tematiche, in questo caso solo la VT Principale deve conformarsi alle definizioni tecniche in 1.1.- 1.16.; in quel caso, il disaccordo delle altre VT con i requisiti stabiliti ai punti d), e), f) e g) di questa sezione non è un fattore negativo, per queste altre VT e per il Problema nel suo insieme.

Gli ordinamenti di una competizione possono super-regolare le condizioni “b” vietando qualsiasi vantaggio materiale nella posizione iniziale oppure ammettere un vantaggio di un solo pezzo per qualsiasi colore ; in questo caso, il punto “b” non è più valido.

Gli organizzatori di una competizione hanno il diritto di includere il punto e) dalle RS (circa l’ammissibilità del Figurante latente) come condizione speciale di una competizione.

1.17.3 Regole Superiori

Un Problema soddisfa le RS se ha una Soluzione (1.7.) data dall’autore come VT Principale (1.11.) e se la sua VTP soddisfa i seguenti requisiti (se un Problema ha soltanto una VT allora questa sola VT è considerata come VT Principale):

- a) la posizione iniziale è legale (1.3.)
- b) nella posizione iniziale è presente un numero uguale di pezzi di ciascun colore oppure un vantaggio materiale di qualsiasi colore ammonta, al massimo, a un pezzo.
- c) non c’è alcuna Soluzione tranne quella data dall’autore (1.8.-1.8.1)
- d) Non c’è alcun tipo di Duale nella Soluzione (1.91- 1.9.5.);
- e) Non è presente alcun Figurante Latente;
- f) Il Finale (1.2.) soddisfa l’articolo 1.5.1 e 1.5.2 a) e la Conclusione (1.2.) è pura (è possibile solo in due casi descritti in (a) e (b) dell’1.6.1.);

- g) Tutti i sacrifici dei pezzi Bianchi e tutti i sacrifici del Maggioritario (Majority) sono economici o semplici;
- h) La cattura del Mulino (1.10.) è assente dalle mosse del Bianco;
- i) L'Opposizione Artificiale (1.15.2.) è assente né un pezzo superfluo (1.12.) né un Figurante è presente.
- l) Se un problema presenta parecchie Varianti Tematiche, allora soltanto la VT Principale deve conformarsi alle definizioni tecniche in 1.1. – 1.16; in quel caso, la discordanza dell'altra VT con i requisiti stabiliti ai punti d) e) f) g) h) i) di questa sezione non è un fattore negativo per queste altre VT e per il Problema nel suo complesso.
- I regolamenti di una competizione possono contenere la condizione addizionale di un materiale equilibrio nella posizione iniziale, invece di "b"; in questo caso il punto "b" non è valido.

1.18. Queste regole di composizione per problemi furono formulate dal Comitato Tecnico (CPI FMJD: gennaio 2002 – giugno 2002)

PARTE 2

REGOLE DI COMPETIZIONE

2.1

Tutti i problemi di competizione con la Damiera sono indirizzati da corrispondenza.

Una competizione deve scorrere secondo le Regole Internazionali (RI) dal momento della loro emissione. Le RI sono in vigore dal momento in cui vengono pubblicate dalla FMJD "Le Monde Damiste" o dall'« Almanacco della FMJD » o dai siti web su Internet ->>

<http://www.fmjd.nl> oppure <http://www.fmjd.org>.

La pubblicizzazione di una competizione deve specificare che genere di problema è come introduzione alla competizione. Un problema di tipo "C" non riceverà alcun punto se non soddisfa le condizioni specificate nella pubblicizzazione della competizione o se ci sono meno di 5 pezzi Bianchi o se la prima mossa del Bianco è una cattura o se il suo sviluppo di gioco non include una combinazione (vedi 1.2.). Un problema non riceverà, allo stesso modo, alcun punto se, sostanzialmente, è uguale a un problema già pubblicato o che ha preso parte a una competizione precedente.

Punteggi del Master Internazionale non sono assegnati ai problemi "C" al solo Livello-Base essi vengono assegnati soltanto ai problemi "C" di Livello Master e Livello Superiore. I problemi di Livello "C" Superiore saranno accettati sempre per competizioni di Livello Master.

Per competizioni di Livello Superiore, saranno accettati solo problemi di Livello Superiore "C". Non verranno accettati problemi di accordo con l'autore tranne che in competizioni a squadre. Non sono assegnati punteggi Master per problemi in accordo con l'autore.

2.2

Qualsiasi problema iscritto a qualsiasi competizione deve essere accompagnato da una soluzione scritta dall'autore. Il problema non deve essere in precedenza pubblicato.

Non deve essere stato iscritto ad alcuna competizione precedente e non deve essere una versione corretta di un problema (o di una correzione della soluzione di un problema) che era stata valutata zero punti in una precedente competizione.

Sia questa che i problemi pubblicati possono essere iscritti nella cosiddetta "retro competizione" che può essere organizzata o

riconosciuta dal CPI ogni 4 anni , laddove un candidato può sottoporre non più di 3 problemi per ciascun tipo(Combinazione e/o Finale). I problemi devono essere spediti per posta. (non è accettata l'E-mail).

2.3

La Composizione della Commissione giudicante, per qualsiasi competizione, deve includere almeno 3 e non più di 7 membri per differenti regioni.

Il punteggio finale, assegnato a ciascun problema di ciascun candidato, è elaborato secondo la formula seguente: se ci sono 3 giudici, allora la media dei 3 punteggi viene ottenuta assegnando il punteggio medio di valore doppio. Se ci sono 4 o più giudici, allora i punteggi più alti e più bassi vengono scartati e la media viene presa dal resto.

I giudici possono, anche, essere candidati per un tempo in cui ci siano almeno 5 giudici.

I giudici non possono giudicare i loro stessi iscritti.

I concorrenti non possono mai essere giudici né nel Campionato Individuale che nel Mondiale (regione Europa, America, Asia, Africa, Australia) né nel torneo di Coppa. I giudici prendono in considerazione soltanto le soluzioni che gli sono state sottoposte dagli autori. I giudici devono essere accettati dal CPI prima di iniziare a giudicare. Gli organizzatori della competizione possono nominare un Giudice Capo che può essere o non uno dei giudici. Il Giudice Capo sarà responsabile di raccogliere i punteggi dei singoli giudici, rilevare posizioni, occuparsi degli appelli ecc.

I giudici non devono sapere i nomi degli autori fino a che i risultati definitivi non siano pubblicati. Nel caso di un appello, il Giudice Capo sarà l'unico giudice che conosce il nome del concorrente che si è appellato.

2.4.

Sarà pubblicata una lista di risultati provvisori. La lista sarà solo una fila (di nomi). I punteggi ottenuti sarebbero indicati solo per i problemi ai quali sono stati assegnati zero punti. I nomi degli autori non dovranno apparire con i risultati provvisori. Tutti i nomi degli autori e tutti i punteggi raggiunti sarebbero inclusi nei risultati definitivi.

L'infrazione delle condizioni di questo paragrafo risulteranno nella non-approvazione dei risultati finali della competizione da parte del CPI riguardo all'assegnazione dei punteggi Master.

2.5.

I manifesti della competizione includeranno l'informativa di dove saranno pubblicati i risultati provvisori e quelli definitivi.

Questa informativa sarà data in Francese o in Inglese; sarà valida anche una traduzione in Russo.

I concorrenti devono essere informati delle ragioni degli zero punti, se tale informazione non c'è.

I concorrenti possono appellarsi contro le assegnazioni di zero punti. Devono appellarsi entro un mese dalla pubblicazione dei risultati provvisori o entro una settimana dalla pubblicazione di quelli definitivi.

Non ci si può appellare contro i risultati definitivi.

Gli appelli devono essere rivolti agli organizzatori della competizione che devono informare immediatamente i giudici.

Gli appelli si devono basare soltanto su errori analitici di fatto.

2.6.

La persona che riceve l'ingresso a una competizione non deve essere uno dei giudici di quella competizione. Gli ingressi ricevuti dovranno essere spediti a tutti i giudici o al Giudice Capo, se ce n'è uno. I nomi

degli autori dovranno essere trattenuti. Ci si deve attenere strettamente alle scadenze. Gli autori possono correggere il contenuto del loro ingresso alle seguenti condizioni:

è permessa una sola correzione; un ingresso completamente nuovo deve essere richiesto accludendo tutti gli altri problemi non corretti (se ce ne sono); questo nuovo ingresso sostituirà il precedente, che sarà scartato.

Tutti gli ingressi devono includere le soluzioni dei problemi e i nomi e gli indirizzi degli Autori, altrimenti non saranno presi in considerazione.

2.7.

I risultati definitivi devono essere pubblicati tra i 2 e 3 mesi dopo la pubblicazione del primo elenco di risultati provvisori.-Questo tempo-limite può essere esteso,in circostanze eccezionali (per esempio, se un nuovo giudice è incaricato di rimpiazzare un precedente giudice o se appare un punteggio zero nei risultati definitivi che non era apparso nei risultati provvisori originali). Gli autori non devono pubblicare problemi iscritti alla competizione fino a dopo che i risultati definitivi non siano stati pubblicati.-Dovessero farlo,il suo problema verrebbe squalificato dalla competizione. Possibili circostanze nelle quali potrebbe essere necessario pubblicare risultati definitivi corretti sono le seguenti :

- a) se risulta che uno dei giudici è imparentato con uno dei concorrenti
- b) se risulta che uno dei concorrenti ha iscritto 2 o più problemi che sono troppo simili.
In questo caso viene trattenuto il problema che ha ottenuto il punteggio più alto e gli altri vengono squalificati

- c) se viene approvato un appello contro un risultato di punteggio zero che appare nei risultati definitivi.
- d) se risulta che un concorrente ha infranto il paragrafo 2.2 di cui sopra.

I risultati definitivi diventano risultati finali entro 2 settimane dalla loro pubblicazione se non interviene alcuna situazione indicata in a) b) c) d) di questa sezione. Se si è verificata questa situazione,i risultati diventano definitivi entro 1 mese dopo la loro pubblicazione .-Dopo che i risultati definitivi vengono pubblicati non viene accettato alcun reclamo riguardo alla qualità delle posizioni, a meno di un appello da parte di un partecipante.

2.8.

A tutti i problemi dovrebbe essere dato un punteggio su 100,0 (Il punteggio minimo è 0,0)

Una volta che i punteggi provvisori sono stati pubblicati,i giudici possono solo correggere il loro punteggio per un problema se, più avanti,si scopre che è difettoso o non sufficientemente originale o se è stato inoltrato un appello da parte di un partecipante.

2.9.

Chiunque partecipa a una qualsiasi competizione autorizzata dal CPI, s'intende d'accordo con gli obblighi delle Regole Internazionali del CPI.

2.10

Qualsiasi regola speciale per una particolare competizione deve essere pubblicizzata.

La pubblicizzazione della competizione deve essere eseguita in Inglese o Francese ed essere tradotta in Russo. La pubblicizzazione di una competizione deve includere la seguente informativa:

- a) L'Organizzazione che gestirà la competizione
- b) Il numero di sezioni, qualsiasi restrizione su entrambi i tipi e livelli di problemi che possono venire iscritti a ciascuna sezione, un tema per ciascuna sezione : libero o obbligatorio
- c) Il numero di pezzi Neri e Bianchi consentiti nella posizione iniziale di problemi iscritti
- d) Il numero massimo di problemi che può essere iscritto per ciascuna sezione da parte di un autore
- e) L'indirizzo dell'organizzazione che gestisce la competizione o delle persone in ingresso.
- f) La scadenza per spedire gli ingressi. (Questa scadenza deve essere di almeno 3 mesi dalla data di pubblicizzazione della competizione).
Per la data di richiesta di adesione farà fede la data del timbro postale.
- g) Qualsiasi altra condizione speciale può essere richiesta dagli Organizzatori della competizione.
- h) Il luogo in cui i risultati provvisori e quelli definitivi saranno resi validi.

2.11.

I punti Master in competizioni organizzate o riconosciute dal CPI FMJD devono essere assegnati secondo gli statuti del CPI FMJD. La procedura di approvazione di una competizione da parte del CPI FMJD (se non organizzata dalla stessa CPI FMJD) è la seguente:

- a) Il CPI FMJD deve ricevere copia dei regolamenti della competizione e i nomi dei giudici prima che i giudici comincino a giudicare.
- b) Il CPI FMJD deve ricevere copie di tutti i risultati provvisori e finali della competizione, ivi compresi i rapporti dei giudici.

Tematiche e strategie

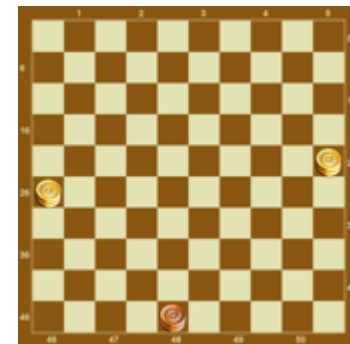
Miniature

Le miniature sono composizioni con un limitato numero di pezzi: massimo sette pezzi per colore (7x7).

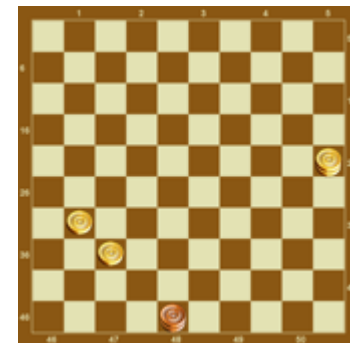
Nei concorsi di composizione i problemi, in generale, devono rispettare determinati temi sia nella posizione iniziale sia nella posizione finale e devono essere indicati nel bando di concorso. In particolare, la posizione finale deve rappresentare un tema specifico. Per rendere più comprensibile questo concetto mostrerò alcuni esempi:

Posizioni finali

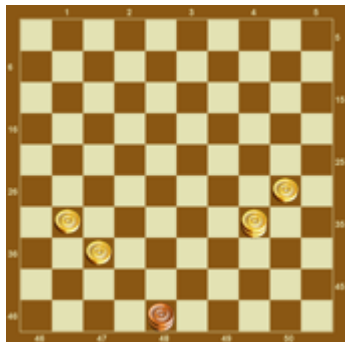
Esempio 1



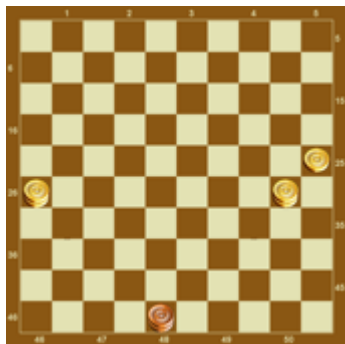
Esempio 2



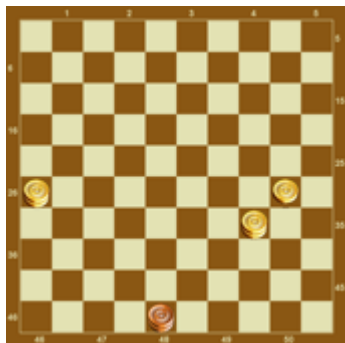
Esempio 3



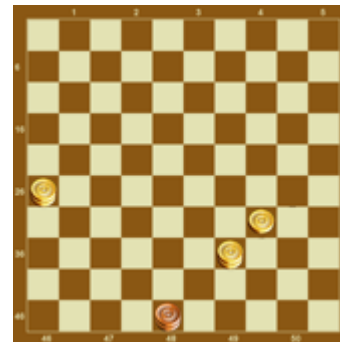
Esempio 4



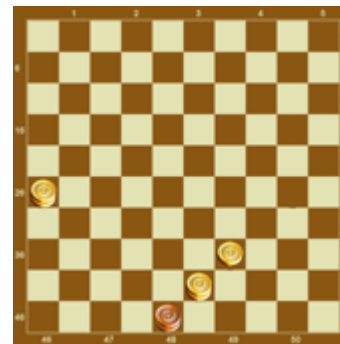
Esempio 5



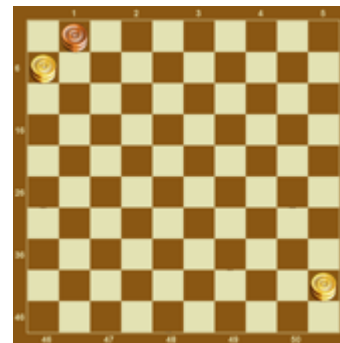
Esempio 6



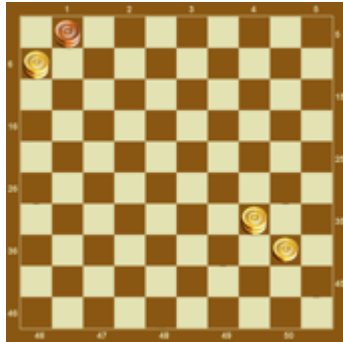
Esempio 7



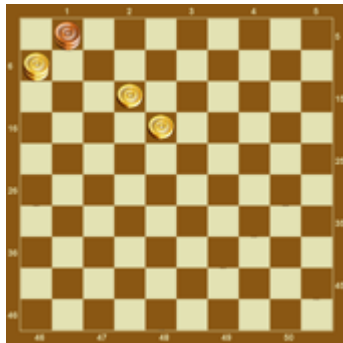
Esempio 8



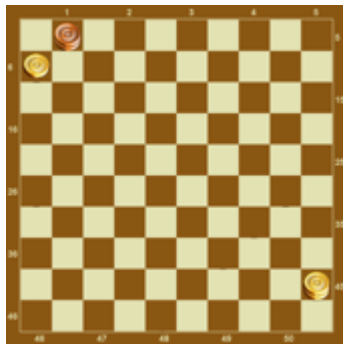
Esempio 9



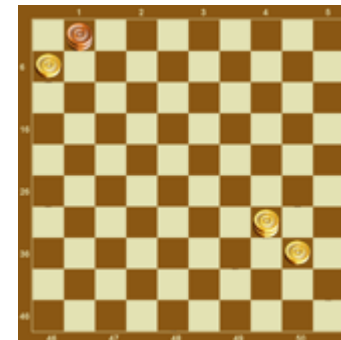
Esempio 10



Esempio 11



Esempio 12

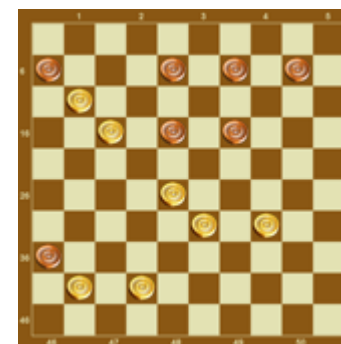


Composizioni a Tema Fisso

Con i precedenti esempi abbiamo visto, brevemente, come si può concludere un problema a Tema Fisso.

Vediamo alcune Miniature di autori noti. Lo studioso farà bene a familiarizzare con queste posizioni perché si possono presentare anche in gioco vivo

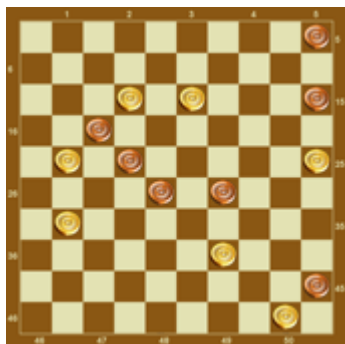
Problema 1



Dirk van den Berg

1.28-23 36x40 2.23x5 40-45 3.5x28 45-50 4.28-22 50-45 5.22-50 45-23
6.11-7 23x1 7.50-45

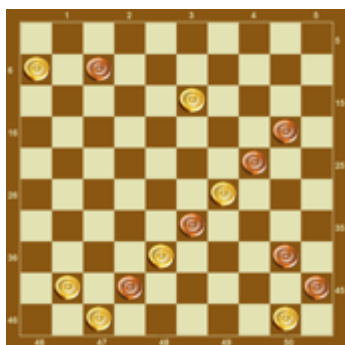
Problema 2



J. J. van Tool

1.13-9 17x37 2.9-4 37-42 3.4x48 15-20 4.25x14 5-10 5.14x5 29-33 6.5x37
33x44 7.50x39 45-50 8.37-26 50x3 9.48-25

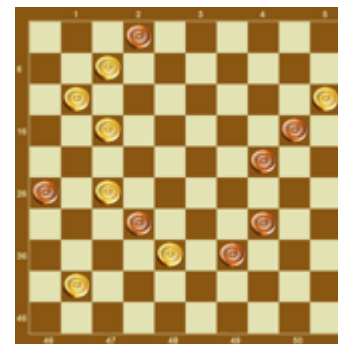
Problema 3



J. J. van Tool

1.41-37 42x31 2.6-1 33x42 3.1x36 24x33 4.47x29 40-44 5.50x39 45-50 6.29-
24 50x4 7.24x15

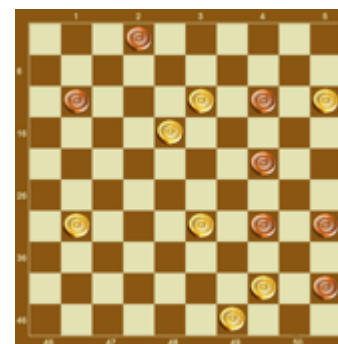
Problema 4



J. J. van Tool

1.7-1 32x12 2.1x40 39-44 3.40x49 2-07 4.11x2 26-31 5.2x35 31-36 6.15x24
36x47 7.24-19!! 47x2 8.49-16

Problema 5



D. de Ruiter

1.44-40 35x44 2.49x9 2-8 3.13x2 45-50 4.2x16 50x4 5.16-27

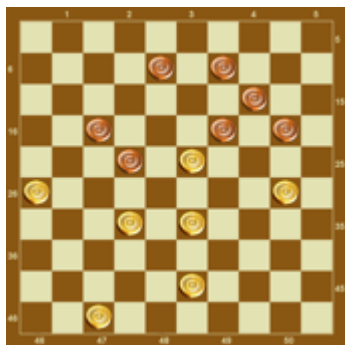
Problema 6



Dirk van den Berg

1.33-28 44x33 2.28x30 35x24 3.50-44 40x49 4.8-3 49x04 5.3x36

Problema 7



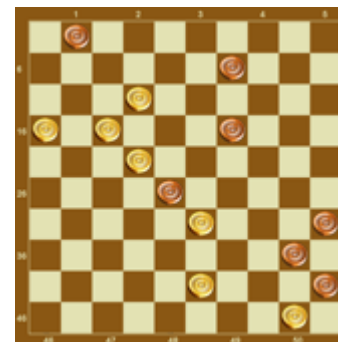
M. Levandovskij

1.33-28 22x33 2.26-21 19x37 3.21x3 20-24 4.30x10 33-39 5.3x41 39x48

6.47-42 48x46 (a) 7.10-5

(a) 6...48x5 7.41-46

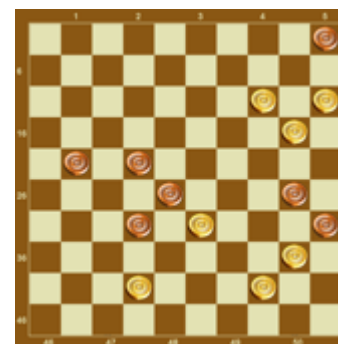
Problema 8



J. J. van Tool

1.50-44 40x29 2.22x4 45-50 3.4-22 35-40 4.22-18 50x6 5.18x45 6-28 6.16-11 28x6 7.45-50

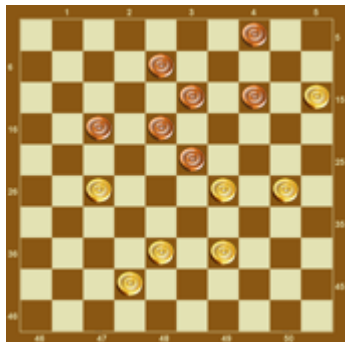
Problema 9



Dirk van den Berg

1.14-9 28x50 2.9-4 35x44 3.4x26 5-10 4.15x4 50-33 5.26-31 33x47 (a) 6.31-36 47x15 7.36-47
 (a) ...33x15 6. 31-36 15x47 7.4-15

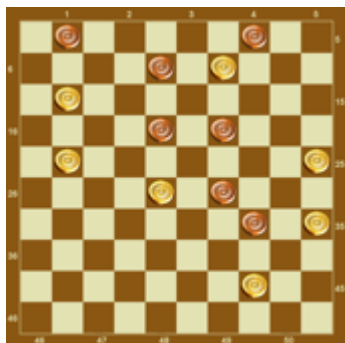
Problema 10



Cernov

1.27-21 23x32 2.21x3 18-22 3.3x25 4-10 4.15x4 32-37 5.4x31 37x48 6.31-26
48-39 7.25-3 39x25 8.26-48

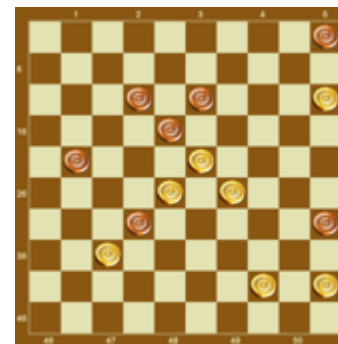
Problema 11



D. De Ruiter

1.44-40 4x13 2.35-30 34x45 3.30-24 19x30 4.25x3 1-7 5.11x2 45-50 6.02x30
50x26 7.30-48

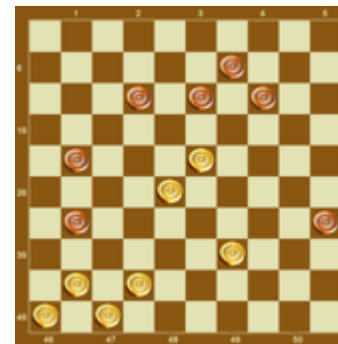
Problema 12



Kravkov

1.23-19 13x22 2.37x8 5-10 3.15x4 35-40 4.4x16 40x49 5.8-2 49-44 6.45-40
44x35 7.16-49

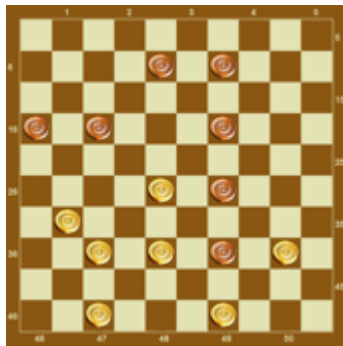
Problema 13



Dirk van den Berg

1.23-19 14x32 2.41-37 32x41 3.46x19 35-40 4.42-37 40-45 5.37-31 45-50
6.19-13 50x36 7.13x4

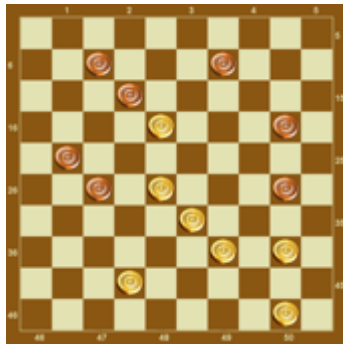
Problema 14



Polman

1.49-44 39x50 2.40-34 50x36 3.34x21 16x27 4.37-31

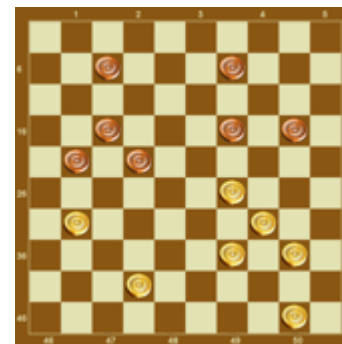
Problema 15



M. Levandovskij

1.39-34 12x32 2.34x3 32-38 3.3x26 38x47 4.26-31 47x45 5.31x1

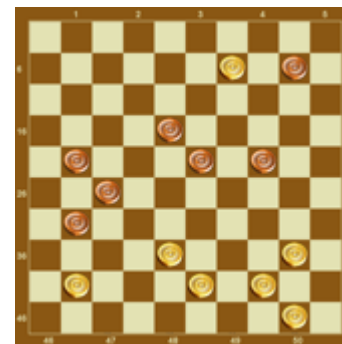
Problema 16



Skitkin

1.29-24 19x30 2.34x3 21-26 3.3x21 26x48 4.21-27 48x45 5.27x1

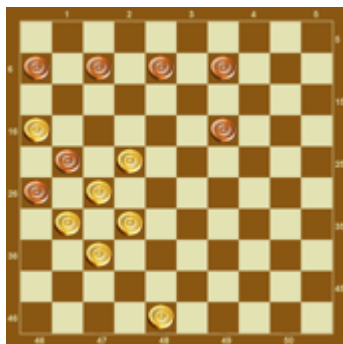
Problema 17



Formin

1.9-3 31-36 2.3x26 36x47 3.26-31 47x45 4.31x29 23x34 5.44-40

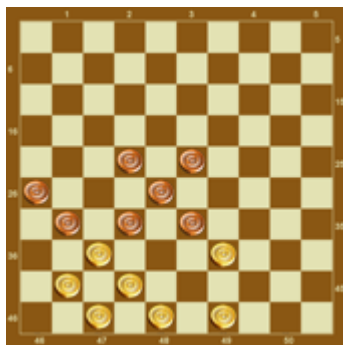
Problema 18



Teuns

1.16-11 6x28 2.32x1 21x41 3.1-29 26x37 4.29-47 41-46 5.47-41

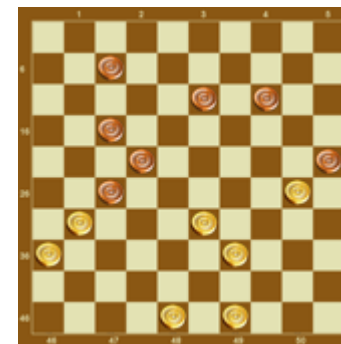
Problema 19



Monsma

1.49-43 33x44 2.43-39 44x33 3.41-36 32x41 4.36x38 41-46 5.38-32 28x37
6.42x31 26x37 7.47-41

Problema 20



Van Liempt

1.33-28 25x43 2.49x38 22x42 3.31x2 42-47 4.2x10 47-15 5.10-4 15-29 6.48-42 29x47 7.4-15.

Problemi a Tema Libero

Sono Composizioni non sottoposti ad alcuna restrizione e sono definiti Problemi Ordinari, che possono essere di tipo "C" e tipo "E" Nei problemi, consentiti nei concorsi problemistici, valgono le stesse regole di presa della partita viva.

Nei diagrammi, per convenzione, si suppone che i pezzi Bianchi siano stati schierati partendo dal basso, quindi le pedine Bianche salgono mentre le pedine nere scendono.

Devono, in ogni caso essere rispettate tutte le Regole dettate dal RI.

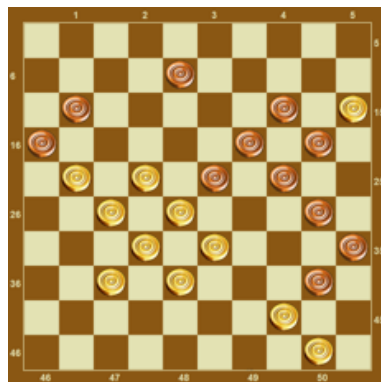
In tutti i Problemi il Bianco muove e vince.

I numeri tra parentesi che precedono la soluzione indicano il numero di pezzi per colore.

Tutti i Problemi che seguono, inediti, sono di mia composizione.

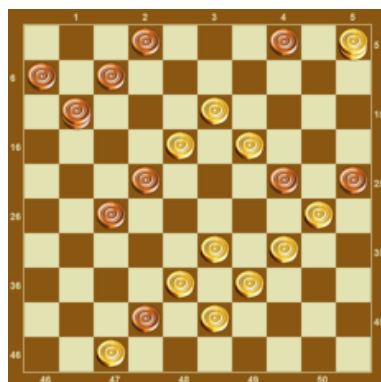
Molto spesso capita che un tema sia simile o identico a quello di un altro problema, anche di autore diverso ma, con i milioni di problemi pubblicati, è impossibile evitare che ciò avvenga. Ho inserito alcune Composizioni con difetti (Duale, Bicefalia), per dar modo allo studioso di individuarli.

Problema 1



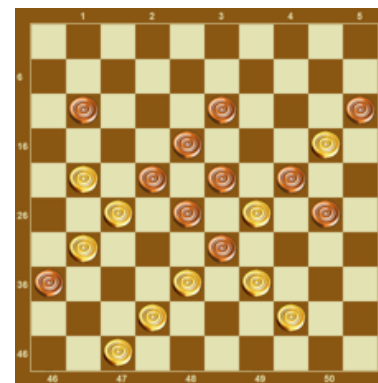
(11x11) 1.50-45 40x49 2.22-18 23x12 3.33-29 24x33 4.15x2 16x38
5.2x44 49x40 6.45x34

Problema 2



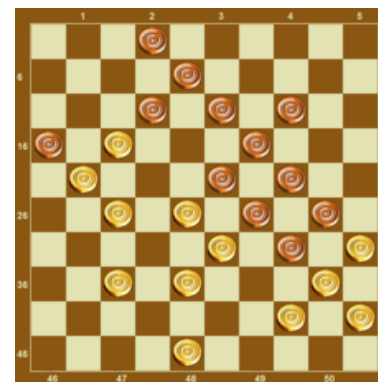
(1+10x1+9) 1.5-14 24x35 2.13-9 4x24 3.14-28 22x13 4.34-30 25x34
5.39x8 2x13 6.28-37 11x48 7.37-26 42x33 8.47-42 48x31 9.26x49 6-
11 10.49-44 11-16 11.44-49

Problema 3



(10x11) 1.38-32 28x17 2.39x8 24x33 3.8-2 15x24 4.2x16 22x31 5.44-39 33x44 6.47-41 36x38 7.16x25 24-29 8.25-39

Problema 4



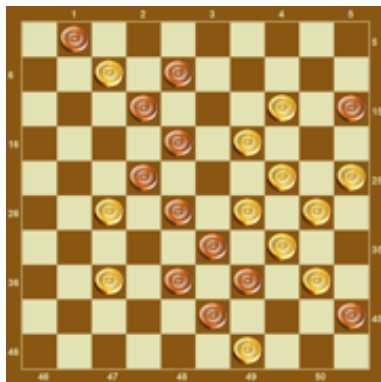
(12x12) 1.48-43 23x41 2.38-32 29x49 3.40x07 2x31 4.35x2 16x38 5.2-35 49x40 6.35x47

Problema 5



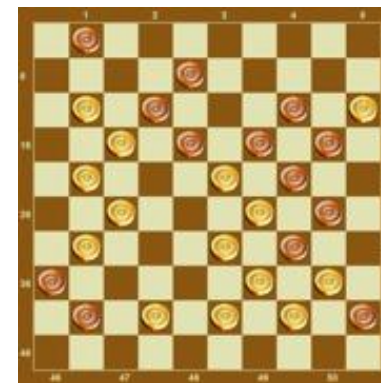
(13x14) 1.23-19 13x15 2.36-31 26x37 3.47x36 10x19 4.11-7 3x14
 5.22x11 6x17 6.28-22 17x28 7.44-39 34x43 8.7-2 45x34 9.2x(24-42-
 26-3) 43-48 10.36-31 48x26 11.18-12 26x8 12.3x12

Problema 6



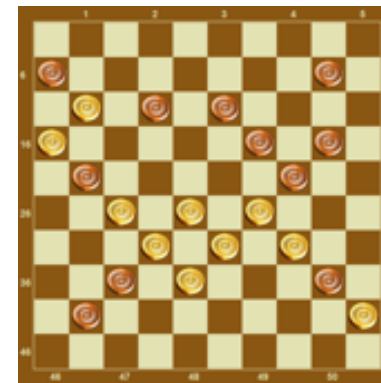
(12x12) 1.25-20 22x42 2.19-13 8x10 3.24-19 33x44 4.49x40 15x13
 5.7-2 39x30 6.2x25 45x34 7.25x15 12-18 8.15-10

Problema 7



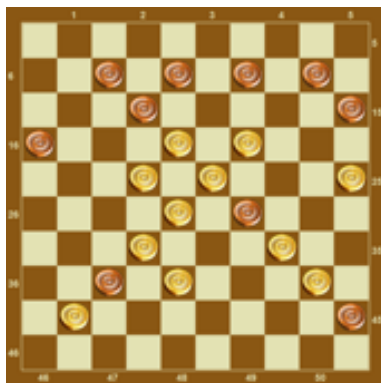
(14x13) 1.33-28 24x22 2.15x2 18x29 3.27x7 36x16 4.2x35 1x21
 5.39x30 45x25 6.44-40 16x7 7.42-37 41x32 8.43-38 32x43 9.40-34
 29x40 10.35x2

Problema 8



(10x11) 1.28-22 6x30 2.45x5 24x42 3.5x7 37x28 4.7-18 13x31
 5.16x38

Problema 9



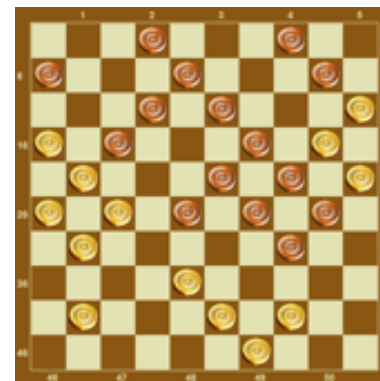
(11x10) 1.25-20 15x13 2.22-17 13x42 3.41-36 37x19 4.34x5 (A) 45x34
 5.36-31 12x21 6.31-27 21x32 7.5x1 16-21 8.1-18
 (A) 4.34x3 45x34 5.3-25 12x21 6. 25x3 7-11 7.36-31 10-15 8.36-31 7-
 11 9.31-27

Problema 10



(15x14) 1.33-28 42x31 2.39-33 29x38 3.21-17 40x29 4.16-11 7x16
 5.45-40 35x44 6.49x40 24x44 7.15x2 38x49 8.48-43 49x38 9.47-41
 37x46 10.26x10 5x14 11.17-11 16x7 12.2x5

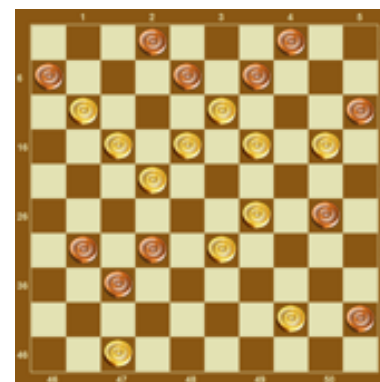
Problema 11



(B. Cataldi - H. Wilsens)

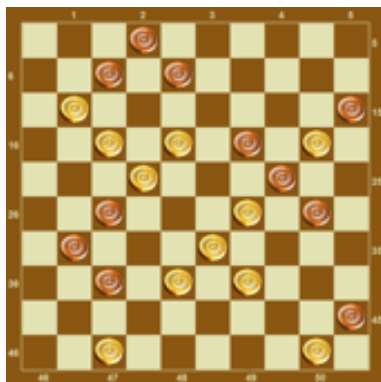
(13x15) 1.38-32 28x46 2.43-39 34x43 3.25x34 29x40 4.20x9 4x13
 5.49x38 40x49 6.15x4 49x32 7.4x7 2x11 8.21x3 32x21 9.26x17 11x22
 10.31-27 22x31 11.16-11 06x17 12.3x5

Problema 12



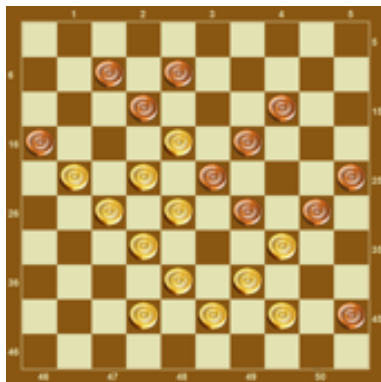
(11x11) 1.19-14 8x10 2.29-24 30x19 3.44-40 15x24 4.33-28 32x21
 5.47-41 6x28 6.41x3 45x34 7.3x5

Problema 13



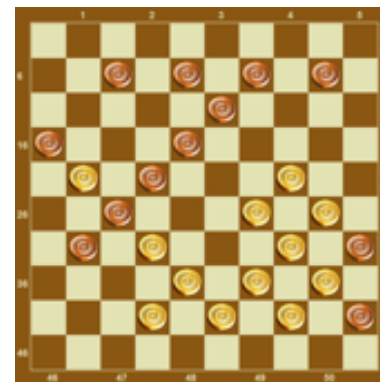
(11x11) 1.50-44 7x16 2.17-11 16x7 3.39-34 30x17 4.47-41 24x42
 5.41x3 15x24 6.44-40 45x34 7.18-13 19x8 8.3x13 7-12 9.13-22 2-8
 10.22-9 12-17 11.9-31 17-21 9.13-22 2-8 10.22-9 12-17 11.9-31 17-21

Problema 14



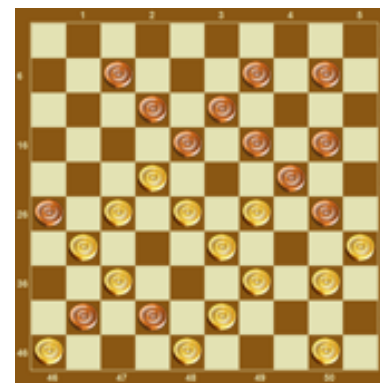
(12x11) 1.39-33 30x37 2.33x11 16x7 3.28x10 37x26 4.44-40 45x34
 5.27-21 26x17 6.10-5 12x23 7.5x2 34-40 8.2-11 25-30 9.11-6 40-45
 10.38-32 30-34 11.32-27 34-40 12.27-21 45-50 13.21-17 50x11
 14.6x35

Problema 15



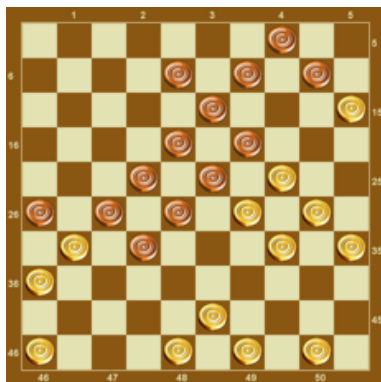
(12x12) 1.24-19 35x33 2.39x17 13x24 3.34-29 45x23 4.42-37 31x33
 5.17-12 27x40 6.12x5 16x27 7.5x13

Problema 16



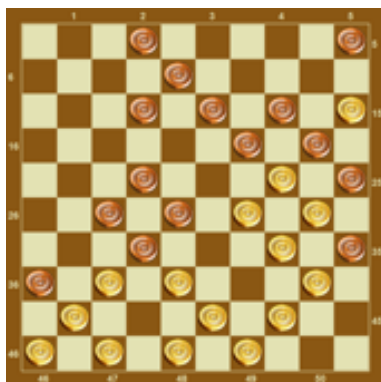
(14x13) 1.37-32 26x37 2.27-21 18x49 3.50-44 49x16 4.48-43 16x49
 5.40-34 49x40 6.34x3 40x32 7.3x29 37-42 8.29x1 42-47 9.1-29 (19-
 23! 10.29x1 47x20 11.35-30! 20-15 12.30-25! 15-38 13.1-18 38-15
 14.39-34 15-4 15.18-36 4-15 16.36-47 15-4 17.25-20 4-9 18.20-15 9-
 25 19.34-29 25-3 20.15-10 3-8 21.10-5 8-17 22.29-24 17-22 23.24-20
 22-39 24.5-37 39-17 25.20-15 17-3 26.47-24 3-9 27.37-31 9x36
 28.46-41 36x20 29.15x24)

Problema 17



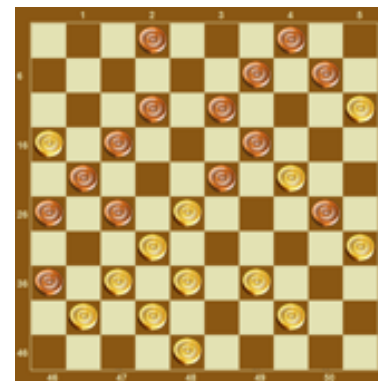
(13x13) 1.30-25 19x39 2.43x34 26x37 3.48-42 37x48 4.46-41 48x30
 5.35x24 23x34 6.36-31 27x47 7.50-44 47x20 8.25x23 28x19 9.44-39
 34x43 10.49x9 4x13 11.15x4

Problema 18



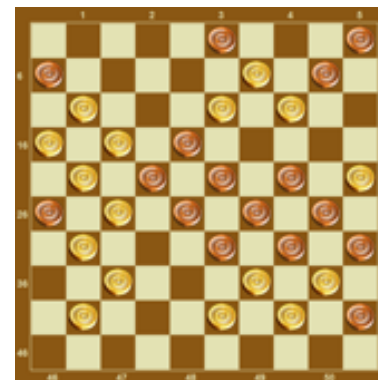
(15x15) 1.47-42 36x47 2.37-31 27x36 3.38x7 47x50 4.29-23 20x18
 5.43-39 35x33 6.15-10 2x11 7.46-41 36x47 8.48-42 47x38 9.49-44
 50x39 10.34x3 25x34 11.3x6 5x14 12.6-22 14-20 13.22x25 19-24
 14.25-34 24-30 15.34x25

Problema 19



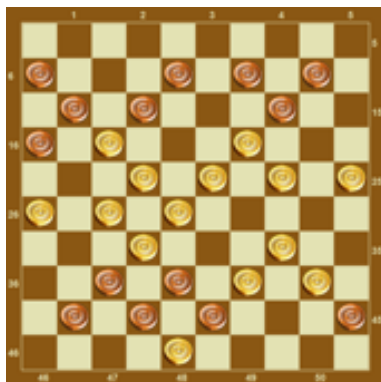
(13x14) 1.39-34 30x50 2.35-30 36x47 3.48-43 50x22 4.37-31 26x39
 5.30-25 47x20 6.25x3 27x38 7.16x7 2x11 8.3x9 4x13 9.15x4 11-16
 10.4x27 19-24 11.27-38 24-30 12.38-43 30-35 13.43-49 (16-21
 14.49x16 35-40 15.16-11 40-45 16.11-50)

Problema 20



(16x16) 1.41-36 10x8 2.11-7 22x2 3.21-17 3x14 4.17-11 6x17 5.16-11
 17x6 6.27-21 26x17 7.37-32 28x26 8.39x10 5x14 9.36-31 26x37
 10.43-39 34x43 11.25x3 45x34 12.3x10 2-8 13.10-32 6-11 (8-13 inf.)
 14.32-49 35-40 15.44x35 11-16 16.49-40 16-21 17.40-18.

Problema 21



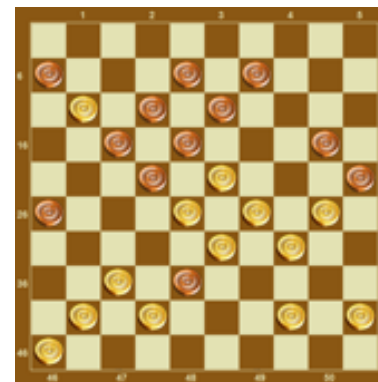
(14x14) 1.25-20 12x21 [14x25] 2.26x17 14x25 3.19-13 9x20 4.39-33
38x29 5.34x23 45x34 6.48x30 25x34 7.27-21 16x29 8.28-22 37x28
9.22x4 11x22 10.4x40 8-13 11.40-35 13-18 12.35-44 18-23 13.44-33

Problema 22



(15x15) 1.15-10 5x23 2.47-42 37x19 3.45x34 33x24 4.25-20 24x15
5.34-29 23x34 6.41-37 32x41 7.21x3 12x21 8.3x36 6x17 9.16x9 34-40
10.9-4 40-45 11.49-44 45-50 12.36-18 50x9 13.4x6

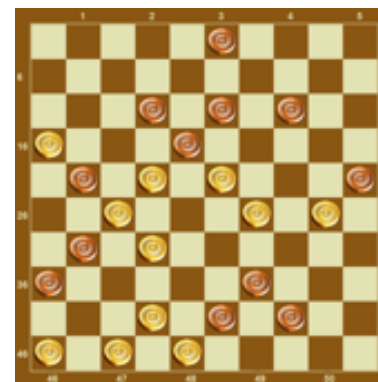
Problema 23



(13x13) 1.11-7 (A)1...38x36 2.30-24 12x1 3.23x14 20x9 4.46-41 36x47
5.37-31 26x37 6.29-23 47x49 7.45-40 49x19 8.23x3 22x33 9.03x2 1-7
10.2

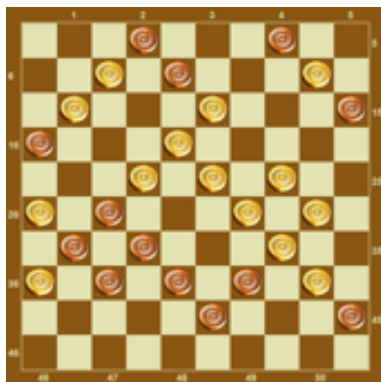
(A) 1.30-24? 38x36 2.24x15 9-14 3.44-40 13-19 4.46-41 36x47 5.34-
30 25x34 6.11-7 12x1 7.23x3 34x41 8.3x20 47x24 9.20x9 6-11

Problema 24



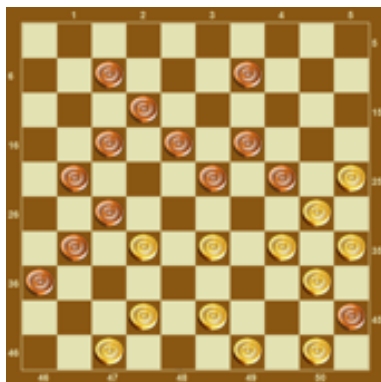
(11x12) 1.46-41 25x34 2.29x38 18x29 3.42-37 31x33 4.47-42 36x38
5.32x23 21x32 6.23-19 13x24 7.22-17 12x21 8.16x9 3x14 9.48-43 14-
20 10.43-39 20-25 11.39-34

Problema 25



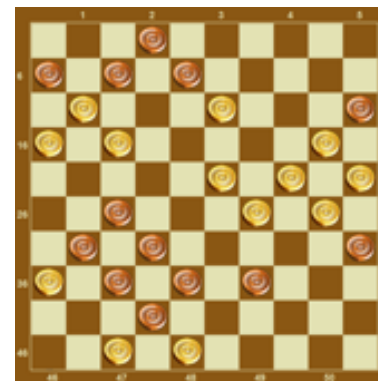
(14x13) 1.13-9 4x13 2.18x9 15x13 3.26-21 27x18 4.23x3 16x27 5.30-25 39x19 6.25-20 45x23 7.20-14 19x10 8.3-21 27x16 9.36x27 32x21 10.7-1 16x7 11.1x48

Problema 26



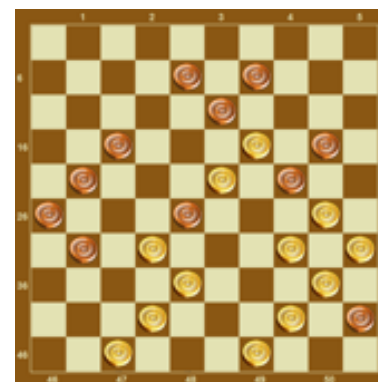
(12x13) 1.25-20 27x29 2.42-38 24x15 3.47-41 36x47 4.50-44 47x50 5.49-44 50x48 6.30-25 48x30 7.35x2 45x34 8.25-20 15x24 9.2x28 29-34 10.28-44 34-40

Problema 27



(13x13) 1.24-19 15x33 2.23-18 35x24 3.19x30 8x19 4.18-12 7x18
 5.11-7 2x22 6.16-11 6x17 7.47-41 37x46 8.48x28 46x23 9.30-24
 19x30 10.25x12 18x7 11.36x38 7-12 12.38-32 12-18 13.32-28

Problema 28



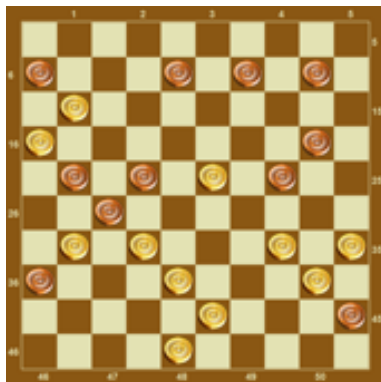
(12x11) 1.23-18 28x48 2.47-41 13x22 3.38-32 24x13 4.32-27 21x32
 5.30-25 48x30 6.25x21 45x34 7.35x24 26x17 8.44-39 34x43 9.49x9
 31-36 10.9-4 36x47 11.4-15 47x20 12.15x6

Problema 29



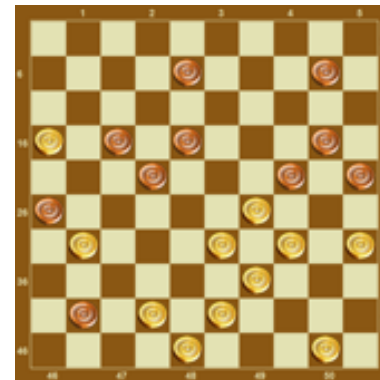
(12x12) 1.37-31 33x22 2.39-33 38x29 3.40-34 30x48 4.41-37 27x38
 5.31-26 48x31 6.36x7 2x11 7.49-43 38x40 8.45x12 17x8 9.26x6 08-12
 10.6-1 12-17 11.1-18

Problema 30



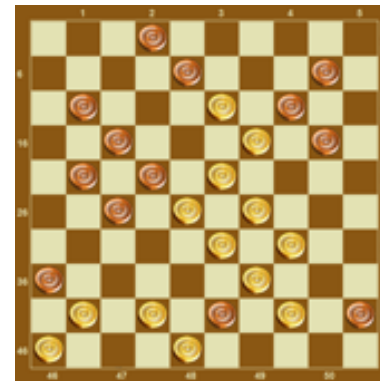
(11x11) 1.34-30 45x25 2.43-39 6x17 3.23-19 24x13 4.35-30 25x43
 5.38x49 27x38 6.16x18 36x27 7.48-43 13x22 8.43x5 20-24 9.49-43
 24-30 10.43-39 30-35 11.39-34 22-27 12.5-37

Problema 31



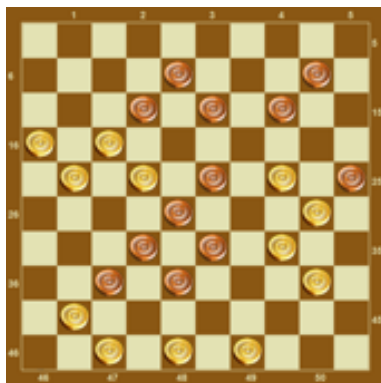
(11x10) 1.42-37 41x32 2.48-42 26x48 3.33-28 (x49) 4.50x39 22x44
 5.16-11 48x30 6.35x4 17x6 7.4x2

Problema 32



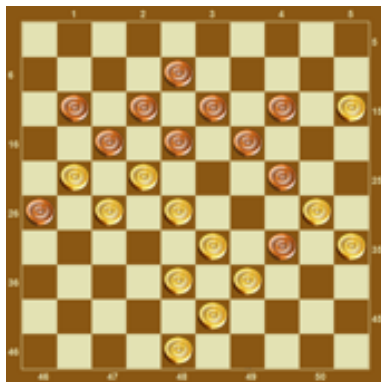
(13x13) 1.42-37 36x47 2.23-18 14x41 3.46x37 8x19 4.44-40 22x13
 5.33-28 47x24 6.37-32 27x38 7.39-33 38x29 8.34x5 45x34 9.48x8
 2x13 10.28-22 17x28 11.5x15

Problema 33



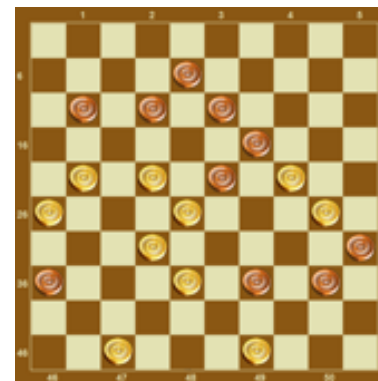
(12x12) 1.16-11 37x46 2.49-43 38x49 3.48-42 49x35 4.47-41 46x48
 5.21-16 12x21 6.16x20 28x6 7.20-14 10x19 8.24x2 35x8 9.2x35 48x30
 10.35x2

Problema 34



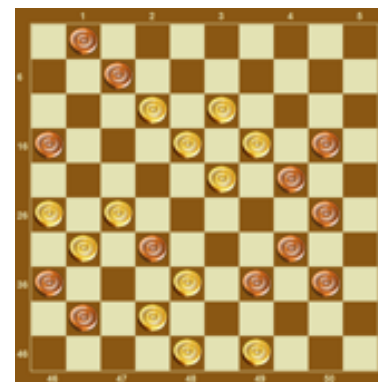
(12x11) 1.38-32 34x25 2.28-23 18x49 3.15-10 17x37 4.10-4 26x17
 5.4x16 49x21 6.16x12 17x8 7.48-42 37x48 8.39-34 48x30 9.35x2

Problema 35



(10x10) 1.49-43 39x48 2.47-42 48x18 3.32-27 23x43 4.21-16 18x31
5.16x9 31x4 6.24x2 35x24 7.2x27 4x31 8.26x37

Problema 36



(12x12) 1.49-43 32x21 2.26x17 36x27 3.38-33 39x28 4.23x21 16x27
5.42-37 41x32 6.43-38 32x43 7.48x39 34x43 8.13-8 24x11 9.8-2
07x18 10.2x15

Problema 37



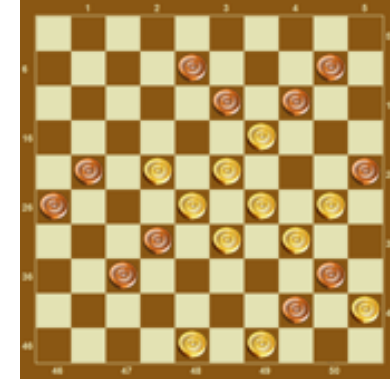
(13x13) 1.48-43 31x42 2.47-41 36x47 3.14-10 4x15 4.32-28 13x4
 5.28x17 24x13 6.38-32 35x24 7.32-27 21x32 8.44-40 12x21 9.43-38
 32x43 10.39x37 47x29 11.34x3 45x34 12.37-31 26x37 13.3x8 B.v.
 (15-20 14.8-19 20-25 15.19-13 4-10 16.13-19 10-15 17.19-2 15-20
 18.2-35)

Problema 38



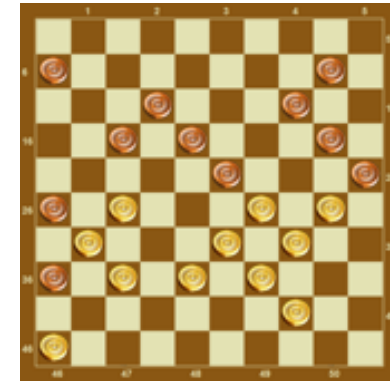
(14x14) 1.48-42 37x39 2.33x44 22x42 3.27-21 16x38 4.49-43 38x40
 5.45x1 11x22 6.1-29 24x33 7.15x13 35x24 8.13-8 2x13 9.41-37 42x31
 10.36x38

Problema 39



(11x11) 1.48-42 13x35 2.42x31 26x37 3.22-17 21x12 4.23-19 14x23
 5.29x7 40x38 6.49x40 32x23 7.7-1 35x44 8.1x46 10-15 9.46-28 15-20
 10.45-40 20-24 11.40-34 8-12 12.28-33 24-30 13.33-50 30x39
 14.50x8

Problema 40



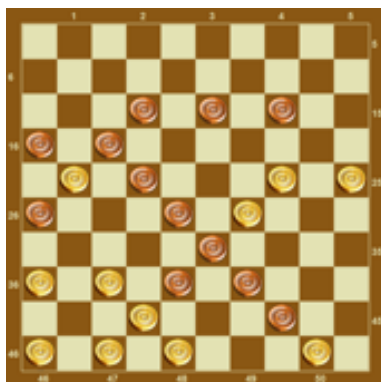
(11x11) 1.37-32 26x28 2.33x11 6x17 3.46-41 36x47 4.30-24 47x33
 5.39x19 14x23 6.24x4 25-30 7.4x6 30x50 8.29x07 50-45 9.7-1 45-50
 10.27-22 50x11 11.6x17

Problema 41



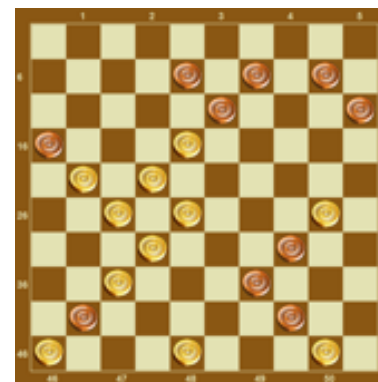
(10x10) 1.32-28 16x27 2.28-22 17x50 3.38-33 50x19 4.42-38 24x42
 5.15x4 35x44 6.4x50 26-31 7.50-28 31-36 8.28-37

Problema 42



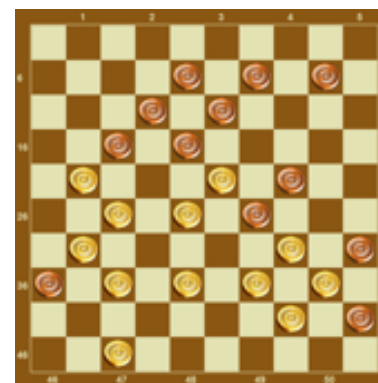
(11x12) 1.46-41 16x27 2.37-31 26x46 3.29-23 28x30 4.25x21 17x26
 5.50x10 46x5 6.42-37 05x46 7.36-31 26x37 8.47-41

Problema 43



(11x10) 1.22-17 13x42 2.48x37 16x38 3.17-12 41x23 4.12x5 34x25
5.5x30 25x34 6.50x30 15-20 7.46-41 20-25 8.30-24

Problema 44



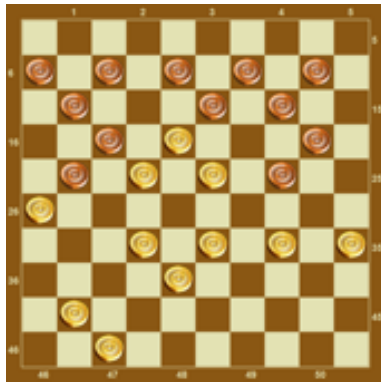
(12x12) 1.28-22 17x19 2.34x03 45x41 3.44-40 35x44 4.21-17 12x32
5.3x5 36x27 6.47x36 18-22 7.5-23 13-18 8.23x7 27-32 9.7-2 32-38
10.2-11 22-27 11.11-16 27-32 12.36-31

Problema 45



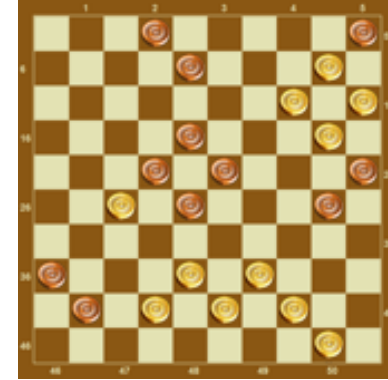
(13x13) 1.44-39 37x46 2.47-41 46x37 3.36-31 27x36 4.43-38 32x34
 5.23x41 34x14 6.15-10 36x47 7.10x19 16x27 8.20-15 47x20 9.25x3
 13x24 10.15-10 5x14 11.3x36 12-17

Problema 46



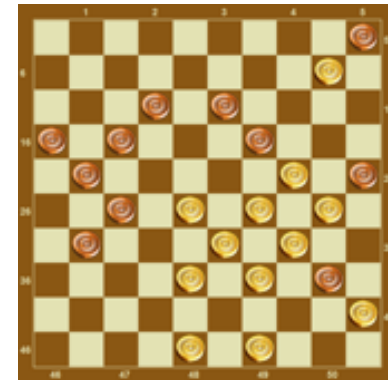
(11x12) 1.32-27 17x30 2.26x17 11x31 3.38-33 13x22 4.33-29 24x33
 5.35x11 6x17 6.23-19 14x23 7.41-37 31x42 8.47x27

Problema 47



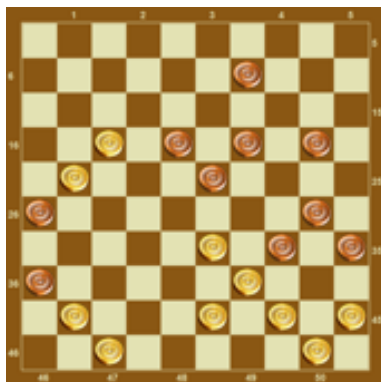
(11x11) 1.42-37 22x33 2.43-38 33x42 3.39-34 30x39 4.44x13 8x19
 5.10-4 19x10 6.4-31 25x14 7.15x4 36x27 8.4x12 14-20 9.12-29 20-25
 10.50-45 25-30 11.29-12 5-10 12.45-40 30-35 13.40-34 10-15 14.12-
 29 2-8 15.29-18 15-20 16.18-29 20-25 17.29-18 25-30 18.34x25 8-13
 19.18x9 35-40 20.9-22 40-45 21.22-50

Problema 48

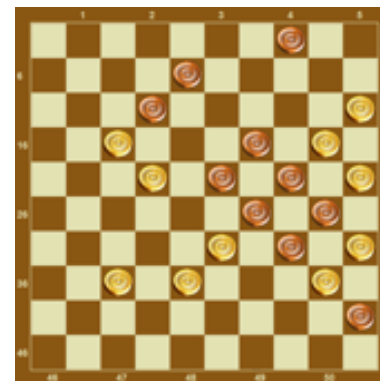


(11x11) 1.49-43 05x14 2.28-23 19x28 3.33x11 16x7 4.24-19 13x44
 5.43-39 44x42 6.48x8 40x29 7.8-2 25x34 8.2x9 34-39 9.9-25 39-44
 10.45-40 44x35 11.25-34

Problema 49

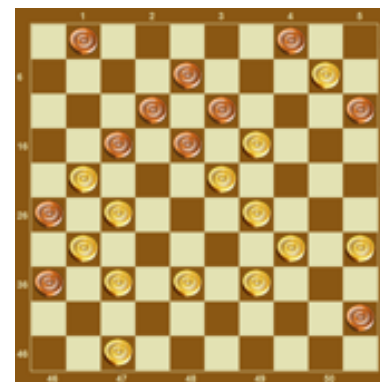


Problema 51



(10x10) 1.22-18 12x21 2.38-32 29x27 3.20x29 23x12 4.35x2 34x23
 5.2-16 45x34 6.15-10 4x15 7.25-20 15x24 8.37-32 27x38 9.16x32

Problema 52



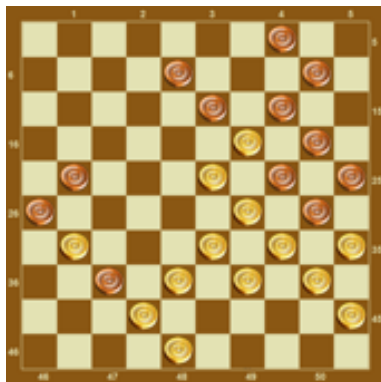
(13x11) 1.39-33 13x24 2.29x20 18x40 3.35x44 15x24 4.33-28 4x15
 5.44-40 45x34 6.47-41 36x47 7.37-32 47x22 8.27x7 26x28 9.21x3
 1x12 10.3x13

Problema 53



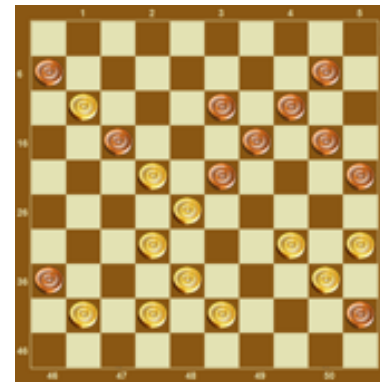
(13x13) 1.32-28 29x49 2.28-22 17x28 3.21-17 11x42 4.41-37 42x31
5.36x27 49x21 6.26x10 5x14 7.39-34 30x39 8.44x4 35x44 9.50x39 16-
21 10.39-34 14-19 11.4-10 24-30 12.10x16 30x39 13.16-49

Problema 54



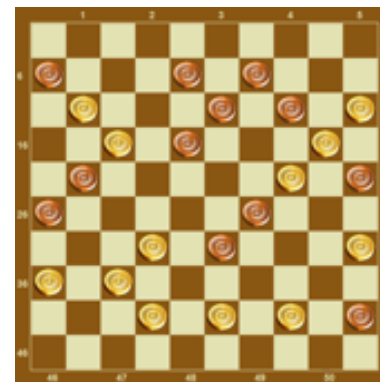
(13x12) 1.48-43 37x48 2.38-32 26x28 3.23x32 14x23 4.29x9 4x13
5.32-27 21x32 6.33-29 (A) 24x44 7.35x4 48x30 8.4x49 44x35 9.45-40
35x44 10.49x2
(A) 6.43-38 32x43 7.33-29 24x44 8.35x4 44x35 9.4x49 48x30 10.45-
40 35x44 11.49x2

Problema 55



(11x11) 1.11-7 36x47 2.22x11 6x17 3.42-37 47x22 4.32-27 22x30
5.35x4 45x34 6.4x40 25-30 7.7-1 17-22(A) 8.1-6 30-35 9.6x44 19-24
10.44-50 35x44 11.50x9
(A) 7... 17-21) 8.40-49 21-26 9.49-35 19-24 10.1-40 14-20 11.40-29
24x33 12.35x42 20-25 13.42-48

Problema 56



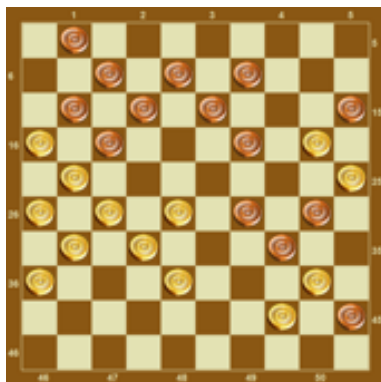
(12x12) 1.11-7 21x1 2.35-30 25x34 3.36-31 14x25 4.24-19 13x24
5.43-39 34x43 6.44-40 45x34 7.42-38 33x42 8.37x19 26x28 9.19-14
9x20 10.15x2 6-11 11.2x16 25-30 12.16-43 30-35 13.43-34 1-6 14.34-
7 6-11 15.7x16 35-40 16.16-11 40-45 17.11-50

Problema 57



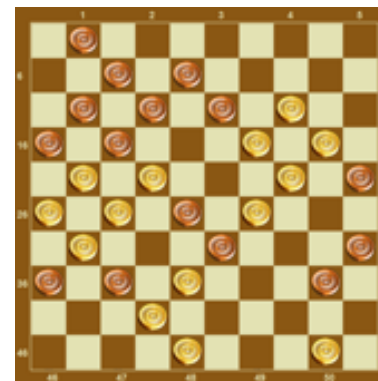
(15x15) 1.27-22 16x36 (18x36) 2.48-42 18x27 3.42x33 12x21 4.47-41
 36x47 5.37-31 27x36 6.14-9 3x32 7.33-28 32x23 8.29x9 4x13 9.20-15
 47x20 10.15x4 35x24 11.4x19 39x30 12.19x14

Problema 58



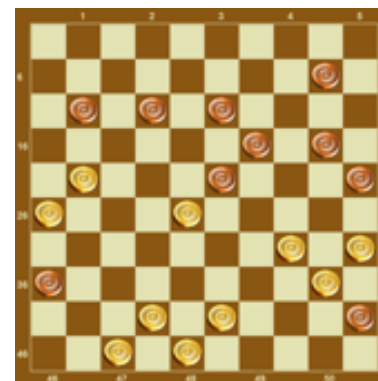
(13x14) 1.28-22 17x37 2.31x42 15x24 3.21-17 12x43 4.42-38 43x32
 5.44-39 34x43 6.25x12 45x34 7.36-31 7x18 8.16x7 1x12 9.31-27
 32x21 10.26x48 18-23 11.48-43

Problema 59



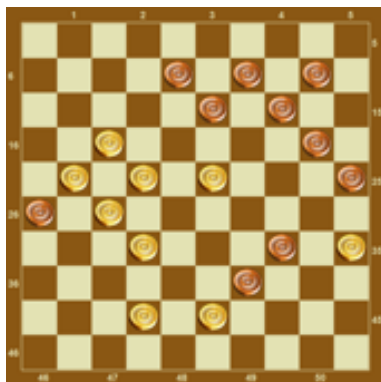
(14x15) 1.48-43 37x39 2.50-45 33x42 3.22x44 40x49 4.45-40 35x44
 5.14-9 25x34 6.9x18 12x23 7.21x3 49x21 8.26x6 36x27 9.24-19 23x14
 10.3x50 7-12 11.50-45 (50-44? Nero vince)12-17 12.45-18 17-21
 13.18-36 21-26 14.36-4 16-21 15.4-36 1-7 16.6-1 21-27 17.1x31
 26x37 18.36-47

Problema 60



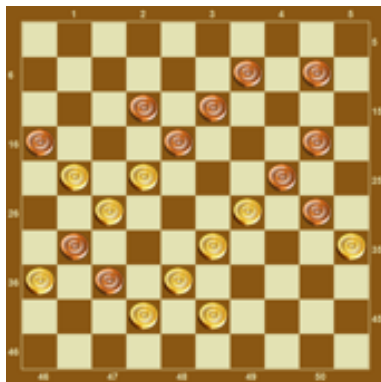
(10x10) 1.47-41 36x49 2.48-43 49x16 3.26-21 16x30 4.35x4 45x34
 5.4x16 23x32 6.16x2

Problema 61



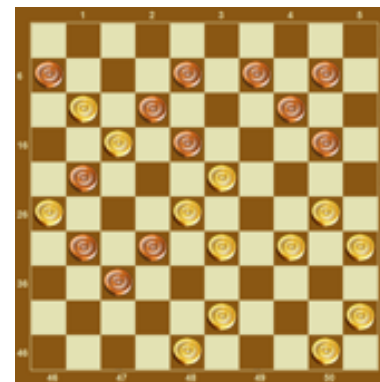
(9x10) 1.22-18 39x19 2.17-12 13x31 3.12x3 26x17 4.3x43 14-19 5.35-30 25x34 6.43x13

Problema 62



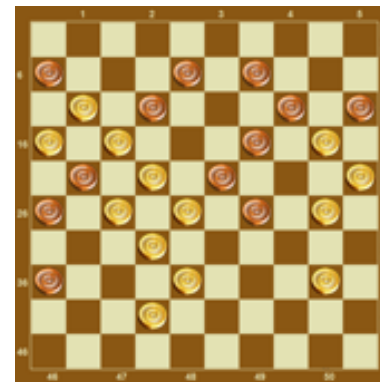
(10x11) 1.33-28 37x39 2.28-23 24x42 3.35x4 18x29 4.22-17 31x11 5.4-15 16x27 6.15x14

Problema 63



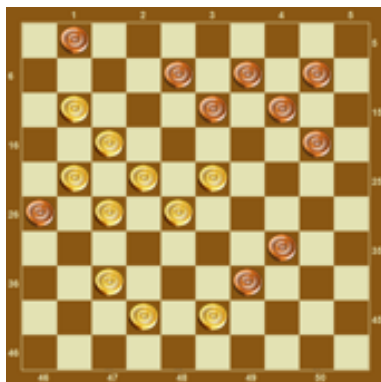
(13x12) 1.28-22 18x49 2.11-7 12x1 3.22-18 21x23 4.48-42 37x48 5.26x19 14x23 6.34-29 23x25 7.50-44 49x40 8.45x34 48x30 9.35x2

Problema 64



(13x12) 1.22-18 15x44 2.18x7 21x1 3.42-37 6x17 4.16-11 17x6 5.27-21 26x17 6.37-31 36x27 7.32x3 23x43 8.25-20 14x25 9.3x2 6-11 10.2x16 25-30 11.16-43 30-35 12.43-34 1-6 13.34-7 6-11 14.7x16 35-40 15.16-11 40-45 16.11-50

Problema 65



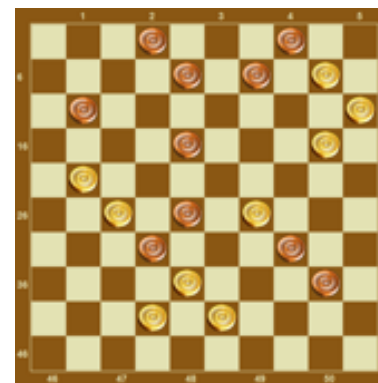
(10x10) 1.11-6 39x48 2.17-11 26x17 3.27-21 17x26 4.11-7 1x12
 5.22-18 13x33 6.37-31 48x19 7.6-1 26x37 8.1x41 14-20 9.41-47 20-25
 10.47-29 (47-24? 8-12 pari) 8-13 11.29-23 25-30 12.23-40 13-19
 13.40-18 30-35 14.18-29 19-24 15.29x20 35-40 16.20-33 40-45
 17.33-50

Problema 66



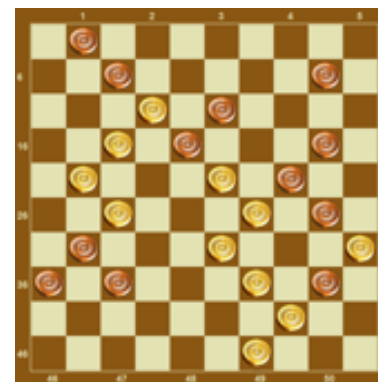
(12x11) 1.33-29 36x38 2.29-23 44x33 3.28x39 19x28 4.22x42 11x22
 5.30x19 14x23 6.37-31 26x48 7.39-33 48x30 8.35x4 23-28 9.4x31
 28x39 10.31-48 6-11 11.48x34 11-17 12.34-39 17-21 13.39-43 21-26
 14.43-48

Problema 67



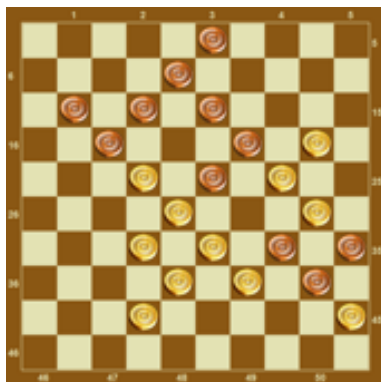
(109x10) 1.21-16 32x21 2.16x7 2x11 3.10-5 34x23 4.15-10 4x24 5.38-32 28x39 6.5x4

Problema 68



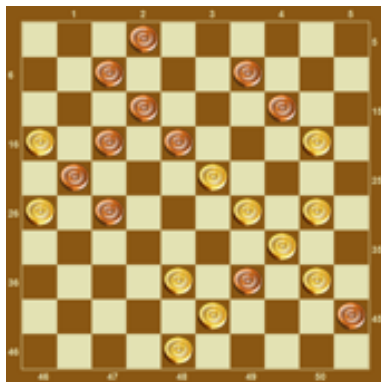
(11x12) 1.21-16 31x11 2.49-43 40x38 3.33x31 24x44 4.35x4 18x29
 (A) 5.4x49 7x18 6.16x7 36x27 7.49x21 1x12 8.21x8 18-23 9.8-17 23-29 10.17-39 29-34
 (A)... 36x27 5.4-15 18x29 6.15x21 7x18 7.16x7 01x12 8.21x49 18-23 9.49-43

Problema 69



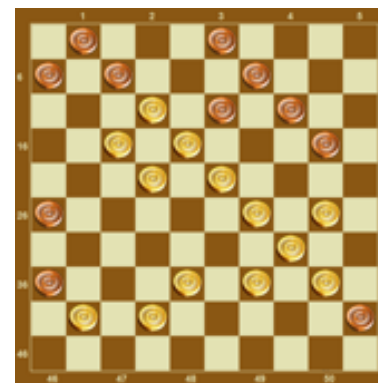
(11x11) 1.32-27 34x21 2.45x34 23x32 3.42-38 17x39 4.38x9 3x25
5.24x2 35x24 6.2x35 39x30 7.35x24

Problema 70



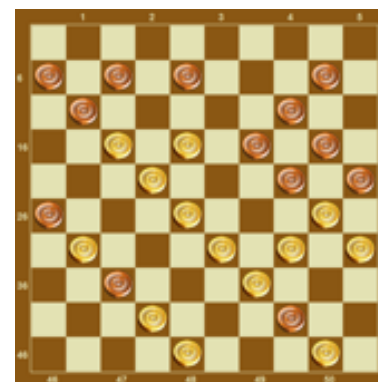
(11x11) 1.48-42 39x37 2.38-32 37x19 3.30-24 19x39 4.16-11 45x23
5.11x4 14x25 6.26x8 02x13 7.4x2

Problema 71



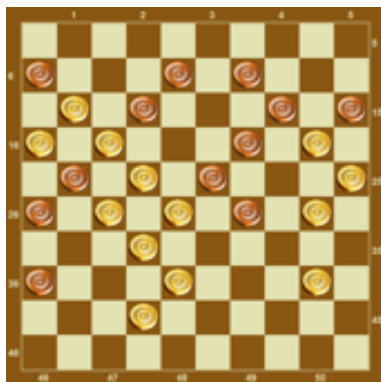
(13x11) 1.12-8 03x21 2.38-32 36x27 3.22x31 13x22 4.30-25 26x37
5.34-30 45x43 6.23-19 14x34 7.25x3 34x25 8.3x2 6-11 9.2x16 25-30
10.16-43 30-35 11.43-34 1-6 12.34-7 6-11 13.7x16 35-40 14.16-11
40-45 15.11-50

Problema 72



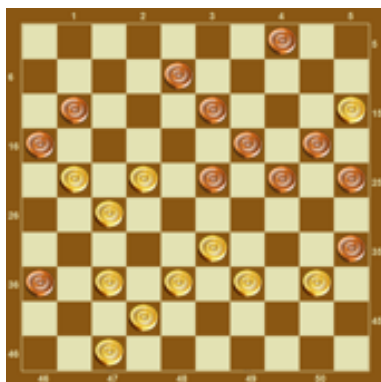
(13x13) 1.17-12 8x17 2.18-13 19x8 3.30x19 14x32 4.50-45 17x28
5.33x22 44x33 6.22-17 11x22 7.48-43 37x30 8.35x4 26x37 9.4x43 6-
11 10.45-40 11-17 11.40-34 17-22 12.43-32

Problema 73



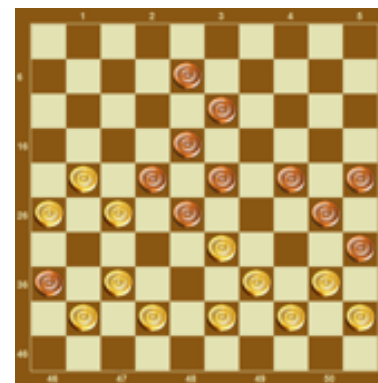
(13x12) 1.22-18 15x44 2.18x7 21x1 3.42-37 6x17 4.16-11 17x6 5.27-21 26x17 6.37-31 36x27 7.32x3 23x43 8.25-20 14x25 9.3x2 6-11 10.2x16 25-30 11.16-43 30-35 12.43-34 1-6 13.34-7 6-11 14.7x16 35-40 15.16-11 40-45 16.11-50

Problema 74



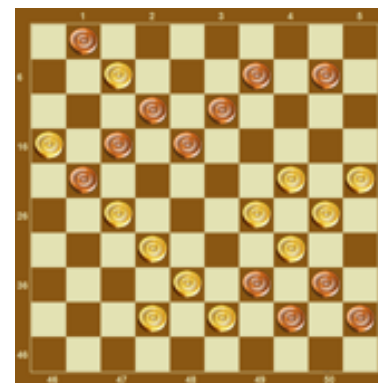
(11x12)1.39-34 35x44 2.47-41 36x47 3.33-29 24x33 4.38x9 47x26 5.15x2 26x30 6.2x49 4x13 7.27-21 16x27 8.49x35

Problema 75



(12x11) 1.43-38 36x47 2.40-34 22x31 3.33x22 18x16 4.44-40 35x33
5.38x9 47x40 6.45x34 30x39 7.9-4 31x42 8.26-21 16x27 9.4x2

Problema 76



(12x12) 1.32-28 21x23 (A) 2.38-33 39x37 3.33-28 23x32 4.16-11 17x6
5.29-23 40x20 6.25x3 18x29 7.3x40 45x25 8.7-2 1-7 9.2x16 25-30
10.16-43 30-35 11.43-49 6-11 12.49-44 11-16 13.44-49 16-21
14.49x16 35-40 15.16-11 40-45 16.11-50
(A) 2...38-33 21x23 3.33-28 23x32 4.16-11 17x6 5.29-23 18x20 6.25x3
40x29 7.3x40 45x25 8.7-2 ecc.

Problema 81



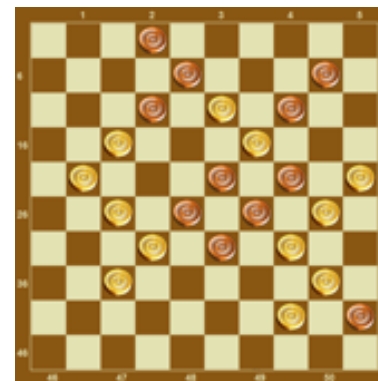
(12x12) 1.49-43 12x32 2.22-17 38x49 3.29x27 49x12 4.20-14 9x29
 5.34x5 45x25 6.11-7 2x11 7.16x9 3x14 8.5x2 1-6 9.2-19 6-11 10.19-28
 11-16 11.28-32 25-30 12.32-43 30-35 13.43-49 16-21 14.49x16 35-40
 15.16-11 40-45 16.11-50

Problema 82



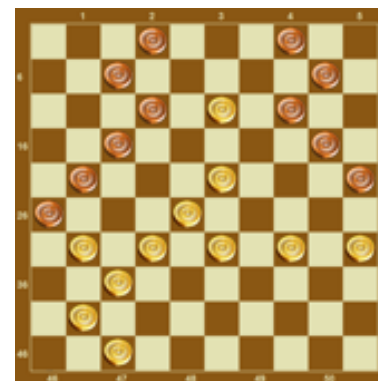
(12x11) 1.40-35 29x49 2.45-40 49x12 3.11-7 2x11 4.16x29 24x33
 5.42-38 33x42 6.37x48 26x37 7.48-42 37x48 8.40-34 48x30 9.35x2 1-
 6 10.2-19

Problema 83



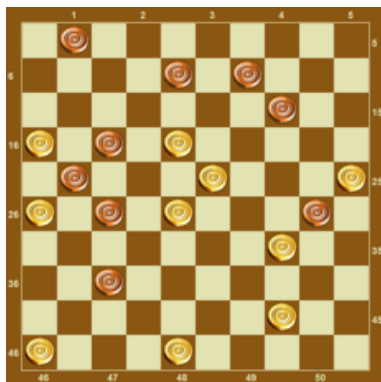
(12x11) 1.27-22 24x35 2.25-20 14x25 3.37-31 28x26 4.19x39 8x19
 5.34x5 45x43 6.17x8 26x28 7.5x49 2x13 8.44-40 35x44 9.49x2

Problema 84



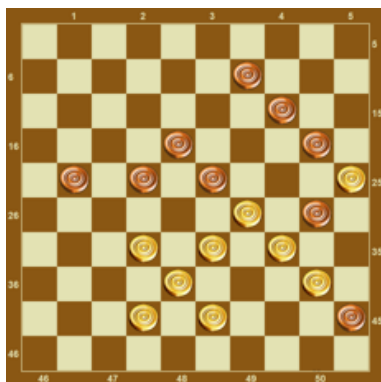
(11x11) 1.23-18 12x23 2.28x19 14x23 3.13-9 4x13 4.32-27 21x32
 5.37x8 26x46 6.47-41 46x30 7.35x4 2x13 8.4x2

Problema 85



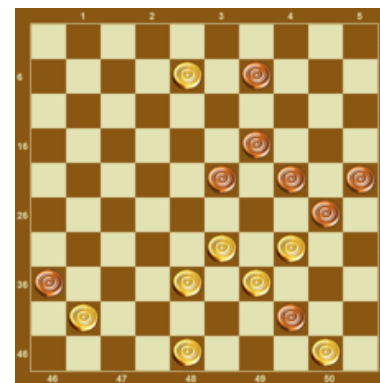
(10x9) 1.18-12 30x50 2.12x3 50x22 3.46-41 37x46 4.48-43 46x19
5.43-39 22x44 6.16-11 17x6 7.26x17 44x11 8.25-20 14x25 9.3x2 1-7

Problema 86



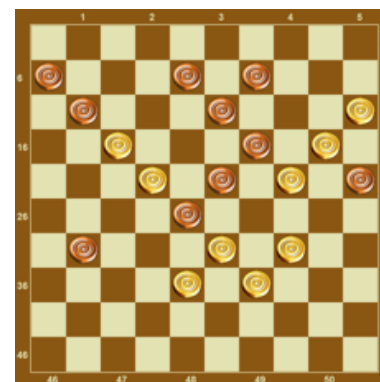
(9x9) 1.33-28 30x37 2.28x10 45x23 3.25x3 37x28 4.3x26 28-33
5.38x29 23x34 6.10-4 (A) 34-40 7.26-17 22x11 8.4x6 40-45 9.6-50
(A) 6... 18-23 7.4x27 34-40 8.26-12 40-45 9.12x40 45x34 10.27-43 34-
40 11.43-39 40-45 12.39-50

Problema 87



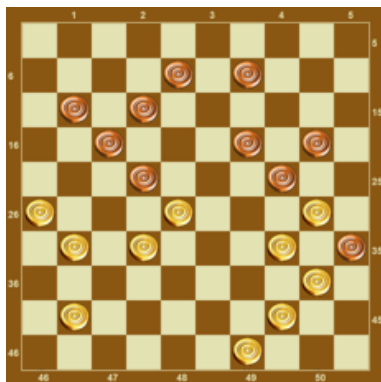
(8x8) 1.34-29 (A) 23x32 2.50x39 36x47 3.8-3 47x29 4.3x45 32-37
5.48-42 37x48 6.45-1 48x34 7.1x40 30-35 8.40-23 25-30 9.23-18 24-
29 10.18x25 35-40 11.25-39 40-45 12.39-50
(A) 1.38-32 36x47 2.34-29 23x43 3.48x39 47x29 4.8-3 44x33 5.3x40
33-39 6.40-49 30-35 7.32-28 24-29 8.49-21 35-40 9.21-16 39-44
10.50x39Pari

Problema 88



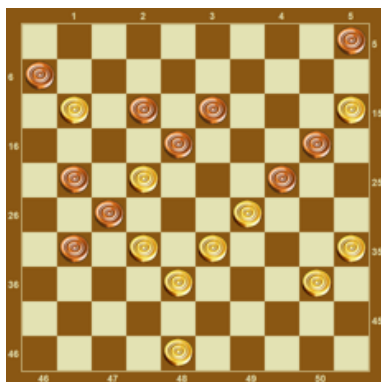
(9x10) 1.34-30 25x32 2.15-10 19x30 3.10-4 28x39 4.22-18 23x21
5.20-14 9x20 6.4x42

Problema 89



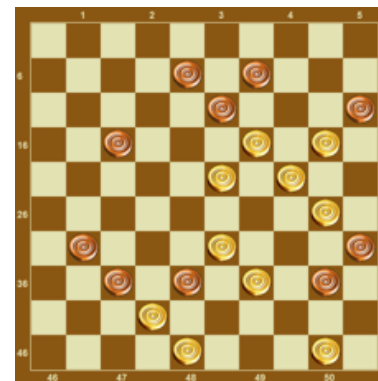
(10x10) 1.26-21 17x46 2.28x6 46x50 3.6-1 35x44 4.1x25 24x35
5.25x12 50-45 6.49x40 35x44 7.12-1 45x29 8.1x49

Problema 90



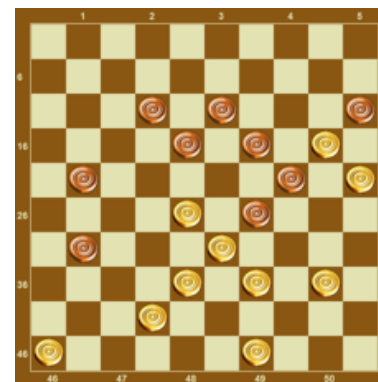
(10X10) 1.40-34 6X30 2.38-33 27X38 3.33X42 24X33 4.35X24 20X29
5.15-10 5X14 6.42-38 33X42 7.48X10 29-34 8.10-4 18-23 9.4-10 23-
29 10.10-15 29-33 11.15X38 34-40 12.38-33 40-45 13.33-50

Problema 91



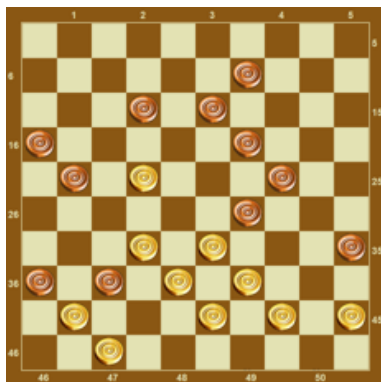
(10X10) 1.48-43 38X18 2.20-14 9X29 3.39-34 37X39 4.34X3 13X24
5.3X45 35-40 6.45X20 15X35 7.50-44

Problema 92



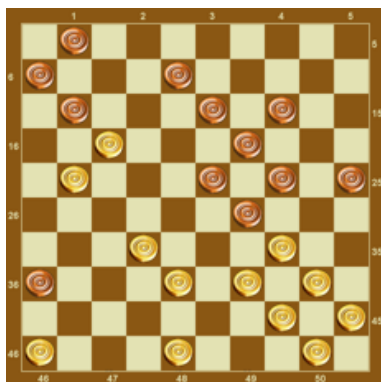
(10x9) 1.20-14 19x10 2.40-34 29x40 3.28-23 18x29 4.49-44 40x49
5.42-37 49x41 6.46x30 29x38 7.39-33 38x29 8.30-24 29x20 9.25x5
15-20 10.5-19 20-25

Problema 93



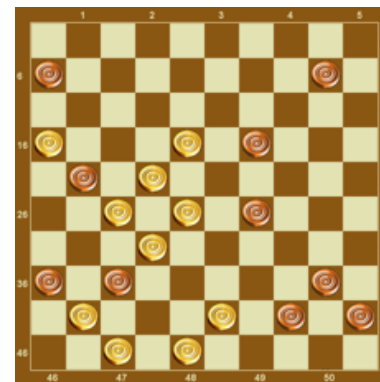
(10x11) 1.47-42 37x17 2.33-28 36x47 3.28-22 17x28 4.38-32 47x40
 5.45x3 28x37 6.3x20 35-40 7.39-34 40x29 8.20x38 13-19 9.38-27 19-
 24 10.27-38 24-30 11.38-43 30-35 12.43-49 16-21 13.49x16 35-40
 14.16-11 40-45 15.11-50

Problema 94



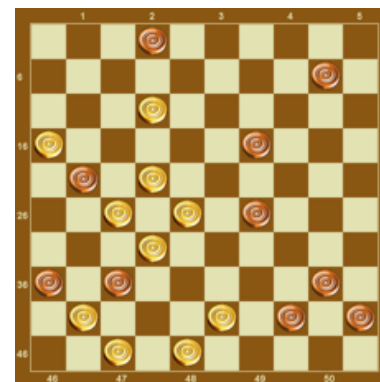
(12x12) 1.40-35 29x49 2.39-34 11x22 3.46-41 36x47 4.32-27 47x40
 5.27x18 40x26 6.48-42 26x48 7.50-44 49x40 8.45x34 48x30 9.35x2 1-
 7 10.2x16 25-30 11.16-43 30-35 12.43-49 6-11 13.49-44 11-16 14.44-

Problema 95



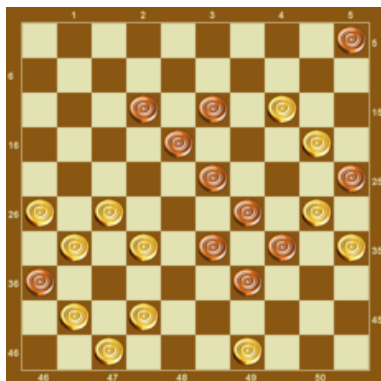
(10x10) 1.48-42 37x39 2.47-42 36x38 3.32x5 21x12 4.22-18 12x23
 5.5x50 6-11 6.16x7 40-44 7.50x6 45-50 8.7-1 50-45 9.6-50

Problema 96



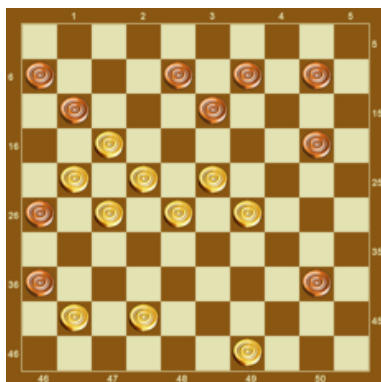
(10x10) 1.48-42 37x39 2.47-42 36x38 3.32x5 21x23 4.5x50 40-44
 5.50x28 45-50 6.12-7 2x11 7.16x7 50-45 8.7-1 45-50 9.1-45

Problema 97



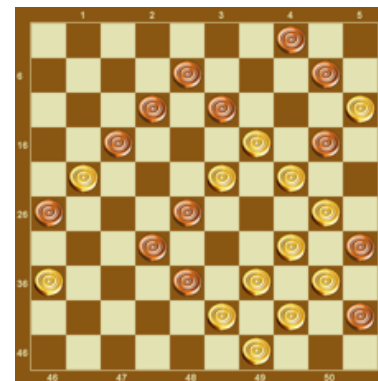
(12x11) 1.42-38 33x42 2.47x38 36x47 3.30-24 47x33 4.49-43 39x48
 5.32-28 23x21 6.26x19 48x26 7.19-13 18x9 8.14x3 25x14 9.3x17
 26x30 10.35x33

Problema 98



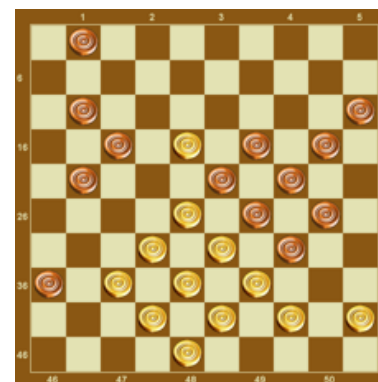
(10x10) 1.17-12 36x38 2.12x5 26x17 3.49-43 38x49 4.29-24 20x18
 5.28-23 17x19 6.5x16 49x21 7.16x2

Problema 99



(13x13) 1.23-18 12x14 2.21x3 20x29 3.3x9 4x13 4.15x4 35x24 5.4x31
 26x37 6.39-33 38x29 7.34x23 45x34 8.36-31 37x26 9.43-39 34x43
 10.49x27

Problema 100



(12x13) 1.18-12 17x8 2.37-31 36x27 3.28-22 27x18 4.32-28 23x32
 5.38x7 29x40 6.42-38 34x32 7.45x3 01x12 8.3x20 15x24 9.48-43 24-
 30 10.43-39

Forcing

Michel Sabater, Francese, Grande Maestro Problemista di Dama Internazionale, specialista del Forcing, nel complesso si è indirizzato a creare finali inediti estratti da partite e problemi o migliorare quelli di vari autori. In venticinque anni ha esaminato 20.000 posizioni di diversi autori. Ha speso molto tempo per scoprirne la loro soluzione al fine di conoscere l'ispirazione dell'autore. Da quelle idee acquisite, si è reso conto che le migliaia di ore di ricerche hanno disegnato il suo miglior lavoro!

Con il forcing i finali richiedono particolare concentrazione, perché contengono l'abilità e la perfezione dell'autore, elementi primari, indispensabili. La base di ogni problema sta nella ricerca del finale. Tutti i pezzi sono utili per la soluzione che consente al Bianco di pervenire a un determinato enunciato.

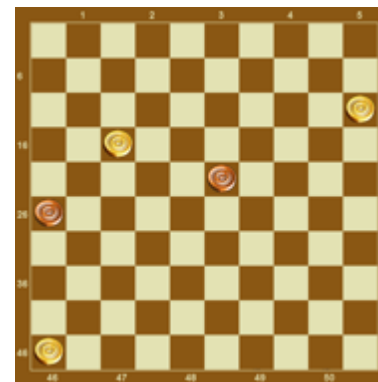
Michel Sabater ha studiato lo sviluppo del problema, avvicinando la posizione a una partita vera, applicata nella misura del possibile, per rendere il suo aspetto strategico, grazie alla prima mossa forzata, come in una partita, costringendo il solutore a valutare se ci sia una trappola che conduca alla sconfitta. Il "forcing" è ottenuto in vari modi: attaccare su uno scambio di pedine, minacciare anche con il sacrificio di uno o più pezzi, seguito da un attacco decisivo, esiziale. Anche con il modo più semplice per raggiungere quest'obiettivo, il forcing è originale e giustifica l'acutezza del suo autore.

Si tratta di un'arma formidabile! Se la ciliegina sulla torta è la fine del pasto, la parte terminale o l'inizio di una combinazione, il momento di forzatura per i Neri "forcing" è un complemento fondamentale della composizione.

Il forcing dà una raffinatezza in più e solo i buongustai sanno apprezzarne il valore.

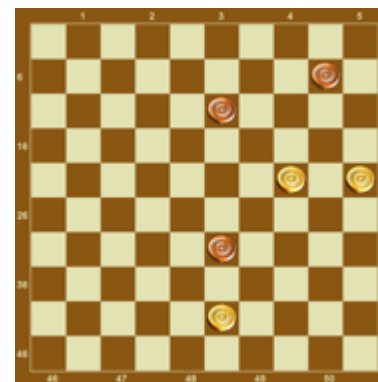
Gli esempi che seguono, tutti di Michel Sabater, sono dati con crescente difficoltà risolutiva. Prima di leggere la soluzione, il lettore provi a risolverli da solo. In tutti il Bianco muove e vince.

esempio 1



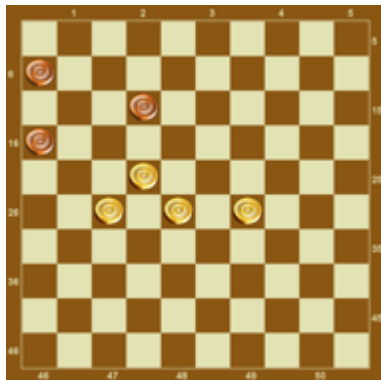
1.15-10 23-28 2.10-5 28-33 3.5-32 26-31 4.46-41 31-37 5.32-28
33x11 6.41x32 11-17 7.32-27

esempio 2



1.25-20 13-18 2.20-15 10-14 3.24-19 14x23 4.15-10 23-29 5.10-4 18-
23 6.4-10 23-28 7.10x37 29-34 8.37-42 33-39 9.42-48 39-44 10.43-39
44x33 11.48x25 33-38 12.25-48

esempio 3



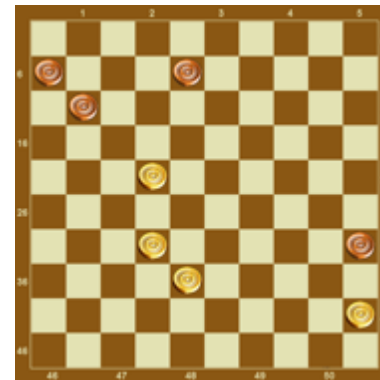
1.29-23 12-17 2.22x11 6x17 3.27-22 17-21 4.22-17 21x12 5.23-19 16-21 6.19-14 21-26 7.14-10 26-31 8.10-5 31-37 9.28-22 12-18 [9...37-42 10.22-18 12x23 11.5x48] 10.5x41 18x27 11.41-37

esempio 4



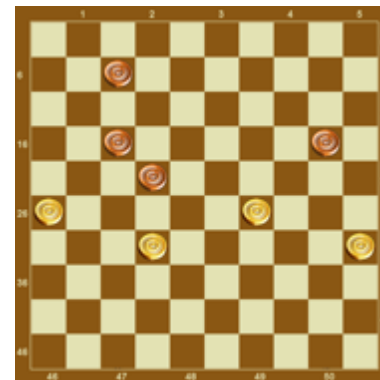
1.49-44 24-29 2.44-39 30-35 3.22-18 35x33 4.18x7 29-34 5.7-1 33-39 6.1x40 39-43 7.42-38 43x32 8.40-29 32-37 9.29-47

esempio 5



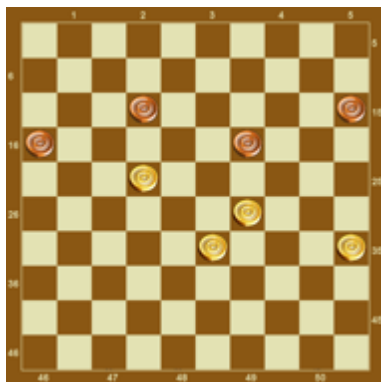
1.22-18 11-16 2.32-27 6-11 3.38-33 8-12 4.18x7 11x2 5.33-29 2-8 6.29-24 8-13 7.24-20 13-19 8.27-22 16-21 9.20-15 19-24 10.15-10 21-27 11.22x31 24-29 12.10-4 29-33 13.4-27 33-39 14.31-26 39-44 15.27-22 44-50 16.22-6 35-40 17.45x34 50-45 18.6-1

esempio 6



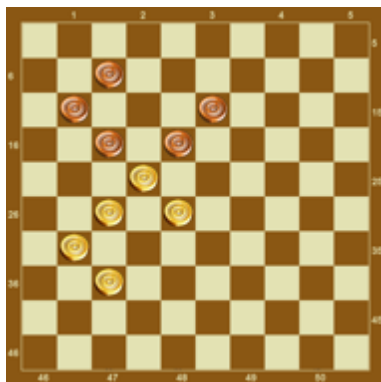
1.35-30 20-25 2.26-21 25x23 3.21x1 22-28 4.1x29 28x37 5.29-47

esempio 7



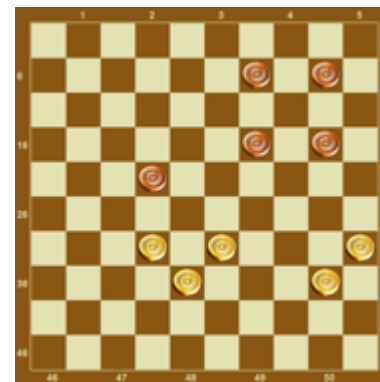
1.29-24 19x30 2.35x24 16-21 3.22-17 21-27 4.17x8 27-31 5.8-3 31-37
6.3-25 37-42 7.25-48 15-20 8.48x37 20x38 9.37-48

esempio 8



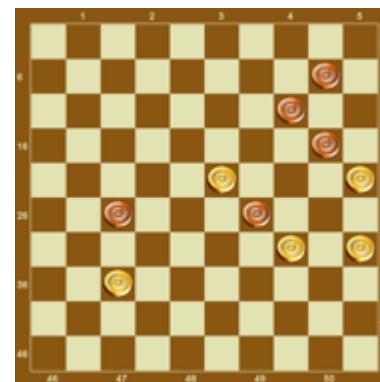
1.31-26 7-12 2.37-31 11-16 3.22x11 16x7 4.28-22 7-11 5.22-17 12x32
6.31-27 32x21 7.26x6 18-22 8.6-1 13-19 9.1-7 19-24 10.7-2 24-29
11.2-7 29-33 12.7-16 33-39 13.16-11 22-27 14.11x44 27-32 15.44-33
32-37 16.33-47

esempio 9



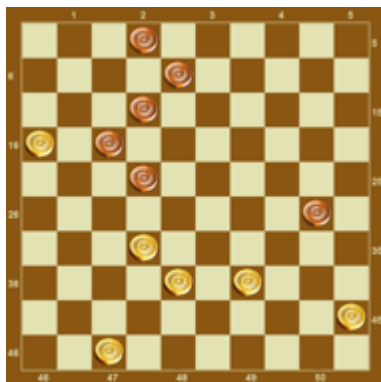
1.32-28 22-27 2.28-23 19x39 3.40-34 39x30 4.35x13 27-31 5.13-9 31-
36 6.9-4 36-41 7.4-10 41-47 8.10-15

esempio 10



1.37-31 27x36 2.23-19 29x40 3.35x44 14x23 4.25x5 23-29 5.5-10 29-
33 6.10-15 33-39 7.44x33 36-41 8.15-10 41-47 9.10-15

esempio 11



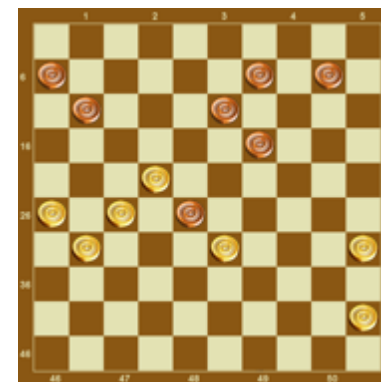
1.45-40 30-35 2.32-27 35x42 3.27x7 2x11 4.47x38 17-21 5.16x7 8-12
6.7x18 21-27 7.18-13 27-31 8.13-9 31-36 9.9-4 36-41 10.4-10 41-47
11.10-15

esempio 12



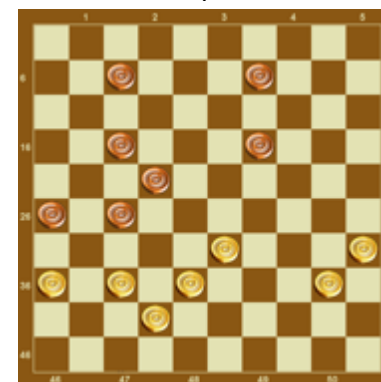
1.38-33 28-32 2.27x38 11-16 3.31-27 12-17 4.21x12 2-8 5.12x3 16-21
6.3x29 21x45 7.29-1 45-50 8.1-6

esempio 13



1.22-17 11x22 2.27x18 13x22 3.45-40 28x39 4.40-34 39x30 5.35x15
22-28 6.15-10 28-33 7.10-4 33-39 8.4-22 39-43 9.26-21 43-49 10.21-
16 49-40 11.22-44 40x49 12.31-27 49x21 13.16x27 6-11 14.27-21

esempio 14



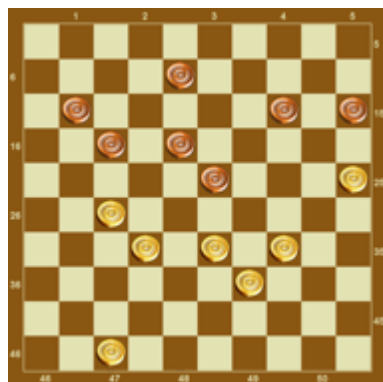
1.37-32 17-21 2.36-31 26x39 3.40-34 39x30 4.35x4 27-32 5.4x2
32x43 6.42-38 43x32 7.2-24 32-37 8.24-47

esempio 15



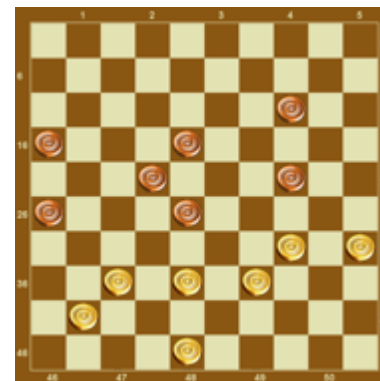
1.21-16 13-18 2.16x7 12x1 3.34-29 14-20 4.28-23 19x28 5.33x2
24x35 6.2-11 1-7 7.11x2 20-24 8.2x30 35x24 9.50-44 24-29 10.44-39

esempio 16



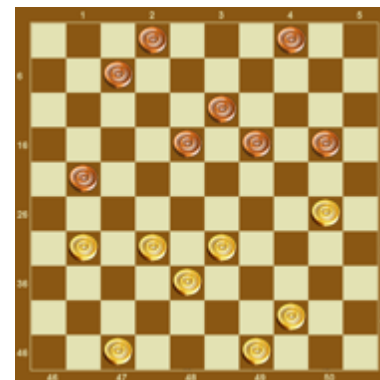
1.33-28 14-19 2.47-41 11-16 3.27-21 16x38 4.34-30 23x32 5.39-33
38x29 6.30-24 29x20 7.25x3 17-21 8.3x26 32-38 9.26-48 15-20 10.41-
37 38-42 11.48-25 42x31 12.25x36

esempio 17



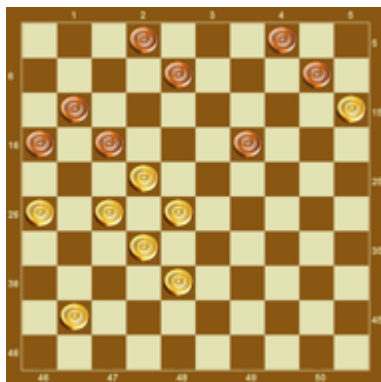
1.38-32 18-23 2.35-30 24x35 3.34-30 35x24 4.39-33 28x39 5.48-43
39x48 6.41-36 48x31 7.36x9 26-31 8.32-27 31x22 9.9-4 22-28 10.4-27
28-33 11.27-43 16-21 12.43x16 33-39 13.16-49

esempio 18



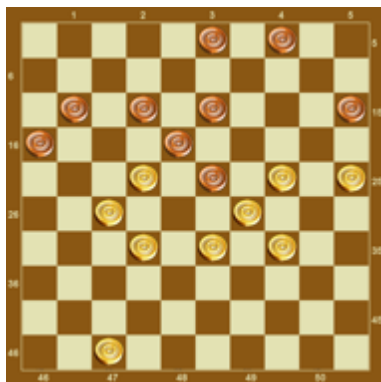
1.30-25 21-26 2.25x1 26x50 3.49-44 50x42 4.47x38 2-7 5.1x9 4x13
6.38-33

esempio 19



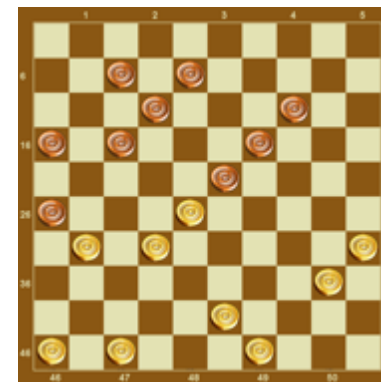
1.22-18 8-13 2.18x9 4x13 3.15x4 13-18 4.4x22 19-23 5.28x19 17x46
 6.38-33 46x5 7.33-28 5x21 8.26x6 16-21 9.6-1 21-27 10.1-23 2-7
 11.23x1 27-32 12.1-29 32-37 13.29-47

esempio 20



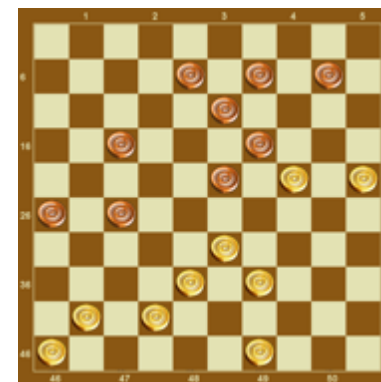
1.33-28 3-8 2.28x19 16-21 3.27x7 18x38 4.7x9 4x13 5.47-42 38x47
 6.29-23 47x20 7.25x14 13x24 8.23-18 15-20 9.14x25 24-30 10.34-29
 30-35 11.18-13 8x19 12.29-24 19x30 13.25x34

esempio 21



1.47-42 26x39 2.40-34 39x30 3.35x22 12-17 4.28x10 17x37 5.46-41
 37x46 6.10-5 16-21 7.49-43 21-27 8.43-38 27-31 9.38-32 46x28
 10.5x26

esempio 22



1.25-20 19x30 2.39-34 30x28 3.38-33 28x39 4.49-43 39x37 5.41x5
 23-29 6.5-28 13-19 7.28x14 29-33 8.14-32 26-31 9.46-41 31-37
 10.32-5 37x46 11.20-14 46x10 12.5x39

esempio 23



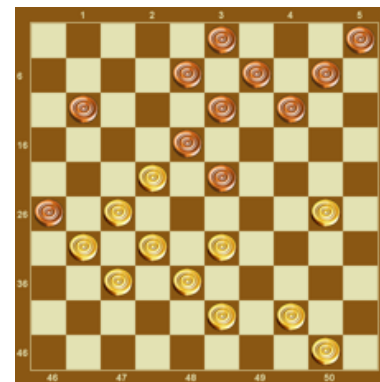
1.25-20 14x25 2.24-20 25x14 3.30-24 19x30 4.34x25 23x32 5.25-20
 14x25 6.35-30 25x34 7.44-39 34x43 8.49x7 2x11 9.26-21 17x26
 10.37-31 26x37 11.41x5 11-17 12.5-32 4-10 13.32x5 13-19 14.5x11
 6x17 15.36-31 17-22 16.31-27 22x31 17.46-41

esempio 24



1.27-22 18x27 2.31x11 16x7 3.36-31 7-11 4.34-29 25x23 5.32-28
 23x41 6.42-37 41x32 7.38x9 3x14 8.33-29 24x44 9.49x40 26x37
 10.48-42 37x39 11.40-34 39x30 12.35x2 20-25 13.2-24 15-20
 14.24x15 25-30 15.15-10

esempio 25



1.33-28 23-29 2.30-24 29x20 3.28-23 18x29 4.22-17 11x22 5.27x18
 13x22 6.32-28 22x42 7.37x48 26x37 8.48-42 37x39 9.44x2 3-8
 10.2x10 5x14 11.50-44

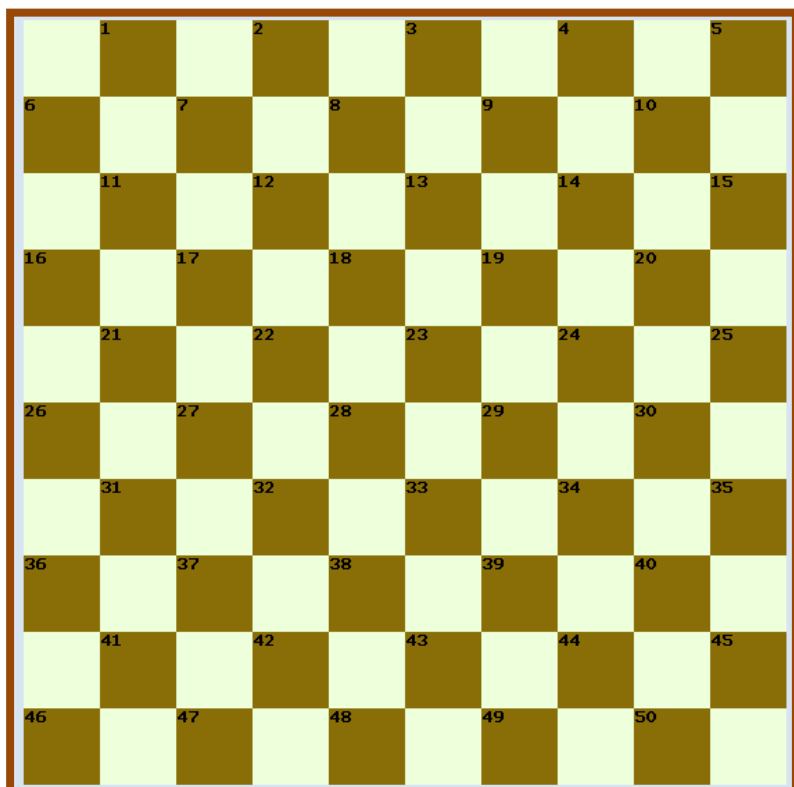
LE REGOLE DI PRESA

Oltre alle regole Internazionali di composizione è fondamentale conoscere con perfezione le regole di presa e del gioco in generale. La mancanza di questa padronanza il compositore non può iniziare questa difficile, affascinante specialità del gioco della dama.

*_*_*_*_*_*

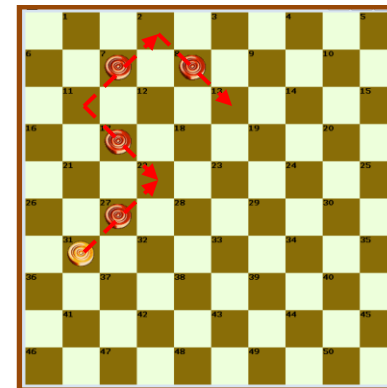
La damiera Internazionale numerazione delle caselle

Base del Nero



Base del Bianco

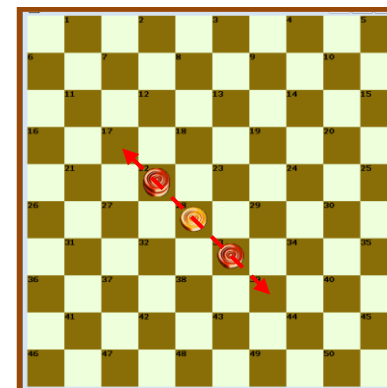
LE REGOLE DI PRESA



Presa multipla

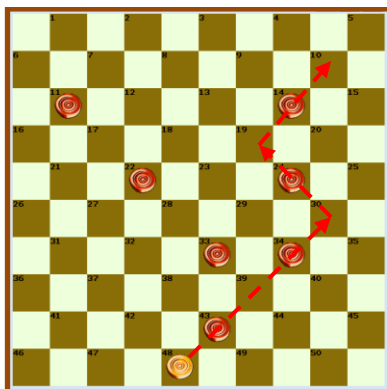
Le pedine prendono sia in avanti sia all'indietro e possono prendere anche le dame. Nel caso che, una pedina giungesse con una presa in una delle caselle della base avversaria (Diagramma 4) e trovasse ancora un pezzo da prendere, ha l'obbligo di continuare nella presa, rimanendo pedina.

La pedina bianca prende le pedine nere in 27,17, 7, raggiunge la base delle dame avversaria ma non diventa dama dovendo prendere ancora la pedina nera in 8 per poi fermarsi, definitivamente in casella 13 rimanendo pedina.



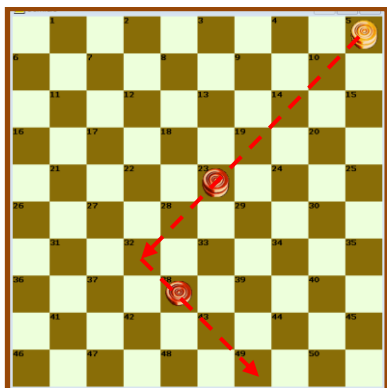
Presa semplice

La pedina bianca può prendere, a scelta, la dama o la pedina nere



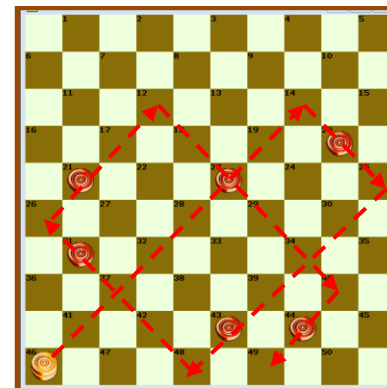
Esempio di scelta di presa

La pedina bianca può scegliere di prendere i quattro pezzi in presa dalla parte che vuole: 42,35, 19, 10. oppure 42, 28, 17, 6.



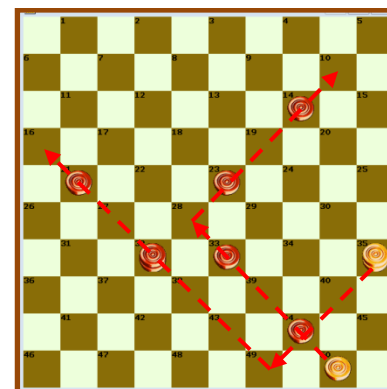
Esempio di presa multipla di Dama

La dama bianca prende i pezzi neri fermandosi, a scelta, in una delle case libere



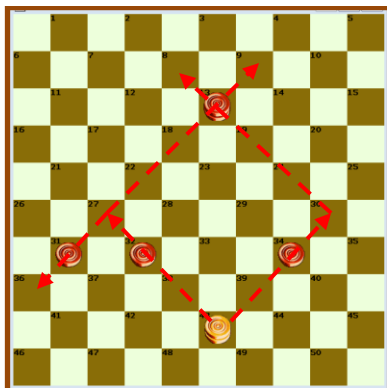
Esempio di presa multipla di Dama

La dama bianca prende tutti i pezzi neri con il percorso 46-14,25,48,26,17,40, 49.



Esempio di obbligo di presa maggioritaria

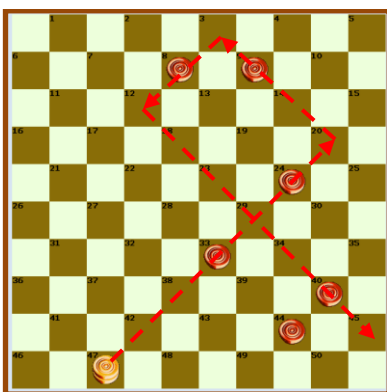
Il bianco ha pezzi in presa sia con la dama sia con la pedina, ma deve prendere con la pedina perché questa ha il maggior numero di pezzi in presa.



Esempio di presa multipla

Il bianco può effettuare la presa doppia seguendo tre differenti percorsi:
 (43 - 30, 8) - (43 - 27, 4) (43 - 27 - 36)

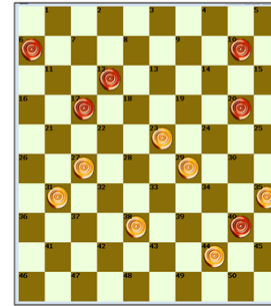
Effettuando la presa con il percorso 43- 27, il bianco non può prendere il terzo pezzo che si trova sulla diagonale 4-36, perché passerebbe due volte sullo stesso pezzo.



Esempio di presa multipla di Dama

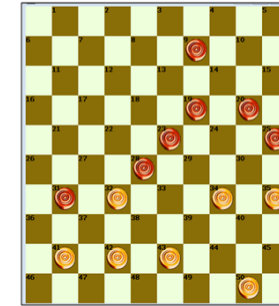
La dama bianca può effettuare la presa con il percorso: 47 - 29, 20, 3, 12, 45
 passando due volte sulla casella 29, ma non può effettuare il percorso 47 - 29, 20, 3,
 17, 50 giacché dovrebbe passare due volte sul pezzo in casella 33.

ESERCIZI SUI FINALI



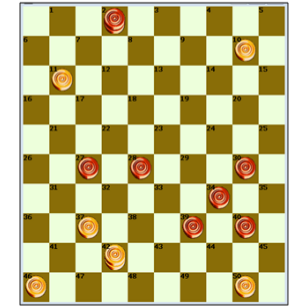
Bianco muove e vince

Un elegante finale fondato sulle regole di presa. Ultima mossa del Bianco: 33-29, ultima del Nero (34-40) Siamo alla posizione del diagramma. Il Nero minaccia la presa, il Bianco non si lascia sfuggire l'occasione e scatta la bella combinazione: 1. 31-26! (40x49+) 2. 29-24! (49x 32-19-30) 3. 35x 24-15-4+ (6-11) 4. 27-21 (11-16) 4-36++



Bianco muove e vince

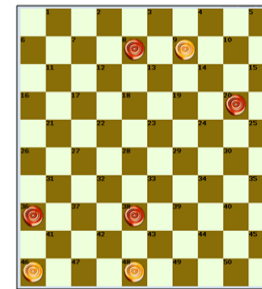
Un finale in cui il Nero si difende fino all'ultima mossa ma non sfuggirà alla sconfitta. Il Bianco sfrutta l'appoggio della pedina nera 25 per realizzare la trappola: 1. 41-36! (28x37-48-39-30) 2. 35x 24-13-4+ (25-30!) 3. 36x27 (20-25) 4. 4-15 (23-28) 5. 50-44 (30-34) 6. 15-38 (25-30) 7. 38-49 (28-32!) 8. 27x38 (30-25) 9. 44-39!! (34x 43-32) 10. 49x27 (35-40) 11. 27-22 (40-45) 12. 22-50.



Bianco muove e Nero patta

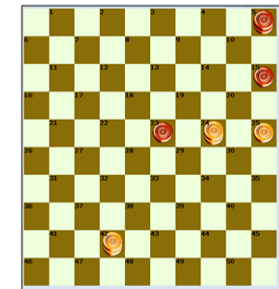
Nella posizione del diagramma il Nero ha una sola possibilità per pattare: 1. 42-33! (2x16) 2. 33x 44-35-19-32-21 (16x41)! 3. 46x37 (34-39) 4. 10-5+ (39-43) 5. 37-32 (43-49) etc pari

ESERCIZI SUI FINALI



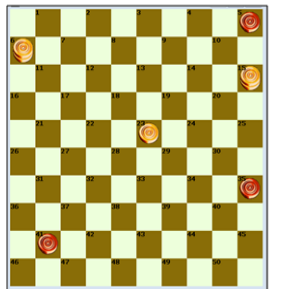
Bianco muove e vince

1. 9-4 <se 9-3 (36-41) 2. 3x 21-43 (41-47+ pari) > 1... (20-25) 2. 4-27 (38-42) 3. 48x37 (25-30) 4. 27-43 (36-41) 5. 43x25 (41x32) 6. 25-43 (32-37) 7. 43-38 ++



Bianco muove e vince

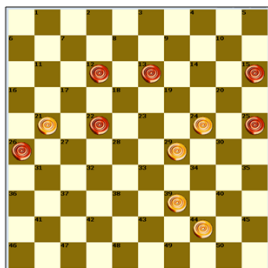
1. 24-35 (23-29) 2. 42x24 (5-46) 3. 25-20 (46-5) 4. 20-14 (5x 19-30) 5. 35x24++



Bianco muove e vince

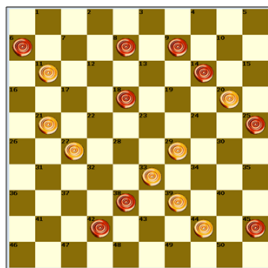
1. 15-47 (41-46+) 2. 6-28 (5-10) 3. 47-41 (46x37) 4. 28x41 (35-40) 5. 41-28 (10-14) 6. 28-50 (40-45) 7. 23-18 (14-19) 8. 18-12 (19-24) 9. 12-7 (24-30) 10. 7-1 (30-35) 11. 1-7 (35-40) 12. 50-6 (45-50+) 13. 7-45++

ESERCIZI SUI FINALI



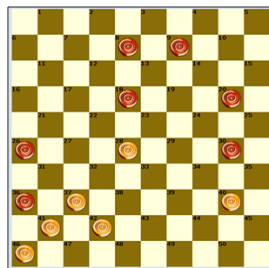
Bianco muove e vince

- 24-20 (15x33)
- 39x 17-8-19 (26x17)
- 19-14 (17-21)
- 14-10 (21-27)
- 10-5+ (27-31)
- 44-40 (25-30)
- 5-41 (30-35)
- 41-36 35x44
- 36x 22-50.



Bianco muove e vince

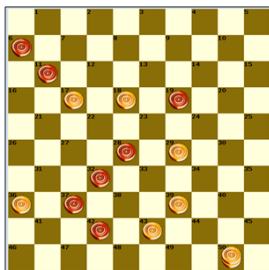
- 29-23 (6x 17-26)
- 23x 12-3 (38x29)
- 44-40 (45x 34-43)
- 27-21 (26x17)
- 3x 26-48-34-23-5 (25x14)
6. 5x14.



Bianco muove e vince

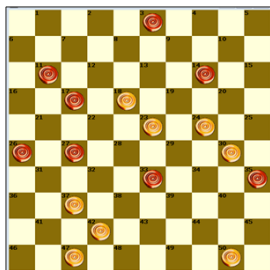
- 1.42-38 (36x47)
 - 28-23 (47x 29x45)
 - 23x 12-3-25-34 (45x 23-41)
 4. 46x37.
- Nota: la pedina nera 26 non ha partecipato al gioco ma la sua presenza giustifica la legalità della mossa del Nero 31-36!

ESERCIZI SUI FINALI



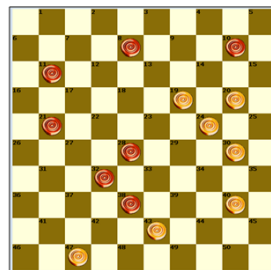
Bianco muove e vince

- Un pregevole esempio delle regole di presa:
- 36-31 (11x 22-13)
 - 31-27!! (32x21)
 - 29-24 (19x30)
 - 43-38 (42x 33-44)
 - 50x 17-26-48-25). A questo punto il Nero ha due modi per concludere, entrambi perdenti. Vediamo:
 - A) 5...{6-11} 6. 25-30 (13-18) 7. 30-34 (18-22)
 8. 34-39 (11-17) 9. 39-33 (22-27) 10. 33x11 (27-32) 11. 11-23 (32-37) 12. 33-47.
 - B) 5...{13-19} 6. 25-39 (19-23) 7. 39-33 (24-30)
 8. 33-39 (30-35) 9. 39-44 (6-11) 10. 40x6 (35-40) 11. 6-39 (40-45) 12. 39-50++



Bianco muove e vince

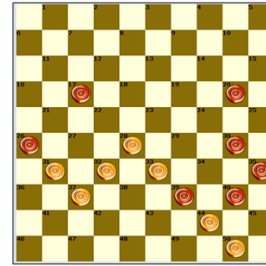
- 18-12 (17x8)
- 37-31 (26x48)
- 47-42 (48x 37-19)
- 24x 2- 35-24
- 2x 16-38-20-9 (3x14)
- 50-44. Il Bianco ha l'opposizione sulla pedina nera e vince.



Bianco muove e vince

- 19-14 (38x49)
- (a) 2. 14x5 (49x35)
- 5-23! (28x19)
- 24x2 (35X 24-15)
- 2X 16-38 (15X42)
6. 47x38.
- (a): 1...{10x19} 2. 24x2 (38x49) 3. 2x 16x43 (49x 35-24-15) 4. 43-38 (15x42) 5. 47x38.

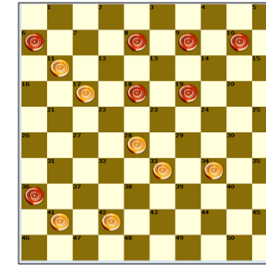
ESERCIZI SUI FINALI



Bianco muove e vince

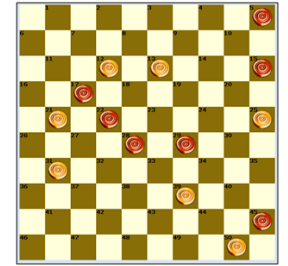
In questo esempio si verifica una doppia opposizione. La pedina nera 26 non partecipa alla soluzione ma è utile perché la pedina 37 altrimenti inutile è invece utile nel corso della soluzione:

1. 28-23 (39x 28-19) 2. 31-27 (40x49)
3. 50-44 (49x40) 4. 27-22 (17x28)
5. 32x 14-25-34-45.



Bianco muove e vince

1. 28-23 (36x 47-29-40) 2. 23x 12-3-14-5 (40-45) 3. 5-28 (45-50) 4. 28-22 (50-45) 5. 22-50 (45-23) 6. 11-7 (23x1) 7. 50-45++

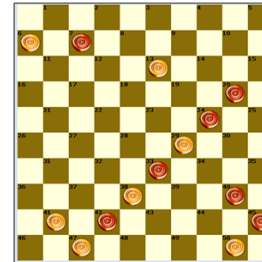


Bianco muove e vince

In questa posizione apparentemente semplice rileveremo una eccellente condotta difensiva del Nero che costringerà il Bianco a mosse forzate per trovare la soluzione vincente:

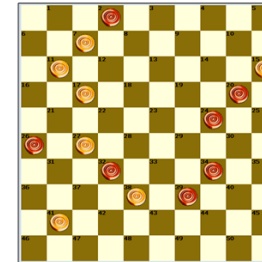
1. 13-9 (17x 26-37) 2. 9-4+ (37-42) 3. 4x 31-48 (15-20) 4. 25x14 (5-10) 5. 14x5 (29-33) 6. 5x37!! (33x44) 7. 50x39 (45-50+) 8. 37-26 unica!! (50x 17-3) 9. 48-25++

ESERCIZI SUI FINALI



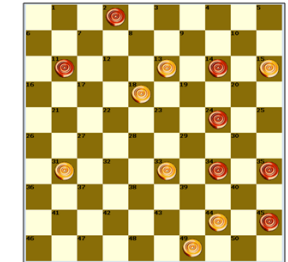
Bianco muove e vince

Ancora un bellissimo esempio di mosse forzate: 1. 41-37 (42x31) 2. 6-1+ (33x42) 3. 1x 18-36 (24x33) 4. 47x 38-29 (40-44) 5. 50x39 (45-50) 6. 29-24!! (50x 22-4) (*) 7. 24x15++ (*) ... (50x 22-9) 7. 36x4 (20x29) 8. 4-22 (29-34) 9. 22-44++



Bianco muove e vince

Altro esempio elegante di mosse forzate: 1. 7-1+ (32x 21-12) 2. 1x 18-40 (39-44) 3. 40x49 (2-7!) 4. 11x2+(26-31) 5. 2x35 (31-36) 6. 15x24 (36x47) 7. 24-19!! (47x 24-2) 8. 49-16++



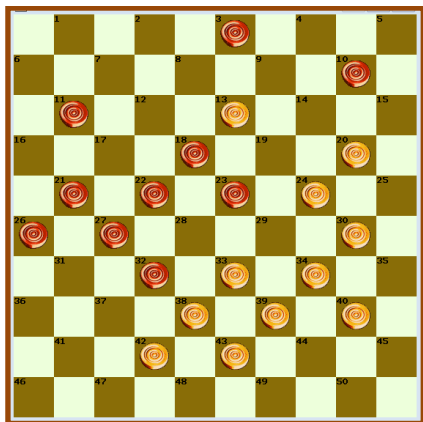
Bianco muove e vince

Questa posizione semplice apparentemente richiede molta sapienza da parte del Bianco per giungere alla vittoria: 1. 44-40 (35x44) 2. 49x 44-29-20-9 (2-8) 3. 13x2+ (45-50+) 4. 2x16 (50x 22-13-4) 5. 16-27++

PROBLEMI ORDINARI A TEMA LIBERO

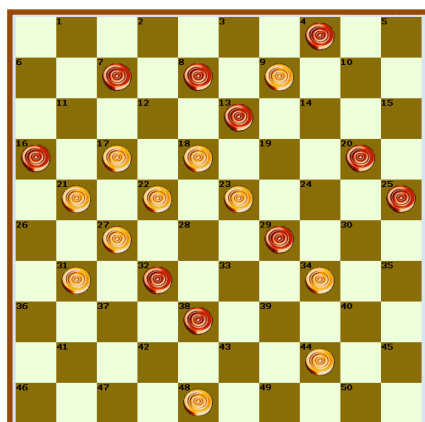
Gli esempi che seguono contengono dei difetti, alcuni consentiti, altri non consentiti. La posizione è regolare se sono giustificabili le ultime due mosse: una del Bianco e l'ultima del Nero. Se le ultime due mosse non sono giustificabili, nel rispetto delle regole del gioco e delle regole Internazionali di Composizione, la posizione è "illogica" (o Illegale).

In tutti il Bianco muove e vince.



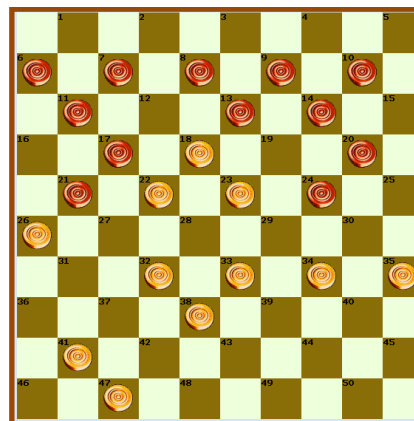
Esercizio 1

1. 13-8 3x12 2. 33-28 22x35
3. 20-14 10x19 4. 24x31
- 26x39 5. 38x29 35x33 6.
- 34x43.



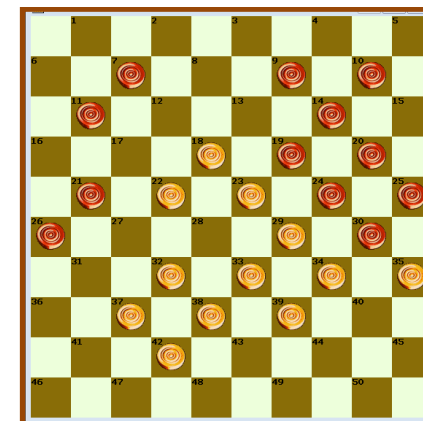
Esercizio 2

1. 34-30 25x34 2. 48-43 38x40
3. 27x38 16x36 4. 38-33
- 29x38 5. 17-12 8x19 6. 9-3
- 13x22 7. 3x32 e vince.



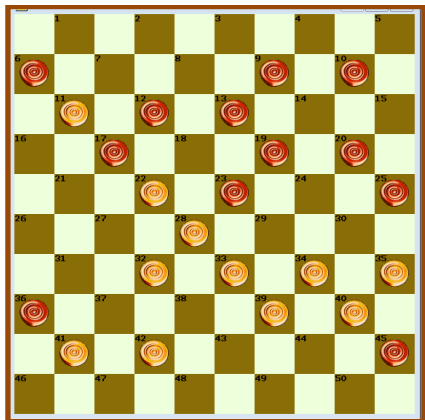
Esercizio 3

- Ultima del Bianco 31-26,
ultima del Nero 12-17. 1. 32-
27 17x30 2. 26x17 11x31 (a)
3. 38-33 13x22 4. 33-29 24x33
 5. 35x11 6x17 6. 23-19 14x23
 7. 41-37 31x42 8. 47x27.
- (a) 2...13x31 3. 38-33 11x22
4. 33-29 24x33 5. 35x11
 - 6x17 6. 23-19 14x23 7. 41
 - 37 31x42 8. 47x27.



Esercizio 4

- Prolungamento finale 1. 22-
17 11x13 2. 37-31 19x48 3.
- 38-32 26x28 4. 33x32 24x44
 5. 35x4 48x30 6. 22-18 13x22
 7. 4x49 14-19 8. 49-32 (a) 25-
 - 30 9. 32x14 30-34 10. 14-25
 - 34-30 11. 25-39 40-45 12. 39-
 - 50).
- (a) 8. 49-40 25-30 9. 40-45 19-
 - 24 10. 45-40 30-35 11. 40-34
 - 24-30 12. 34x25 35-40 13. 25-
 - 39 40-45 14. 39-50.

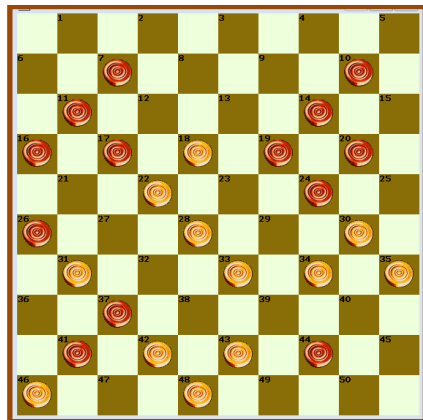


Esercizio 5

Demolizione (due soluzioni)

Soluz. 1) 1. 32-27 (36x29) 2. 35-30 (23x21) 3. 34x5 25x43 4. 5-37 17x28 5. 37x 19x8xx17x26 (6x17) 6. 26x48 (45x34) 7.48x30.

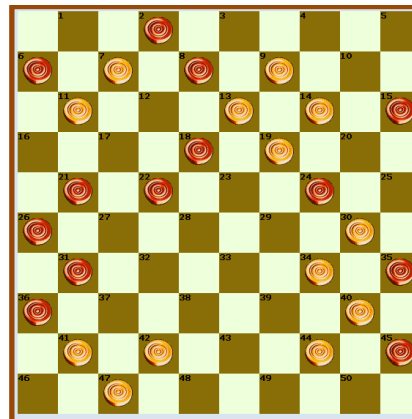
Soluz. 2)1. 32-27 (36x29) 2. 35-30 (23x21) 3. 34x5 (25x43) 4. 5-28 45x34 5. 28-37 (17x28) 6. 37x 19x8x17x26 (6x17) 7. 26x48.



Esercizio 6

Duale alla 5° mossa (22-17 o 48-43).

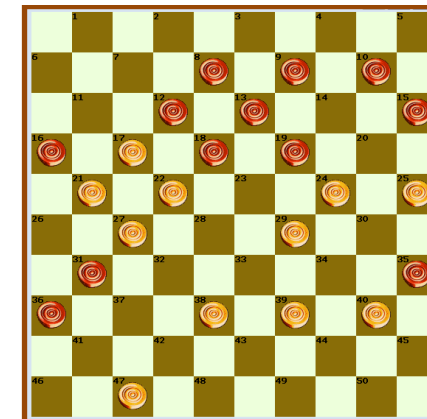
1. 18-13 (19x8) 2. 3x19 (14x32) 3. 43-39 (17x28) 4. 33x22 (44x33) 5. 22-17 (11x22) 6. 48-43 (37x30) 7. 35x4 (26x37) 8. 4x 31x42x24x2x11 (16x7) 9. 46x28.



Esercizio 7

Figurante: (pedina nera 15 non partecipa alla soluzione; la pedina bianca 44 non è figurante latente in quanto ha avuto un ruolo nella composizione ma non nel finale)

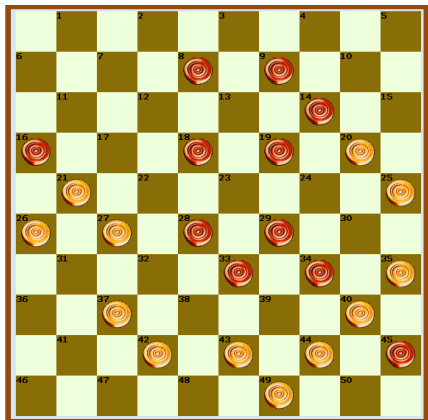
1. 42-38 (6x17) 2. 38-33 (2x11)
3. 13x2 (24x4) 4. 2x27 (35x24) 5. 47-42 (36x29) 6. 34x21 (26x17)
7. 27x35 (45x34) 8. 14-9 (4x13)
9. 35x25.



Esercizio 8

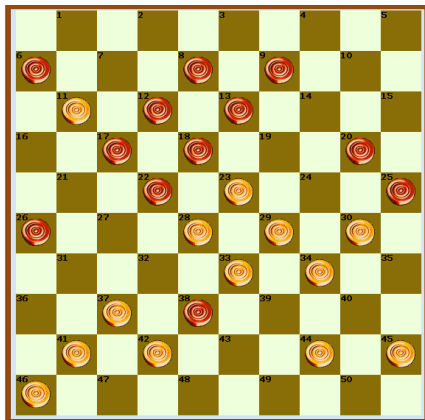
Posizione illogica (non è giustificabile l'ultima del Bianco 34-29 e l'ultima del nero 30-35 dato che quest'ultima era sotto presa della pedina bianca 24).

1. 39-34 (19x39) 2. 29-24 (35x44)
3. 24-19 (13x24) 4. 22x2 (31x11)
5. 2x49 (16x27) 6. 25-20 (15x24)
7. 38-33 (39x28) 8. 49x22.



Esercizio 9

Prese alternative del Nero: non costituiscono difetto se non modificano il numero di mosse conclusive della soluzione. 1. 43-39 (34x43) 2. 49x38 (45x34) 3. 44-39 (34x41) 4. 42-37 (41x32) 5. 27x38 (33x42/16x27) 6. 35-30 (16x27/33x42) 7. 26-21 (27x16) 8. 30-24 (19x30) 9. 25x3 (14x25) 10. 3x48 (16-21) 11. 48-43 (21-26) 12. 43-48.



Esercizio 10

Figurante: Art. 1.13.1 (la pedina nera 25 è consentito solo se ha funzione nella creazione della composizione. In questo esempio evita la demolizione con la prima mossa del Bianco 1. 30-25). 1. 11-7 (38x36) 2. 30-24 (12x1) 3. 23x14 (20x9) 4. 46-41 (36x47) 5. 37-31 (26x37) 6. 29-23 (47x49) 7. 45-40 (49x19) 8. 23x3 (22x33) 9. 3x2 e vince.

FINE