




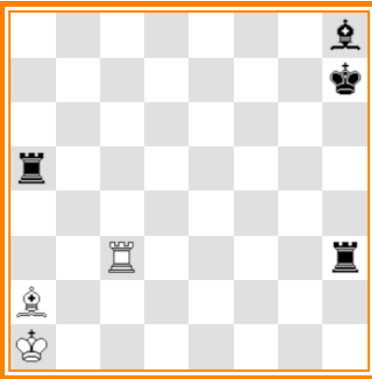

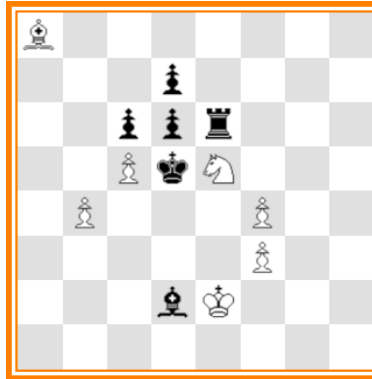



**Rubrica Problemi ASIGC – Maggio 2017**

**12° Torneo Internazionale di Composizione ASIGC**

#2 – 2017, Giudice: Marco Guida

**14° Torneo Internazionale di Composizione ASIGC**

H#2 – 2017, Giudice Internazionale: Antonio Garofalo

<p><b>D16 – Daniele Gatti, Italia</b></p>  <p>#2 GV+GR (10+2)</p>	<p><b>D17 – Bruno COLANERI, Italia</b></p>  <p>#2 GV+GR (11+7)</p>	<p><b>D18 – Bruno COLANERI, Italia</b></p>  <p>#2 GV+GR (13+11)</p>
<p><b>H22 – Alberto ARMENI, Italia</b></p>  <p>H#2 2 sol. (3+4)</p>	<p><b>H23 - Jean CARF - Francia</b></p>  <p>H#2 2 sol. (4+6)</p>	<p><b>H24 – Jean CARF - Francia</b></p>  <p>H#2 2 sol. (7+6)</p>
<p><b>H25 – Pascal PIET - Francia</b></p>  <p>H#2 2 sol. (4+6)</p>	<p><b>H26 – Vladislav NEFYODOV, Russia</b></p>  <p>H#2 b) +Cbq4 (6+11)</p>	<p><b>H27 - Zivko JANEVSKI, Macedonia</b></p>  <p>H#2 4 Sol. (4+6)</p>

## Soluzione dei problemi pubblicati questo mese.

### Diretti:

**Pr.n.D16 - Daniele GATTI, Italia.** (8/8/1N6/3P4/2PrP1R1/2BPk3/3R2P1/6K1)

GV: 1. Th4/Rh1/Rh2/? Blocco. 1. ... T:c4 2. C:c4#. 1. ... T:d5 2. C:d5#. 1. ... T:e4 2. T:e4#. Ma 1. ... T:d3!

**Soluzione:** 1. Rf1! Blocco. 1. ... T:c4 2. C:c4#. 1. ... T:d5 2. C:d5#. 1. ... T:e4 2. T:e4#. 1. ... T:d3 2. Te2#  
Croce di Torre, Tema Chasse (Tema in cui un pezzo muove, per almeno tre mosse, sulla casa dove viene catturato).

**Pr.n. D17 – Bruno COLANERI, Italia.** (8/3Q2p1/1Pp2p2/R3P2p/2p1kPb1/2P4B/3KP1N1/1R6)

GV: 1. Tc5? [2. T:c4 [A] #], 1. ... A:e2 2. D:c6#, 1. ... Ae6 2. Dd4#, Ma 1. ... A:d7 [a] !

1. e6? [2. Dd4, D:c6#], 1. ... A:e2 2. D:c6#, 1. ... A:e6 2. Dd4/:e6#, Ma 1. ... c5!

**Soluzione:** 1. Tb4! [2. Dd3, T:c4 [A] #], 1. ... A:e2 2. D:c6#, 1. ... Ae6 2. Dd4/d3#, 1. ... A:d7 [a]  
2. T:c4 [A] #. Anti-duale, Inchiodatura diretta, Tema Rudenko

**Pr.n. D18 - Bruno COLANERI, Italia.** (1N4nb/3K4/1p3p1p/RBPkPN1R/pP3P2/1b3P2/1qrp4/B1Q5)

GV 1. Df1? ad lib 2. Ac6 [C] #. Ma 1. ... Ce7 [a] !. 1. Dg1? [2. D:g8#], 1. ... Ce7 [a] 2. C:e7 [D] #

1. ... D:e5 [d] 2. Ce3 [B] #. Ma 1. ... Ag7!

**Soluzione:** 1. Ca6! [2. Cc7#]. 1. ... D:e5 [d] 2. Ce3 [B] #. 1. ... T:c5 [e] 2. Ac6 [C] #

Tema Boros (La mossa di matto utilizza l'inchiodatura di pezzo inchiodato indirettamente dalla stessa mossa). Tema Urania.

### Aiutomatti:

**Pr.n. H22 - Alberto ARMENI, Italia.** (7b/7k/8/r7/8/2R4r/B7/K7)

1. Te5 Tg3 2. Th6 Ag8#. 1. Tg5 Af7 2. Tg7 T:h3#.

Autoblocchi con inchiodatura diretta e indiretta.

**Pr.n. H23 – Jean CARF, Francia.** (8/8/4p3/2nN1N2/2rpkr2/8/5B2/1K6)

1. Rd3 Ae1 2. Ce4 C:f4#. 1. R:d5 Ag3 2. Te4 Ce7#

La casa di partenza del Re nero e4, diventa la casa di arrivo della seconda mossa nera. (NdA).

**Pr.n. H24 – Jean CARF, Francia.** (B7/3p4/2ppr3/2Pkn3/1P3P2/5P2/3bk3/8).

1. d:c5 Rd3 2. d6 A:c6#. 1. Ae3 C:c6 2. Ad4+ Ce5#.

Switchback di Cavallo bianco. Tema Anderssen nero (Un pezzo nero muove consentendo a un altro pezzo nero di minacciare il Re bianco).

**Pr.n. H25 - Pascal PIET, Francia.** (8/8/N5R1/3k1n2/2b1r3/1pp5/3P1K2/8)

1. Ab5 Td6 2. Rc4 d3#. 1. Te5 Cb4 2. Re4 Tg4#. Autoblocchi preventivi.

**Pr.n. H26 - Vladislav NEFYODOV, Russia.** (8/8/2pR4/b1pq4/2k1p1R1/3n1p2/Np6/rB1K2Br)

a) 1. Ce1+ Ad4 2. R:d4 T:e4#. b) +Cbg4 - 1. Cc1+ Ad3 2. R:d3 Ce5#

Tema Guidelli: Una difesa da scacco e schioda un pezzo che annulla lo scacco con un contro-scacco. Auto inchiodature dirette e indirette. Matti Modello.

**Pr.n. H27 - - Zivko JANEVSKI, Macedonia.** (8/7R/8/3p4/3pN3/3Prb2/3pk3/K7)

1. Ag4 Th2 2. Rf3 Tf2#; 1. Re1 Tg7 2. Te2 Tg1#; 1. Rd1 Cf2 2. Rc1 Tc7#; 1. R:d3 Tc7 2. Ae2 Cf2#

Fughe a Y. Scambio di mosse bianche e Matti modello.

**12° Gara di composizione ASIGC 2017 per Diretti #2 – Giudice Marco Guida**  
**14° Gara di composizione ASIGC 2017 per Aiutomatti H#2 – Giudice Int. Antonio Garofalo.**

I problemi inediti ricevuti, a tema libero, vengono pubblicati mensilmente, con la soluzione, nella **Rubrica Problemi** della Newsletter **ASIGC** curata da **Vito Rallo**. Tutti i partecipanti riceveranno via email la rubrica mensile, che possono scaricare anche dal sito dell'**ASIGC** all'indirizzo:

[http://www.asigc.it/Newsletter/newsletter\\_asigc.htm](http://www.asigc.it/Newsletter/newsletter_asigc.htm)

Non viene, pertanto, inviata alcuna copia cartacea agli autori.

Per entrambe le gare Inviare gli inediti, solo via email, al redattore entro il **30.10.2017** all'indirizzo:

[vitorallo@virgilio.it](mailto:vitorallo@virgilio.it)

**A tutti i premiati verrà inviato un diploma di merito.**

## **Gara di ricostruzione per l'assegnazione del titolo**

### **“Solutore Esperto ASIGC 2017”**

#### **Regolamento**

Aggiungere i pezzi mancanti (Re compreso se necessario) per ottenere un problema corretto e legale che rispetti esattamente la soluzione data. I pezzi presenti nella posizione data devono essere tutti presenti nella ricostruzione finale e nella stessa casella, anche se non necessari per la soluzione trovata.

Se, ad esempio, una delle difese richieste da rispettare è 1. ... c:d5 2. Cf2#, non è corretta una ricostruzione che presenta invece la difesa 1. ... c:d5 2. Cf2/Dd5# (matto duale).

In aggiunta alle mosse richieste nella soluzione data sono possibili e ritenute accettabili eventuali altre varianti, anche se con matti duali.

**Per migliorare la qualità delle ricostruzioni aggiungo, a chiarimento, che per la nostra gara:**

- **non sono ritenute corrette le ricostruzioni che presentano più di 2 figure-pezzi dello stesso colore, anche se legali dal punto di vista della costruzione e presenti per promozione di pedone, neanche ammessi due alfieri su casa di stesso colore.**
- **in un Aiutomatto, non è ritenuta corretta una ricostruzione che presenti il Re nero sotto scacco nella posizione iniziale, anche se questo dovesse comportare un risparmio nell'economia.**
- **a parità di economia si considera più economica la ricostruzione con meno pezzi bianchi e in caso di ulteriore parità quella con il minor numero complessivo di pezzi presenti sulla scacchiera.**

**Punti economia dei pezzi: 8 - Donna; 5 - Torre; 4 - Alfiere; 3 - Cavallo; 1 – Pedone; 0 – Re.**

Assegnazione del punteggio per la gara di ricostruzione: **3** punti per la corretta e legale ricostruzione più altri **2** punti extra a tutti coloro che invieranno la posizione corretta più economica e **1** a tutti coloro che, a seguire, invieranno la seconda posizione corretta ma meno economica. Nessun punto extra ai restanti solutori.

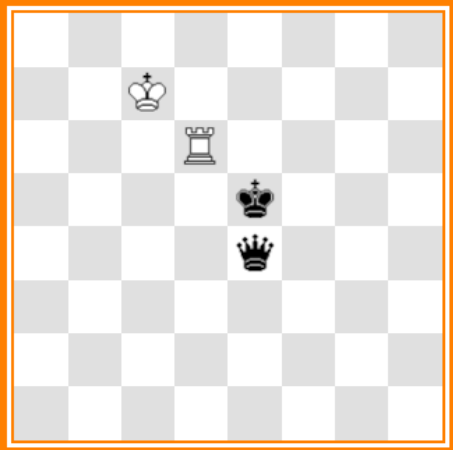

Ricordo che la gara di ricostruzione non vuole migliorare i problemi proposti, che restano di esclusiva proprietà degli autori, ma solo riuscire a trovare una posizione più economica che, senza considerare le tematiche svolte, abbia la stessa soluzione richiesta.

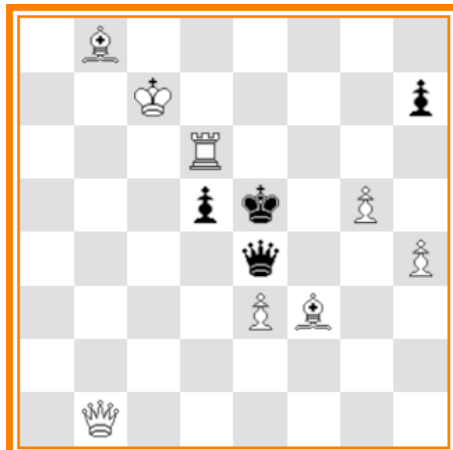
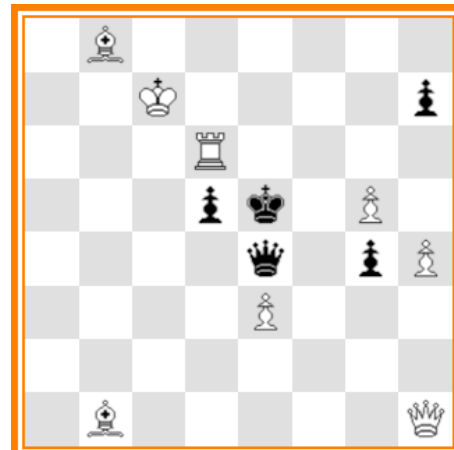
*Il redattore è comunque sempre disponibile per chiarimenti sulle regole del gioco.*

[vitorallo@virgilio.it](mailto:vitorallo@virgilio.it)

## Gara di Ricostruzione per solutori esperti Aprile 2017

### Soluzione Problemi Speciali n. D69 e H70

<p style="text-align: center;"><b>Problema n. D71– posizione iniziale</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">#2 GR (2+2) Val. 13</p> <p style="text-align: center;">Fen: 8/2K5/3R4/4k3/4q3/8/8/8</p>	<p style="text-align: center;"><b>Problema n. D71– posizione originale</b></p> <p style="text-align: center;">A. &amp; B. BILEVSKIJ, Russia Rivista MEZIJA, 10-12/1996</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">#2 GR (8+5) Val. 35</p> <p style="text-align: center;">Fen: 1B6/2K4p/3R4/2ppk1P1/4q1pP/4P3/8/1B5Q</p>
---	---

<p><b>Diagr. A</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">#2 GR (8+4) Val. 34</p>	<p><b>Diagr. B</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">#2 GR (8+5) Val. 35</p>
--	---

**Probl.n. D71 - A. & B. BILEVSKIJ. Rivista MEZIJA - 10-12/1996**

Soluzione: 1. Rd7! [2. Tf6#]. 1. ... d5~ 2. D:e4#, 1. ... Rf5 2. Tf6#, 1. ... Da4+ 2. Tc6#, 1. ... D:e3 2. T:d5#, 1. ... Df5+ 2. Te6#, , 1. ... D:b1 2. T:d5, D:d5#, 1. ... Db4 2. Tb6/e6/:d5, D:d5#. Gioco di correzione nera con batterie bianche. Matti cambiati e chiave con esposizione del Re bianco a scacco.





**Diagr. A)** - Prima migliore ricostruzione quella di Alain BIENABE, Mihuel URIS e Hans NIEUWARTH, che hanno risparmiato il pedone nero rispetto all'originale. **Val. 34 - (8+4)**

[ FEN 1B6/2K4p/3R4/3pk1P1/4q2P/4PB2/8/1Q6]. **Punti 5.**

**Diagr. B)** - Seconda migliore ricostruzione uguale all'originale quella di Saverio CE', Jan GOLHA e Gino AGUECI. **Val.35 - (8+5)** [ FEN 1B6/2K4p/3R4/3pk1P1/4q1pP/4P3/8/1B5Q]. **Punti 4.**

A seguire le ricostruzioni meno economiche con **Punti 3:**

- Imanol ZURUTUZA, Val 36 - (8+6). (FEN 1B6/2K4p/1p1R4/2ppk1P1/4q2P/4PB2/8/1Q6)
- Alberto ARMENI, Pietro MANISCALCO e Alberto CANDIA, Val. 36 - (8+6).  
(FEN 1B6/2K4p/3R4/2ppk1P1/4q2p/4P3/6QP/1B6).
- Josè A. COELLO, Val. 37 - (8+7). (FEN 1B6/1pK2p2/3R4/2ppk1P1/4q1pP/4P3/8/1B5Q).

<p style="text-align: center;"><b>Problema n. H72 - posizione iniziale</b></p>  <p style="text-align: center;">H#2 2 sol. (4+1) - <b>Val. 7</b></p> <p style="text-align: center;">Fen: 5K2/1kp5/r7/5p2/8/8/8</p>	<p style="text-align: center;"><b>Problema n. H72 – posizione originale</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Borislav GADANSKI, Serbia</b> <b>Liga Problemista 1996 - 7° posto</b></p>  <p style="text-align: center;">H#2 2 sol. (4+10) - <b>Val. 43</b></p> <p style="text-align: center;">Fen: 5K1R/rkp3Qb/pq5b/B4p2/2p5/8/1p6/8</p>
<p><b>Diagr. A</b></p>  <p style="text-align: center;">H#2 2 Sol. <b>(4+11)</b> - <b>Val. 43</b></p>	<p><b>Dagr. B</b></p>  <p style="text-align: center;">H#2 2 sol. <b>(4+11)</b> - <b>Val. 48</b></p>

**Prob.n. H72 - Borislav GADANSKI, Serbia. Liga Problemista 1996 - 7° posto**  
Autoblocchi e schiodature indirette.

Migliore ricostruzione, uguale all'originale [Val. 43 - (4+10)] , quella di Alberto ARMENI, Hans NIEUWHART e Alain BIENABE. **Punti 5.**

**Diagr.: A)** - Seconda migliore ricostruzione, come da regolamento perchè con 1 pezzo in più, quella di Jan Golha e Pietro Maniscalco, con lo stesso **Val. 43 - (4+11).**  
Fen N4K1R/rkp3Qb/pq5b/p4p2/2p5/8/1p6/8. **Punti 4.**

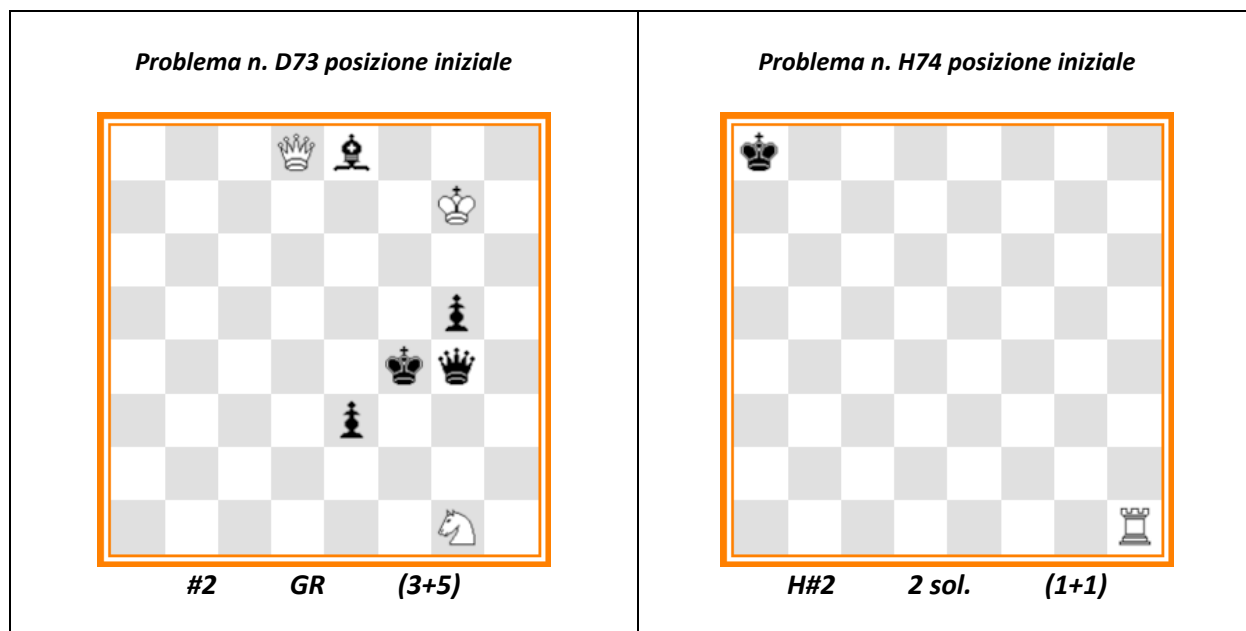
**Diagr.: B)** - A seguire le ricostruzioni corrette ma meno economiche, **Val. 48 – (4+11)**, quelle di: Saverio Cè, Imanol Zurutuza, Gino Agueci e Alberto Candia.: 5KRr/rkp3Qb/pq5b/B4p2/2p5/8/1p6/8 e quella di Miguel Uris, Val 52 (6+11), 5KR1/rkp3Rb/pq5b/B3Pp2/2p3p1/8/1n2Q3/8. A tutti **Punti 3.**

## Gara di Ricostruzione 2017

### Classifica di Aprile

Solutore	Prec.	#2	H#2	Totale
Alain Bienabe, Francia	30	5	5	40
Miguel Uris, Spagna	30	5	3	38
Hans Nieuwhart, Olanda	28	5	5	38
Alberto Armeni, Italia	28	3	5	36
Pietro Maniscalco, Italia	28	3	4	35
Saverio CE', Italia	27	4	3	34
Alberto Candia, Italia	25	3	3	31
Gino Agueci, Italia	24	4	3	31
Imanol Zurutuza, Spagna	23	3	3	29
Ján Golha, Slovakia	17	4	4	25
Josè A.Coello, Spagna	20	3	=	23
Alberto Pitton, Italia	10	=	=	10
Gerd Prah, Germania	10	=	=	10

**Gara di Ricostruzione 2017**  
**Maggio 2017**



**Pr.n. 71** – Aggiungere i pezzi necessari per ottenere un problema Diretto in due mosse, corretto e legale, avente la seguente soluzione.

1. Dd1! [2. D:g4#]. 1. ... Ah5 2. D:a4#, 1. ... Ab5 2. Cg6#, 1. ... c5 2. Dd6#, 1. ... T:a5 2. Dd4#  
1. ... D:h3 2. C:h3#, 1. ... D:e6 2. C:e6#, 1. ... e2 2. Dd2#, 1. ... Cf3 2. Ce2#

Consentite, in aggiunta, eventuali altre difese.

**Pr.H72** – Aggiungere i pezzi necessari, Re bianco compreso, per ottenere un problema Aiutomatto in due mosse, corretto e legale, con la seguente soluzione.

1. Db7+ Re6 2. Tc3 Th8#. 1. Tg8 Th8 2. Tb8 A:f3#

NON consentite in aggiunta altre mosse o soluzioni.

Inviare le soluzioni di questo mese al redattore, solo a mezzo email, entro il **30 Maggio 2017** all'indirizzo: [vitorallo@virgilio.it](mailto:vitorallo@virgilio.it)

**Trapani, 02.05.2017**

*Il redattore* **Vito RALLO**