

# BEST PROBLEMS

*Rassegna dei migliori problemi*

diretta da **Antonio Garofalo**

Anno XIV - n. **53**

1°/2010 - January

---

## Hanno collaborato a questo numero:

in redazione - C. J. Feather, G. J. Perrone, V. Rallo, Mr. Veneziano;

altri collaboratori - Viktor Zaitsev, Mario Parrinello

---

In prima pagina potete ammirare un altro splendido 1° Premio del nostro Guida e l'annuncio di un nuovo concorso mondiale, deciso nel recente convegno a Rio de Janeiro. Finalmente ritorna la rubrica con le affermazioni italiane più recenti. Pezzo forte di BP53 è un articolo di Mario Parrinello che ci illustra da par suo due problemi fairy ed una Proof Game di due Grandi Maestri della composizione. A seguire la biografia di colui che era una "giovane promessa", ormai ampiamente mantenuta: Daniele Giacobbe. Diamo infine il benvenuto ai nuovi partecipanti ai concorsi di BP (welcome): Noel Junio, Mirko Degenkolbe, Frank Richter, Stanislav Vokal, Gunter Jordan. Eventuali e graditi commenti dei solutori saranno pubblicati sul prossimo fascicolo.

**Marco Guida**, *The Problemist* 2008, 1° Premio



≠2 - Vedere "Affermazioni italiane" (See "Italian award winners")

## FIDE World Cup of Composition 2010

The International Chess Federation (FIDE), within the framework of its special Chess Composition project, is organising the first FIDE World Cup of Composition (FIDE-WCC) in 2010, a competition for the composition of problems and endgames in the following sections:

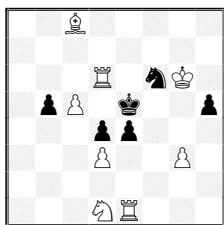
**2≠**, Judge: Vasil Markovtsy (Ukraine); **3≠**, Judge: Yakov Vladimirov (Russia); **n≠**, Judge: Yuri Gordian (Ukraine); **Endgames**, Judge: Oleg Pervakov (Russia); **H≠**, Judge: Chris Feather (England); **S≠**, Judge: Zivko Janevski (Macedonia); **Fairies**, Judge: Eric Huber (Romania); **Retros**, Judge: Andrey Kornilov (Russia). In each section, only one composition from each author can be accepted (no joint compositions). There is a free choice of theme in all sections, and any number of moves is acceptable in the H≠ and S≠ sections. In the fairies section only problems which it is possible to check with the Alybadix or Popeye programs are admissible. Every author should state the name of the computer program with which his composition has been tested.

The Director of the FIDE-WCC competition is IGM Petko Petkov (FIDE international judge), who will not participate as author or judge.

Every author should send his composition - by E-mail only, but including the composer's postal address - to the Director P. A. Petkov: [ppetkow@mail.orbitel.bg](mailto:ppetkow@mail.orbitel.bg). The closing date is 01/03/2010. The Director will send all compositions to the judges on standardised anonymous diagrams by 01/04/2010. Every judge should make his award by 01/07/2010. The final results will be published on the Internet by 01/09/2010. In each section cups, prizes, honourable mentions and commendations will be awarded, as well as certificates signed by the FIDE President Mr. Kirsan Ilyumzhinov. All participants will receive the final results booklet.

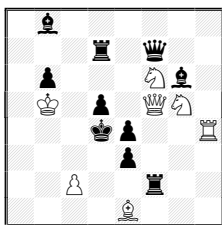
## Inediti

**2363. V. Lukashëv**  
Russia



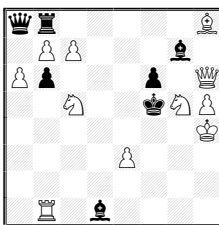
≠2 v (8+6) C+

**2364. V. Lukashëv**  
Russia



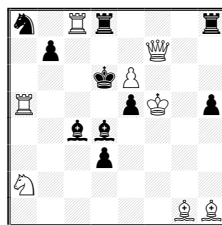
≠2 v (7+10) C+

**2365. A. Dikusarov**  
Russia



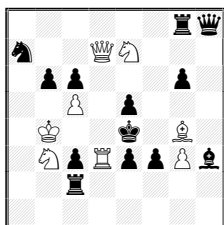
≠2 (11+7) C+

**2366. P. L. Placanico**  
Italia



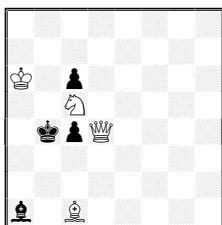
≠2 v (8+10) C+

**2367. A. Pankratiev**  
Russia



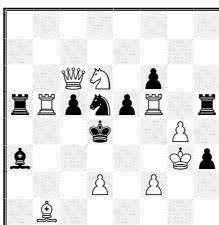
≠2\* vvv (8+13) C+

**2368. E. Zimmer**  
Polonia



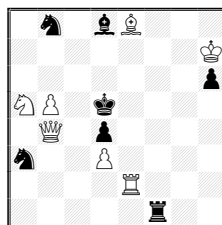
≠2 (4+4) C+

**2369. V. Agostini**  
Italia



≠2 (9+9) C+  
b) ♖c6-e6

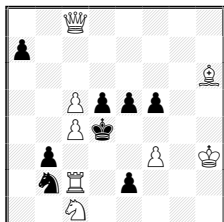
**2370. V. Agostini**  
Italia



≠2 vvv (7+7) C+

≠2 - n. 2363-2370 (Judge 2009-2010: NN).

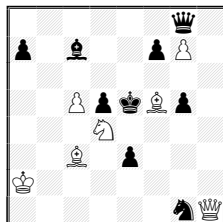
2371. V. Agostini  
Italia



≠3 v (8+8) C+

2375. J. Carf  
Francia

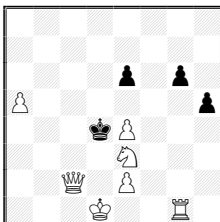
2372. E. Petite  
Spagna



≠3 (7+9) C+

2376. P. Tritten  
Francia

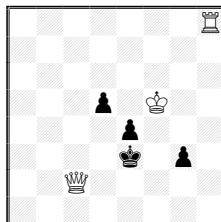
2373. V. Barsukov  
Russia



≠3 vv (7+4) C+

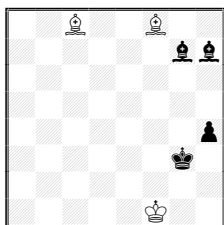
2377. A. Dikusarov  
Russia

2374. I. Borisenko,  
V. I. Shevchenko  
& A. Melnichuk  
Ucraina/Ucraina/Russia



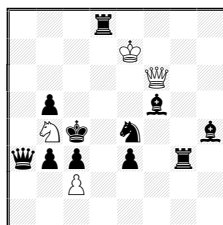
≠3 v... (3+4) C+

2378. P. L. Placanico  
Italia



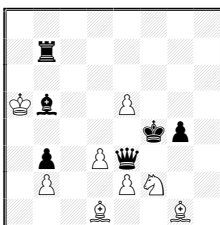
H≠2 (3+4) C+  
2 sol.

2379. J. Carf  
Francia



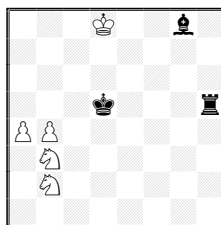
H≠2 (4+11) C+  
3 sol.

2380. A. Pankratiev  
& M. Gershinsky  
Russia/Ucraina



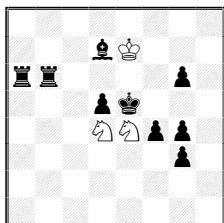
H≠2 (8+6) C+  
b) ♖d1-e4  
c) = b) ♙e3-g3  
d) = c) ♜g1-h8

2381. A. Pankratiev  
Russia

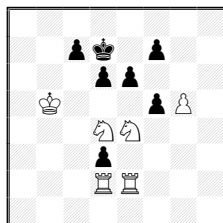


H≠2 (5+3) C+  
2 sol.

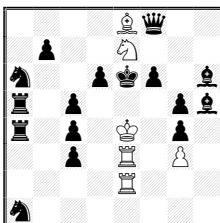
2382. J. Pitkanen  
Finlandia



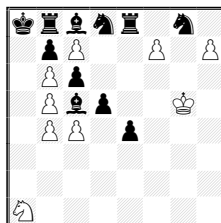
H≠2 (3+9) C+  
2 sol.



H≠2 (6+7) C+  
b) ♜d3-e3



H≠2 (6+16) C+  
2 sol. b) ♜e2

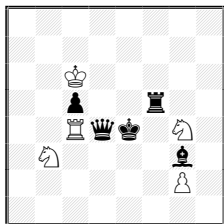


H≠2 (9+11) C+  
6 sol.

≠3, n. 2371-2374 (Judge 2010-2011: Antonio Garofalo).

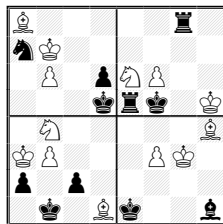
H≠2, H=2 - n. 2375-2384 (Judge 2010-2011: NN).

2383. V. Rallo &  
M. Parrinello - Italia



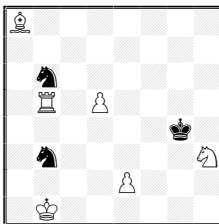
$H \neq 2$  (5+5) C+  
2 sol.

2384. N. Junio  
Filippine



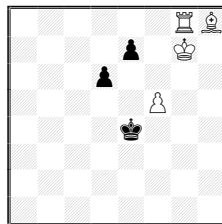
$H \neq 2$  (13+11) C+  
(see solutions)  
[vedere soluzioni]

2385. P. Piet  
Francia



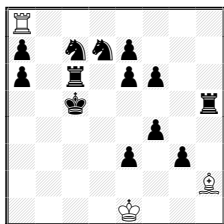
$H \neq 3$  (6+3) C+  
3 sol.

2386. A. Armeni  
Italia



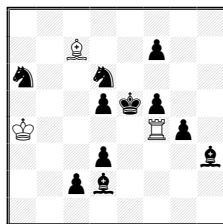
$H \neq 3$  (4+3) C+  
(<sup>1</sup>)

2387. A. Cuppini  
Italia



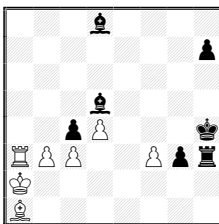
$H \neq 3$  (3+13) C+  
2 sol.

2388. A. Pankratiev  
& M. Gershinsky  
Russia/Ucraina



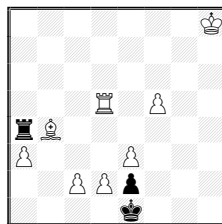
$H \neq 3$  (3+11) C+  
4 sol.

2389. A. Pankratiev  
Russia



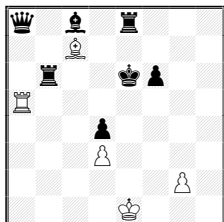
$H \neq 3$  (7+7) C+  
2 sol.

2390. P. Piet  
Francia



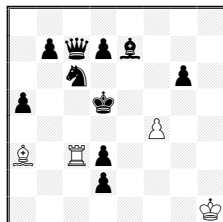
$H \neq 3$  (8+3) C+  
2 sol.

2391. F. Simoni  
Italia



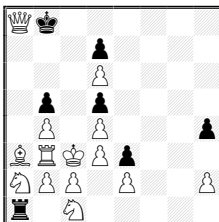
$H \neq 3$  (5+7) C+  
2 sol.

2392. C. J. A. Jones  
Gran Bretagna



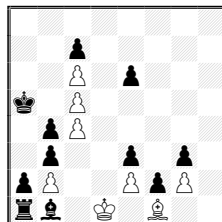
$H \neq 3$  (4+10) C+  
b) ♘c6-d6

2393. S. B. Dowd &  
M. Degenkolbe  
USA/Germania



$H \neq 16$  (14+7) C+  
1 sol.

2394. F. Richter  
Germania

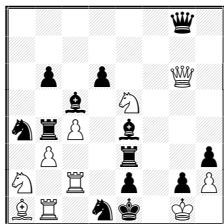


$H \neq 21$  (8+11) C+  
1 sol.

$H \neq 3/n$ ,  $H=3/n - n$ . 2385-2394 (Judge 2010-2011: NN).

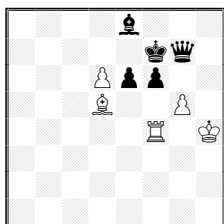
(<sup>1</sup>) Many twins, see solutions. [Multi-gemellare, vedere soluzioni.]

2395. E. Petite  
Spagna



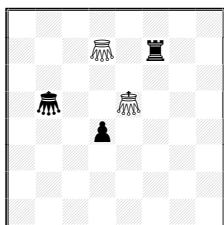
S≠2 (10+13) C+

2399. P. Tritten  
Francia



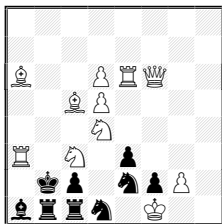
H≠2 (5+5) C+  
Anticirce  
b) -♠g5

2403. J. Stun  
Slovacchia



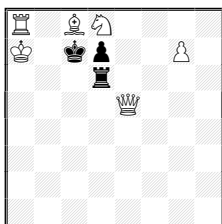
HS==6 (2+3) C+  
(♘) - Köko  
(b5, e5 Grasshoppers,  
royal pieces)

2396. E. Petite  
Spagna



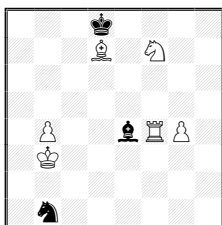
S≠2 (11+9) C+

2400. J. Pitkanen  
Finlandia



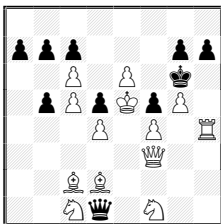
Serie H=25 (6+3) C+  
Minimum  
1 sol.

2404. J. Stun  
Slovacchia



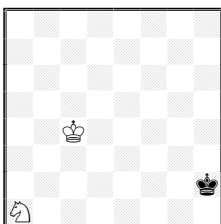
H≠3 (6+3) C+  
3 sol.  
Provocateurs

2397. S. Vokal  
Slovacchia



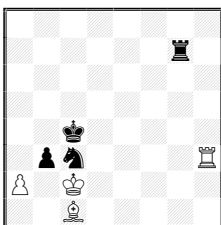
S≠3 (13+10) C+

2401. G. Jordan  
Germania



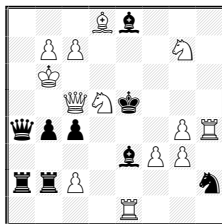
H≠3,5 (2+1) C+  
Sentinels  
2 sol.

2405. J. Stun  
Slovacchia



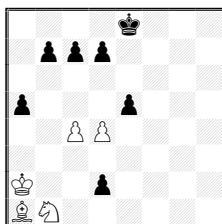
HS≠2,5 (4+4) C+  
4 sol.  
Madrasi Rex inclusiv

2398. V. A. Kirillov  
& B. Maslov - Russia



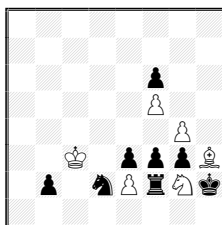
S≠3 (13+9) C+

2402. Z. Laborczi  
Ungheria



S≠16 (5+7) C+  
Black must to do  
check - 1 sol.

2406. A. Cistjakov  
Lettonia



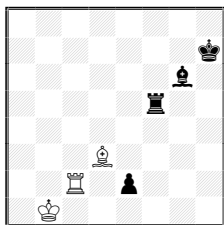
Serie H=24 (6+8)  
1 sol.

Sm≠2/3 n. 2395-2398 (Judge 2009-2010: Sven Trommler).

Fairies n. 2399-2410 (Judge 2010-2011: NN).

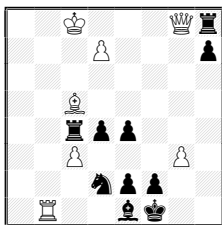
(♘) Many twins, see solutions. [Multi-gemellare, vedere soluzioni.]

2407. S. B. Dowd  
USA - *Dedicated to Stefano Spinelli.*



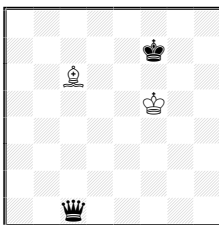
S≠7 (3+4) C+  
Maximum

2408. M. Crucioli  
Italia



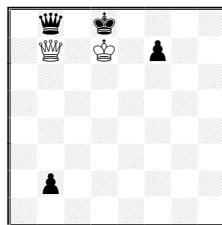
H≠2 (7+10) C+  
1 sol.  
Anticirce

2409. A. Styopochkin  
Russia



S≠10 (2+2) C+  
b) ♖c6-a3  
c) ♜c1-a4  
d) ♙c6-g8  
Maximum, Köko

2410. A. Styopochkin  
Russia



S≠6\* (2+4) C+  
b) ♜b2-e2  
Maximum, Köko

## Note agli inediti

**Anticirce:** vedere BP50.

**Köko:** a move is legal only if at least one of the squares adjacent to the arrival square is occupied (i.e. a unit, having moved, must be in contact with another). [Una mossa è legale solo se almeno una delle case adiacenti alla casa di arrivo è occupata da un pezzo, sia amico che nemico.]

**Madrasi:** units of the same kind other than Kings are paralysed when and for as long as they attack each other. Paralysed units cannot move, capture or give check, their only power being that of causing paralysis. **Madrasi RI** (rex inclusive): the rule applies to Kings as well, so the two Kings may stand on adjacent squares. [I pezzi dello stesso tipo tranne che i ♔ sono paralizzati quando ognuno di essi può attaccare l'altro. Le unità paralizzate non possono muovere, né catturare, né dare scacco, essendo il loro unico potere quello di paralizzare. Ai Madrasi Rex-Inclusive la regola si applica anche ai ♔.]

**Provocateurs:** a piece can capture only if it is threatened. [Un pezzo può catturare solo se minacciato.]

**Royal pieces (Pezzi Reali):** nel diagramma 2403 non sono presenti i normali Re, essi sono sostituiti da "Pezzi Reali" che devono prendere matto oppure, come in questo HelpSelfmate, entrambi i pezzi Reali (i 2 Grilli e5/b5) devono finire in stallo.

## Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 53

Commenti degli autori e del redattore.

**2363. (≠2, Viktor Lukashov)**

1. ♖f1? [2. ♜f5≠] ma 1...exd3!  
1. ♘e3? [2. ♜e6≠] 1...dxe3 2.d4≠ ma 1...♘d7!  
1. ♘c3! [2. ♜e6≠] 1...♘d7 2. ♜xe4≠ 1...dxc3 2.d4≠

**2364. (≠2, Viktor Lukashov)**

1. ♘gxe4? [2. ♙c3≠] ma 1...♙d2! 1. ♘fxe4! [2. ♙c3≠]  
1...♙xc2 2. ♘d6≠ 1...♙d2 2. ♘f3≠ 1...e2 2. ♙xf2≠ 1...dxe4 2. ♜xe4≠ 1...♙c7 2. ♘xf2≠

**2365. (≠2, Andreï Dikusarov)**

1. 𐀀b5! [2. 𐀀c≠]

1... 𐀀f8 2. 𐀀xf6≠ 1... fxcg5+ 2. 𐀀xg5≠ 1... 𐀀a4 2. 𐀀xa4≠ 1... 𐀀b3 2. 𐀀xb3≠ 1... 𐀀f3 2. 𐀀ce4≠

1... 𐀀e2 2. 𐀀d3≠ 1... bxc5 2. 𐀀xc5≠ 1... 𐀀e8 2. 𐀀ce6≠ 1... 𐀀d8 2. 𐀀d7≠ 1... 𐀀xa6 2. 𐀀xa6≠

1... 𐀀xb7 2. 𐀀xb7≠ 1... 𐀀e5 2. 𐀀ce4≠

**2366. (≠2, Pietro L. Plocanico)**

1. 𐀀xb7? [2. 𐀀c6≠] ma 1... 𐀀b5!

1. 𐀀c3! [2. 𐀀e4≠] 1... 𐀀xc3 2. 𐀀c5≠ 1... 𐀀b5 2. 𐀀xb5≠ 1... b5 2. 𐀀c6≠

Anti-Somov A1

**2367. (≠2, Alexandre Pankratiev)**

1... g5 2. 𐀀f5≠ 1... e2 2. 𐀀xf3≠ 1... bxc5+ 2. 𐀀xc5≠

1. cxb6? [2. 𐀀c5≠] ma 1... 𐀀b2!

1. 𐀀e6? [2. 𐀀d4≠ 2. 𐀀c4≠] 1... 𐀀d8 2. 𐀀xg6≠ 1... bxc5+ 2. 𐀀xc5≠ ma 1... 𐀀b5!

1. 𐀀f5? [2. 𐀀xe3≠] 1... gxf5 2. 𐀀xf5≠ 1... bxc5+ 2. 𐀀xc5≠ ma 1... 𐀀h6!, 𐀀e2!

1. 𐀀d5! [2. 𐀀xe3≠]

1... 𐀀h6 2. 𐀀f6≠ 1... 𐀀e2 2. 𐀀xc3≠ 1... cxd5 2. 𐀀xd5≠ 1... bxc5+ 2. 𐀀xc5≠ 1... 𐀀xd3 2. 𐀀xc3≠

**2368. (≠2, Eligiusz Zimmer)**

1. 𐀀d8! [2. 𐀀a5≠] 1... c3 2. 𐀀d4≠ 1... 𐀀c3 2. 𐀀d2≠ 1... 𐀀xc5 2. 𐀀a3≠

**2369. (≠2, Valerio Agostini)**

a) 1. 𐀀b3! [2. 𐀀d3≠]

1... c4 (a) 2. 𐀀xc4≠ (A) 1... e4 (b) 2. 𐀀xd5≠ (B) 1... 𐀀b4 (c) 2. 𐀀e4≠ (C)

1... 𐀀f4 2. 𐀀e4≠ 1... 𐀀c3 2. dxc3≠ 1. 𐀀f3? e4!

b) 1. 𐀀f3! [2. 𐀀d3≠]

1... c4 (a) 2. 𐀀xd5≠ (B) 1... e4 (b) 2. 𐀀xe4≠ (C) 1... 𐀀b4 (c) 2. 𐀀c4≠ (A)

1... 𐀀e3 2. fxe3≠ 1... 𐀀f4 2. 𐀀c4≠ 1. 𐀀b3? c4!

*Un simpatico tentativo "fuori tema": 1. 𐀀e4? [2. 𐀀xd5≠]*

1... 𐀀c7 2. 𐀀c4≠ 1... 𐀀e3 2. fxe3≠ 1... 𐀀b4 2. 𐀀c4≠ 1... 𐀀f4 2. 𐀀c4≠ 1... 𐀀c3 2. 𐀀c4≠ 1... 𐀀e7 2. 𐀀c4≠ ma

1... 𐀀b6! *Interessante cambio di matto sulla difesa 1... 𐀀f4. Lacy (Author).*

**2370. (≠2, Valerio Agostini)**

1. 𐀀b3? [2. 𐀀xd4≠ 2. 𐀀c5≠] A-B

1... 𐀀f7+ 2. 𐀀xf7≠ ma 1... 𐀀b6!

1. 𐀀b7? [2. 𐀀c5≠ 2. 𐀀d6≠] B-C

1... 𐀀f7+ 2. 𐀀xf7≠ ma 1... 𐀀e7!

1. 𐀀c4? [2. 𐀀d6≠ 2. 𐀀e5≠] C-D

1... 𐀀f7+ 2. 𐀀xf7≠ 1... 𐀀xc4 2. dxc4≠ ma 1... 𐀀c7!

1. 𐀀c6! [2. 𐀀e5≠ 2. 𐀀xd4≠] D-A

1... 𐀀f7+ 2. 𐀀xf7≠ 1... 𐀀f6 2. 𐀀f7≠ 1... 𐀀xc6 2. 𐀀xc6≠ 1... 𐀀c4 2. dxc4≠

*Ciclo di minacce nei tentativi e nella soluzione. Duello tra 𐀀 bianco e 𐀀 nero (Author).*

**2371. (≠3, Valerio Agostini)**

1. 𐀀c6? [2. 𐀀xd5≠]

1... f4 2. 𐀀xd5+ 𐀀e3 3. 𐀀xe2≠ 1... bxc2 2. 𐀀xd5+ 𐀀c3 3. 𐀀d2≠ ma 1... 𐀀xc4!

1. 𐀀b7! [2. 𐀀xd5≠]

1... f4 2. 𐀀xd5+ 𐀀e3 3. 𐀀xe2≠ 1... dxc4 2. 𐀀xe2+ 𐀀xc5 3. 𐀀f8≠ 2... 𐀀d3 3. 𐀀d2≠

1... 𐀀xc4 2. 𐀀xe2+ 𐀀xc5 3. 𐀀f8≠ 2... 𐀀d3 3. 𐀀xb3≠

1... bxc2 2. 𐀀xd5+ 𐀀c3 3. 𐀀d2≠ 1... 𐀀xc5 2. 𐀀f8+ 𐀀d4 3. 𐀀xa7≠

**2372. (≠3, Efen Petite)**

1. 𐀀d7! [2. 𐀀e2+ d4 3. 𐀀xd4≠]

1... 𐀀f6 2. 𐀀c6+ d4 3. 𐀀h6≠ 2... 𐀀e5 3. 𐀀h6≠ 2... 𐀀g6 3. 𐀀e7≠

1... 𐀀f4 2. 𐀀h2+ 𐀀e4 3. 𐀀f5≠ 1... f5 2. 𐀀e6+ d4 3. 𐀀xd4≠

1... f6 2. 𐀀h2+ 𐀀e4 3. 𐀀f5≠ 1... 𐀀a5 2. 𐀀c6+ 𐀀f4 3. 𐀀e5≠ 1... 𐀀f3 2. 𐀀xf3 ecc.

**2373. (≠3, Valery Barsukov)**

1. ♖f1? tempo ma 1...g5!  
 1. ♖g5? [2. ♖d3≠] ma 1...♙xe3!  
 1. ♖g4! [2. ♖b2+ ♙c5 3. ♖b6≠ 2...♙xe3 3. ♖b6≠]  
 1...hxg4 2. ♗xg4 [3. e3≠] 1...♙e5 2. ♖c7+ ♙d4 3. ♗c2≠ 2...♙f6 3. e5≠

**2374. (≠3, Ivan Borisenko, Vitaly Ivanovich Shevchenko & Alexandre Melnichuk)**

1. ♖g8? [2. ♖xg3+ ♙d4 3. ♖c3≠] ma 1...♙f3!  
 1. ♖a8? [2. ♖a3+ ♙d4 3. ♖c3≠] 1...♙f3 2. ♖a2 [3. ♖e2≠] g2 3. ♖f2≠ 2...♙e3 3. ♖c3≠ ma 1...d4!  
 1. ♖h4? tempo 1...g2 2. ♖h3+ ♙d4 3. ♖c3≠ 1...d4 2. ♖xe4+ ♙f3 3. ♖e2≠  
 1...♙f3 2. ♖d2 [3. ♖f4≠] g2 3. ♖h3≠ ma 1...♙d4!  
 1. ♖h3? [2. ♖xg3+ ♙d4 3. ♖c3≠] ma 1...♙f3! 1. ♖h2? ♙d4 2. ♖d2+ ♙e3 3. ♖c3≠ 1...gxh2!  
 1. ♙g4? tempo 1...g2 2. ♖h3+ ♙d4 3. ♖c3≠ 1...d4 2. ♙xg3 d3 3. ♖f2≠ ma 1...♙d4!  
 1. ♖h1! tempo  
 1...g2 2. ♖h3+ ♙d4 3. ♖c3≠ 1...d4 2. ♖e1+ ♙f3 3. ♖e2≠ 1...♙d4 2. ♙f4 [3. ♖d1≠]  
 1...♙f3 2. ♖d2 [3. ♖f1≠] g2 3. ♖h3≠

**2375. (H≠2, Jean Carf)**

1. ♙e4 ♙xg7 2. ♙f3 ♙e5≠ 1. ♙f5 ♙d6+ 2. ♙h3 ♙xf5≠

**2376. (H≠2, Pierre Tritten)**

1. ♗d6 ♗c6 2. ♖g5 ♖d4≠ 1. ♗g5 ♖d6 2. ♙d3 cxd3≠ 1. ♗c5 ♗d5 2. ♖b4 ♗b6≠

**2377. (H≠2, Andreï Dikusarov)**

- a) 1. ♖xe5 e4 2. g3 ♗h3≠ b) 1. ♙xe5 ♗xg4+ 2. ♙d4 ♙xe3≠  
 c) 1. ♙e3 ♙f3 2. ♖f4 ♗e4≠ d) 1. ♙g5 ♙g6 2. ♙h4 ♙f6≠

**2378. (H≠2, Pietro L. Placanico)**

1. ♙c6 ♗c4 2. ♙d5 ♗ba5≠ 1. ♙d6 ♗d4 2. ♖d5 ♗c4≠

**2379. (H≠2, Jean Carf)**

1. g2 ♗d6 2. g3 ♗f3≠ 1. ♙c6 ♗f3+ 2. ♙f5 ♗d6≠

**2380. (H≠2, Alexandre Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky)**

- a) 1. dxe2 ♗xd6 2. ♙xd6 ♗c6≠ b) 1. exd2 ♗xe6 2. ♙xe6 ♗f6≠

**2381. (H≠2, Alexandre Pankratiev)**

- a) 1. ♙f7 ♖f3 2. gxf3 ♙xf3≠ 1. ♖a3 ♖d3 2. cxd3 ♙xd3≠  
 b) 1. ♙g7 ♗f4+ 2. gxf4 ♙xf4≠ 1. b5 ♗d4+ 2. cxd4 ♙xd4≠

**2382. (H≠2, Jorma Pitkanen)**

1. dxc4 fxg8=♖ 2. c3 ♖a2≠ 1. ♙xb6 cxd8=♖ 2. ♙a5 ♖xa5≠  
 1. ♙d4 h8=♖ 2. ♙xa1 ♖xa1≠ 1. ♙xb4 f8=♖ 2. ♙a3 ♖xa3≠  
 1. ♙d6 fxe8=♗ 2. ♙xc7 ♗xc7≠ 1. cxb5 fxe8=♖ 2. bxc4 ♖a4≠

**2383. (H≠2, Vito Rallo & Mario Parrinello)**

1. ♙f4 ♖c3 2. ♖e5 ♗f2≠ 1. ♖f4 ♖xc5 2. ♖d3 ♖e5≠  
 I matti vengono dati su case in precedenza controllate ben 3 volte.

**2384. (H≠2, Noel Junio)**

*Divide the board into 4 quadrants. Theme: in a helpmate in 2, a try fails because white is lacking a move in the course of the play.*

**a) Quadrante Nord-Ovest**

1. ♗c8 ---? 2. ♗xb6 ♙xb6≠ 1. ♙c5 bxa7 2. ♙d5 ♙b6≠

**b) Quadrante Nord-Est**

1. ♖f8 ---? 2. ♖xf6 ♗g7≠ 1. ♖g6 f7 2. ♖f6 ♗g7≠

**c) Quadrante Sud-Ovest**

1. a1=♙/♗ ---? 2. c1=♗/♙ ♙c2≠ 1. a1=♗ ♗a2 2. c1=♗ ♗c3≠

**d) Quadrante Sud-Est**

1. ♙xf3 ---? 2. ♙e2 ♙g2≠ 1. ♙g2 f4 2. ♙f1 ♙f3≠



**2385. (H≠3, Pascale Piet)**

1. 4d4 d6 2. 4f5 4g2 3. 4h4 4g5≠  
 1. 4c5 d6 2. 4e4 4h5 3. 4g3 4f3≠  
 1. 4xd5 4g1 2. 4e3 4g5+ 3. 4f4 4h3≠

**2386. (H≠3, Alberto Armeni)**

Diagr. 1.d5 4d8 2.d4 4xd4+ 3. 4e5 4g6≠  
 gem. 1 = 4g7-h7, 1. 4d5 f6 2. 4e6 fxe7 3. 4f7 e8=≠≠≠  
 gem. 2 da 1 = 4h8-g4, 1. 4f4 4g7 2. 4g5 4h8+ 3. 4h6 4g6≠  
 gem. 3 da 2 = 4g8-h3, 1. 4e5 f6 2. 4xf6 4d7 3. 4f7 4f3≠  
 gem. 4 da 3 = 4g4-g7, 1. 4d5 f6 2. 4e6 4e3+ 3. 4f7 4xe7≠  
 gem. 5 da 4 = 4g7-c1, 1. 4e5 4g8 2. 4f6 4h7 3. e5 4f7≠  
 gem. 6 da 5 = 4h7-d1, 1. 4e5 4h8 2. 4f6 4h6 3. 4f7 4f8≠  
 gem. 7 da 6 = 4h3-d5, 1.e5 4c5 2. 4d4 4e2 3.e4 4e3≠  
 gem. 8 da 7 = 4d1-g2, 1.e6 4xd6 2. 4e5 4f3 3.exf5 4f4≠  
 gem. 9 da 8 = 4f5-h2, 1.e6 4f1 2. 4f3 4d4 3.d5 4f4≠  
 gem. 10 da 9 = 4d5-h1, 1.e5 4f1 2. 4f3 4g1 3.e4 4g3≠  
 gem. 11 da 10 = 4g2-h5, 1.e5 4b2 2. 4f4 4d4 3.e4 4f1≠  
 gem. 12 da 11 = 4h5-c4, 1.e5 4b4 2. 4d4 4f4 3.e4 4d1≠  
 gem. 13 da 12 = 4h1-d5, 1. 4f3 4xd6 2. 4g4 h3+ 3. 4h5 4h6≠  
 gem. 14 da 13 = 4c1-c5, 1. 4f3 4d3 2. 4g2 4g5+ 3. 4f1 4g1≠  
 gem. 15 da 14 = 4d5-a7, 1. 4f3 4d4 2. 4f2 4d3+ 3. 4e1 4a1≠  
 gem. 16 da 15 = 4a7-f5, 1.e5 4xd6 2. 4e3 4f2 3.e4 4c5≠  
 gem. 17 da 16 = 4e7-c2, 1.c1=4 f6 2. 4e5 4d3 3.d5 4d4≠  
 gem. 18 da 17 = 4f5-b2, 1. 4f3 4b1 2. 4e2 4e1+ 3. 4d2 4b4≠  
 gem. 19 da 18 = 4c5-c1, 1.d5+ 4c5 2. 4d3 4a2 3. 4c3 4a3≠  
 gem. 20 da 19 = +4c4 & 4e1, 1. 4d4 4e2 2. 4xc4 4b4+ 3. 4c3 4d2≠  
 gem. 21 da 20 = 4c2-a2, 1.a1=4 f2 2. 4a5 4e2 3. 4e5 4f4≠  
 gem. 22 da 21 = 4c1-g1, 1.a1=4 f2 2. 4e5 4d2 3. 4d4 4f4≠  
 gem. 23 da 22 = 4e1-f2, 1. 4d4 4b6 2. 4c5 4e3 3.a1=4 4d3≠  
 gem. 24 da 23 = 4b2-a1, 1.d5 4g3 2.d4 4g4 3.d3 4c1≠  
 gem. 25 da 24 = 4h2-d4, 1. 4f5 4f3 2. 4g5 4e3+ 3. 4h4 4h1≠  
 gem. 26 da 25 = 4a1-h2, 1. 4d3 4h1 2. 4d2 4f3 3. 4e1 4e3≠  
 gem. 27 da 26 = 4g1-e1 & -4c4, 1. 4d5 4e3 2. 4c4 4b2 3.d5 4b4≠  
 gem. 28 da 27 = 4h2-h1, 1. 4d3 4c3 2. 4c2 4e1 3. 4b1 4d2≠  
 gem. 29 da 28 = 4f2-a4, 1. 4d3 4b4 2. 4c2 4c1+ 3. 4b2 4a3≠  
 gem. 30 da 29 = 4a2-d2, 1.d1=4 f1 2. 4d3 4d2 3.d5 4f4≠  
 gem. 31 da 30 = 4e1-f2, 1. 4d5 4h7 2. 4c6 4a7 3. 4b6 d5≠  
 gem. 32 da 31 = 4d4-f4, 1. 4f5 4h4 2. 4g6 f5+ 3. 4h6 4f6≠  
 gem. 33 da 32 = 4h1-d7, 1.d5 f5 2. 4e5 4c7 3. 4d6 4g3≠  
 gem. 34 da 33 = -4d6, 1.d1=4 4b5 2. 4d6 4e7+ 3. 4d5 4e5≠  
 gem. 35 da 34 = 4f2-d4, 1. 4f5 4d8 2. 4g6 f5+ 3. 4h7 4h8≠  
 gem. 36 da 35 = 4d2-h7, 1. 4f5 4d5+ 2. 4g6 4g5+ 3. 4h6 4g7≠  
 gem. 37 da 36 = 4d7-a5, 1. 4d3 4b3 2. 4d2 4c3+ 3. 4c1 4a1≠  
 gem. 38 da 37 = 4d4-b5, 1. 4f5 4a7 2. 4g6 4d3+ 3. 4h6 4hx7≠  
 gem. 39 da 38 = 4a5-h5 & 4b5-h3, 1. 4d4 4hx7 2. 4d5 4b5 3. 4d6 4d7≠  
 gem. 40 da 39 = 4f4-c5, 1. 4d4 4hx7 2. 4d5 4b4 3. 4c6 4g2≠

**2387. (H≠3, Alessandro Cuppini)**

1. 4b6 4g1 2. 4a5 4xe3+ 3. 4c5 4b8≠ 1. 4d6 4xg3 2. 4hc5 4xf4+ 3. 4e5 4d8≠

**2388. (H≠3, Alexandre Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky)**

1. 4g2 4xg4 2. 4e4 4g3 3. 4f4 4xd6≠ 1. 4f6 4xg4 2.f4 4g5 3. 4e6 4d8≠  
 1. 4e3 4d8 2. 4e4 4b5 3. 4d4 4f6≠ 1.c1=4 4b6 2. 4c8 4xg4 3. 4e6 4d4≠

**2389. (H≠3, Alexandre Pankratiev)**

1.♖h1 ♖b2 2.♗xa1 ♗xa1 3.♕g5 ♗h1≠ 1.♕e7 ♕b2 2.♕xa3 ♕xa3 3.h5 ♕e7≠  
Zilahi, ciclo di catture.

**2390. (H≠3, Pascale Piet)**

1.♗xa3 e4 2.♗f3 ♗a5 3.♗f2 ♗a1≠ 1.♗a5 ♗d3 2.♗xf5 ♗b3 3.♗f2 ♗b1≠

**2391. (H≠3, Francesco Simoni)**

1.♗d6 ♗xa8 2.♖e5 g3 3.♗ee6 ♗a5≠ 1.♗d5 ♕xb6 2.♖e5 g4 3.♕e6 ♕c7≠

*Anticipatory selfpin, white switchback, selfblock with dual avoidance, pin model mate* (Author).

**2392. (H≠3, Christopher J.A. Jones)**

a) 1.♕b4 ♗c5+ 2.♖d6 ♗e5 3.♕c5 ♕xc5≠ b) 1.♗c4 ♕c5 2.♖c6 ♕a7 3.♗c5 ♗xc5≠

Scambio fra 1<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> mossa bianca.

**2393. (H≠16, Steven B. Dowd & Mirko Degenkolbe) - (after an idea by Klasinc)**

1.♗xa8 h3 2.♗xa2 ♖xa2 3.♖b7 ♖c1 4.♖c6 ♖a2 5.♖xd6 ♖c1 6.♖e6 ♖a2 7.♖f5 ♖c1 8.♖f4 ♖a2 9.♖g3  
♖c1 10.♖f2 ♖a2 11.♖xe2 ♖c1+ 12.♖f1 ♖a2 13.e2 ♖d2 14.e1=♕+ ♖e3 15.♕c3 bxc3 16.♖e1 ♗b1≠

*In 1973 Klasinc, in a tournament for helpmates with tempo moves, came up with the matrix ♕a3/♗b3/♖a2/♖c1, with the WK stalemated and a ♗ ready to capture either of the knights. This forces black, since this is help-play, in deciding which capture is the appropriate one, capturing the wrong piece will lead to no solution or duals. These are actually difficult to compose since often the oscillating piece serves just as an oscillator in many long helpmates, with no effect on the subsequent play. Here the ♖ must not obscure the first rank at the end, necessitating the capture on a2. Our problem does not duplicate Klasinc in solution or end mate, but we feel the originator of a matrix should receive credit for his work, no less so than the originator of a theme deserves to have his name attached to that theme* (Authors).

**2394. (H≠21, Frank Richter)**

1.♖a6 ♖c1 2.♖a7 ♖d1 3.♖b8 ♖c1 4.♖c8 ♖d1 5.♖d8 ♖c1 6.♖e7 ♖d1 7.♖f6 ♖c1 8.♖e5 ♖d1 9.♖d4 ♖c1  
10.♖xc4 ♖d1 11.♖xc5 ♖c1 12.♖xc6 ♖d1 13.♖b6 ♖c1 14.c5 ♖d1 15.c4 ♖c1 16.c3 bxc3 17.♕d3+ ♖b2  
18.♕xe2 ♖xb3 19.♕d1+ ♖c4 20.♖a5 ♖c5 21.♕a4 cxb4≠

**2395. (S≠2, Efren Petite)**

1.♖c3! [2.♗xe2+ ♗xe2≠]

1...♗xc4 2.♗g3+ ♗xg3≠ 1...♕xc2 2.♖f3+ ♗xf3≠ 1...♖axc3 2.♕xc3+ ♗xc3≠ 1...♕d3 2.♖f3+ ♗xf3≠  
2.♖xd3+ ♗xd3≠ 1...♕f3 2.♖xf3+ ♗xf3≠ 2.♖d3+ ♗xd3≠

**2396. (S≠2, Efren Petite)**

1.♖c6? tempo, ma 1...♖d4! 1.♖cb5? tempo, ma 1...♖ec3! 1.♖e4? ♖g3+!

1.♖db5! tempo, 1...♖e~ 2.♖e4/♖e2, ♖c3≠ 1...♖exc3 2.♗xc3+ ♖xc3≠

**2397. (S≠3, Stanislav Vokal)**

1.gxf6+ e.p.!! ♗xc2 2.♗d3+ ♗xd3 3.f5+ ♗xf5≠

*Because black ♗b5 came from d7 the last move was made by black ♗f7 (it was ♗f7-f5) and "en passant" is possible now!* (Author).

**2398. (S≠3, Valery A. Kirillov & Boris Maslov)**

1.g5! [2.♗d4+ ♖d6 3.♖f4+ ♕xd4≠]

1...♖g4 2.♕f6+ ♖xf6 3.♖xb4+ ♖d5≠ 1...♖xf3 2.♗e4+ ♖xe4 3.♖c3+ bxc3≠  
1...♕c6/♕f7 2.♖e7+ ♕d5 3.♖c6+ ♗xc6≠

**2399. (H≠2, Pierre Tritten)**

a) 1.♗g8 ♕h1 2.fxg5(g7) ♕e4≠ b) 1.♗f8 ♗f1 2.e5 ♗g1≠

**2400. (Serie H=25, Jorma Pitkanen)**

1.♖xd8 2.♗e6 3.♖e8 4.♖e7 5.♖f7 6.♗f6 7.♖xg7 8.♖g6 9.♗f5 10.♖g5 11.♖g4 12.♗f4 13.♖g3 14.♖f3  
15.♗e4 16.♖e3 17.♖d3 18.♗d4 19.♖c3 20.♖c4 21.♗d5 22.♖c5 23.♖c6 24.♗d6 25.♖c7 ♕b7 =

**2401. (H≠3.5, Gunter Jordan)**

1...♖c2 2.♖g3(+h2) ♖e1(+c2) 3.♖h4(+g3) ♖g2+ 4.♖h3(+h4) ♖e3(+g2)≠

1...♖d3(+c4) 2.♖g3(+h2) ♖e2(+d3) 3.♖f4(+g3) ♖e1(+e2) 4.♖e3(+f4) ♖c2≠

**2402. (S≠16, Zoltán Laborczi & György Bakcsi)**

1. ♠b2! d1=♣+ 2. ♠a2 ♣c3+ 3. ♠b3 a4+ 4. ♠xc3 exd4+ 5. ♠xd4 c5+ 6. ♠e4 d5+ 7. ♠d3 dxc4+ 8. ♠xc4 b5+ 9. ♠d3 c4+ 10. ♠d2 c3+ 11. ♠d1 c2+ 12. ♠e2 c1=♣+ 13. ♠d2 ♣b3+ 14. ♠c3 b4+ 15. ♠b2 a3+ 16. ♠a2 ♣c1≠

**2403. (HS==6, Jaroslav Stun)**

GR = Grillo Reale.

**a) diagram**

1. GRa5 ♠e7 2. GRc5 GRc8 3. Gd3 ♠e2 4. Gf1 ♠e3 5. GRxe3 d3 6. GRc3 d2 ==

**b) d7-f8**

1. Gf6 ♠e7+ 2. GRE8 ♠e6 3. GRa4 ♠b6 4. Ga6 ♠c6 5. GRE4 ♠c4 6. GRExc4 d3 ==

**c) =b) d4-d7 \***

1... ♠f6 2. GRg7 GRc8 3. GRc7 GRg8 4. Gf5 ♠c6+ 5. GRE7 ♠c7 6. GRxc7 d6 ==

1. Gf6 GRE8 2. Gf8 ♠f4 3. Gf3 d5 4. GRc5 ♠c4+ 5. GRE5 ♠c5 6. GRxc5 d4 ==

**d) =c) f8-e8**

1. Ge4 ♠f5+ 2. GRE3 ♠c5 3. GRb6 GRb7 4. Ga8 d6 5. GRE6 ♠c6 6. GRExc6 d5 ==

**e) =c) f8-g8 \***

1... GRf5 2. GRg5 ♠e7 3. GRd8 d6 4. GRf6 GRf7 5. GRc6 ♠e6 6. GRcxe6 d5 ==

1. Ge6 GRE8+ 2. Ge4 GRg6 3. Gh7 ♠f6 4. GRg7 ♠f5 5. Gxf5 GRg8 6. GRc7 d6 ==

**f) =a) d4-e7**

1. GRa5 ♠f6 2. GRc5 GRc8 3. Gf7 GRg6 4. Gf5 e5 5. Gh7 ♠f5 6. GRcxf5 e4 ==

**g) =f) d7-b8, 2 solutions**

1. Gf4 GRf5 2. GRE8 e6 3. Gf6 GRd7 4. GRc6 GRg7 5. Gh8 ♠f6 6. GRcxf6 e5 ==

1. Gb4 ♠f5 2. GRE8 e5 3. GRa4 e4 4. Gf4 GRg5 5. Gh6 ♠f4 6. GRaxf4 e3 ==

**h) =g) e7-c7**

1. Gd6 ♠f6 2. Gg6 GRf5 3. Ge4 GRf7 4. GRb8 ♠d6 5. GRxd6 c6 6. GRb6 c5 ==

**i) =h) f7-b4**

1. Gd6 ♠d4 2. Gd3 GRE2 3. Gd5 GRE6 4. Gf7 c5 5. GRb5 ♠d5 6. GRbxd5 c4 ==

**j) =e) d7-d4**

1. Ge6 ♠f5+ 2. GRE7 ♠c5 3. GRb4 ♠e5 4. Gee4 GRf5 5. Gg6 ♠e4 6. GRbxex4 d3 ==

**k) =e) d7-f4**

1. Ge6 ♠f5+ 2. GRE7 GRg5 3. GRh4 ♠e5 4. Gee4 GRd5 5. Gc6 ♠e4 6. GRhxex4 f3 ==

**l) =g) e7-g7, 2 solutions.**

1. Gf4 GRf5 2. GRh8 g6 3. Gf6 GRh7 4. GRhh6 GRE7 5. Gd8 ♠f6 6. GRhxex6 g5 ==

1. Gb4 ♠f4 2. Gg4 GRf5 3. Ge6 GRd7 4. Gc8 g5 5. GRh5 ♠f5 6. GRxf5 g4 ==

**2404. (H≠3, Jaroslav Stun)**

1. ♠c2+ ♠c4 2. ♠b3+ ♠d5 3. ♠a2 ♠d6≠ 1. ♣c3 ♠b5 2. ♣d5 ♠xe4 3. ♣c7 ♠e8≠

1. ♠e7 ♠c4 2. ♠f6 ♠c5 3. ♠e5 ♠f5≠

**2405. (HS≠2.5, Jaroslav Stun)**

1... ♠c7 2. ♠h1 ♠d3 3. ♠d1+ ♣xd1≠ 1... ♠d7 2. ♠xc3+ ♠xc3 3. ♠d2+ ♠xd2≠

1... ♣b5 2. ♠xb3 ♠b7 3. ♠c3+ ♣xc3≠ 1... ♠b4 2. ♠xb3 ♠a7 3. ♠a3+ ♠xa3≠

**2406. (Serie H=24, Alexandre Cistiakov)**

1. b1=♠ 2. ♠d3 3. ♠xe2 4. ♠f1 5.e2 6.e1=♠ 7. ♠e5 8. ♠xf5 9. ♠h5 10.f5 11.fxg4 12.gxh3 13.hxg2 14.g1=♠ 15. ♠g2 16. ♠h1 17. ♠h2 18. ♠g1 19. ♠g2 20. ♠f1 21. ♠g1 22. ♠h1 23. ♠fg2 24.f2 ♠xd2 =

**2407. (S≠7, Steven B. Dowd)**

*Dedicated to Stefano Spinelli*

1. ♠c1! ♠a5 2. ♠c7+ ♠g8 3. ♠b5 ♠b1 (future Hinterstellung for the Indian) 4. ♠c2 (trap, switchback) ♠a1

5. ♠xe2 ♠a8 6. ♠d1 ♠a1 7. ♠d2 (trap is re-opened) ♠h7≠ (Author).

**2408. (H≠2, Marco Crucoli)**

1. dxc3(c7) ♠xf2(♠c1) 2. ♠xg3(♠f8) ♠g1≠

*Tema Fuhrer: ogni tratto permette il successivo per schiodatura indiretta e sgombero (Author).*

**2409. (S≠10, Anatoly Stypochkin)**

- a) 1.♔g6! ♖h6+ 2.♔h7 ♗d6 3.♔g7 ♖h6+ 4.♔g8 ♗d6 5.♙e8+ ♔e6 6.♙c6 ♖f8 7.♔g7 ♗c5 8.♔f7 ♖f8+ 9.♔e8 ♗c5 10.♙d7 ♖f8≠
- b) 1.♔f6! ♖g5+ 2.♔f5 ♖g8 3.♔e6+ ♔f6+ 4.♔f5 ♖a2 5.♙e7+ ♔e5 6.♙d6+ ♔f6 7.♔g6 ♗d5 8.♔g7 ♖g8+ 9.♔f8 ♗d5 10.♙e7 ♖g8≠
- c) 1.♙e8! ♖g4 2.♔f6+ ♔e6 3.♙h5 ♖g7+ 4.♔f5 ♖g4+ 5.♔f4 ♖g6 6.♔e5 ♖e4+ 7.♔d6 ♖h4 8.♙d7 ♗d8+ 9.♔e8 ♖h4 10.♙f7 ♗d8≠
- d) 1.♔f6+! ♔g6 2.♙h7+ ♔f7 3.♙b1 ♖g5+ 4.♔f5 ♗c1 5.♔g6 ♖h6+ 6.♔h7 ♗c1 7.♔g8 ♖b2 8.♙c2 ♖h8+ 9.♔h7 ♖b2 10.♙g6 ♖h8≠

**2410. (S≠6, Anatoly Stypochkin)**

- a) 1... ♗d6≠ 1.♔c6! ♗d6+ 2.♗b3 ♖a3 3.♖xb2 ♖f8 4.♖b5 ♖b4 5.♖b7 ♖f8 6.♔d7 ♗d6≠
- b) 1... ♗d6≠ 1.♖f3! ♖g3 2.♔e6 ♗c7 3.♖e3 ♖f4 4.♔d7 ♖f1 5.♖xe2 ♖f6 6.♖e5 ♗c6≠

## Best Problems Award: H≠3 2008

by Viktor Zaitsev

Thirty original compositions were published in 2008.

The problem A. Dikusarov (no. 2051, BP46) is anticipated by E. Zimmer (no. 8686, *feenschach* 2002, 148) – see Appendix, diagram **A1**.

There is nothing new in the problem N. Bantysh (no. 1999, BP45), it is possible to compare with G. G. Schulz (*Die Schwalbe* 1998) see Appendix, diagram **A2**.

The problem F. Vecu and A. Garofalo (no. 2056, BP46) in the twin b) completely repeats the play of the following problem: T. Garai (*Thema Danicum* 1986, 3° Pr.) see Appendix, diagram **A3**.

Originality of no. 2056 consists of one solution only that is not quite enough.

In the problem N. Bantysh (no. 2003, BP45) there is one, very interesting solution with overlapping of three long-range black pieces, but the similar second solution does not suffice.

The play in the problem W. Seehofer (no. 2004, BP45) occurred repeatedly, for example in the following problem with set play, see Appendix, diagram **A4**.

The problem P. Tritten (no. 2049, BP46) leaves pleasant impressions, but repetitions of white and black moves reduce the valuation of this problem.

Though there are no obvious anticipations in the problem I. Kalkavouras (no. 2154, BP48), however such play occurred not once, but many times, one of examples is in Appendix, diagram **A5**.

**1<sup>st</sup> Prize: Christopher J. A. Jones**

1.♙g5 ♙xd2 2.♙xd5 ♙g5 3.♗e4 ♙xd5≠ 1.♙g5 ♙xg3 2.♙xf6 ♙g5 3.♙e4 ♙xf6≠ Full orthogonal - diagonal analogy. The problem shows fine geometrical figure of movement of pieces.

**2<sup>nd</sup> Prize: Florea Vecu**

1.♖e5+ ♔xe5 2.♖f6 ♔xf6 3.♔h8 ♔f7≠ 1.♔h7 ♔f5 2.♖g8 ♙g7 3.♖f6+ ♔xf6≠  
1.♔h8 ♙c1 2.♔h7 ♙xg6+ 3.♔h6 ♔f5≠

Amazing find with mates of the royal battery in an echo-play. Though the similar play has already been met in the problem by V. Nefyodov (**A6**), but mates by the white king on three fields on a vertical and only with six pieces - this gives definite originality to the problem by Florea Vecu.

**1<sup>st</sup> Hon. Mention: Florea Vecu**

a) 1.e4 ♙f1 2.e5 ♙d3 3.exd3+ f3≠ b) 1.♖d6 f3+ 2.♔d5 ♙d4 3.exd4 f4≠

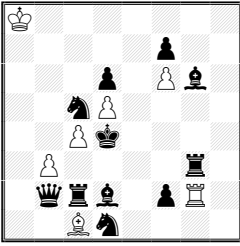
The pawn an echo-battery with sacrifice of the white bishop. Very economically.

**2<sup>nd</sup> Hon. Mention: Florea Vecu**

a) 1.♔f3 ♙a8 2.♙b7 ♙d6 3.♔e4 ♙xb7≠ b) 1.♔c3 ♙h8 2.♙g7 ♙e6 3.♔d4 ♙xg7≠

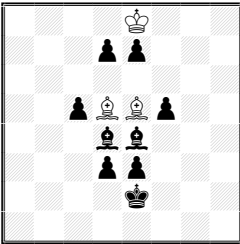
Though there is symmetry, but the play leaves pleasant impression.

1<sup>st</sup> Prize: 2153  
Christopher J. A. Jones



H≠3 (7+11) 2111

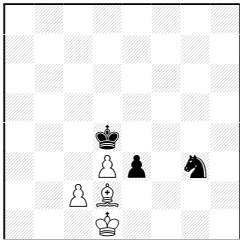
2<sup>nd</sup> Hon. Mention: 2105  
Florea Vecu (†)



H≠3 (3+9) b) ♔e2-d2

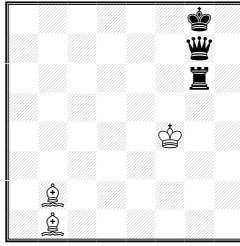
### Appendix

A1) E. Zimmer  
8686, *feenschach* 2002, 148



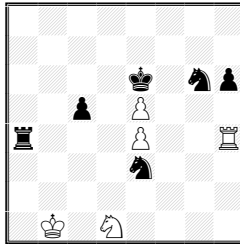
H≠3\* (4+3)

2<sup>nd</sup> Prize: 2150  
Florea Vecu (†)



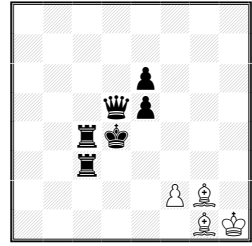
H≠3 (3+3) 3111

1<sup>st</sup> Commendation: 2002  
Christopher J. A. Jones  
(dedicated to A. Garofalo)



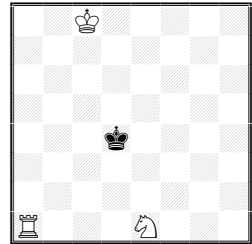
H≠3 (5+6) b) ♕a4

1<sup>st</sup> Hon. Mention: 2055  
Florea Vecu (†)



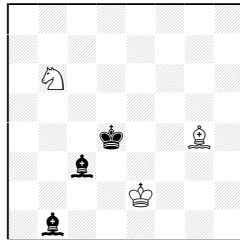
H≠3 (4+6) b) ♜c3-c5

2<sup>nd</sup> Commendation: 2107  
Florea Vecu (†)



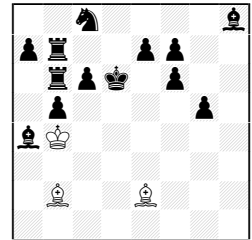
H≠3 (3+1)  
b) ♖c8-f5, c) ♖c8-f3

A2) G. G. Schulz  
*Die Schwalbe* 1998



H≠3 (3+3) b) ♕b1-d7  
c) ♕g4-f7, c) ♕g4-a5

A3) T. Garai - 3<sup>rd</sup> Prize  
*Thema Danicum* 1986



H≠3 (3+13)  
b) ♖b4-f5

### 1<sup>st</sup> Commendation: Christopher J. A. Jones

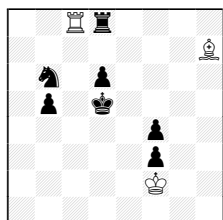
a) 1. ♖d5 exd5+ 2. ♜f5 ♗f2 3. ♜f4 ♜h5≠ b) 1. ♗f5 exf5+ 2. ♜d5 ♜e4 3. ♜c6 ♗c3≠  
Active play of a pawn is looked beautifully.

### 2<sup>nd</sup> Commendation: Florea Vecu

a) 1. ♜c5 ♗c2 2. ♜b6 ♗a3 3. ♜a7 ♗c4≠ b) 1. ♜e3 ♜g4 2. ♜f2 ♜h3 3. ♜g1 ♗d3≠  
c) 1. ♜c3 ♗d3 2. ♜d2 ♗c1 3. ♜e1 ♗b3≠

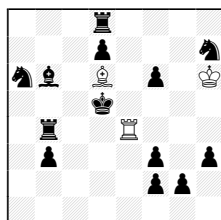
Only 4 pieces! And what a rich content: 3 ideal battery echo-mates on a vertical and horizontal!  
The search of anticipations wasn't succeeded, the nearest problem with similar content: A7.

**A4) Z. Hernitz**  
*Stella Polaris 1967*



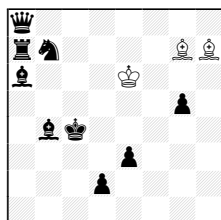
**H≠3\* (3+7)**

**A5) Y. Gorbatenko**  
1<sup>st</sup> Prize  
*Uralskie Skazy 2000*



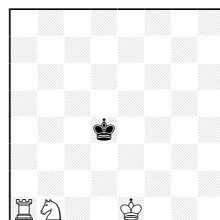
**H≠3 (3+13) - 2 sol.**

**A6) V. Nefyodov**  
1<sup>st</sup>/2<sup>nd</sup> Prize  
*Shakhmatnaya*  
*Kompozitsiya 1998*



**H≠3 (3+9) - 4 sol.**

**A7) J. Dohrn-**  
**Luttgens & P. Quindt**  
*Feenschach 1954*



**H≠3 (3+1)**  
b) ♗b1-c1, c) ♗b1-f2  
d) ♗b1-g3, e) ♗b1-b5

A1 - 1...c4 2. ♗e4 ♜c2 3. ♗c5 ♜c3≠ 1. ♗f5 ♜xe3+ 2. ♜c3 ♜c1 3. ♗d4 ♜d2≠

A2 - a) 1. ♜e4 ♜d1 2. ♜d3 ♗d5 3. ♜d4 ♜e2≠ b) 1. ♜b4 ♗a4 2. ♜c4 ♜e3 3. ♜b5 ♜e6≠  
c) 1. ♜b2 ♜a2 2. ♜c3 ♜e3 3. ♜c2 ♗d5≠ d) 1. ♜b4 ♜d1 2. ♜c5 ♜d2 3. ♜e4 ♜c3≠

A3 - a) 1. ♜e6 ♜e5 2. fxe5 ♜c5 3. ♜f6 ♜g4≠ b) 1. ♜c5 ♜c4 2. bxc4 ♜e4 3. ♜b5 ♜a3≠

A4 - 1...♜c1 2. ♜d7 ♜c2 3. ♜c6 ♜e4≠ 1. ♜e8 ♜b1 2. ♜e5 ♜c2 3. ♜e4 ♜d2≠

A5 - 1. ♜xe4 ♜xb4 2. ♜f4 ♜h5 3. ♜g3 ♜d6≠ 1. ♜xd6 ♜xb4 2. ♜e7 ♜g7 3. ♜e8 ♜e4≠

A6 - 1.e2 ♜f5 2. ♜d3 ♜d4 3. ♜c4 ♜e5≠ 1. ♜c5 ♜f6 2. ♜d4 ♜e4 3. ♜c4 ♜f5≠

1. ♜g8+ ♜e5 2. ♜c3 ♜d3 3. ♜b3 ♜e4≠ 1. ♜d8 ♜g8 2. ♜d3 ♜d4 3. ♜b5 ♜e5≠

A7 - a) 1. ♜d3 ♜f2 2. ♜c2 ♜e3 3. ♜d1 ♗a3≠ b) 1. ♜c3 ♜f2 2. ♜d2 ♜f3 3. ♜e1 ♗b3≠

c) 1. ♜c3 ♜b1 2. ♜c2 ♜b2+ 3. ♜c1 ♗d3≠ d) 1. ♜e3 0-0-0 2. ♜f2 ♜d2+ 3. ♜e1 ♜e2≠

e) 1. ♜c4 0-0-0 2. ♜b3 ♜d3+ 3. ♜a2 ♜a3≠

I miei più sinceri ringraziamenti a Viktor Zaitsev per il suo ampio e particolareggiato verdetto, il quale diverrà definitivo passati 3 mesi dalla pubblicazione. Eventuali reclami vanno inviati al Redattore: Antonio Garofalo, via Collodi n.13 70124 Bari - Italy. E-mail: antgarofalo@tiscali.it. [My most sincere thanks to Viktor Zaitsev for his ample and detailed award, which will become definitive 3 months after publication. Possible claims must be sent to the Editor: Antonio Garofalo, via Collodi n.13 70124 Bari - Italy. E-mail: antgarofalo@tiscali.it.]

## Due fairies ed un retro (8)

di Mario Parrinello

La parte fairy di questo articolo si concentrerà esclusivamente su un genere di composizione molto particolare che sta avendo, negli ultimi tempi, grande diffusione su tutte le riviste problemistiche; mi riferisco all'**Help-Selfmate (HS≠)**. In italiano potrebbe essere tradotto con il termine Aiuto-Automatto e come dice il nome stesso è una forma mista tra questi due generi di composizione; tra parentesi c'è da dire che in realtà non è l'unica forma mista di composizione in quanto a questa categoria appartengono per esempio anche i Reflexmate.

Come dicevo prima è un genere molto particolare il cui approfondimento teorico sta avvenendo solo da pochi anni; a questo proposito per i lettori interessati consiglio vivamente la lettura dell'articolo scritto dal Grande Maestro bulgaro Petko Petkov (*Help-Compel Mate – A Stipulation of the Future*) pubblicato sul numero di Ottobre-Dicembre 2005 della rivista statunitense *StrateGems*; questo scritto può essere considerato sicuramente la pietra miliare di questo genere di composizione in quanto oltre a illustrare le enormi potenzialità dell'HS≠ ne delinea anche le sue basi teoriche. L'Help-Selfmate non è certamente un'invenzione recente; come accenna Petkov nel succitato articolo, fu Franz Palatz a proporla addirittura nel 1922, ma solo recentemente si è sviluppato un grande interesse per questo tipo di composizioni, grazie all'opera divulgatrice dei compositori romeni contemporanei Eric Huber, Vlaicu Crisan, Paul Raican e Ion Murârasu.

Vediamo dunque cosa ha di tanto speciale l'Help-Selfmate iniziando come è ovvio dalla definizione che recita così: *entrambi i partiti cooperano con l'intento di raggiungere una posizione nella quale il Bianco all'ultima mossa forza il Nero a mattarlo*. Come possiamo notare quindi si può distinguere la fase dell'aiutomatto (H≠), caratterizzata dalla tipica collaborazione tra i due partiti e quella dell'automatto (S≠), limitata solamente all'ultima mossa, fase in cui il Bianco obbliga il Nero a mattarlo; a differenza dell'aiutomatto qui è il Nero a mattare mentre d'altro canto, similmente all'automatto, il matto è forzato (il Nero non matta a suo piacimento ma è il Bianco che lo obbliga e, come detto, questo avverrà solamente all'ultima mossa).

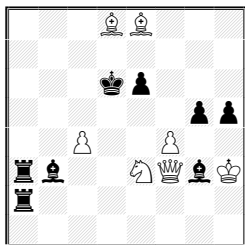
Dopo questa definizione, sono sicuro che la prima sensazione è quella di un comprensibilissimo disorientamento ma posso assicurarvi che dopo questo "shock" iniziale subentra immediatamente la curiosità e l'interesse per questo genere di composizione a mio parere veramente straordinario; non a caso il grande compositore bulgaro ha prospettato per essa un grande avvenire (nel citato articolo, la frase "A Stipulation of the Future" la dice lunga...). Per completezza si deve sottolineare che a differenza dell'automatto non sono ammesse due o più mosse di matto, qui considerate duali, e invece similmente all'aiutomatto possono esistere due o più soluzioni; un'altra particolarità molto importante è che generalmente la prima mossa spetta al Bianco, con l'eccezione dei problemi con gioco apparente o quelli con numero totale di mosse non intero (come per esempio HS≠2,5 oppure 3,5 ecc).

Nel succitato articolo, inoltre Petkov sottolinea che l'HS≠ non deve rappresentare una mera riproposizione dei temi dell'aiutomatto o dell'automatto ma essere invece una forma di composizione a sé stante con le sue indipendenti basi teoriche e matrici che nulla hanno a che vedere con i due più noti generi di composizione. Ma dopo tanta teoria veniamo finalmente ad un esempio pratico che ci chiarirà meglio la definizione e spero farà apprezzare le straordinarie potenzialità dell'HS≠.

Il **n.1** è un esempio molto chiaro e di sicuro interesse; quello che qui attrae subito l'attenzione è la semibatteria nera mascherata presente sulla 3ª traversa e che costituirà il fulcro di tutto il gioco. Con le mosse iniziali (1.♘f1 ♕d1 in una soluzione e 1.♚b7 ♕f2 nell'altra) i due partiti si preparano ad effettuare delle catture per riuscire a creare una batteria nera sempre sulla 3ª traversa; infatti nella prima soluzione il Cavallo bianco con 2.♘g3 cattura l'Alfiere mentre l'♕b3 cattura la

Donna (2...♙xf3) e così a questo punto, grazie alla collaborazione tra il Bianco e il Nero si è venuta a creare una batteria nera mascherata (♖a3/♙f3 con l'effetto "mascherante" del Cavallo bianco che adesso si trova in g3). Fermiamo per un momento la nostra analisi per concentrarci su quello che è accaduto fino ad ora: quella che abbiamo studiato è la fase *Help* in quanto le prime due mosse sia del Bianco che del Nero hanno visto la collaborazione tipica dell'aiutomatto (anche se a dire il vero a parti invertite dal momento che poi alla fine a mattare è il Nero, ma questo non cambia l'essenza del concetto di collaborazione); da questo momento in avanti inizierà la fase *Self* che è, come si ricorderà, limitata solamente all'ultima mossa in cui è il Bianco a costringere il Nero a dargli matto. Pertanto a questo punto il Bianco dà scacco (3.♘e4+) e costringe il Nero a pararlo attivando la batteria nera Torre/Alfiere; all'ultima mossa si completa quindi tutto il gioco che ha visto inizialmente la collaborazione dei due partiti mentre alla fine uno di essi obbliga l'altro a mattarlo come negli automatti.

Paradossale, no? La strategia della seconda soluzione ricalca con perfetta analogia quella della prima, ma adesso è la Donna a catturare l'♙b3 mentre il ♘e3 viene catturato dall'altro Alfiere nero, ottenendo anche in questa fase una batteria nera mascherata che poi materà dopo lo scacco impartito questa volta dalla Donna. Il problema pertanto mostra una bella strategia di creazione di batteria nera mediante catture reciproche dei pezzi bianchi e neri; la perfetta omogeneità degli effetti tematici fa apprezzare appieno l'intero gioco.



**n. 1**

← **P. A. Petkov**

*Shachmatna misl* 2005

HS≠3 - 2 soluzioni

1. ♘f1 ♙d1 2. ♘xg3 ♙xf3 3. ♘e4+ ♙xe4#

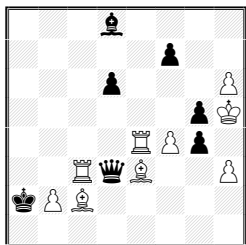
1. ♝b7 ♙f2 2. ♝xb3 ♙xe3 3. ♝b6+ ♙xb6#

Adesso passiamo ad un altro interessante Help-Selfmate che rispetto al precedente presenta però una strategia un po' più complessa, non fosse altro perché questa volta le mosse sono 4. A questo riguardo si deve sottolineare che mentre la fase *self* è necessariamente composta da una mossa del Bianco ed una del Nero, la fase *help* invece può variare in lunghezza e teoricamente potrebbe essere composta solamente da una sola mossa nera (in caso di HS≠1,5); nel caso del problema **n.2** la fase *help* ha ovviamente una lunghezza di 3, cioè costituita da 3 mosse bianche ed altrettante mosse nere. Naturalmente questa fase può essere ancora più lunga anche se, come dato pratico accessorio, vi sono al momento delle difficoltà nel verificare al computer la correttezza di problemi lunghi; infatti spesso gli HS≠ di 4 o più mosse richiedono tempi di analisi lunghissimi o addirittura impossibili.

Prima di studiare il gioco di questo eccellente problema, faccio un'altra veloce considerazione sulle straordinarie particolarità di questo genere di composizione e mi riferisco al fatto che le due fasi di cui è composto l'HS≠, che come abbiamo visto sono concettualmente contrapposte, risultano poi invece strettamente collegate anche dal punto di vista della costruzione; il fatto ad esempio che il Bianco costringa il Nero a mattarlo implica che entrambi i Re siano quasi sempre coinvolti nel gioco, cosa che non sempre avviene per esempio negli automatti; è sorprendente pertanto vedere come si riesca ad organizzare il gioco per ottenere il matto anche se per esempio la distanza fra i due Re è considerevole come avviene in questo problema. Tra l'altro quest'ultimo aspetto rende spesso anche molto difficile risolvere un HS≠ e l'analisi della posizione del diagramma spesso non ci aiuta, come avviene appunto per il n.2.



In questo problema l'unica ovvia supposizione che si può avanzare, e poi vedremo che si rivelerà esatta, è che potrebbe essere la Donna a mattare, se non altro perché è il pezzo più forte. Ma veniamo al gioco della prima soluzione: con 1.♔c1 il Bianco controlla la casa b2, che inizialmente è una potenziale fuga per il Re nero, ma quello che è più importante è che tale mossa al tempo stesso apre la 3<sup>a</sup> traversa sia alla Donna che attraversa la casa critica f3 sia alla ♖c3 che si andrà a piazzare proprio su quella casa.



**n. 2**

← **P. A. Petkov**

*Shachmatna misl* 2005

HS≠4 - 2 soluzioni

1.♔c1 ♖g3 2.♖f3 gxh3 3.♔d3 ♘b3 4.♔b1+ ♗xf3≠

1.♖b4 ♗h7 2.♔f5 gxh3 3.♖d3 ♘b1 4.♖a3+ ♗xf5≠

Con 2.♖f3 osserviamo che anche la Torre bianca ha effettuato una mossa critica in quanto ha superato la casa d3 che rappresenta il punto focale di tutto il problema e teatro di un'interferenza reciproca; segue la mossa 2...gxh3, di cui al momento non sono ben chiare le motivazioni ma che poi scopriremo nel prosieguo dell'analisi. A questo punto, come detto, su d3 avviene la chiusura della linea della ♖f3 ad opera dell'Alfiere bianco con creazione quindi di una batteria bianca Torre/Alfiere che sarà puntata sul Re nero dopo che questi si è spostato in b3. Adesso appariranno chiare le motivazioni dell'intera strategia nera, in particolare la mossa della Donna ed anche l'incomprensibile 2...gxh3; la Regina nera, abbandonando d3 che rappresenta la casa su cui andrà a piazzare il pezzo antistante della batteria bianca, deve scegliere con attenzione il suo piazzamento in modo tale sia da poter riuscire a catturare nel matto il pezzo retrostante e sia anche ad evitare di poter parare lo scacco ostruendo la linea della batteria stessa (per esempio 1...♗f1? fallisce perché la Donna può parare lo scacco con 4...♗d3!); la misteriosa mossa del pedone nero ha invece la funzione di aprire la linea di matto, ma onestamente all'inizio della nostra analisi era veramente molto difficile immaginarlo.

A questo punto, terminata la fase di collaborazione, la batteria bianca dà scacco controllando al tempo stesso la casa iniziale del Re nero e così il partito mattante non ha altra possibilità che catturare il pezzo retrostante della batteria; appare adesso totalmente evidente la bella e precisa manovra della Donna nera. La seconda soluzione presenta la stessa eccellente strategia ma con straordinario scambio si funzioni delle due paia di pezzi bianchi; infatti il controllo della casa b2 adesso è affidato alla ♖e4 che nella prima soluzione, rimanendo stazionaria, aveva provveduto al controllo della 4<sup>a</sup> traversa; analogamente alla prima soluzione la ♖e4 apre la diagonale b1-h7 che sarà attraversata prima dalla Donna e poi dall'♔c2.

La casa critica attraversata da questi pezzi è sempre d3 su cui adesso invece si piazzerà la ♖c3 creando così una batteria bianca costituita sempre da Torre e Alfiere ma a parti invertite nelle due soluzioni (il pezzo antistante di una soluzione diventa quello retrostante nell'altra e viceversa). In questa soluzione sarà l'altro pedone nero presente sulla colonna 'g' ad effettuare l'apertura della linea di matto (f5-h5) che qui è ortogonale rispetto alla precedente soluzione in cui è invece diagonale, creando pertanto anche una piacevole diversità visiva tra le manovre della Donna e le aperture di linee. Nella fase automatto adesso è l'Alfiere che come pezzo retrostante della batteria dà scacco, obbligando pertanto la Donna a impartire il matto mediante la sua cattura. Questo eccellente problema mostra pertanto in entrambe le soluzioni il tema Indiano (un pezzo ad azione



lo switchback dell'♠c8). A questo punto può sembrare incredibile ma l'unico pezzo che può aver catturato il ♠g7 è la ♖h1! Questa paradossale conclusione ci porta quindi a ipotizzare che la ♖h1 abbia compiuto un bel percorso di andata e ritorno (e1-e3-g3-g7 e viceversa) ma ovviamente solo dopo che i pezzi bianchi gli abbiano consentito di muoversi dalla sua casa di partenza; allora è evidente che anche questi pezzi bianchi devono aver effettuato degli switchbacks, incluso il ♖e1.

Il fatto che anche il Re bianco abbia effettuato uno switchback è sicuramente un particolare non insignificante in quanto proprio su questo si precisa tutta la strategia. Infatti una sua semplice mossa di andata e ritorno è impossibile in quanto la cattura del ♠g7 deve essere effettuata necessariamente alla 10ª mossa e l'unica casa che consentirebbe tale manovra rispettando questa tempistica è d1 ma questa è inaccessibile in quanto controllata molto precocemente dalla Donna nera. Per poter effettuare tale manovra con questa precisa temporalità, non resta pertanto che l'arrocco corto dopo il quale, ed ecco il paradosso, sia il Re che la Torre ritornano alle loro case di partenza! Questa Proof Game mostra pertanto il motivo tematico noto come *anti-arrocco* che è costituito dalla mossa completa di arrocco e dal successivo ritorno del Re e della Torre alle loro case iniziali; in questo problema vi sono inoltre, come detto, gli switchbacks dell'♠f1 e del ♘g1 (lascio ai lettori il piacere di analizzare l'abilità tecnica nel precisare correttamente le mosse di tali pezzi), nonché quello dell'♠c8. Una Proof Game di eccezionale qualità sia per i motivi tematici presentati che per la perfetta logica.

Mario Parrinello

## Affermazioni italiane (Italian award winners)

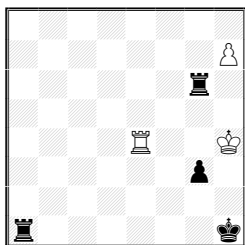
**α) Enzo Minerva** - 1.h8♖ g2 [1...♖a2 2.♖e1+ ♗h2 3.♖d4 ♖f2 4.♖e4 +-] 2.♗h5! g1 ♖ 3.♖h4+ [3.♖e5? ♖f2 4.♖h4+ ♖xh4+ 5.♗xh4 =] 3...♗g2 4.♖b2+ ♖f2 [4...♗f1 5.♖f4+ ♗e1 6.♖e4+ ♗d1 7.♖e2+ ♗c1 8.♖c4+ ♗b1 9.♖c2≠] 5.♖h2+! [5.♖xa1?? ♖f5≠] ♗xh2 6.♖xf2+ ♖g2 [6...♗h1 7.♖h4+ (7.♗xg6? ♖g1+! con scacco perpetuo, oppure stallo.) 7...♗g2 8.♗xg6 +-] 7.♖h4+ ♗g1 8.♖d4+ +- . *Lo studio mostra una battaglia fra pezzi pesanti. Il Bianco, pur avendo all'inizio il vantaggio di una Torre, incontra molte difficoltà per imporsi.* Gheorghe Telbis (Giudice).

**β) Vito Rallo** - 1...♗f3 2.e1=♖ ♗g2 3.♖ne5 ♘f3≠ 1...♗f5 2.exd1=♘ ♗g6 3.♘nf2 ♘f5≠  
 Commento del Giudice Internazionale Eric Huber: *Due matti Modello, mosse a 'V' del Re bianco e quasi omogenee soluzioni: cosa si può chiedere di più a un Tanagra?* Il Re bianco supera la casa critica dove avverrà il matto. Peccato che il Grillo serve in una soluzione mentre viene semplicemente catturato nell'altra.

**γ) Marco Guida** - 1.b4? [2.♖c5≠ A / ♖d2≠ B / ♠c4≠ C] 1...axb4!  
 1.♘a6? [2.♖c5≠ A (B? C?)] 1...♖xc6 2.♖d2≠ B 1...♖f2 2.♠c4≠ C ma 1...♖d6!  
 1.♠b6? [2.♖d2≠ B (C? A?)] 1...♖f2 2.♠c4≠ C 1...♖xf1 2.♖c5≠ A ma 1...♘f2!  
 1.♘xe4! [2.♠c4≠ C (A? B?)] 1...♖xf1 2.♖c5≠ A 1...♖xc6 2.♖d2≠ B  
*A well-orchestrated display of threat-suppression of two of three choices in each of two tries and the key, in cyclic form, achieved by successive unguards along the sixth rank. The composer's choice of WPb3 to suggest a try with all three threats seems unnecessary in view of its impudence. A superb example of modern composition.* Giudice Robert Burger.

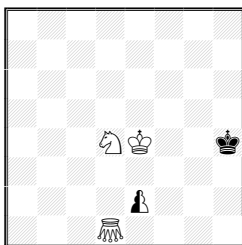
Pseudo-Le Grand ciclico con chiave ampliativa. Vedere anche pagina di copertina.  
**δ) Alessandro Fasano** - 1...♖f5 2.♠xf5≠ 1...♘d5 2.♠xd5≠ 1.♠f4? [2.♘f6≠] 1...♖f5 2.♠d5≠ 1...♘d5 2.♖xd5≠ 1...gxf4 2.♖xf4≠ 1...♠d4+ 2.♖xd4≠ ma 1...♖xe6! 1.♠d4! [2.♘f6≠] 1...♖f5 2.♖e3≠ 1...♘d5 2.♠f5≠ 1...♖f3 2.gxf3≠ 1...♠xd4+ 2.♖xd4≠ Zagorujko. Inoltre i due matti del GA vengono trasferiti, uno nel GV e uno nel GR.

**α) E. Minerva - 5° Pr.**  
*Magyar Sakkvilág 2007*



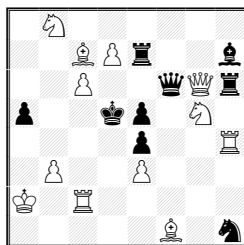
+

**β) V. Rallo - 9° Lode**  
*Problem Paradise 2006*



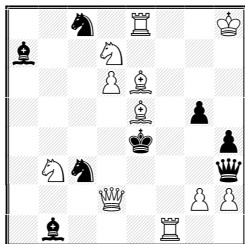
**H≠2,5 (3+1+1) C+**  
**(Grillo d1)**

**γ) M. Guida - 1° Pr.**  
*The Problemist 2008*



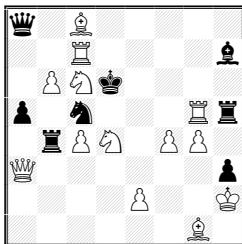
**≠2 (12+9) C+**

**δ) A. Fasano - 1° Pr.**  
*L'Italia Scacchistica 2006-07*



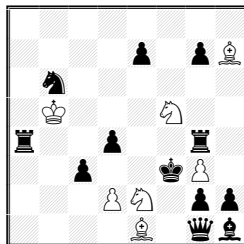
**≠2 (11+8) C+**

**ε) D. Giacobbe - 2° Pr.**  
*L'Italia Scacchistica 2006-07*



**≠2 (13+8) C+**

**ζ) F. Simoni - 1°/2° Pr. e.a.**  
*Giubileo Ravarini-90, 2008*



**H≠2 (7+12) C+**  
**b) ♖a4-d8**

**ε) Daniele Giacobbe - 1. ♖g3? [2. f5≠] 1... ♗~ 2. ♗d7≠ 1... ♗xc4 2. ♗b5≠ 1... ♗f5 2. ♗xf5≠ ma 1... ♗b3! 1. f5! [2. ♖g3≠] 1... ♗~ 2. ♗b5≠ 1... ♗xc4 2. ♗d7≠** Matti cambiati, Ellerman-Makihovi.

**ζ) Francesco Simoni - a) 1. ♗c4 ♗f4 2. ♖f1 ♗xd4≠ b) 1. ♗d5 ♗e3 2. ♖g5 ♗xd4≠**

La ♖g1 e la ♖g4 controllano la casa di matto; i loro movimenti sono limitati a un'unica casa dove però inchioderebbero il cavallo mattante, pertanto con la sua prima mossa il Nero schioda preventivamente il cavallo bianco. Un lavoro di grande intelligenza strategica.

## Spigliando

Spulciando fra i vostri vecchi problemi vi è mai capitato di trovare difetti? A me sì, anche recentemente. Precisamente in questo ≠3 [6A1/2p1p3/p5pC/t3r1P1/cD6/2pP4/C7/A4R2, *Scacco!* 1986] la soluzione aveva una doppia minaccia: 1. ♗e2! [2. ♖xe7+ ♗f4 3. ♖e3≠ 2... ♗d4 3. ♖e3≠ ma anche 2. ♗e3 seguita da 3. d4≠ Perché non aggiustarlo, usando l'esperienza maturata nel frattempo? Ecco quindi la nuova posizione: **A. Garofalo, 6AC/2p1p3/p5pt/t3r1P1/cD4P1/2pP3P/C7/A4R2.**

1. ♗e2! [2. ♖xe7+ ♗f4 3. ♖e3≠ 2... ♗d4 3. ♖e3≠] 1...e6 2. ♗f7+ ♗d5 3. ♖c4≠ 1...c5 2. ♖b8+ ♗d4 3. ♖f4≠ 1... ♗c5 2. ♖d4+ ♗xd4 3. ♗xc3≠ 1... ♗c5 2. ♖e4+ ♗d6 3. ♖e6≠

## Biografie: Daniele Giacobbe.

Sono nato il 3 agosto 1967 [NdR: *ma scherziamo? Dopo Agostini e Rallo abbiamo un terzo problemista nato il 3 agosto? Roba da diventare credenti nell'astrologia!*] a Pozzuoli in provincia di Napoli, ma da trentotto anni vivo in provincia di Cuneo, prima a Bra e poi a Roretto di Cherasco. Da cinque anni sono sposato con Claudia e abbiamo un bimbo di due anni, Pietro.



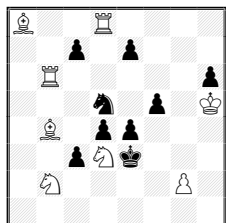
**Lavoro:** sono maestro di musica, diplomato in chitarra al conservatorio di Cuneo. Insegno chitarra, musica d'insieme, teoria musicale e armonia, seguo diverse orchestre giovanili: sono un tuttofare, questo perché mi piace moltissimo insegnare musica (forse più che suonarla), specialmente ai bambini. Proprio per questo gli impegni di didattica sempre maggiori non mi permettono di continuare nell'attività concertistica (sia classica che moderna) come una volta. [Anche gli scacchi come avrete notato ne soffrono!]. Adesso faccio suonare i miei allievi.

**Scacchi:** ho cominciato ad appassionarmi alle partite da ragazzino, mentre i problemi di scacchi mi hanno interessato verso i vent'anni. Ricordo di aver mandato qualche mio inedito al Prof. Bonivento, che in quel periodo curava una rubrica sulla rivista *Due Alfieri*. Un vero disastro: i miei problemi o erano demoliti o con un numero impressionante di pezzi inutili!

Comunque ricordo il primo consiglio prezioso ricevuto da Bonivento: avere costanza e passione. [Sono proprio questi due requisiti che mi fanno andare avanti ancora oggi nonostante gli impegni di famiglia e lavoro e la crisi "creativa" in cui versa il problemismo in genere (specie nei diretti)]. Dopo un periodo di totale abbandono ho ripreso per caso nel 1997. Insieme ad altri miei amici concittadini appassionati di scacchi abbiamo fondato un circolo scacchistico, attraverso il quale abbiamo promosso tornei, simultanee, corsi didattici nelle scuole, manifestazioni culturali ecc. In quel periodo ho acquisito la 3ª cat. Nazionale come giocatore, ma ho quasi subito interrotto l'agonismo per riprendere la composizione, sollecitato da due grandi amici come Vito Rallo e Antonio Garofalo, conosciuti nel 1998, che mi hanno sostenuto e hanno creduto da subito nelle mie capacità. [Devo anche ringraziare l'amico Francesco Simoni per le opportunità che mi ha offerto e naturalmente il Prof. Bonivento per non avermi dimenticato!]

La mia passione sono i problemi diretti in due mosse, ma ogni tanto mi diverto a comporre qualche aiutomatto. A tuttora ho composto circa un centinaio di problemi, quelli pubblicati sono 71 di cui 22 piazzati nei verdetti. Penso sia tutto: aggiungo solo che scacchi e musica non hanno qualcosa in comune... hanno tutto! A maggior ragione quando si tratta di comporre sia un problema che un'opera musicale.

**Daniele Giacobbe**



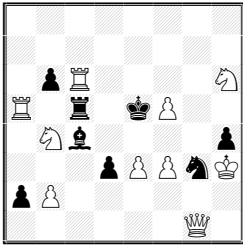
← **Daniele Giacobbe**, *Best Problems* 2006-07, 1º Pr.

H≠2 (8+9) C+

1. ♖xb4 ♙xe4 2. ♜xe4 ♜e6≠ 1. ♗xb6 ♜xd4 2. ♜xd4 ♙c5≠  
Zilahi, Kniest.

A dispetto delle preferenze dell'Autore, il redattore ha scelto, fra i diversi primi premi ottenuti, un H≠2. In ogni soluzione matta il pezzo che viene catturato nell'altra soluzione (Zilahi), sacrificio di pezzo bianco per attirare il Re nella casa di matto (Kniest).

# Ricostruzione



← Peter Heyl - Ricostruzione n.41, BP52

Problem-Forum 2009

≠2 (10+8) C+

1. ♖c1? [2. ♚c3≠] 1... ♙b5 2. ♜e6≠ 1... ♙d5 2. ♘xd3≠ 1... ♘xf5

2. ♘g4≠ 1... ♘e4 2. f4≠ ma 1... ♘e2!

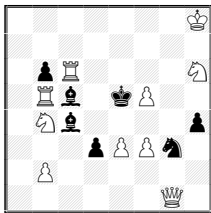
1. ♚g2? [2. f4≠] 1... ♙e6 2. ♜xe6≠ 1... ♘e2 2. ♚g7≠ ma 1... ♘h5!

1. b3! [2. ♚a1≠]

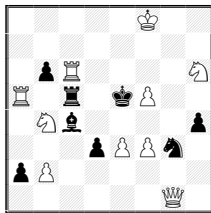
1... ♙b5 2. ♜e6≠ 1... ♙d5 2. ♘xd3≠ 1... ♘xf5 2. ♘g4≠ 1... ♘e4 2. f4≠

1... ♘e2/f1 2. ♚g7≠

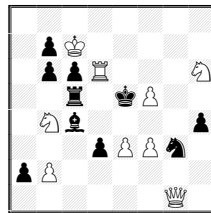
**Gerd Prahl**



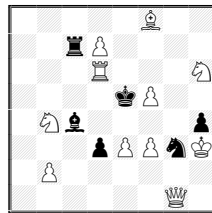
**Alberto Armeni**



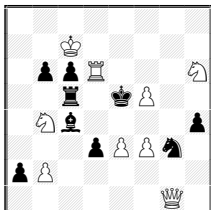
**Hans Nieuwhart**



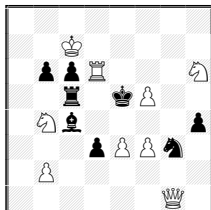
**Saverio Ce' (A)**



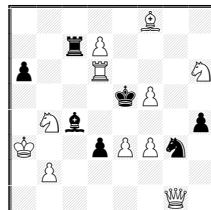
**Efren Petite**



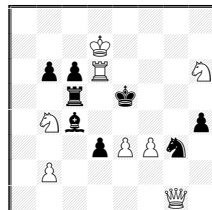
**Antonio Garofalo**



**Imanol Zurutuza**



**Pietro L. Placnico**



Con la ricostruzione n. 41 volevo essere più buono e così dalla soluzione data era facilmente identificabile la posizione sulla scacchiera di ben 4 pezzi: due bianchi (♖b2 e ♚g1) e due neri (♘g3 e ♙e5). La difficoltà poteva essere data dalla posizione dei due Cavalli bianchi per la possibilità che un unico, eventuale, ♘f2 potesse effettuare la mossa 2. ♘xd3≠ e 2. ♘g4≠. Altra difficoltà la mancanza, nella soluzione data, di mosse effettuate della ♜a5 bianca e dalla ♜c5 nera.

La migliore ricostruzione, perfettamente corrispondente all'enunciato e migliorata in economia e qualità, è quella inviata da Gerd Prahl (Germania), il quale ha risparmiato un pedone nero e utilizzato un ♙c5 al posto della Torre nera. Altra corretta posizione è quella di A. Armeni, con la sola ininfluenza differenza, rispetto all'originale, della posizione del Re bianco in f8 anziché in h3.

Quasi tutte le altre ricostruzioni, pur essendo corrette nella sostanza, hanno il difetto di presentare difese multiple d'Alfiere non richieste: 1... ♙xb3/d5/f7/g8 2. ♘xd3≠; 1... ♙b5/a6/e6 2. ♜(x)e6≠ e/o di Cavallo 1... ♘e2/f1 2. ♚g7≠, seppure portanti allo stesso matto.

Così è il problema di H. Nieuwhart (Olanda), che ha anche un pezzo in più dell'originale (9+10), la cui versione però, come anche quelle di S. Ce' (vers. A), E. Petite (Spagna), A. Garofalo, I. Zurutuza (Spagna), ha il pregio di avere aggiunto un GV: 1. ♚a1? [2. b3≠] 1... ♘e2! Un piacevole cambio tra chiave e minaccia rispetto al GR.

Da segnalare una seconda versione inviata da Saverio Cé (vers. B) [8/8/1R5N/4kP2/1Nb4p/3pP PnK/1P6/6Q1] che è la più economica ma manca completamente delle difese d'Alfiere che tanto hanno infastidito i partecipanti. Imperfetta quella di Pietro L. Placanico (8+8) perché oltre alle lamentate difese multiple di ♕ e ♖ ha una seconda soluzione 1. ♖g2! [2.f4≠] non richiesta.

Ricostruzione n.42:

1. ♖a2? [2. ♖d2≠] ma 1...d2!

1. ♖d5! [2. ♖d2≠]

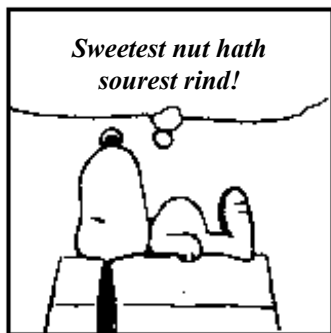
1...d2 2. ♖e2≠ 1...♖xd5 2. ♖xb5≠ 1...♖xb7 2. ♖xc5≠ 1...♕c6 2. ♖b3≠ 1...♖xe3 2. ♖b4≠

Inviare le vostre proposte a (send your diagram to): **Vito Rallo, via Manzoni n.162, 91100 Trapani.** E-mail: [rallovito@tin.it](mailto:rallovito@tin.it)

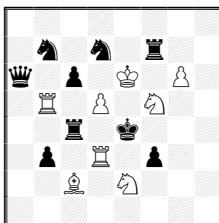
**Vito Rallo**

## NUTS (27)

di Mr. Veneziano



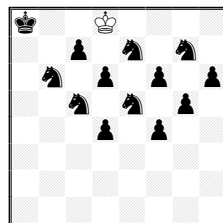
**A) V. Korolkov**  
*Shahmatny kaleydoskop,*  
1981



**H≠2 - 2 Sol.**

Condizione: la posizione finale non deve alterare il disegno dei cinque cerchi olimpici.

**B) E. Minerva**  
inedito



**Serie =12**

(patta a serie in 12 mosse)  
Condizione:  
Sentinelle illimitate.

## L'epico vessillo

A Pierre de Fredey, barone de Coubertin, è unanimamente riconosciuto il merito di aver ripristinato i Giochi olimpici nell'era moderna. Anche la bandiera olimpica con i cinque cerchi a più colori fu ideata dal barone francese e fu lo stesso de Coubertin ad illustrarne il significato simbolico, ovvero il riferimento ai cinque continenti, nel 1913 dalle pagine della *Revue Olympique*. La prima Olimpiade che vide l'utilizzo del leggendario drappo fu quella di Anversa 1920, novant'anni fa.

Il grande e poliedrico Korolkov, sull'onda d'entusiasmo portata dall'Olimpiade di Mosca 1980, pubblicò un problema simbolico a condizione, rappresentante i cinque cerchi olimpici (A). Il problema (B) è invece pervenuto alla redazione di *Best Problems* ed il nostro direttore ha pensato di proporlo per questa rubrica, come problema augurale per la prossima Olimpiade invernale di Vancouver 2010. Se l'augurio sarà propizio, vedremo neve in gran quantità!

**Mr. V.**

**Soluzione N. (26)**

**(Beasley)** - L'♕g6 proviene da promozione, avvenuta forzatamente in b1, dopo che il ♗e7 è giunto in a2 con 4 catture ed in b1 con la sua quinta presa. Una volta promosso l'♕ si è allontanato e solo dopo è stata giocata la spinta b2-b3. Quindi l'♕c1 originale non è fra i 5 pezzi

catturati dal ♚ (lo sono invece 2 Torri, 2 Cavalli, la Donna), ma è stato catturato sulla sua casa originale da un ♜, così come l'♙f1. L'attuale ♙c1 proviene quindi dalla promozione del ♖a2 in b8 ed è sua la prima mossa fatta da un Alfiere bianco: ♙b8-a7!

o o o

(NdR) - Da Hans Nieuwhart ci perviene la soluzione esatta, accompagnata da una partita dimostrativa: 1.♖a3 ♖h6 2.♖c4 ♖f5 3.♖b6 ♖g3 4.♖xc8 ♖xf1 5.♖h3 ♖a6 6.♖f4 ♖c5 7.♖d3 ♖b3 8.♖c5 ♖xc1 9.♖d6+ exd6 10.♖b1 ♖b3 11.axb3 dxc5 12.♖a1 ♖g3 13.♖a4 ♖h5 14.♖b4 cxb4 15.♖a1 ♖f6 16.♖a3 bxa3 17.0-0 a6 18.♖b1 ♙c5 19.b4 ♙a7 20.b5 ♖b8 21.b6 0-0 22.bxa7 a2 23.axb8 ♙ axb1 ♙ **24.♙a7!** ♙a2 25.♙c5 ♙e6 26.♙a3 ♙f5 27.b3 ♙g6 28.♙c1 → Diagramma. (Congratulations Hans!)

Per due volte di seguito questa rubrica ha stuzzicato l'interesse di almeno un lettore (per quanto io ne sappia) ovvero Placanico e Nieuwhart, i quali hanno inviato le soluzioni esatte. Non sarà il caso di provarci anche in questa occasione, in ossequio al motto del barone de Coubertin?

## Correzioni (Corrections)

- Per un errore intercorso durante la fase di impaginazione la puntata NUTS 25 - vedi BP51, pag. 263 - è stata pubblicata senza il titolo *Come battere tre campioni del mondo*, così come voluto dall'autore. Ce ne scusiamo con lui e con i lettori.
- In merito agli studi NN. 1451 e 1452, pubblicati su BP36 - 2005 a pag. 319, e precisamente alla relativa nota "*Due studi fratelli, ma non gemelli...*", stante la consuetudine acclarata nel campo della studistica, essi sono invece da intendersi come un unico studio, presentato in forma gemellare. Ne consegue che il riconoscimento assegnato ad entrambi come "1/2 Lode" (vedi BP43 - 2007 a pag. 61) viene tramutato in "Lode", quale unico riconoscimento al suddetto studio gemellare.

## Anticipazioni (Anticipations) BP52

BP52, n. 2327 - S. Juricek: already published in 15575, *Ideal-Mate Review*, 01-12/2007 (Hans-Peter Reich and Ivan Bryukhanov).

I nostri concorsi:

≠2 (2009-2010: NN).

≠3 (Judge 2010-2011: Antonio Garofalo).

H≠2 (Judge 2010-2011: NN).

H≠3/n (Judge 2010-2011: NN).

Sm≠2/3 (Judge 2009-2010: Sven Trommler).

Fairies (Judge 2010-2011: NN).

Publicazione trimestrale senza scopo di lucro.  
Per riceverla, contattare: (✉) Antonio Garofalo,  
via Collodi n.13 70124 Bari - Italy  
☎ 080/5564025 - 📠 CCP: 17784703  
✉ E-mail: [antgarofalo@tiscali.it](mailto:antgarofalo@tiscali.it)  
[http://web.tiscali.it/best\\_problems/Index.html](http://web.tiscali.it/best_problems/Index.html)

## Contents

FIDE World Cup of Composition 2010 . . . . .	p. 289
Inediti (Originals) . . . . .	p. 290
Soluzioni BP53 (Solutions BP53) . . . . .	p. 294
Award Best Problems H≠3 2008 by Viktor Zaitsev . . . . .	p. 300
Due fairies e un retro (8) by Mario Parrinello . . . . .	p. 303
Affermazioni italiane (Italian award winners) . . . . .	p. 307
Biografie: Daniele Giacobbe . . . . .	p. 309
Ricostruzione n.41/42 by Vito Rallo . . . . .	p. 310
Nuts by Mr. Veneziano . . . . .	p. 311
Correzioni (Corrections) . . . . .	p. 312
Anticipazioni (Anticipations) . . . . .	p. 312