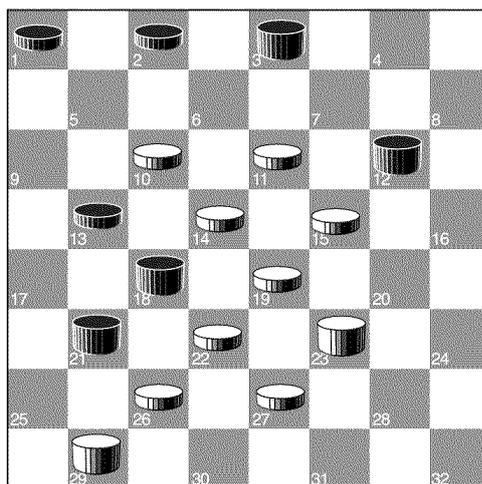


DAMA.

La problemistica nel gioco della dama

di FRANCESCO SENATORE

AGONISTICA e problemistica. Due facce della stessa medaglia. Entrambe hanno a che fare con il gioco della dama avendo in comune lo stesso "campo di battaglia": la damiera a 64 caselle. L'agonistica mette sovente due menti a confronto, l'una contro l'altra in una sfida in cui il concetto di competizione è altamente rappresentato. Nella problemistica, invece, il concetto base è l'individualismo dell'artista, colui che crea una composizione con dame e pedine, quasi fosse un'opera d'arte. Il cosiddetto problema di dama nel quale la genialità e fantasia del compositore esaltano i crismi fondamentali del gioco: originalità, estro creativo, difficoltà risolutiva e sobrietà d'impostazione. Se poi a queste si affianca la capacità di applicare al lavoro realizzato anche i meccanismi peculiari delle regole di presa, il problema può dirsi davvero un capolavoro. Proprio in questi giorni si è disputato a Milano il Campionato Italiano Solutori. Competizione singolare nella quale vince chi risolve un certo numero di problemi in minor tempo. Quest'anno sono stati



Bianco muove e vince in otto mosse

scelti dalla commissione organizzatrice sei composizioni risolvibili dalle cinque alle otto mosse. Tra i sei lavori dai in mano ai solutori, tre erano opera del compianto maestro Luigi Condemi di Brancaleone. Tre lavori in cui il compositore calabrese ha mescolato, come per magia, tutti i concetti esposti in precedenza. Per esigenze di spazio ne riportiamo uno soltanto nel diagramma a corredo dell'articolo. Nello specifico si tratta di un problema in cui il bianco muove e vince in otto mosse. Per risolverlo il lettore, per prima

cosa, deve sciogliere il groviglio di pedine bianche in mezzo al campo di gioco, facendo particolare attenzione alle peculiarità delle regole di presa nella dama versione italiana. Solo così si potrà avere ragione del nero costringendolo alla resa.

Soluzione:
 10-5 21x30; 11-6 18x20; 23x7
 30x14; 29-25 3x12; 22-18 14x21;
 25x9 1x10; 9-13 2x11 13x8 e
 bianco vince.

