

Lute Milazzo
Corso di Scacchi

Anno 2017 – 2018

Docenti

Fobert Giuseppe e Michelini Aldo



INTRODUZIONE

Una partita a scacchi è una piccola opera d'arte.

L'intento di questo corso è di agevolare a fare i primi passi e arrivare a un'altezza conoscitiva, tale da permettere di giocare e rivedere qualunque partita con sufficiente comprensione e diletto e per fare ciò, occorre soltanto una volenterosa e paziente applicazione dei corsisti. Premesso ciò, iniziamo a conoscere e capire cosa significa scacchi e se sono un gioco o uno sport.

Ebbene dipende da come si prendono! Se usati come passatempo per trascorrere qualche divertente pomeriggio con gli amici allora sono sicuramente un ottimo gioco, ma soltanto un gioco. Se invece si vedono a livello agonistico, allora sono un vero e proprio sport, regolarmente affiliato al CONI come disciplina sportiva. In entrambi i casi comunque è un gioco da tavolo di strategia.

Ma dove sono nati gli scacchi?

Il luogo esatto d'origine non è del tutto certo, ma molti propendono per l'India. Alcuni storici comunque sostengono che gli scacchi abbiano avuto la culla in Cina. Il termine deriva dall'Occitano e Catalano ESCAC che a sua volta deriva dal persiano SHAH che significa Re da cui SHAH MAT (Scacco Matto).

Ebbe origine in India attorno al VI secolo e giunse in Europa attorno all'anno 1000, grazie probabilmente alla mediazione degli Arabi diffusisi nell'intero continente. Hanno raggiunto una forma pressochè moderna nel XV secolo in Italia e in Spagna mentre, il regolamento odierno si è congelato nel XIX secolo. Dalla metà dell'800 grazie a Paul Morphy e Wilhelm Steinitz, cominciano a codificarsi i fondamenti strategici del gioco e lo stesso Steinitz, si proclamava nel 1886 dopo una sfida con Johannes Zukertort primo campione del mondo, titolo considerato più prestigioso per un giocatore.

Attualmente il titolo è detenuto da Magnus Carlsen che sfidando Viswanathan Anand, diventa campione mondiale nel 2013.

Ma chi è il più forte campione di tutti i tempi?

Probabilmente quell'antipatico di Kasparov! Molti non concordano con questo giudizio, cioè non lo ritengono il più forte di ogni epoca...

Il gioco degli scacchi si pratica in casa, su Internet, per corrispondenza o nei circoli scacchistici ed è uno sport riconosciuto dal Comitato Olimpico Internazionale e la FIDE "Federazione Internazionale Des Echecs (scacchi)" fondata nel 1924, organizza tornei adottando una scacchiera DGT attenendosi alle regole ufficiali degli scacchi che sono definite a livello internazionale, nel manuale FIDE nella sezione "regole degli scacchi".

Gli scacchisti sono suddivisi essenzialmente in 12 categorie, che sono in ordine crescente d'importanza:

Non Classificato (NC), Terza Sociale (3S), Seconda Sociale (2S), Prima Sociale (1S), Terza Nazionale (3N), Seconda Nazionale (2N), Prima Nazionale (1N), Candidato Maestro (CM), Maestro (M), Maestro FIDE (MF), Maestro Internazionale (MI) e, infine, Grande Maestro (GM).

N.B. Nei tornei i giocatori delle categorie sociali (1S, 2S e 3S) sono solitamente accomunati ai Non Classificati.

ANEDDOTI E CURIOSITA' - La partita più antica

Bazzicando in alcuni database di partite e navigando in Internet, ho trovato la seguente partita che, almeno finora, è la più antica fra quelle che mi sono capitate sott'occhio. La partita è tratta da Schachs d'amor, un manoscritto catalano attribuito al Conte de Sobradiel e recentemente datato dallo storico spagnolo José Antonio Garzón fra il 1474 e il 1478, cioè circa una quindicina d'anni prima della scoperta dell'America da parte di Cristoforo Colombo. Nel poema è descritto, tramite un'allegorica partita a scacchi, il corteggiamento che Marte (interpretato da Francisco de Castellvi) fa a Venere (interpretata da Narcisco Vinales).

ANEDDOTI E CURIOSITA' - La partita a scacchi viventi

La partida al nobil zioigo de li scacchi è l'unica manifestazione spettacolare nel Veneto di terraferma che continui la grande tradizione italiana dei giochi e spettacoli all'aperto a sfondo marziale e celebrativo, vanto incontrastato della Toscana con l'ineguagliabile Palio di Siena, con la Giostra del Saracino di Arezzo ed altri spettacoli minori.

A differenza di questi, la Partida ha per nucleo una vera e propria vicenda drammatica, con parti recitate in prosa e in versi e, per conservare l'inconfondibile carattere regionale, i testi e i comandi alle milizie sono tutti nella lingua della Serenissima.

E' una storia di nobiltà e di cavalleria, che sembra creata apposta per svolgersi nel quadro severo ma incantevole di Marostica.

La vicenda, soltanto in parte leggendaria, perché suffragata da tradizioni orali e da prove documentarie purtroppo distrutte da eventi bellici, racconta come essendosi Rinaldo d'Angarano e Vieri da Vallonara, due giovani signori, contemporaneamente innamorati di Lionora, figlia di Taddeo Parisio, castellano e rector di Marostica, questi, umanista e progressista, vietasse ai due pretendenti di battersi in cruento duello, come era costume per conquistare il diritto di sposare Lionora e imponesse, in sostituzione, una sfida agli scacchi, gioco nel quale i due giovani erano peritissimi.

Decise inoltre che lo sconfitto sarebbe diventato lo stesso suo parente, sposando Oldrada, sua sorella minore. Così avvenne con universale soddisfazione:

Iteramus che deto duelo singular et cruento no se fassa a nissun costo, pena la testa de li trasgressori, sed che la disfida arà per premio el mariazo del vincitor co Madona Lionora se fassa al nobil zioigo de li scacchi et la partida sia combatuda a di dodese del mese di setembre

milequatrosentosinquantaquattro nel Campo grande del Castelo, a pezzi grandi et vivi, armadi et segnadi



del nobil insegne de negro e de bianco... e che deta disfida sia onorada da una mostra in campo de omini d'arme et foghi et luminarie et danze et suoni.

Questo il bando del castellano messer Parisio. E così avvenne.

Dai lontani tempi, Marostica(vedi figura) ha conservato vivissimo il ricordo di quella giornata. La partita giocata tra i due contendenti viene trasportata sul Campo grande della Piazza tutta lastricata, che costituisce una gigantesca scacchiera, dove i viventi pezzi del gioco, obbedienti, precisi si spostano dall'uno all'altro riquadro, esattamente ripetendo le mosse compiute dai due giocatori, che un Araldo annuncia a gran voce. L'applauso del popolo saluta infine il vincitore.

La celebre manifestazione - cui prendono parte anche le ambascierie delle vicine città', le rappresentanze dei borghi nei loro caratteristici costumi, le schiere degli armigeri a cavallo, dei balestrieri, degli alabardieri - si conclude con la grandiosa sfilata intorno alla Piazza, tra il popolo acclamante.

Questa spettacolare manifestazione folcloristica, su testo di Mirko Vucetich, nei costumi disegnati dallo stesso e tratti da quadri di pittori veneti dell'epoca, fu scelta a rappresentare il folclore italiano all'Esposizione Universale di Bruxelles nel 1958. (M. Consolaro).



GLI SCACCHI

Come si è detto, gli scacchi sono un gioco da tavolo di strategia nonché, uno dei più complessi in assoluto per il numero di combinazioni legalmente ammesse, dei 32 pezzi sulle 64 caselle di cui è composta la scacchiera.

Affinché due avversari possano sfidarsi, occorrono 1 scacchiera e 32 pezzi (16 per ciascun giocatore).



Il gioco degli scacchi è una battaglia tra due giocatori che a turno, muovono i

propri pezzi bianchi e neri. I pezzi sono spostati su una casa vuota o su una casa occupata da un pezzo avversario, che è così catturato e rimosso dalla scacchiera.

Lo scopo finale del gioco è dare scacco matto, in altre parole attaccare il Re dell'avversario, senza che esso abbia la possibilità di sfuggire.

Per arrivare allo scacco matto è necessario muovere attentamente i pezzi per controllare lo spazio e guadagnare materiale, quindi rafforzare l'attacco finale per raggiungere l'obiettivo.

Secondo la tradizione, i pezzi di cui sono composti gli scacchi rappresentano la società medioevale.

LA SCACCHIERA

E' una tavola di legno composta da 64 case di due colori contrastanti, che formano 8 righe cui è stata assegnata una numerazione da 1 a 8 e 8 colonne che a sua volta sono distinte dalla lettera A alla lettera H.

Essa è posta in modo che gli sfidanti, abbia sempre alla loro destra la casella bianca.

Le righe 1 e 8 sono chiamate traverse basi per cui, la riga 1 è la traversa base per i pezzi bianchi, mentre la riga 8 è la traversa base per i pezzi neri.

I pezzi bianchi quindi saranno schierati sulle righe 1 e 2, mentre i pezzi neri sulle righe 8 e 7 (vedi figura).



I PEZZI

Ciascun giocatore ha a disposizione 16 pezzi (neri o bianchi) così distinti:
1 Re – 1 Regina – 2 Cavalli – 2 Alfieri – 2 Torri e 8 Pedoni (vedi figura).



Sulle righe 2 e 7 sono allineati i pedoni secondo del loro colore mentre, sulle righe 1 e 8 sono disposti sempre secondo del loro colore e partendo dal lato sinistro, Torre – Cavallo – Alfiere – Regina (che occuperà come schieramento iniziale, sempre la casella contraddistinta dalla lettera “D”) – Re – Alfiere – Cavallo e Torre.

Regina e Torre, sono detti pezzi pesanti perché in grado di dare scacco matto con l'aiuto del solo Re.

Alfiere e Cavallo, sono detti pezzi minori o leggeri perché non in grado di dare scacco matto con l'aiuto del solo Re.

Il Re e il pezzo che deve essere sempre protetto dall'attacco dell'avversario

MOVIMENTO DEI PEZZI



Re

Il Re è il soggetto principale degli attacchi dell'avversario. Quando è sotto scacco matto, il gioco è finito. Può spostarsi in tutte le otto direzioni orizzontali, verticali e diagonali possibili, ma solo una casa per volta. Il Re può inoltre usufruire di una mossa speciale denominata Arrocco: il re si sposta di due case verso destra (Arrocco corto) o verso sinistra (Arrocco lungo), mentre la Torre lo scavalca per occupare la casa dal lato opposto.

Si ha l'Arrocco corto, quando lo spostamento è effettuato sulla parte destra della scacchiera, per cui il Re dalla casella E è collocato sulla casella G e la Torre dalla casella H è spostata sulla casella F (vedi figura).



Si ha l'arrocco lungo, quando lo spostamento è effettuato sulla parte sinistra della scacchiera, per cui il Re dalla casella E è collocato sulla casella C e la Torre dalla casella A è spostata sulla casella D (vedi figura).



Questa mossa è possibile solo se il Re e la Torre non si sono mossi in precedenza, se nessuna delle case tra la Torre e il Re è occupata, se il Re non è sotto scacco e nessuna delle case attraverso cui è passato il Re è sotto l'attacco di un pezzo nemico. Il Re deve essere protetto, ma può anche diventare un forte pezzo da attacco. Nel finale di partita può diventare un formidabile pezzo da attacco contro i Pedoni nemici. Nei finali di partita semplici, in fase di scacco matto, diventa parte dell'attacco per il matto.

Quando il Re è attaccato direttamente da un pezzo avversario: si dice che il Re è " sotto scacco", per cui è necessario metterlo subito al riparo.

Esistono tre modi per uscire dalla posizione di scacco:

- 1) è possibile spostare il Re su una casa non attaccata da un pezzo nemico;
 - 2) è possibile catturare il pezzo che sta attaccando il Re;
 - 3) è possibile muovere un pezzo tra il Re e il pezzo nemico per bloccare lo scacco.
- Se il Re si trova sotto lo scacco e non può uscirne, allora avviene lo scacco matto e la partita è persa.



Regina

La Regina può muoversi seguendo un percorso orizzontale, verticale o diagonale attraverso un qualsiasi numero di case, a meno che non sia bloccata da un proprio pezzo o da un pezzo dell'avversario, in questo caso, può eseguirne la cattura e occuparne il suo posto.

La Regina combina quindi le mosse della Torre e dell'Alfiere. La Regina è un pezzo formidabile e gioca spesso un ruolo centrale sugli scacchi.



Torre

La Torre può muovere di qualsiasi numero di case in direzione orizzontale o verticale, salvo che non sia bloccata da un proprio pezzo o da un pezzo dell'avversario, in questo caso, può eseguirne la cattura e occuparne il suo posto. Non può saltare i pezzi come il Cavallo.



Cavallo

Il movimento del Cavallo è insolito: non si muove seguendo una linea orizzontale, ma compie una mossa doppia, con un movimento singolo in avanti e un movimento singolo in diagonale. Questa mossa a "L" di quattro caselle contando anche la casella da cui inizia lo spostamento, può essere eseguita in ogni direzione offrendo 8 possibili mosse quando il Cavallo si trova vicino al centro della scacchiera. I Cavalli, come nella realtà, possono saltare oltre i pezzi degli scacchi del medesimo colore o di colore diverso. Se la casella finale è occupata da un

proprio pezzo, non può compiere la mossa, viceversa se la casella finale è occupata da un pezzo dell'avversario, eseguirà la cattura e ne occuperà il posto. Se il Cavallo inizia la mossa su una casa chiara, la terminerà su una casa scura e viceversa.



Alfiere

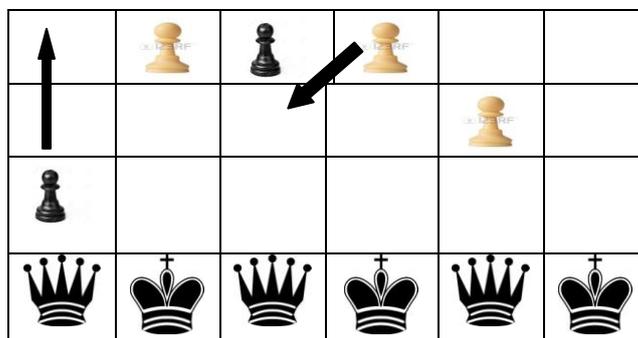
L'Alfiere può muovere di qualsiasi numero di case in direzione diagonale nelle caselle bianche o nere salvo che non sia bloccata da un proprio pezzo o da un pezzo dell'avversario, in questo caso, può eseguirne la cattura e occuparne il suo posto. Si distingue in Alfiere bianco o Alfiere nero, prendendo il nome dal colore della casella in cui è stato posto all'inizio della partita. Non può saltare i pezzi come il Cavallo.



Pedone

Gli 8 Pedoni simboleggiano i lavoratori e i soldati. Si muovono in avanti una casa per volta. Alla prima mossa il Pedone può scegliere di avanzare di due case. I movimenti in avanti non possono essere mosse di presa. I Pedoni catturano i pezzi diagonalmente in avanti, ma possono muovere in questa posizione solo per la presa. Quando un Pedone raggiunge l'altra estremità della scacchiera ovvero la traversa base (riga 1 o riga 8) può essere sostituito da qualsiasi altro pezzo del medesimo colore indipendentemente dai pezzi già presenti sulla scacchiera, fatta eccezione ovviamente per il Re. Questo scambio è chiamato "promozione" E' dunque possibile avere un numero di esemplari di un certo pezzo, maggiore rispetto a quello iniziale come ad esempio due Regine poiché, in genere per la maggior parte delle volte, il pedone è promosso sostituendolo con il pezzo più importante " la Regina". Il Pedone ha anche una mossa aggiuntiva, la regola " en passant" (vedi figura). L'en passant può essere eseguita, solo come mossa successiva alla spinta del pedone avversario di due case, altrimenti si perde il diritto di compiere tale presa. Secondo questa regola, se un Pedone muove di due case può essere catturato

immediatamente dal Pedone avversario, se quest'ultimo si trova nella casa adiacente a quella su cui è arrivato il primo Pedone con la doppia mossa (sulla quarta traversa). In pratica, ciò significa che l'avversario può eseguire la normale presa che sarebbe stata disponibile se il Pedone fosse avanzato di una sola casa. Sulla scacchiera, con la presa en passant il Pedone di cattura muove dietro il Pedone che ha eseguito la doppia mossa, quindi lo rimuove.



TEMPO DI MOSSA

Nei tornei, i due avversari utilizzano un particolare strumento di legno, dove all'interno trovano collocamento due orologi (uno per ciascuno) che sono azionati per stabilire il tempo per eseguire le mosse (vedi figura).

Il tempo può essere lungo, rapido e lampo.

- Nel tempo lungo, ogni giocatore ha due ore per le prime 40 mosse, per riflettere quale mossa fare. Il tempo aumenta di 60 minuti dalla 41^a mossa e di ulteriori 30 minuti dalla 61^a mossa.
- Nel tempo rapido, il periodo di riflessione è variabile tra 15 e 60 minuti.
- Nel tempo lampo il periodo di riflessione è meno di 15 minuti.

Ma perché si usano gli orologi in torneo? Essenzialmente per due motivi.

Il primo è che in tal modo si limita la durata di una partita, e quindi di tutto il torneo, entro periodi di tempo accettabili, dando per giunta un uguale tempo di riflessione ad entrambi i contendenti.

Il secondo è che capitava - prima dell'adozione di questi marchingegni - che un giocatore che stava palesemente perdendo s'immergesse in "profondissime" (ovvero interminabili) riflessioni per scoprire una possibile scappatoia dalla sconfitta, che naturalmente non esisteva. La conseguenza talvolta era che l'avversario, esasperato dalla lentezza del gioco, abbandonava la partita stizzito per il comportamento del giocatore lumaca, consegnando automaticamente la vittoria a quest'ultimo.

Gli orologi da torneo, sono stati introdotti per la prima volta nell'anno 1867, in Francia. Gli orologi di quel periodo avevano una foggia un po' diversa da quelli odierni, tuttavia la funzionalità di base era la stessa. Attualmente la FIDE ha adottato ufficialmente orologi digitali, anche se nei match per il titolo mondiale è lasciata ai giocatori la facoltà di scegliere il modello che preferiscono.



Nelle immagini sovrastanti possiamo vedere, da sinistra a destra, un esemplare di orologio da torneo del 1887 prodotto da Fattorini & Sons, il diffusissimo orologio Rolland, molto usato nei circoli scacchistici per la sua economicità e robustezza, ed infine l'orologio digitale ufficiale della FIDE, il Digital Game Timer DGT 2000. Nonostante l'introduzione degli orologi, è difficile stabilire quale sia il record di riflessione su una singola mossa, perché dal 1867 sono state giocate innumerevoli partite, non tutte documentate sui tempi di riflessione. Comunque nei match per il titolo mondiale il record spetta a Kasparov, il quale nel 1987, durante la [seconda partita](#) contro Karpov, meditò per ben 83 minuti filati prima di compiere la sua decima mossa.

Oggi si distinguono vari tipi di giochi a tempo:

Gioco bullet

Per gioco bullet s'intende una partita disputata con gli orologi e con appena un minuto di riflessione per ciascuno dei due giocatori. In altre parole una partita bullet (in inglese significa "pallottola") può durare al massimo due minuti! Questo tipo di gioco è praticato prevalentemente on-line tramite Internet: l'orologio e la scacchiera sono simulati sullo schermo del computer ed i pezzi si muovono con il mouse. Il gioco bullet conta molti estimatori, tuttavia è senz'altro da sconsigliare ad un principiante.

Gioco lampo

Per gioco lampo (oppure gioco blitz) s'intende una partita disputata con gli orologi e con soli cinque minuti di riflessione per ciascuno dei due giocatori. In altre parole una partita lampo può durare al massimo dieci minuti. Questo tipo di gioco è molto praticato nei circoli scacchistici, ma è consigliabile solo a giocatori abbastanza esperti. Comunque è divertente, se non altro perché qui la cappella regna sovrana!

Gioco semilampo

Simile al gioco lampo, si differenzia da esso solamente per la diversa cadenza temporale, poiché nel gioco semilampo i due contendenti dispongono di 15 minuti

a testa di riflessione. Insomma, una partita semilampo ha una durata massima di mezz'ora. Questo tipo di gioco è l'ideale per i tornei che iniziano e si terminano in un unico giorno.

Gioco "Active Chess"

L'Active Chess è il gioco degli scacchi in cui il tempo di riflessione è limitato a 30 minuti per giocatore. In questo modo una partita può durare al massimo un'ora. Dal 1988 questa disciplina scacchistica è stata ufficialmente riconosciuta dalla FIDE, che periodicamente ne organizza il Campionato del Mondo. La prima edizione, proprio nel 1988, fu vinta da Anatolij Karpov.

Gioco "Rapid Chess"

Il Rapid Chess è il gioco degli scacchi in cui il tempo di riflessione è limitato a 60 minuti per giocatore. Pertanto una partita di questo genere può durare al massimo due ore. Questa cadenza di gioco rappresenta un compromesso fra i giochi veloci, come la partita lampo e semilampo, ed i giochi da torneo regolare, dove i giocatori hanno di solito a disposizione due ore per le prime 40 mosse ed un'ora per ogni 20 mosse successive.

N.B. Nell'accezione più ampia la modalità rapid chess rappresenta qualunque cadenza di gioco compresa fra 15 e 60 minuti di riflessione per giocatore.

Gioco zeitnot

Lo zeitnot è la mancanza di tempo di riflessione in una partita disputata con gli orologi. Un giocatore entra in zeitnot quando deve ancora compiere parecchie mosse prima che gli scada il tempo a disposizione. In tale fase sbagliare diventa molto più facile perchè è impossibile esaminare in dettaglio tutte le varianti come si desidererebbe.

VALORE DEI PEZZI

A ogni pezzo degli scacchi, è attribuito un valore d'importanza fatta eccezione del Re, che essendo il pezzo più importante, non è possibile stabilirlo.

Alla Regina è dato un valore d'importanza pari a 9 punti.

Alla Torre è dato un valore d'importanza pari a 5 punti.

All'Alfiere e al Cavallo è dato un valore d'importanza pari a 3 punti.

Al Pedone è dato un valore d'importanza pari a 1 punto.

	<u>Donna</u>	<u>Torre</u>	<u>Alfiere</u>	<u>Cavallo</u>	<u>Pedone</u>
Pezzo					
Valore	9/10	5	3	3	1

Si deduce che la Regina (9 punti) equivale a 1 Torre (5 punti) + 1 Cavallo o a 1 Alfiere (3 punti) + 1 Pedone (1 punto) oppure, che la Torre (5 punti) equivale a 1 Cavallo o 1 Alfiere (3 punti) + 2 Pedoni (2 punti). Ecc. ecc,

IMPORTANZA DEL CENTRO

Durante una sfida, è importante la padronanza del centro vale a dire, cercare di occupare con i propri pezzi, il centro delle caselle della scacchiera e più precisamente il quadrato formato dalle case D4 – D5 - E4 – E5.

Queste postazioni sono ambite dai giocatori poiché, un pezzo situato al centro, controlla più case di quanto possa fare un pezzo periferico, ha una maggiore possibilità di movimento e può essere usato con maggior efficacia come ad esempio il Cavallo, che in posizione centrale può occupare ben 8 case disponibili, mentre trovandosi nella colonna laterale può occuparne solamente 4.

APERTURA

Per apertura s'intende la parte iniziale della partita, quando entrambi i giocatori sono impegnati nella fase di sviluppo dei pezzi, per fare assumere ai rispettivi schieramenti, una posizione ottima nella scacchiera, al fine di affrontare il medio gioco nel miglior modo possibile.

L'apertura di una partita, può solo essere compiuta dal Pedone o dal Cavallo.

STALLO

Lo stallo è un termine scacchistico, che indica la situazione in cui un giocatore, non ha a disposizione mosse legali effettuabili, pur non trovandosi sotto scacco. Lo stallo, determina la fine della partita col risultato di patta. Spesso durante i finali, il giocatore in netto svantaggio di materiale o di posizione, può cercare di trovare una situazione di stallo, per evitare la sconfitta.

Si ha quindi lo stallo o patta, quando rimangono sulla scacchiera solo i due Re o che entrambi gli avversari, siano in condizione di non poter dare scacco matto anche, in caso di difesa peggiore come ad esempio Re e Cavallo o Re e Alfiere contro il solo Re dell'avversario.

Ancora quando un giocatore si trova con il Re, che pur non essendo sotto scacco, si trovi in condizione di non poterlo spostare in una casella libera, perché si va a occupare una casella in cui sarebbe sotto lo scacco di uno dei pezzi dell'avversario.

Non si ha lo stallo o patta, quando invece entrambi gli avversari rimangono con il Re e due Cavalli, giacché esiste una posizione di matto.

VERBALIZZAZIONE DELLE MOSSE

Il sistema utilizzato per annotare le mosse è chiamato notazione algebrica ed è descritto nel regolamento degli scacchi.

Nei tornei ufficiali, ogni giocatore deve annotare le mosse su un verbale detto formulario, unica eccezione il gioco rapido, per il quale vista la cadenza di gioco breve, i giocatori sono esentati dalla verbalizzazione delle mosse.

La verbalizzazione è l'unico sistema riconosciuto dalla FIDE e fa uso di numeri, lettere e simboli.

Ciascuna mossa è indicata da (a) iniziale del pezzo; (b) dalla casa di arrivo, tra a e b non ci sono trattini esempio: Ae5; Cf3; Td1; etc. etc.

Le mosse sono numerate in ordine progressivo (1; 2; 3; etc), composte ciascuna da una coppia di semimosse. La semimossa riporta una lettera maiuscola che sta a indicare il tipo di pezzo mosso esempio R = Re; D = Regina; T = Torre

C = Cavallo; A = Alfiere, ad eccezione del pedone cui non è prevista nessuna lettera maiuscola, ma è riconoscibile dalla mancanza di tale iniziale esempio e5; d4; a5 etc. Segue per ultimo la casella individuata secondo le coordinate colonna/traversa esempio a1; d6 e così via.

Quando un pezzo esegue una cattura, s'inserisce una x tra l'iniziale del nome del pezzo e la casa di arrivo esempio Axe5; Cxf3; Txd1.

Nel caso di cattura da parte di un pedone, deve essere indicata la colonna di partenza seguita da una x e dalla casa di arrivo esempio dxe5.

Nel caso si cattura en passant, come casa di arrivo deve essere segnata la casa in cui si ferma il pedone, che ha eseguito la cattura e alla notazione, deve essere aggiunto e.p. esempio exde e.p.

Nel caso di promozione di un pedone, è indicata normalmente la mossa eseguita dall'iniziale del nuovo pezzo.

SIMBOLI

- O – O = Arrocco corto
- O – O – O = Arrocco lungo
- + = Scacco al Re
- + + = Doppio scacco al Re
- ++O~~///~~ = Scacco matto
- O = Spazio
- ! = Buona mossa
- !! = Ottima mossa

- ? = Errore
- ?? = Errore grave
- !? = Mossa dubbia
- == I due giocatori sono pari in questa posizione
- +/- = Il bianco è in posizione migliore
- =/+ = Il nero è in posizione migliore
- +/- = Il bianco è in vantaggio
- -/+ = Il nero è in vantaggio
- °° = La posizione non è chiara
- =/°° = Compensazione per svantaggio materiale
- ↑ = Iniziativa
- ↑↑↑ = Sviluppo
- → = Attacco
- ← = Contrattacco
- 1 - 0 = Il bianco vince (per scacco matto; abbandono; etc)
- 0 - 1 = Il nero vince (per scacco matto; abbandono; etc)
- 5 - 5 = Patta

TIPI DI SCACCO MATTO

Nelle pagine seguenti, sono raffigurati vari tipi di scacco matto più comuni, che si effettuano con poche mosse:

SCACCO MATTO DEL BARBIERE

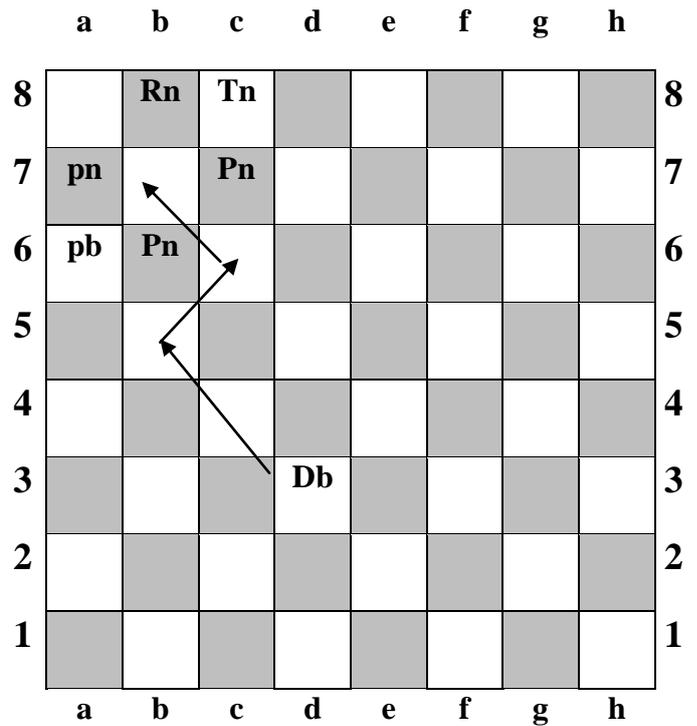
La Regina con l'Alfiere, incrociando in diagonale danno scacco matto in 4 mosse.

Regina in f7

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	Tn		An	Dn	Rn	An	Cn	Tn	8
7	pn	Pn	Pn	Pn		pn	Pn	Pn	7
6									6
5					pn			Db	5
4		Cn	Ab		pb				4
3									3
2	Pb	Pb	Pb	Pb		Pb	Pb	Pb	2
1	Tb	Cb	Ab		Rb		Cb	Tb	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

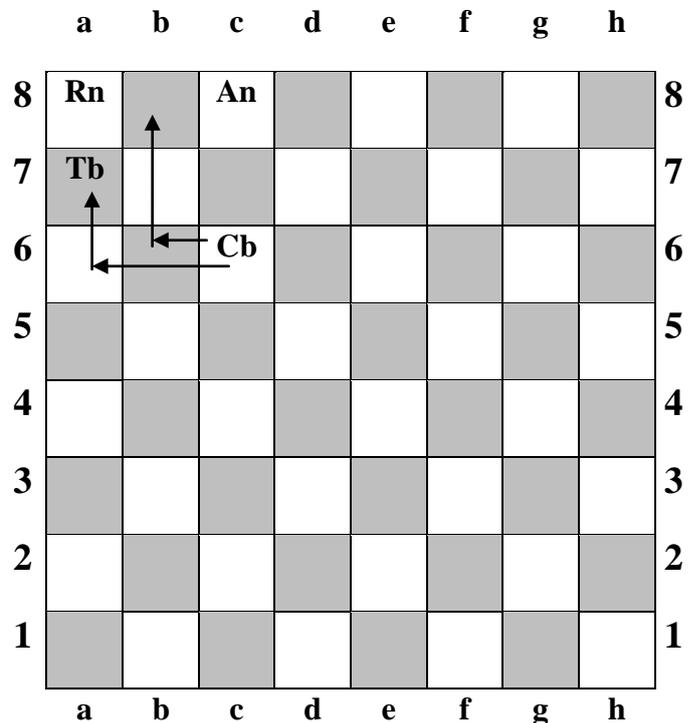
SCACCO MATTO DEL CIRCO

**E' uno scacco matto molto caratteristico in cui, la Donna matta il Re avversario dopo aver aggirato la barriera protettiva dei pedoni
Regina da d3 in b7**



SCACCO MATTO ARABO

**Eseguito con solo Torre e Cavallo.
La Torre da scacco al Re e il Cavallo la difende dalla cattura.**



SCACCO MATTO DEL CORRIDOIO

Detto anche dell'ultima base, quello del corridoio, prende il nome dalla struttura pedonale ed è uno scacco matto che è eseguito dalla Regina o dalla Torre. Il Re avversario si trova in una casella interna e i pedoni ne ostruiscono la fuga. Per evitare questo tipo di scacco matto, basta aprire una porta cioè, spostare uno dei pedoni che intralcia la fuga.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8				Tb	→		Rn		8
7						Pn	Pn	Pn	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

SCACCO MATTO AFFOGATO

Prende il nome dal fatto che il Re annega, poichè i pezzi volendolo difendere gli stanno addosso e gli tolgono il fiato quindi, circondato il Re non ha via di fuga e il Cavallo dà il matto affogato.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8				Dn	Rn	Tn			8
7				Pn	↑	Pn			7
6					←	Cb			6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

SCACCO MATTO SPALLINE

E' uno scacco matto simile a quello affogato, prevede che uno dei pezzi o più pezzi, ostruisce il Re nella sua fuga. È fatto dalle due Torri o da una Torre e la Regina.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8				Tn	Rn	Tn			8
7								Tb	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1					Db				1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

SCACCO MATTO DELL'IMBECILLE

E' uno scacco matto effettuato solo in 3 mosse con la sola Regina.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	Tn	Cn	An	Dn	Rn	An	Cn	Tn	8
7	Pn	Pn	Pn	Pn	Pn			Pn	7
6						Pn			6
5							Pn	Db	5
4					Pb				4
3									3
2	Pb	Pb	Pb	Pb		Pb	Pb	Pb	2
1	Tb	Cb	Ab		Rb	Ab	Cb	Tb	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	