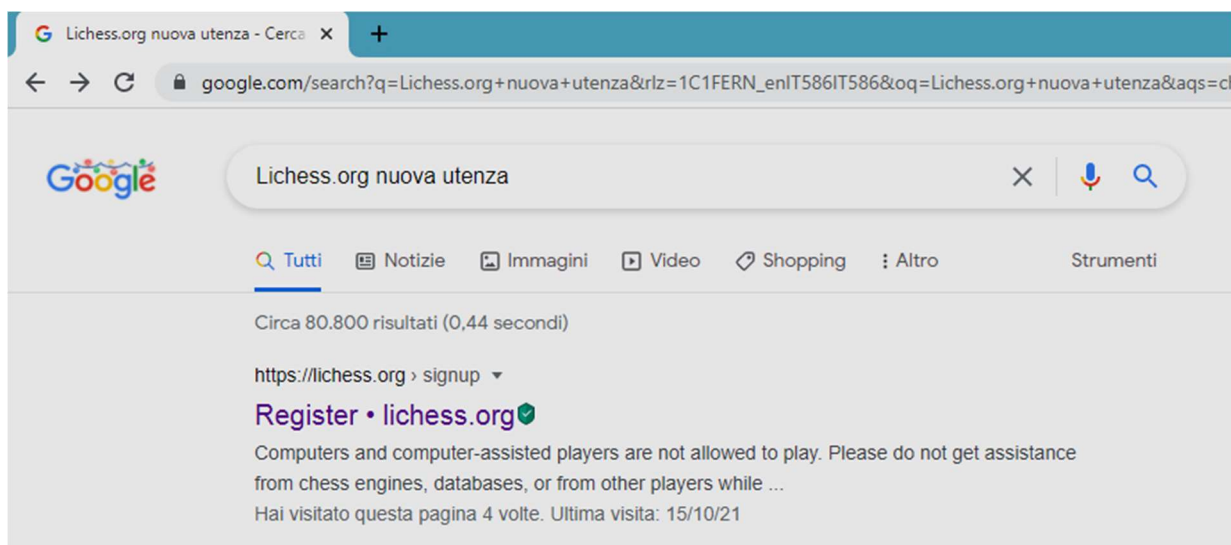


Corso di scacchi base – Le regole degli scacchi.

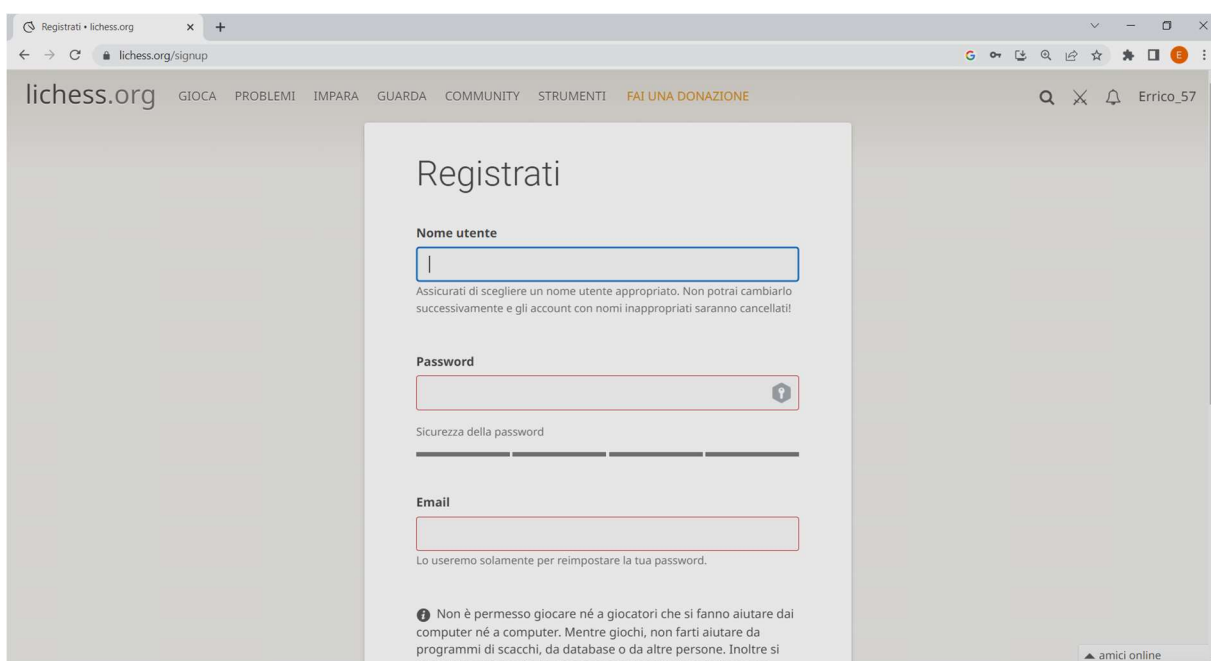
A cura di Errico Nazzarri

Questo documento oltre ad elencare tutte le regole degli scacchi, indica anche come esercitarsi tramite la piattaforma gratuita Lichess sui movimenti dei pezzi e non solo.

Innanzitutto, vediamo, per chi non è già utente di lichess, come procedere per diventare un nuovo utente. Scrivere su Google "Lichess.org nuova utenza", comparirà:



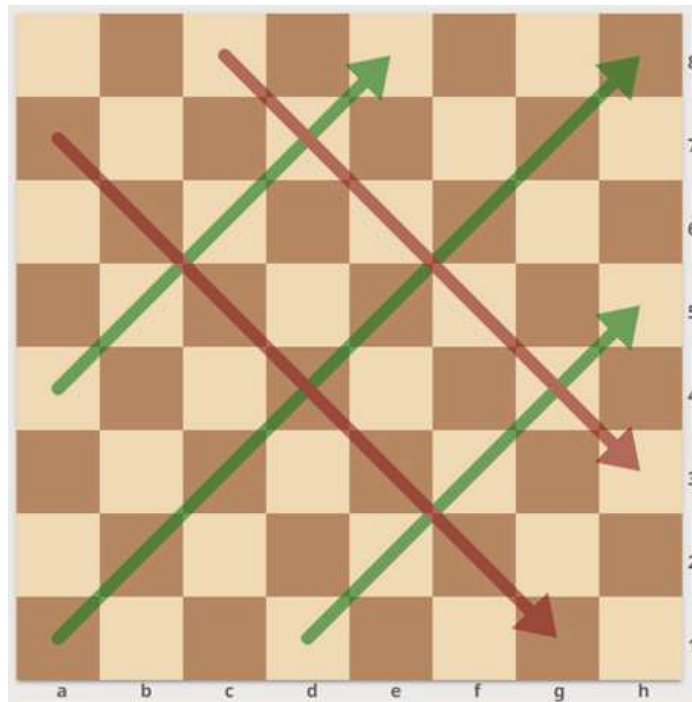
"Cliccare" su "Register • lichess.org" si ottiene:



Scrivere come "Nome utente" un Nick Name che sarà il vostro nome che vi accompagnerà su Lichess. Essendo l'iscrizione molto intuitiva non andiamo oltre nella descrizione.

Ora cominciamo a descrivere le regole del gioco degli scacchi partendo dall'analizzare la scacchiera.

La scacchiera è formata da 8 righe (a scacchi si chiamano traverse) e 8 colonne che intersecate tra loro formano 64 caselle (a scacchi si chiamano case) di cui 32 chiare e 32 scure.

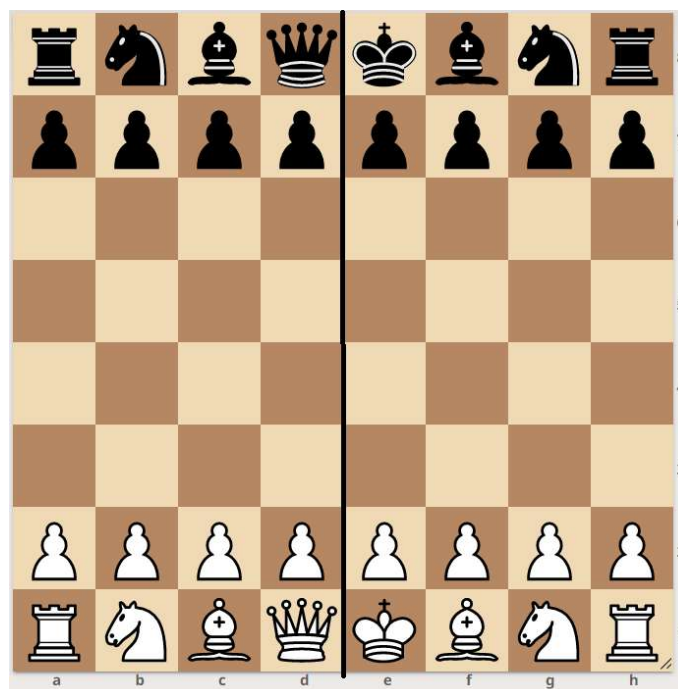


Le colonne, verticali, sono contraddistinte dalle lettere dalla “a” all’ “h” mentre le traverse, orizzontali, sono numerate da “1” ad “8”; poi ci sono le diagonali (alcune delle quali indicate in verde e marrone), una particolarità delle diagonali è che sono costituite da case dello stesso colore.

Ogni casa ha un nome che è formato da una lettera (quella della colonna su cui è la casa) seguita da un numero (quello della traversa su cui è la casa), un po come nel gioco della “battaglia navale”.

Giocando tramite il computer non vi sono problemi a orientare la scacchiera visto che ci pensa lui, ma se giochiamo usando una scacchiera reale, e per giunta senza lettere e numeri, per orientarla bene è fondamentale sapere che in basso sulla destra ci deve essere una casa chiara.

Ora vediamo la posizione dei pezzi:

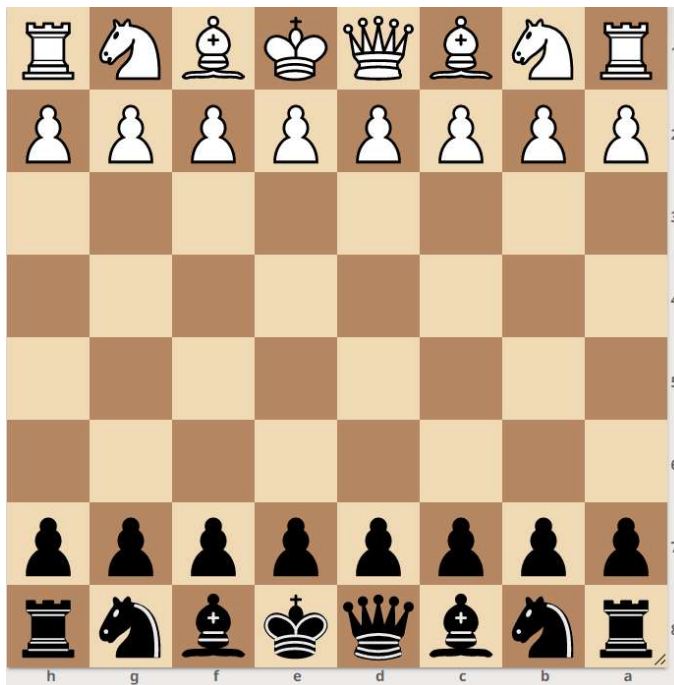


I pedoni bianchi sono disposti sulla seconda traversa e sulla prima traversa ci sono i pezzi, come indicato in figura. I neri si trovano nel lato opposto. Se non giochiamo tramite il computer saremo noi a dover mettere i pezzi sulla scacchiera e normalmente il dubbio è quello di dove mettere i Re e dove le regine.

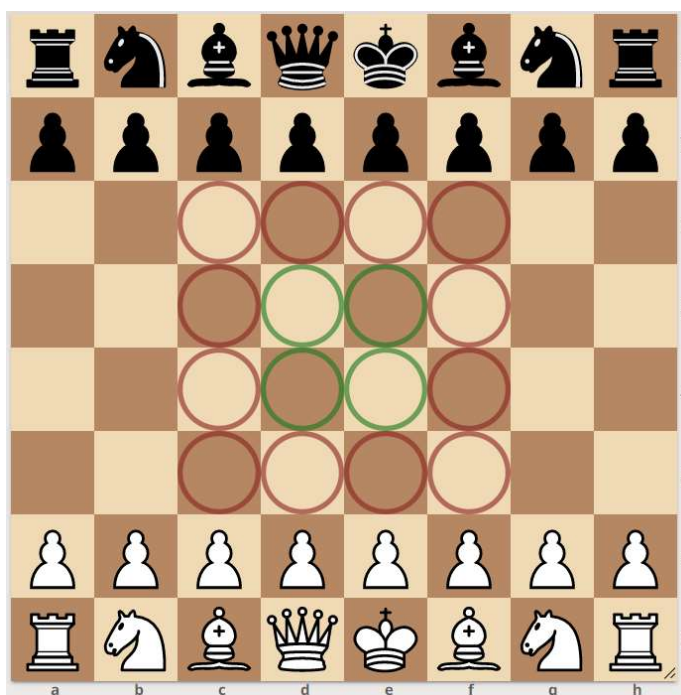
Questo dubbio è presto risolto perché la regina bianca deve stare sulla casa chiara e la regina nera sulla casa scura, o ancora la regina (chiamata anche donna) deve stare sulla colonna d (come donna).

Notare che sulla scacchiera è stata disegnata una riga nera che divide la scacchiera in due parti: la parte sinistra è detta “*lato di donna*”, mentre la parte destra è detta “*lato di Re*”.

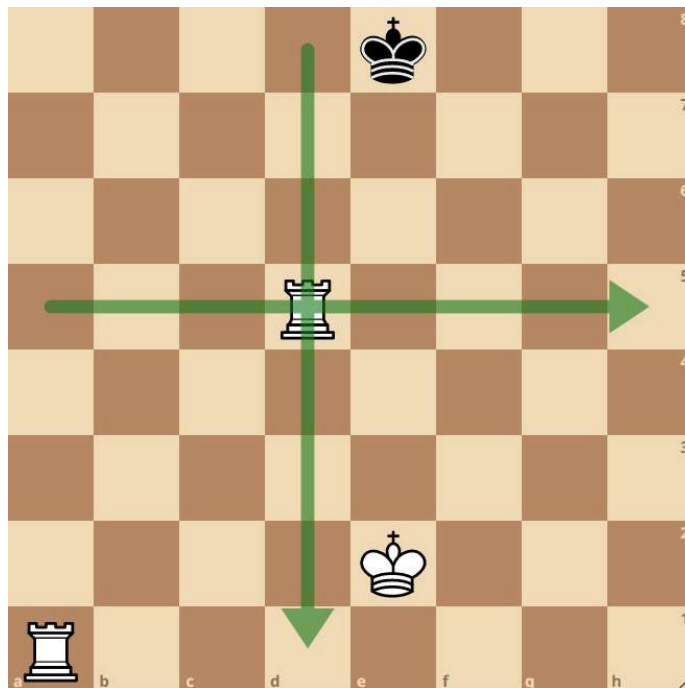
Se giriamo la scacchiera, ci accorgiamo, ovviamente, che vedendola dalla parte del nero abbiamo sia i numeri che le lettere al contrario e anche il lato di Re e il lato di donna si troveranno al contrario.



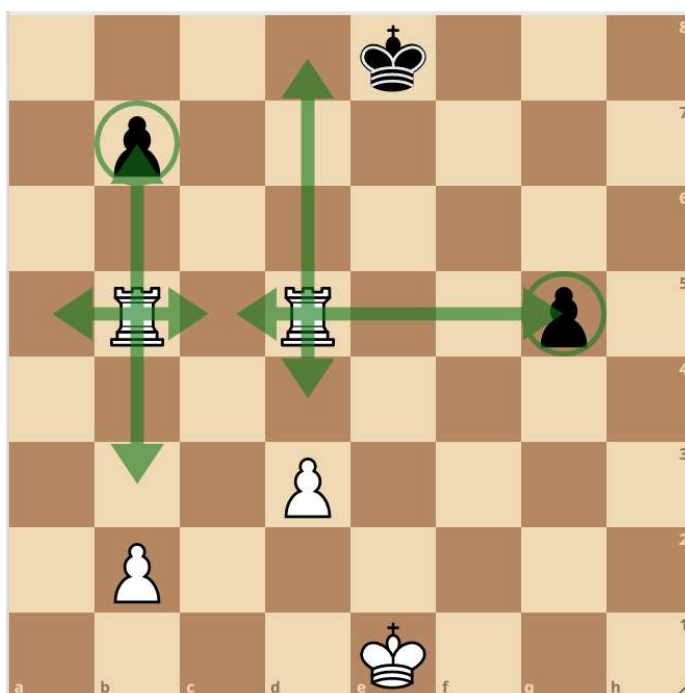
Nell'immagine successiva vediamo alcune case, contraddistinte da cerchi verdi, queste costituiscono il “centro” della scacchiera, questo è un punto della scacchiera molto importante, e nella fase, soprattutto iniziali della partita si cerca di conquistare queste case che sono, rispettivamente le case “d5”, “e5”, “d4” ed “e4”. Le case contraddistinte con i cerchi marroni sono quelle immediatamente vicino al centro scacchiera ed anche loro sono importanti.



Ora vediamo come si muovono i pezzi, iniziando dalla **TORRE**:



La torre si muove in orizzontale o in verticale (come dire lungo la propria colonna o lungo la propria traversa). Notiamo che la torre in d5 si può muovere posizionandosi su 14 case diverse; lo stesso vale per la torre in a1. Questo significa che per la torre la posizione è ininfluente se ci riferiamo al numero di case che può raggiungere.



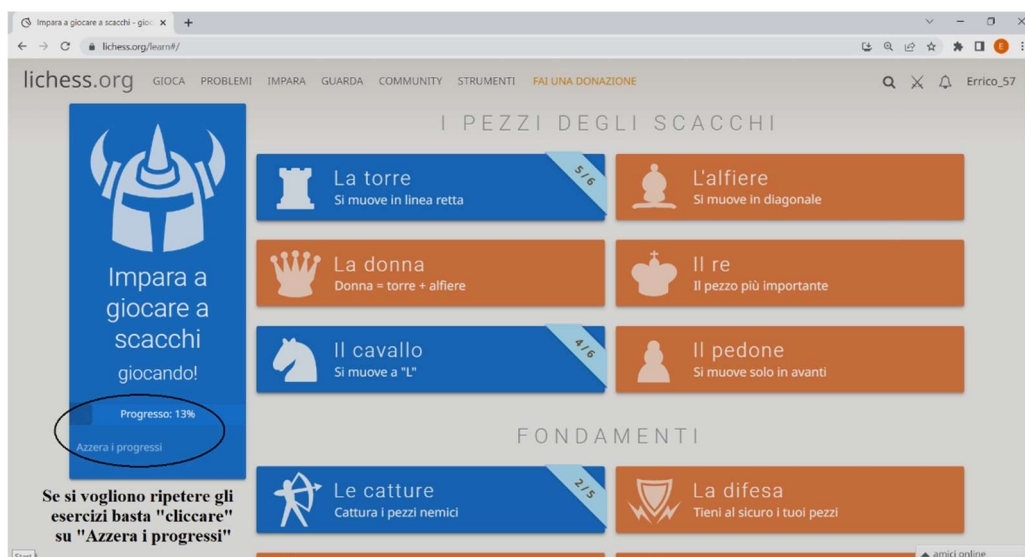
Vediamo, nell'immagine precedente, che in una situazione dove ci sono altri pezzi o pedoni, questi possono limitare la possibilità di movimento alle torri. In particolare, in questa posizione, il pedone bianco in b2 preclude alla torre in b5 di poter andare nelle case b2 e b1, allo stesso modo anche il pedone in d3 è un ostacolo per la torre in d5. Anche le torri si ostacolano tra di loro, se ad esempio volessi portare la torre che è in d5 sulla casa a5 dovrei prima spostare la torre in b5. Anche i pedoni neri ostacolano le torri bianche, ma questi possono essere catturati consentendo alla torre di posizionarsi sulla casa di cattura. Quindi i pedoni dello stesso colore sono di maggior ostacolo.

Se vogliamo verificare se abbiamo capito come si muove la torre o semplicemente vogliamo fare esercizi su di essa, possiamo entrare su Lichess e procedere come segue:

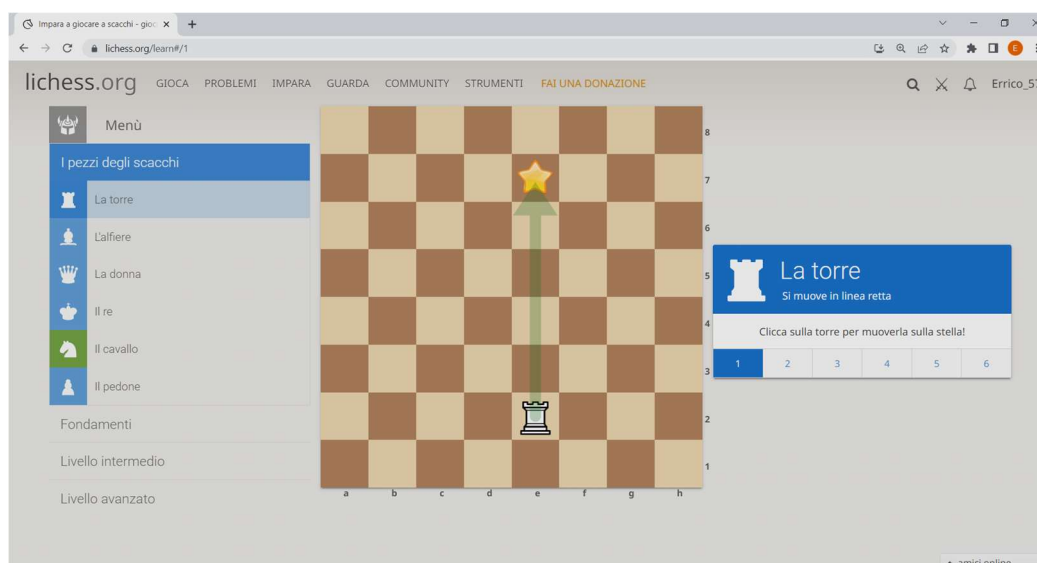
Andiamo su “IMPARA” del menù a tendina.



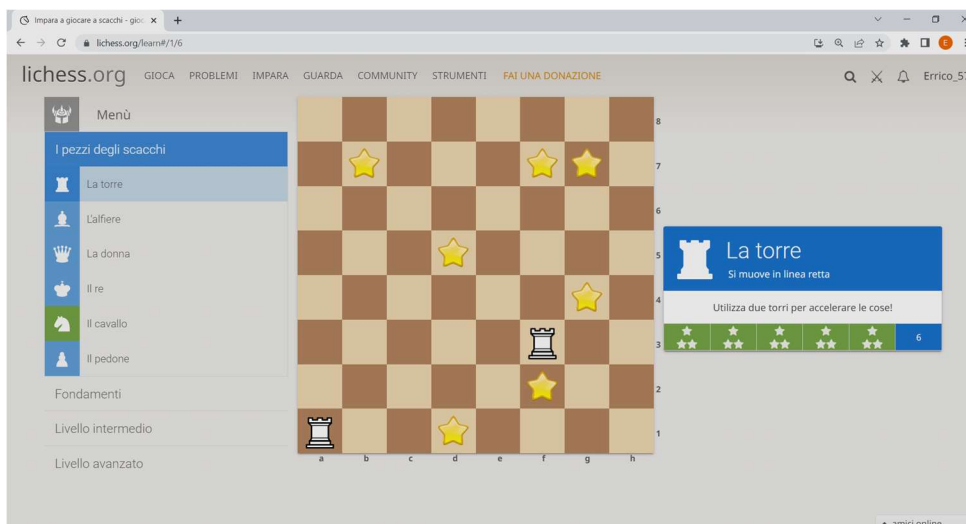
“Clicchiamo su **“Basi scacchistiche”** e possiamo esercitarsi sul gioco degli scacchi, comparirà:



“cliccando su  otteniamo:



Il primo esercizio è molto facile, andando avanti, con gli esercizi, anche se facili, questi aumenteranno la loro difficoltà:

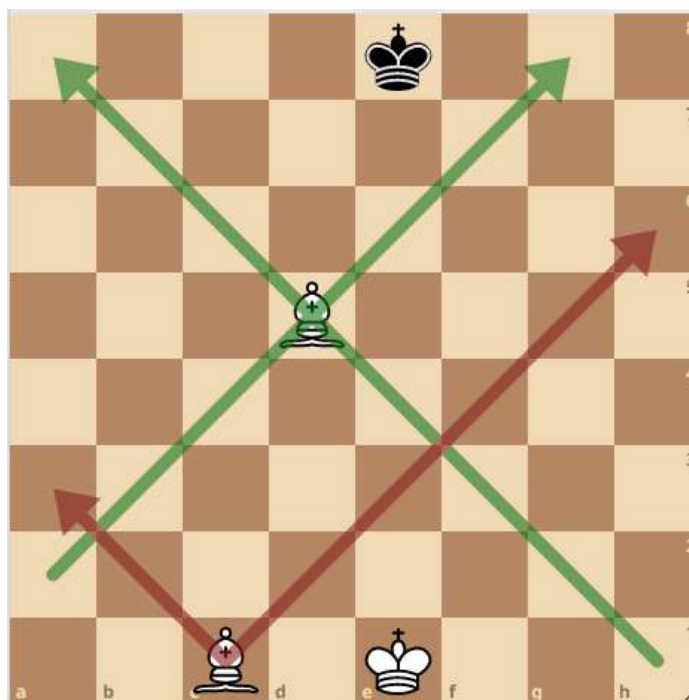


Ora vediamo come si muove l'**ALFIERE**:

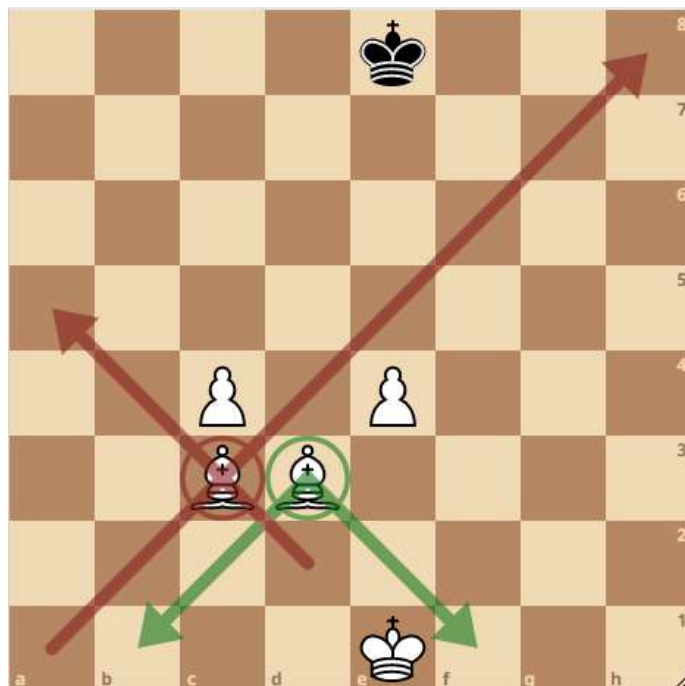
l'alfiere, diversamente dalla torre, si muove sulle diagonali, questo comporta, necessariamente, che l'alfiere su una casa scura, muovendosi sulle diagonali scure rimarrà sulle case scure per tutta la partita o fino a quando sarà catturato.

L'alfiere, che si trova sulle case scure, è detto "*alfiere campo scuro*" mentre quello che si trova sulle case chiare è detto "*alfiere campo chiaro*". Da qui l'importanza di avere, in partita, la coppia degli alfieri; se avessimo, infatti, solo l'alfiere campo chiaro, questi può controllare solo le case chiare e non può difendere i suoi pezzi/pedoni che si trovano sulle case scure e ovviamente non può attaccare o catturare i pezzi avversari che si trovano sulle case scure.

La coppia degli alfieri è molto forte e costituisce un piccolo vantaggio rispetto ad un avversario che non ha la coppia degli alfieri.



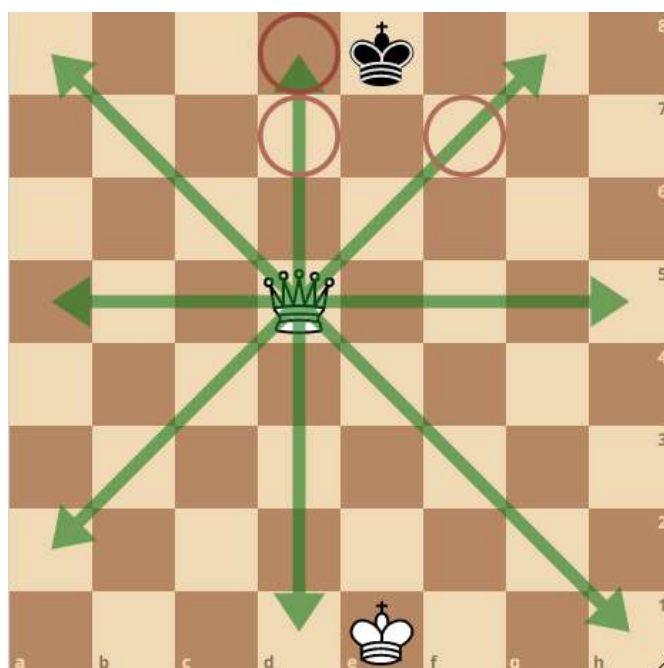
Dall'immagine precedente si può capire che, a differenza della torre, l'alfiere posizionato sulle case centrali ha la possibilità di controllare più case rispetto a quello posizionato lateralmente. E' facile verificare la differenza che c'è tra l'alfiere in d5 e quello in c1.



L'alfiere campo chiaro in d3 è limitato dai suoi stessi pedoni che gli riducono le due diagonali; questo alfiere è considerato "*cattivo*" ancor più se i due pedoni sono bloccati da altri pezzi/pedoni e quindi senza la possibilità di avanzare. L'alfiere campo scuro in c3 invece ha più possibilità di movimento. Come per la torre, possiamo esercitarsi tramite Lichess su come si muovono gli alfieri, e questo vale anche per tutti gli altri pezzi.

Vediamo ora come si muove la **REGINA**:

La regina si può muovere sia come la torre che come l'alfiere, questo comporta che è il pezzo più forte del gioco degli scacchi.



Alla domanda se la regina è più forte al centro della scacchiera o ai lati, possiamo dire che controlla più case se si trova nel centro. Infatti, essendo essa la combinazione di torre e alfiere, mentre per la torre non c'è differenza per l'alfiere sì, e quindi anche per la regina.

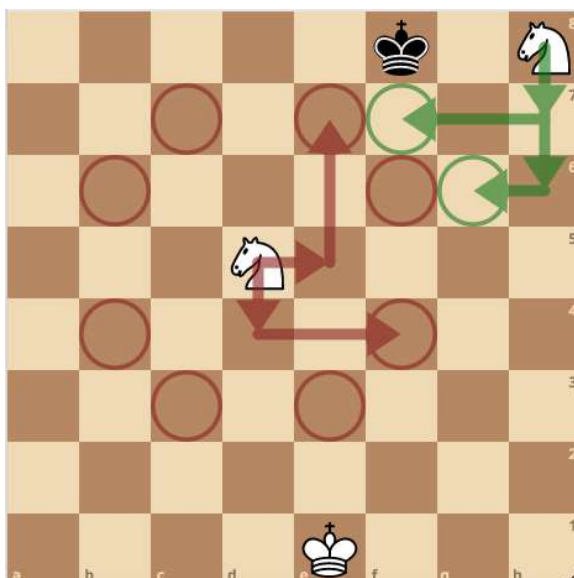
Il **RE** è il pezzo più importante e si deve sempre cercare di tenerlo al sicuro, perché la partita si vince dando scacco matto al Re. Si vince anche se l'avversario si trova in una situazione tale che sarà

inevitabile, proseguendo la partita, subire lo scacco matto e quindi rendendosene conto l'avversario può abbandonare la partita prima.

Il Re si muove come la regina ma si può spostare solo di una casa, sostanzialmente può andare nelle otto case vicine. Nella immagine precedente si può notare che, se tocca al nero muovere, il Re nero non può andare nelle case con il cerchio marrone, perché in tal caso andrebbe sotto scacco della regina. Gli altri pezzi possono andarci anche se potrebbero essere catturati ma per loro la mossa è possibile mentre per il Re no (lo scacco sarà spiegato meglio successivamente).

Vediamo come si muove il **CAVALLO**:

Il cavallo si muove ad "L" (2 case in una direzione ed una di traverso o una casa in una direzione e 2 di traverso), nell'immagine che segue si chiarisce meglio il suo movimento.



Il cavallo in d5 può andare, con una mossa, in una delle case cerchiato di marrone (sono 8 case), mentre quello in h8 può andare nelle case cerchiato di verde (sono solo 2 case).

Dall'immagine si capisce come sia meglio avere il cavallo sulle case centrali piuttosto che sulle case laterali. Addirittura, se lo posizioniamo all'angolo come in figura e la mossa è al nero, il Re spostandosi in g7 catturerà il cavallo nella mossa successiva.

Il cavallo, come tale, può "saltare" gli ostacoli e quindi non può essere ostacolato da altri pezzi; non potrà andare su una casa solo se questa è già occupata da un pezzo/pedone dello stesso colore.



All'inizio di una partita, se non muoviamo i pedoni, si possono muovere soltanto i cavalli perché sono gli unici pezzi che possono "saltare". Un'altra particolarità del cavallo è che questi, ogni volta che muove, si posiziona su una casa di colore diverso di quella di partenza.

Ora vediamo come si muovono i **PEDONI**:



I pedoni si muovono in avanti spostandosi di una casa ma nel caso in cui si muovono per la prima volta hanno la possibilità di avanzare di due case. Il Pedone bianco è avanzato di due case da e2 a e4, lo stesso ha fatto il nero andando in e5 mentre il pedone in d2 si è spostato solo di una casa. Quindi visto che ad inizio partita tutti i pedoni bianchi si trovano sulla seconda traversa, i pedoni sulla seconda traversa (che quindi non hanno ancora mosso) potranno avanzare, se si vuole, anche di due case. Lo stesso vale per i pedoni neri che ad inizio partita si trovano sulla settima traversa.

I pedoni controllano le case che si trovano davanti immediatamente sulla destra e sulla sinistra, quindi, ad esempio, il pedone in e4 controlla le case d5 e f5 e nel caso in cui in queste case ci sia un pezzo/pedone avversario il nostro pedone lo può catturare. Gli altri esempi sono forniti dalle frecce sull'immagine.

Il pedone, pur valendo meno di tutti ha comunque un'importanza rilevante soprattutto se è centrale e ben posizionato con gli altri pedoni.

Vediamo alcune **TIPOLOGIE DI PEDONI**:



- I pedoni (d2, b7 e d7) cerchiati di verde, sono pedoni **arretrati** e sono quei pedoni che si trovano in dietro, sono deboli perché non possono essere difesi da altri pedoni, ma se avanzano si possono togliere l'etichetta di "pedone arretrato";
- i pedoni (b4, f6 e h6) cerchiati di marrone, sono pedoni **isolati** e sono quei pedoni che non hanno pedoni dello stesso colore nelle colonne adiacenti; sono deboli perché non potranno più essere difesi da altri pedoni;
- i pedoni **doppiati** (d7 e d6) sono pedoni sulla stessa colonna (in genere sono due, ma raramente potrebbero esserne anche di più); sono pedoni deboli perché quello più avanti impedisce l'avanzamento di quello che segue, quello d'avanti, inoltre, è poco difendibile e in questa situazione, un pedone avversario, sulla stessa colonna, può bloccarli tutti e due;
- i pedoni (e4 e f4) cerchiati di blu sono pedoni **affiancati** e sono molto forti soprattutto se centrali, essi controllano le quattro case precedenti;
- il pedone in h6, oltre ad essere isolato, è l'unico pedone **passato**, cioè non ha davanti a se nessun pedone avversario ne sulla sua colonna ne sulle colonne adiacenti (in questo caso ha solo una colonna adiacente); questo pedone è molto importante perché non può essere fermato da pedoni avversari, quindi il nero per fermarlo, in generale, deve utilizzare un pezzo che sarà impegnato a svolgere questo compito. Nel caso specifico, illustrato nell'immagine precedente, se la mossa è al nero, il Re farà in tempo a fermarlo, ma se la mossa è al bianco il Re nero non ci riuscirà.

Ma a questo punto ci staremo chiedendo ma perché dobbiamo fermare l'avanzamento del pedone?

Dobbiamo evitare che un pedone bianco raggiunga l'ottava traversa perché in questo caso il pedone potrà essere "promosso" e potrà diventare a scelta (regina, torre, alfiere o cavallo). Lo stesso vale per un pedone nero che avanzando arriva ad occupare la prima traversa. Ovviamente il pedone con la promozione non potrà diventare Re perché per tutta la partita sulla scacchiera ci saranno solo due Re uno bianco e uno nero e non potrà rimanere pedone.

Vediamo di seguito i valori attribuito ai pezzi:

Pedone Valore=1 (è l'unità di misura del valore dei pezzi)

Cavallo Valore=3

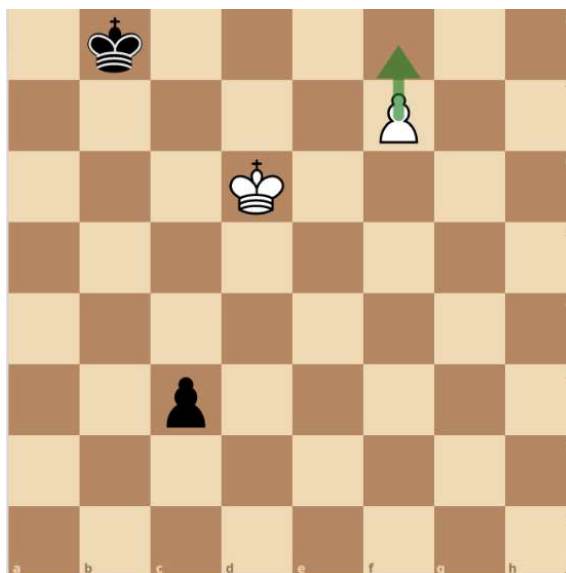
Alfiere Valore=3

Torre Valore=5

Regina Valore=9

Re Valore inestimabile perché se gli si dà scacco matto si è persa la partita.

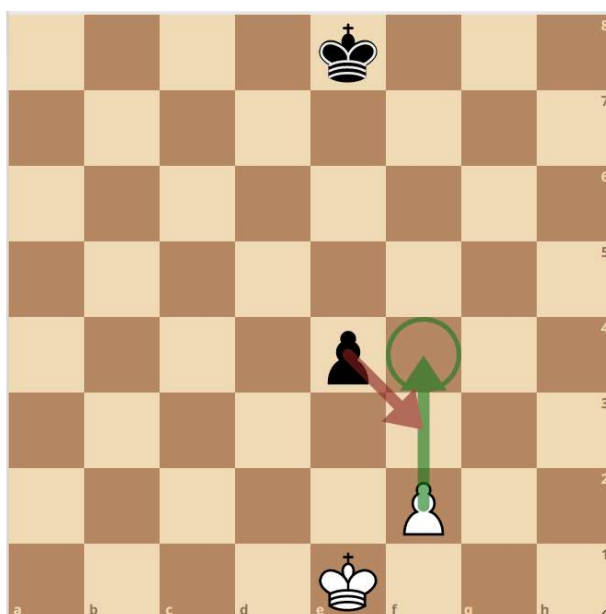
Nell'immagine che segue la mossa è al bianco che avanzando il pedone in f8 potrà promuovere.



Nella maggior parte dei casi nello scegliere il pezzo di promozione si sceglie la regina perché è il pezzo che vale di più, ma vi sono casi meno frequenti nei quali può convenire scegliere un altro pezzo; questo argomento potrà essere illustrato nel seguito.

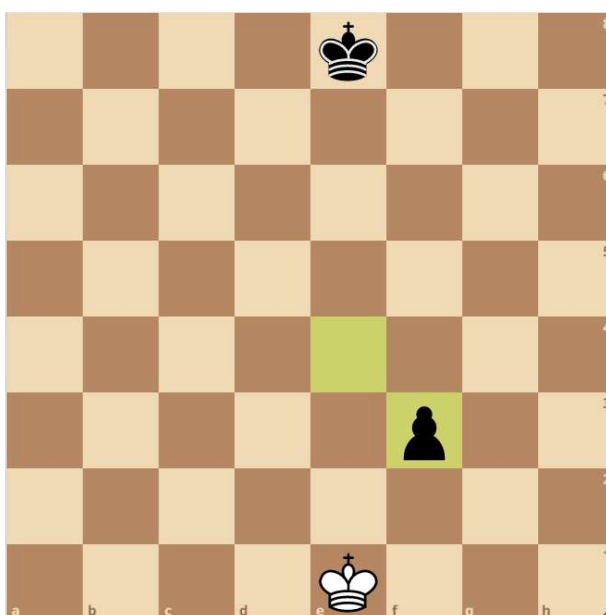
Ora affrontiamo una cattura un po particolare che può essere effettuata tra due pedoni. Parliamo della "presa en passant" o anche detta "presa al varco". Quando, ad esempio, un pedone bianco si trova in seconda traversa, può muoversi di due case, ma è come se il movimento (unica mossa) sia composto dall'avanzamento di una casa per volta.

Il pedone nero posizionato in e4 (vedi immagine successiva) può catturare "en passant" il pedone bianco come se questi abbia avanzato di una sola casa.



Quindi, con mossa al bianco, se si effettua la mossa che sposta il pedone di due case, posizionandolo su f4, il pedone nero lo potrà catturare posizionandosi sulla casa f3.

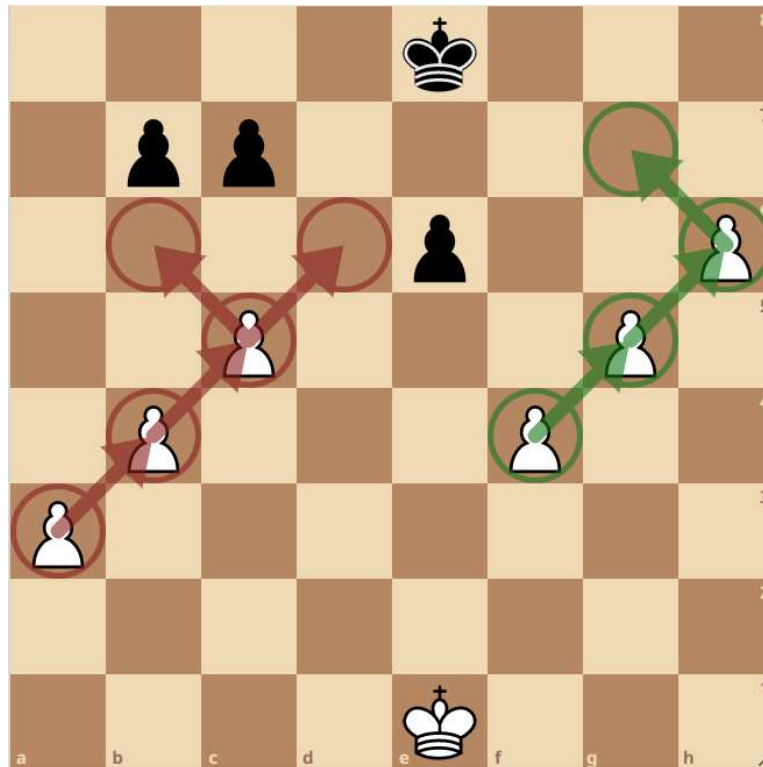
La presa "en passant" può essere effettuata solo da un pedone contro un altro pedone e deve essere effettuata subito, se il nero effettua un'altra mossa, quella presa en passant non sarà più possibile.



Questo è il risultato finale della presa en passant.

Durante una partita possono capitare più volte prese en passant, sia da una parte che dall'altra; saranno possibili ogni volta che si presenterà la situazione.

I pedoni anche se valgono poco sono molto importanti, insieme possono costituire delle proprie barriere e come abbiamo visto, soprattutto nei finali di partita, avanzando posso promuovere e farci vincere la partita. Vediamo ora le catene di pedoni. Nell'immagine che segue il bianco ha due catene di pedoni, ma soffermiamoci ad analizzare quale delle due è migliore.



La catena sul lato di donna è migliore di quella sul lato di Re, questo perché è diretta verso il centro e attacca il Re avversario, ma anche perché il pedone più avanzato controlla due case invece di una. Inoltre, poiché l'ultimo pedone difende il pedone precedente e così via, per distruggere la catena è conveniente catturare l'ultimo pedone. E' intuitivo capire che il pedone in a3 è più difficile da catturare rispetto al pedone in f4 e quindi, anche per questo motivo, è migliore la catena sul lato di donna.

L'arrocco

L'arrocco è una mossa che da sola coinvolge il Re e una Torre. E' l'unica mossa che consente lo spostamento simultaneo di due pezzi. Inoltre, permette al Re di muoversi di due case.

Vi è l'arrocco corto che si effettua sul lato di Re e quello lungo che si effettua sul lato di donna. Per poter effettuare l'arrocco ci devono essere le seguenti condizioni:

- il Re e la Torre coinvolta non devono essere stati mossi in precedenza;
- non vi devono essere pezzi sulle case tra il Re e la torre utilizzata per l'arrocco;
- il Re non deve essere sotto scacco;
- le case che attraverserà il Re, nell'effettuare l'arrocco, non devono essere controllate da pezzi nemici come pure la casa di arrivo.

Quindi, se in partita non ho ancora arroccato e muovo il Re, non potrò arroccare più, se invece ho mosso la torre sul lato di Re non potrò più arroccare corto, se ho mosso la torre sul lato di donna non potrò più arroccare lungo.

Vedendo l'immagine che segue possiamo fare diverse considerazioni.

Con mossa al bianco, questi può effettuare l'arrocco lungo ma non può effettuare quello corto perché l'alfiere nero controlla la casa in f1 dove passerebbe il Re per effettuare l'arrocco corto.

Con mossa al nero, questi non può e non potrà più effettuare l'arrocco lungo perché la torre sul lato di donna si è spostata. Non può neanche effettuare l'arrocco corto perché, al momento, l'alfiere bianco controlla la casa g8. Per maggior chiarimenti, se la torre nera, dovesse tornare in a1 non si potrà effettuare lo stesso l'arrocco lungo perché è sufficiente che si sia spostata, per perdere il diritto all'arrocco lungo.



Se il bianco vuol fare l'arrocco lungo e sta giocando tramite il computer, è sufficiente che sposti il Re bianco in c1, il computer (il programma sviluppato dai programmatori per farci giocare) capirà che vogliamo arroccare, perché il Re normalmente si può muovere solo di una casa. Il computer oltre a posizionare il Re, dove l'abbiamo spostato, posizionerà anche la torre in d1, questo però solo dopo aver verificato che avevamo diritto ad arroccare. E' importante spostare prima il Re e non la torre altrimenti il computer sposta semplicemente la torre (mossa possibile) e lascia il Re dove è. Se stiamo giocando con una scacchiera reale si sposta un pezzo per volta, prima il Re e poi la torre, anche qui se spostiamo prima la torre, l'avversario potrebbe dirci che non abbiamo arroccato ma spostato semplicemente la torre.

Nell'immagine successiva il bianco ha mosso ed ha appena arroccato lungo.



Supponiamo invece che il bianco avesse l'intenzione di arroccare corto che cosa può fare:
 Se avanza il pedone in c4 attacca l'alfiere nero che ad esempio si sposta in d7 ottenendo la seguente situazione:



A questo punto la mossa è di nuovo al bianco che potrà arroccare corto perché l'alfiere nero non controlla più la casa in f1, quindi il bianco arrocca corto, ma subito dopo anche il nero potrà arroccare corto perché il pedone in c4 ostacola l'alfiere bianco che in precedenza controllava la casa in g8. Dopo i due arrocchi corti otteniamo la situazione seguente:



Attenzione che se a questo punto il bianco muove il pedone in c5 ci sarà uno "scacco di scoperta" che il nero risolverà spostando il Re in h8.

Dopo aver spiegato che cosa è l'arrocco è più facile dire a cosa serve o perché viene fatto. Si arrocca per difendere meglio il Re dagli attacchi dell'avversario. E siccome a scacchi una delle cose più importanti è la sicurezza del Re, normalmente, al momento giusto, i giocatori arroccano. Nell'immagine precedente si vede come il bianco sia un po' più protetto del nero perché al nero manca il pedone in f7, questo è anche il motivo per cui ad inizio partita non si spostano i pedoni laterali, perché serviranno a proteggere il Re dopo l'arrocco. In genere l'arrocco che si ha ad inizio partita prevede anche il cavallo in f3 che ha anche lui una funzione protettiva.

Non necessariamente in tutte le partite i giocatori arroccano, potrebbe arroccare uno solo o nessuno, ma nel caso arroccino tutti e due ci possono presentare le seguenti situazioni:

arroccchi omogenei tutti e due i giocatori hanno arroccato corto o lungo, la partita può proseguire lentamente;

arroccchi eterogenei un giocatore ha arroccato corto e l'altro lungo, dopo il secondo arrocco vince chi attacca prima il Re avversario e quindi bisogna essere più veloce dell'avversario nell'attaccare.

Ovviamente è il giocatore che arrocca dopo a decidere in quale di queste due situazioni vuole trovarsi.

Ora vediamo il significato di **SCACCO**.

Si ha lo scacco quando l'avversario attacca il nostro Re come se volesse catturarlo, ma ciò non è possibile, e quindi il nostro Re dovrà trovare un modo per togliersi dallo scacco; se non ci riesce significa che si tratta di "scacco matto" con la perdita della partita.

Nell'immagine che segue, la mossa è al bianco che è sotto scacco.

Vi sono i seguenti tre modi per difendersi/togliersi dallo scacco:

- 1) catturare il pezzo avversario che da scacco;
- 2) spostare il Re in una casa che non è attaccata da pezzi avversari;
- 3) interporre un nostro pezzo tra il pezzo avversario che da scacco e il nostro Re; questa terza ipotesi non è possibile se a dare scacco è un cavallo nemico, perché il cavallo può saltare gli ostacoli.

Tra le varie possibilità, va valutata quale è la più conveniente, tenendo conto anche di quello che potranno essere le mosse successive.



Una buona mossa potrebbe essere quella di catturare l'alfiere che da scacco con il cavallo, se poi il nero cattura il cavallo bianco con il suo cavallo il bianco potrà addirittura dare scacco matto (lo approfondiremo tra poco). Un'altra buona mossa è quella di interporre il pedone tra l'alfiere e il nostro Re portando il pedone in c3 (il pedone non può essere catturato perché è difeso dal pedone in b2 e dal cavallo in d5, inoltre il pedone attacca l'alfiere che si dovrà spostare per non essere catturato. L'altra alternativa è spostare il Re ma, una volta spostato non potrà più arroccare e quindi in questa situazione non conviene. Oltre il pedone potevamo spostare diversi pezzi da poter mettere tra l'alfiere nero e il nostro Re, come ad esempio il cavallo portandolo in c3, l'altro cavallo portandolo in d2, l'alfiere portandolo in d2 ma sicuramente non la donna in d2, altrimenti sarebbe stata catturata dall'alfiere che anche se ricatturata dall'alfiere bianco ci porta ad una perdita di materiale pari a 6 punti. Adesso approfondiamo, nell'immagine che segue, cosa sarebbe successo dopo cavallo cattura b4 e cavallo nero ricattura in b4:



La donna bianca cattura il pedone in f7 e da scacco matto.



Infatti, il Re è sotto scacco, non può catturare la donna perché è protetta dall'alfiere, non può mettere nessun pezzo tra la donna e se stesso perché sono attaccati, si potrebbe spostare solo su due case e7 ed f8 ma per sua sfortuna sono tutte e due controllate dalla donna, quindi andrebbe sotto scacco. Il Re è sotto

scacco, non può effettuare nessuna delle tre possibilità per salvarsi dallo scacco e quindi è scacco matto. Per completezza, occorre dire che un Re non può dare scacco al Re avversario perché risulterebbe sotto scacco anche lui, i Re devono stare almeno distanti di una casa.

Ora facciamo un altro esempio semplice di scacco matto, si chiama "matto del corridoio".



La mossa è al bianco che portando la torre in d8 dà scacco matto. Il Re nero si trova in una sorta di corridoio stretto, subisce lo scacco ma le case dove poter andare f8 e h8 sono controllate dalla torre e quindi andrebbe comunque sotto scacco, non può interporre nessun pezzo tra la torre e se stesso e la torre bianca non può essere catturata, quindi è "matto". Notiamo che i tre pedoni che avevano lo scopo di proteggere il Re, in questo caso, gli hanno tolto la possibilità di salvarsi perché occupano le case di fuga. Se la mossa fosse stata al nero, questi si poteva salvare, ad esempio, spostando il pedone in h6 per crearsi una via di fuga (NON il pedone in g6 perché g7 non è una casa di fuga valida per via dell'alfiere che la controlla).

Ora vediamo come si scrive una partita di scacchi. C'è un sistema semplice per scrivere ogni mossa di scacchi, nell'immagine che segue si vede una partita giocata tramite il computer e quindi ci pensa lui a scrivere le mosse della partita:



Le regole da usare sono le seguenti:

- le mosse sono numerate, e ad ogni numero corrisponde una coppia di mosse, prima la mossa del bianco e poi quella del nero (es. 1. e4 e5);
- ogni pezzo (tranne i pedoni) è identificato da una lettera maiuscola, che è la prima lettera del nome del pezzo R = Re D = Donna (regina si sarebbe confusa con la R di Re) T = Torre A = Alfiere e C = Cavallo;

- e sufficiente indicare solo il nome della casella di arrivo del pezzo (perché in qualsiasi momento della partita sappiamo sempre da dove parte) preceduta dall'iniziale maiuscola del pezzo (es. Cf3 il cavallo va in f3);
- l'arrocco corto si indica con "O - O" mentre l'arrocco lungo con "O - O - O";
- quando un pezzo o un pedone cattura un altro pezzo o pedone si inserisce una "x" per indicare la cattura (es. Axd5 l'alfiere va in d5 e cattura il pezzo o il pedone che si trovava in d5);
- se un pezzo da scacco si aggiunge il segno "+" alla fine (es. Dg4+ la regina va in g4 e da scacco) raramente si può avere anche uno scacco doppio, cioè due pezzi contemporaneamente danno scacco, si indica con "++" (è sufficiente che, ad esempio, un cavallo si muove e da scacco, inoltre togliendosi dalla diagonale del suo alfiere permette anche a lui di dare scacco);
- la cattura "en passant" viene indicata con l'aggiunta di "e.p." (nell'immagine precedente il nero sta per catturare "en passant", correttamente si dovrebbe scrivere "dxc4 e.p." mentre il computer, in maniera non precisa, ha indicato, semplificando, "dxc3");
- quando un pedone promuove si deve inserire in fondo, un segno di uguale e l'iniziale del pezzo scelto (es. se il pedone va in c8 e diventa una regina si indicherà con "c8=D");
- lo scacco matto è indicato con il simbolo del cancelletto "#" o con questo simbolo "≠";
- in alcune mosse vi possono essere delle ambiguità se, ad esempio, su una casa possono andare tutti e due i cavalli, dovrò indicare quale dei due cavalli si è spostato, altrimenti nel riprodurre la partita potrei muovere il cavallo sbagliato; quindi, dovrò indicare la riga o la colonna che mi fa distinguere il cavallo che si è spostato (es. "Cg-e7" per distinguerlo ad es. dal cavallo che si trova in c6 e che, anche lui, potrebbe andare in e7). Analogamente si può avere ambiguità anche tra lo spostamento di una torre se anche l'altra torre può arrivare sulla stessa casa; per gli alfieri, ovviamente, non c'è ambiguità;
- alla fine della partita si indicherà il risultato che sarà "1 - 0" se ha vinto il bianco, "0 - 1" se ha vinto il nero o "½ - ½" in caso di parità.

Nella scheda che segue è visibile come si scrivono le mosse di una partita.

Federazione
Scacchistica
Italiana

www.federscacchi.it tel.02.864.643.69
fsi@federscacchi.it fax 02.864.165
Viale Regina Giovanna 12
20129 Milano



Torneo		Turno / Round		Tempo di riflessione / Time control	
<input type="checkbox"/>	ROSSI MARIO	Elo	Cat	Data	
<input checked="" type="checkbox"/>	COSTA GIUSEPPE	Elo	Cat	Risultato	1-0
				Result	
N.	♔	♚	N.	♔	♚
1	d4	d5	21	Dd3	f5
2	Af4	Cf6	22	Txe6	g5
3	Cf3	Cg-d7	23	Ad2	Tb8
4	e3	e6	24	f3	De7
5	Ad3	c5	25	tc4	Ae8
6	e3	Ae7	26	fe6	Df7
7	Cf-d2	c4	27	d5	Ac5+
8	Ac2	b5	28	Ae3	Axe3
9	b3	Cb6	29	Dxe3	ff4
10	a4	a6	30	Dd2	De7+
11	e4	exb3	31	c5	Tb-d8
12	Axb3	Cxa4	32	ccb	Axc6
13	Axa4	Cxa4	33	Txc6	De7
14	Dxe4+	Ad7	34	Te6	Dd7
15	De2	Cxe4	35	Te5	Tf5
16	Cxe4	dxe4	36	Txf5	Dxf5
17	Dxe4	o-o	37	d6	g4
18	o-o	Ah5	38	De2+	Rg7
19	Tf-c1	Ac4	39	Dd7+	Td7
20	Ce5	Au5	40	Da1+	Rhb
<input type="checkbox"/>	Firma giocatore		<input checked="" type="checkbox"/>	Firma giocatore	

Il nero alla mossa 49 ha abbandonato.

In questo caso le iniziali riferite ai pezzi sono quelle in italiano ma nella notazione inglese si ha:

King (Re) = K

Queen (Regina) = Q

Rock (Torre) = R (in inglese Torre si traduce con Tower ma negli scacchi si utilizza il termine roccia che tradotto è rock)

Bishop (Alfiere) = B (Bishop significa alfiere ma anche vescovo, infatti, il simbolo dell'alfiere è molto simile al cappello del vescovo)

kNight (Cavallo) = N (a scacchi è la traduzione di cavaliere si usa la N perché K è già usato dal Re)

Una volta finita la partita, spesso si analizza, e si usano dei simboli per indicare, in maniera abbreviata, se ad esempio una mossa è buona o cattiva, chi sta meglio dei due giocatori e se era meglio effettuare un'altra mossa.

Di seguito i simbolismi più usati:

Simbolismo usato a scacchi

+	scacco
++	scacco doppio
≠	scacco matto (anche #)
!	mossa forte, buona, molto incisiva
!!	mossa molto forte, ottima, molto brillante
?	mossa debole, errata
??	mossa molto debole, cattiva, errore gravissimo
?!	mossa dubbia, probabilmente inesatta
!?	mossa interessante, da valutare, con seguito poco chiaro
1-0	il Bianco ha vinto
0-1	il Nero ha vinto
½-½	patta
Δ	con l'idea di
◻	era meglio
+−	vantaggio decisivo Bianco
±	vantaggio Bianco
±	il Bianco è preferibile
=	parità
∓	il Nero è preferibile
−	vantaggio Nero
−+	vantaggio decisivo Nero
◻	unica mossa ragionevole

Il pareggio negli scacchi.

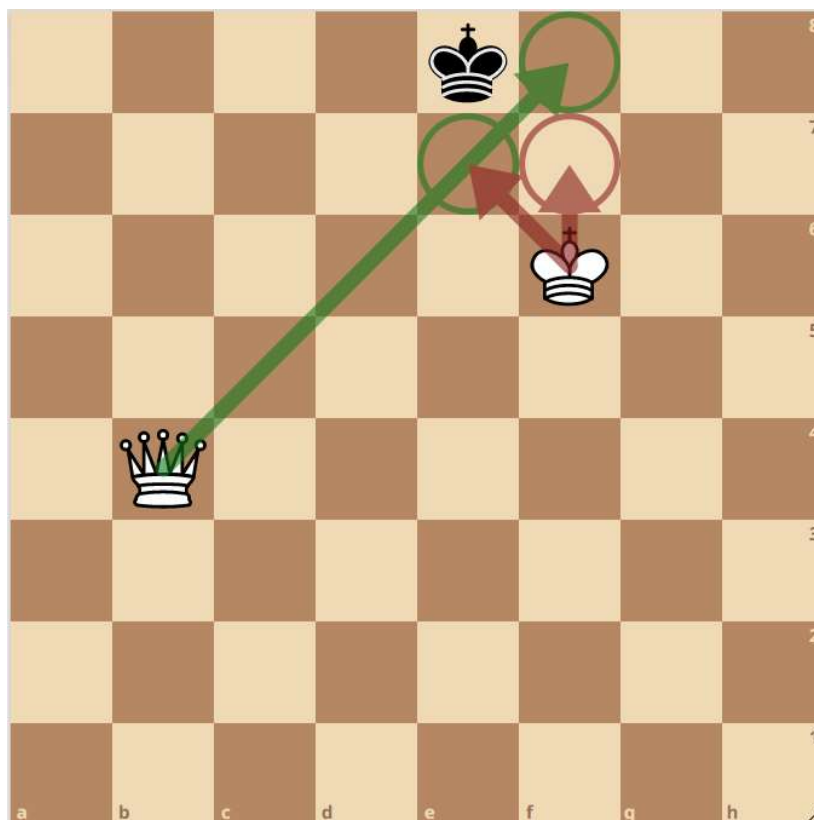
A scacchi si può anche pareggiare, sono diverse le situazioni che portano ad un pareggio, e successivamente le descriveremo tutte.

Come sappiamo per vincere a scacchi si deve dare "scacco matto" all'avversario, ma capita spesso che l'avversario, una volta capito che non ha più possibilità di vincere o pareggiare, decide di abbandonare consegnandoci la vittoria.

A scacchi il pareggio, indicato come partita "patta" si può ottenere nei seguenti modi:

- patta per stallo;
- patta per ripetizione di mosse;
- patta per scacco perpetuo;
- patta per materiale insufficiente;
- patta per tempo finito;
- patta (regola delle 50 mosse);
- patta per accordo tra i due giocatori.

Patta per stallo.



E' evidente che il bianco sta vincendo la partita, ha faticato per avere la regina in più ma adesso deve fare molta attenzione a non cadere nello "stallo" perché altrimenti pareggerà la partita e sicuramente non potrà essere contento.

Se la mossa è al nero, il Re nero ha a disposizione solo le case d8 e d7 dove poter andare. Se la mossa è al bianco, con De7# il bianco dà scacco matto, ma se si sbaglia e fa Dd6 pareggerà la partita per stallo.

La patta per stallo si ha infatti quando un giocatore deve muovere il suo Re, che non è sotto scacco, ma non può fare mosse legali.

Analizziamo bene la situazione:

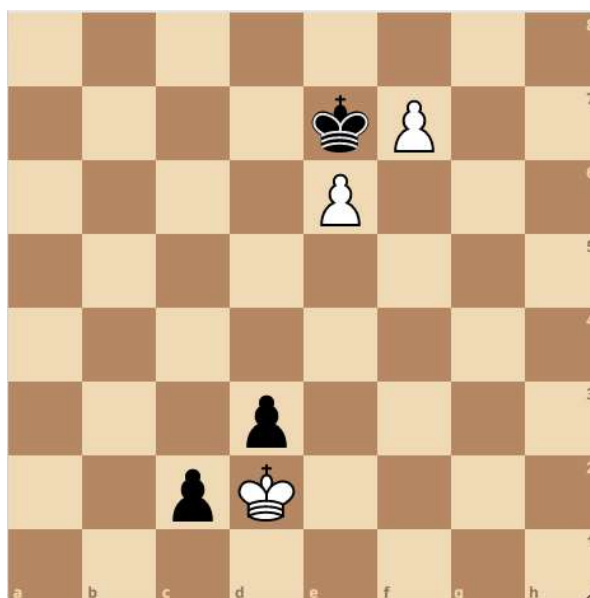


La mossa è al nero, ma il Re nero, pur non essendo sotto scacco, non ha la possibilità di effettuare mosse legali, infatti, il Re risulterebbe sotto scacco su tutte le case su cui potrebbe spostarsi, quindi siamo in una situazione di stallo, il Re non è sotto scacco ma non può fare nessuna mossa legale con conseguente pareggio della partita.

Nel caso in cui ci fosse stato un pezzo del nero o un pedone (non bloccato) che poteva effettuare una mossa legale non ci sarebbe stato lo stallo e la partita sarebbe proseguita.

Questa situazione si presenta normalmente nei finali; l'avversario stranamente non abbandona perché spera in uno stallo, e questo ci deve far riflettere e porre molta attenzione nelle mosse che facciamo.

Patta per ripetizione di mosse.



La mossa è al bianco (vale anche se la mossa fosse stata al nero).

Questo è un esempio semplice di patta per ripetizione di mosse.

Il Re bianco non può allontanarsi dal pedone in c2 altrimenti il pedone promuove, andando in c1, ma anche il Re nero non si può allontanare dal pedone in f7 per lo stesso motivo, quindi, la partita proseguirà in questo modo:

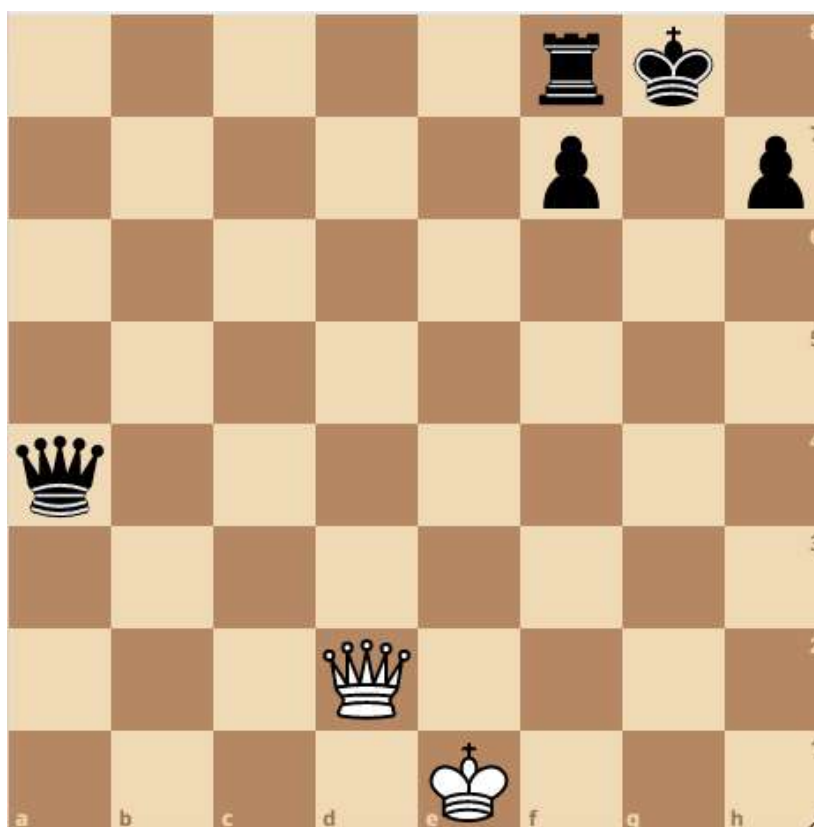
Rc1 Rf8

Rd2 Re7

Rc1 Rf8
Rd2 Re7
Rc1 Rf8
Rd2 Re7

ed è patta per ripetizione di mosse. E' facile capire che a nessuno conveniva fare mosse diverse da quelle indicate, quindi piuttosto che perdere è meglio pareggiare. La patta per ripetizione di mosse si ha quando sono state ripetute le mosse sia da parte del bianco che del nero per almeno tre volte, anche se non consecutive. E' importante che uno dei due giocatori lo faccia notare.

Patta per scacco perpetuo.



La mossa è al bianco che, come materiale, ha una torre e due pedoni in meno quindi è probabile che perda la partita.

Può utilizzare lo scacco perpetuo (analogo alla ripetizione di mosse) e quindi pareggiare la partita.

Ovviamente la possibilità di pareggio viene cercata dal giocatore che sta peggio, che vede in lei un'ancora di salvezza.

Il Bianco, con Dg5+ costringe il Re nero ad andare in h8, quindi con Df6+ lo costringe a tornare in g8 e quindi spostandosi, dando scacco, tra le case g5 e f6 per tre volte consecutive ottiene la patta in una situazione dove aveva una partita persa.

Patta per materiale insufficiente.

Abbiamo detto che a scacchi per vincere occorre dare scacco matto, se un giocatore non ha materiale sufficiente per dare scacco matto, questi non potrà vincere; se anche l'avversario si trova nella stessa condizione la partita sarà considerata patta.

Se rimangono i soli due Re ovviamente la partita è patta, ma anche il Re con cavallo contro Re non può dare scacco matto con conseguente patta per materiale insufficiente. Re e due cavalli contro Re possono dare scacco matto ma solo con l'aiuto dell'avversario che deve, senza motivo, spingere il suo Re ad un angolo della scacchiera, quindi, anche questa situazione si configura come patta. Re ed alfiere contro Re

non sono in grado di dare scacco matto, quindi, è di nuovo patta per materiale insufficiente. Re e due alfieri contro Re e Re un cavallo ed un alfiere contro Re sono in grado di dare scacco matto ma devono impiegare molte mosse per ottenerlo.

Nel caso ci troviamo con Re ed un pedone contro Re, possiamo ancora batterci per la promozione del pedone che ci porterebbe alla vittoria.

Ora possiamo fare una considerazione sul valore dei pezzi, abbiamo visto che la torre vale 5 punti mentre il cavallo e l'alfiere valgono 3 punti, un motivo è che mentre Re e torre contro Re possono dare scacco matto, Re e cavallo contro Re (o Re ed Alfiere contro Re) non sono in grado di dare scacco matto, quindi, è giusto che la torre valga di più. Un altro motivo, rispetto all'alfiere, è che la torre può controllare tutte le case della scacchiera invece che la metà come l'alfiere.

Patta per tempo finito.

Come sappiamo nel giocare le partite viene usato l'orologio e può capitare che uno dei due giocatori finisca il tempo a disposizione, in questo caso il giocatore perde per il tempo. In alcuni casi però capita che il giocatore che ha finito il tempo si trovava in una situazione migliore e l'avversario invece non ha neanche il materiale sufficiente per dare scacco matto. In questo caso la partita risulta patta.

Patta (regola delle 50 mosse).

Se per 50 mosse consecutive non si muove nessun pedone e non si è effettuata nessuna cattura, la partita è patta. Una situazione del genere capita raramente ed è anche complicato verificarla. Tuttavia, nella seguente posizione, così bloccata, si capisce che ne, gli alfieri ne, i Re possono passare dall'altra parte della barricata (per poter successivamente catturare qualche pedone), quindi non ci potranno essere catture, inoltre i pedoni non potranno muoversi, di conseguenza la partita risulta necessariamente patta.



Un'altra possibilità si può avere in un finale di Re cavallo e alfieri contro Re, infatti, questo è un finale che può portare allo scacco matto, ma è molto complicato e se non si effettuano le mosse correttamente, è facile impiegare più di 50 mosse. Non essendoci pedoni sulla scacchiera, il superamento delle 50 mosse

porta al pareggio. Ovviamente un'eventuale cattura di un pezzo (alfiere o cavallo) porterebbe alla patta per materiale insufficiente.

Patta per accordo tra i due giocatori.

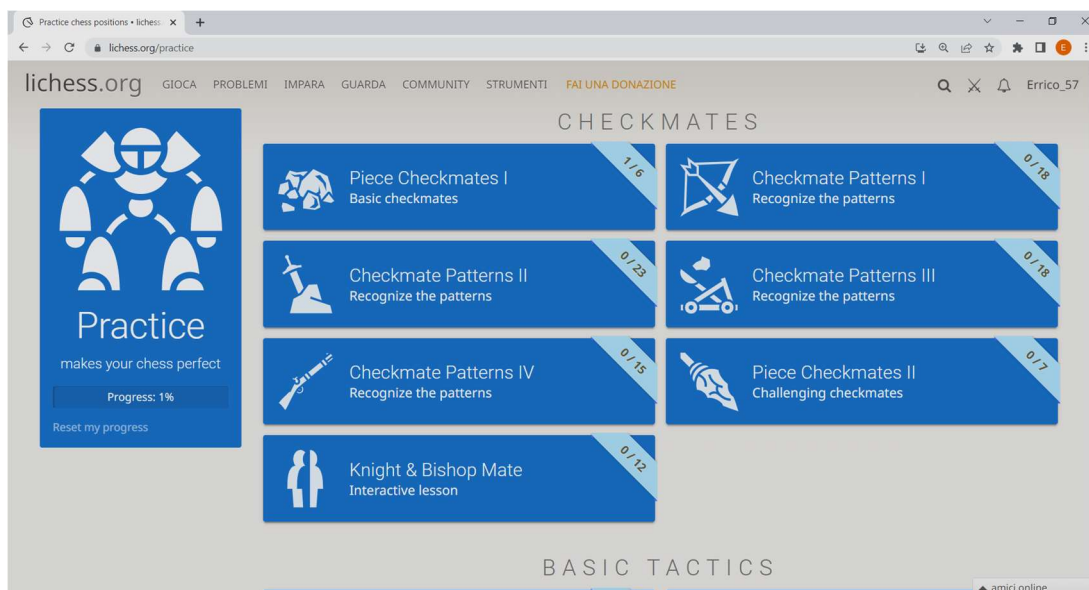
Inoltre, una partita può essere patta se i due giocatori, in una situazione equilibrata, decidono di accordarsi per la patta. Un giocatore propone la patta e l'altro la può accettare, se non l'accetta si prosegue la partita.

Sempre entrando su Liches --> IMPARA -->> Basi scacchistiche
ci si può allenare sui seguenti temi:



Ecc.

Sempre entrando su IMPARA -->> Allenamento
ci si può allenare su altri aspetti degli scacchi di maggior difficoltà



Ecc.

Si consiglia di provare ad allenarsi tramite questi esercizi.