

Astratti PerGioco

Newsletter #17 | 22 aprile 2022 | www.pergioco.net

Scacchi (2)



Il re è l'unico pezzo che non può essere mai catturato, ma solo minacciato. Quando il re di uno dei due giocatori è minacciato, trovandosi sulla traiettoria di un pezzo nemico, si dice che è "sotto scacco" e non è consentita alcuna mossa che lasci il proprio re in tale condizione. Deve quindi essere effettuata una mossa che elimini la minaccia in uno dei seguenti modi: a) muovere il re in una delle case adiacenti, a patto che questa non sia sotto il controllo di un altro pezzo avversario; b) catturare, con il re o con un altro pezzo, il pezzo avversario che si trova sulla traiettoria del re e dà origine allo scacco; c) nel caso di minaccia da parte di donna, torre o alfiere non

adiacenti al re sotto attacco, frapporre tra quest'ultimo e il pezzo che minaccia lo scacco un qualunque pezzo o pedone, in modo che sia quest'ultimo a essere minacciato invece del re.

Se nessuna delle mosse che il giocatore può effettuare è in grado di liberare il re dallo scacco, si tratta di "scacco matto" e la partita termina con la vittoria dell'avversario. Se invece il re non si trova sotto scacco ma non è possibile effettuare alcuna mossa legale (ad esempio se si ha solo il re in gioco e questo non è sotto scacco, ma tutte le case libere ad esso adiacenti sono minacciate), si tratta di "stallo" e la partita termina con un risultato di parità, non potendo il giocatore, che si trova in questa condizione, muovere senza contravvenire a qualche regola del gioco.

Lo scopo del gioco consiste nel dare scacco matto al re avversario. Si ha scacco matto quando il re si trova sotto la minaccia diretta dei pezzi avversari e non ha possibilità di sottrarsi ad essa, quindi sarebbe sicuramente catturato alla mossa successiva, se non si trattasse del re. Lo scacco matto determina la conclusione della partita con la sconfitta del giocatore che lo subisce. Lo "scacco" invece è l'attacco che un pezzo avversario porta al re e da cui il re può essere protetto. Il regolamento non consente di eseguire alcuna mossa

che metta o lasci il proprio re sotto "scacco". La partita può terminare anche per abbandono da parte di un contendente, ovviamente con la vittoria dell'altro.



Il gioco termina in patta (parità) nei seguenti casi: a) se il giocatore di turno non può compiere alcuna mossa consentita, ma il suo re non è sotto scacco (stallo); b) quando si arriva ad uno dei seguenti finali: re contro re; re contro re con un solo alfiere o un solo cavallo; re e alfiere contro re e alfiere, con gli alfieri su diagonali dello stesso colore; c) su richiesta del giocatore di turno se egli può dimostrare che almeno le ultime 50 mosse consecutive sono state effettuate da ambedue le parti (50 mosse a testa) senza la cattura di alcun pezzo e senza il movimento di alcun pedone; d) su richiesta del giocatore di turno se egli dimostra che la stessa posizione si è presentata sulla scacchiera per tre volte (anche non consecutive) o sta per presentarsi per la terza volta con la mossa che egli dichiara di voler effettuare. La posizione è considerata identica se la mossa

spetta al medesimo giocatore, se tutti i pezzi del medesimo genere e colore si trovano sulle stesse case e se sussistono inalterate le stesse possibilità di movimento (inclusi arrocco e catture en passant); e) per accordo fra i giocatori. In qualsiasi momento della partita, salvo speciali limitazioni imposte in singoli tornei, uno dei due giocatori può proporre la patta all'avversario, che ha naturalmente il diritto di rifiutarla. Se la accetta, la partita termina immediatamente con il pareggio.

Il gioco a tempo

Nelle partite ufficiali gli Scacchi si disputano a tempo, usando un orologio doppio come quello in figura, munito di due pulsanti: ognuno dei dei giocatori, eseguita la sua mossa, aziona l'orologio, arrestando il proprio e mettendo in moto quello dell'avversario.



L'orologio è munito di una piccola lancetta supplementare, detta "bandierina", che comincia a sollevarsi lentamente quando rimangono solo cinque minuti, abbassandosi poi di colpo quando il tempo è scaduto.

La quantità di tempo inizialmente a disposizione dei giocatori (cadenza di gioco) può variare. Solitamente la partita inizia con una certa quantità di tempo, che in alcune cadenze può aumentare dopo un certo numero di mosse o anche ad ogni singola mossa, facendo uso dell'orologio di Fischer (inventato nel 1988 dall'ex campione del mondo Bobby Fischer per poter gestire al meglio lo "zeitnot", che si verifica quando il tempo rimanente alla fine della partita è molto scarso).



E' ormai molto diffuso l'orologio elettronico o digitale, che è in grado di eseguire automaticamente alcune operazioni, quali variare la cadenza di gioco nel corso della partita ed aggiungere una determinata quantità di tempo a ogni giocatore per ogni mossa giocata (se previsto dal regolamento del torneo).

Le partite si distinguono in: Tempo Lungo (standard o classic): partite con un tempo di riflessione pari o superiore ai 60 minuti per giocatore; Gioco Rapido (rapid): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione superiore ai 10 minuti e inferiore ai 60 minuti per giocatore; Lampo (blitz): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione pari o inferiore ai 10 minuti per giocatore.

Trascrivere le partite

Il sistema comunemente utilizzato per annotare le mosse è detto "notazione algebrica", che viene utilizzato nei tornei ufficiali per le partite con cadenza standard.

Le mosse vengono numerate in ordine progressivo e riportano una lettera maiuscola (variabile da lingua a lingua) a indicare il tipo di pezzo mosso (tranne per il pedone, per il quale non è prevista alcuna lettera); segue la casa di destinazione, individuata da una coppia di coordinate (lettera per la colonna, numero per la traversa) preceduta da una "x" nel caso di cattura. Nel caso di cattura effettuata da un pedone si indica prima della "x", con lettera minuscola, la colonna di provenienza del pedone; nel caso di cattura en passant si aggiunge l'indicazione "e.p."






Se due pezzi dello stesso tipo possono raggiungere la stessa casa,

si inserisce prima della casa di arrivo la traversa o la colonna di partenza del pezzo, in modo da evitare ambiguità.

La promozione si indica ponendo al termine della mossa il simbolo "=", seguito dalla lettera indicante il pezzo richiesto per la promozione stessa. L'arrocco lungo si indica con "0-0-0", quello corto con "0-0". Il "+" indica lo scacco, il "++" lo scacco doppio, il "#" lo scacco matto. Per indicare la vittoria del Bianco si indica "1-0", "0-1" per la vittoria del Nero, "½-½" o "0,5-0,5" per indicare la patta.



Esistono infine molti simboli utilizzati dai commentatori per indicare la forza delle mosse: "!" e "!!" per mosse buone/ottime, "?" e "???" per errori/errori gravi, "!?" e "?!" per mosse interessanti/dubbie, "□" per la mossa forzata (zugzwang).

Ecco una tabella con la notazione dei pezzi nelle principali lingue:

					
Italiano e Spagnolo	R	D	T	A	C
Francese	R	D	T	F	C
Inglese	K	Q	R	B	N
Tedesco	K	D	T	L	S

Ecco un esempio di notazione dell'apertura di una partita (in italiano):

1. e4, c5;
2. Cf3, d6;
3. d4, cxd4;
4. Cxd4, Cf6;
5. Cc3, a6;
6. Ae3, e5;
7. Cb3, Ae7;
8. h3, 0-0!?

Nelle pubblicazioni la lettera viene spesso sostituita dal simbolo del pezzo: ad esempio b3, e7...

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/scacchi.html.