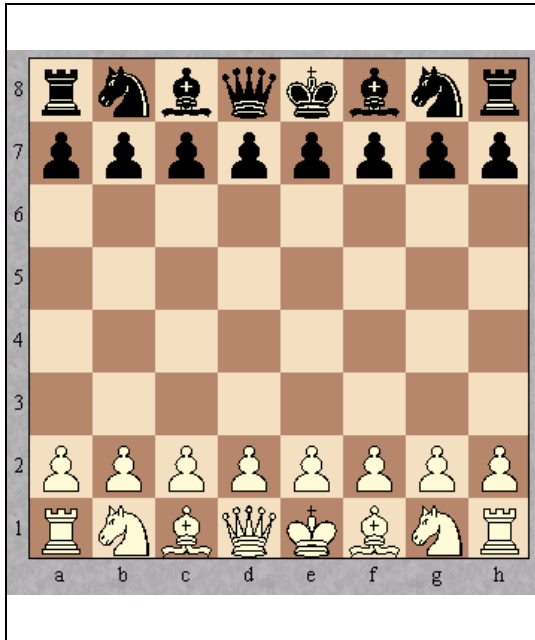


Gli Scacchi

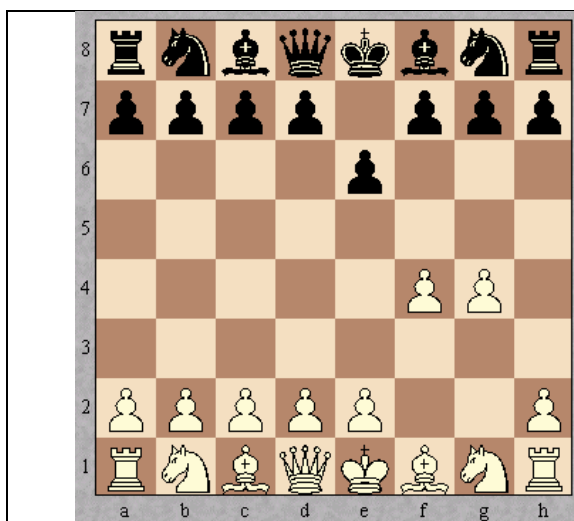
Lezione 6



Questa è la posizione iniziale, è da notare che lo schieramento NON è speculare, perché la Donna bianca è nella quarta colonna a partire da sinistra (per il giocatore che ha il bianco) e la Donna nera è nella quinta colonna sempre a partire da sinistra (per il giocatore che ha il nero). Questo ragionamento si può fare anche per il Re, invece per tutti gli altri pezzi non cambia. Esistono vari metodi per ricordare come si posizionano correttamente il Re e la Donna, uno di questi è “Donna bianca su casella bianca, Donna nera su casella nera”. Chi ha il bianco deve incominciare la partita.

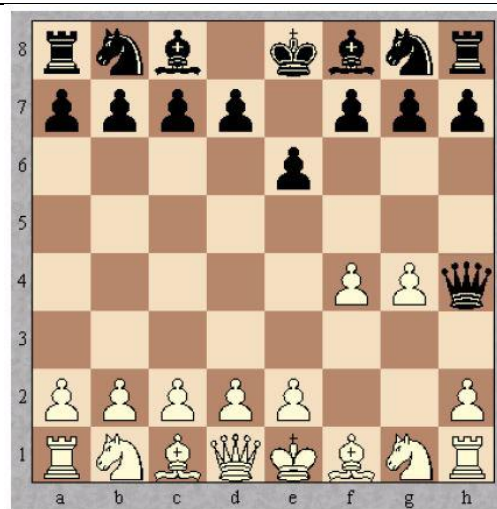
PARTITE

Ora, dopo questa lunga, ma indispensabile serie di nozioni, vediamo una semplice partita, tanto per stuzzicare la vostra voglia di imparare. E' sempre il bianco ad incominciare la partita e ad eseguire la prima mossa, o meglio, in termine tecnico, è sempre il bianco ad avere il tratto.



Bianco
1) f2-f4

Nero
e7-e6



Bianco
2) g2-g4??

Nero
Dd8-h4# scacco matto

Questo scacco matto (il più veloce) viene definito scherzosamente il matto dell'imbecille

La partita di scacchi termina o quando un giocatore riesce a dare lo **scacco matto** al re avversario, in quanto il Re non può più evitare di essere mangiato oppure quando si ha la cosiddetta **patta** , ovvero la partita finisce in pareggio.

Ma quando si arriva in questa strana situazione? Ci sono ben 6 condizioni :

- 1) **Patta di accordo** : un giocatore la propone e l'avversario lo accetta in previsione dell'impossibilità di ottenere un sopravvento decisivo
- 2) **Patta teorica** : in alcuni situazioni nessuno può vincere: ad esempio quando rimangono alla fine solo due Re sulla scacchiera
- 3) **Patta per richiesta di mosse** : è patta se un giocatore dimostra che da entrambi sono state giocate 50 mosse senza la cattura di un pezzo o spinto alcun Pedone
- 4) **Patta per ripetizioni di mosse** : quando una mossa viene ripetuta tre volte di seguito da uno dei due ,la partita viene dichiarata patta
- 5) **Patta per scacco perpetuo** : quando un giocatore dimostra di dare scacco al Re senza interruzione
- 6) **Patta per stallo** : l'impossibilità da parte di un giocatore di eseguire una qualsiasi mossa regolare

A questo punto siete in grado di giocare la vostra prima partita !!!!!!!!!!!!!

Ma con quale strategia iniziale ? come difendersi o attaccare e come gestire i finali che si possono avere ? quali trucchi per ingannare il vostro avversario ?

Sicuramente la cosa non è semplice e solo giocando e accumulando esperienza si può acquisire sicurezza e padronanza del campo di battaglia.

Esistono libri che spiegano diverse tipologie di partite , ma occorre molta dedizione ; se uno vuole semplicemente giocare per divertirsi alloraGIOCATE E GIOCATE .

Io intendo in ogni modo darvi , nella prossima lezione ,qualche accenno per tutte le fasi sopracitate , anche se per un maggior apprendimento occorrerebbe discuterne dal vivo per poter dare consigli utili e togliere eventuali dubbi.

Ora volevo parlarvi di un altro elemento che influenza il gioco degli scacchi , (soprattutto se una persona vuole partecipare a qualche torneo amatoriale) e che determina molto spesso l'esito della partita : **il fattore tempo** .

Se vi è capitato di guardare o assistere ad un torneo di scacchi , avrete sicuramente notato sui tavoli un doppio orologio , come in figura: ebbene serve a dare un tempo limite alla partita e quindi evitare che un concorrente possa pensare una mossa un'ora , magari solo per indispettare l'avversario.....



Nella maggior parte delle partite di scacchi si disputano a tempo, usando un orologio doppio come quello in figura, munito di due pulsanti: ognuno dei due 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 in [gergo](#) "bandierina", che quando rimangono cinque minuti comincia a sollevarsi lentamente, abbassandosi poi di colpo quando il tempo è scaduto .

Le caratteristiche e l'uso dell'orologio sono regolamentate ufficialmente: il regolamento specifica che l'orologio deve essere azionato con la stessa mano con la quale è stata eseguita la mossa. La partita ha inizio quando viene azionato l'orologio del Bianco, all'orario stabilito per l'incontro. Se un giocatore non è presente all'inizio dell'incontro la partita viene vinta dall'avversario, a meno che l'organizzazione dell'incontro non disponga diversamente: in tal caso viene addebitato al Bianco il tempo di ritardo dall'inizio della competizione fino al suo arrivo sulla scacchiera. Un giocatore perde automaticamente la partita se usa tutto il tempo a sua disposizione.

La quantità di tempo inizialmente a disposizione dei giocatori può variare.

Le partite si distinguono in:

- **Tempo lungo**: partite con più di 60 minuti a testa. In molti tornei si utilizza una cadenza di 2 ore a testa per le prime 40 mosse, con una prima aggiunta di 15 minuti al termine della 40^a mossa
- **Gioco rapido o semilampo** : la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione variabile tra i 15 e i 60 minuti.
- **Lampo** : la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione minore di 15 minuti.

Il classico orologio per scacchi è meccanico, ma è ormai diffusa la sua versione elettronica.

Da osservare che , secondo le regole di gara, gli scacchi devono essere simili a quelli raffigurati e non come altri modelli strani con colori particolari.

