

# Il gioco degli Scacchi

di Michele T. Mazzucato

*Gli Scacchi sono un gioco artisticamente scientifico*  
Tullio Zapler (1905-?)

*Il gioco degli scacchi è il gioco che conferisce più onore all'intelletto umano*  
Voltaire (pseudonimo di François-Marie Arouet 1694-1778)

*L'incendio suo seguiva ogni scintilla  
ed eran tante, che 'l numero loro  
più che 'l doppiar de li scacchi s'inmilla.*  
Dante Alighieri (1265-1321), Divina Commedia, Paradiso, XXVIII, 91-93

$2^{64}-1 = 18.446.744.073.709.551.615$   
nel Medioevo la *Duplicatio scacherii*



## **INDICE**

[Regolamento internazionale del gioco degli scacchi](#)  
[Glossario scacchistico](#)  
[Alcune abbreviazioni](#)

[Campionato Italiano \(maschile\)](#)  
[Campionato Italiano \(femminile\)](#)  
[Torneo Nazionale per corrispondenza \(maschile\)](#)  
[Torneo Nazionale per corrispondenza \(femminile\)](#)  
[Campionato Italiano di Soluzione](#)  
[Campioni del Mondo indiscussi](#)  
[Campionato del Mondo \(maschile\) fotografie](#)  
[Campionato del Mondo \(femminile\) fotografie](#)  
[Campionato del Mondo per corrispondenza \(maschile\)](#)  
[Campionato del Mondo per corrispondenza \(femminile\)](#)

[La Morale degli Scacchi di B. Franklin](#)  
[Nozioni elementari sul problema in due mosse di G. Mentasti](#)  
[Anniversari di Scacchisti](#)  
[Bibliografia essenziale italiana](#)  
[Indirizzi internet](#)  
[Filmografia scacchistica](#)

[Filatelia scacchistica](#)  
Fotografie di [scacchisti](#) e [problemisti](#)



## REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI ▲

Le Regole degli scacchi della FIDE governano il gioco sulla scacchiera. Il testo inglese è la versione autentica delle Regole degli scacchi che sono state adottate al 71° Congresso a Istanbul (Turchia) - Novembre 2000, e che sono valide dal 1° Luglio 2001. In queste Regole le parole "egli", "lui" e "di lui" includono "ella", "lei" e "di lei".

### Indice

#### [Prefazione](#)

[Articolo 1: La natura e gli obiettivi della partita di scacchi](#)

[Articolo 2: La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera](#)

[Articolo 3: Le mosse dei pezzi](#)

[Articolo 4: L'esecuzione della mossa](#)

[Articolo 5: La conclusione della partita](#)

[Articolo 6 \(Tornei\): L'orologio per gli scacchi](#)

[Articolo 7 \(Tornei\): Irregolarità](#)

[Articolo 8 \(Tornei\): L'annotazione delle mosse](#)

[Articolo 9 \(Tornei\): La partita patta](#)

[Articolo 10 \(Tornei\): Quickplay Finish](#)

[Articolo 11 \(Tornei\): Il punteggio](#)

[Articolo 12 \(Tornei\): Il comportamento dei giocatori](#)

[Articolo 13 \(Tornei\): Il ruolo dell'arbitro](#)

[Articolo 14: La FIDE](#)

[Appendice A. L'aggiornamento delle partite](#)

[Appendice B. Gioco Rapido - Rapidplay](#)

[Appendice C. Gioco Lampo](#)

[Appendice D. Quickplay finish quando l'arbitro non è presente alla scacchiera](#)

[Appendice E. Notazione algebrica](#)

[Appendice F. Norme per partite con giocatori non vedenti o con handicap visivo](#)

### Prefazione ▲

Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono sorgere durante una partita, né possono regolare tutte le questioni amministrative.

Laddove i casi non siano esattamente regolati da un Articolo delle Regole, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole. Le Regole presumono che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, buon discernimento e assoluta oggettività. Una regola troppo dettagliata potrebbe privare l'arbitro della sua libertà di giudizio e ciò lo ostacolerebbe nel trovare la soluzione di un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla speciale situazione.

La FIDE chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.

Ogni federazione scacchistica che già ha in funzione o desidera introdurre norme più dettagliate, è perfettamente libera di farlo purché:

(a) esse non siano in alcun modo in contrasto con le Regole degli scacchi ufficiali della FIDE,

(b) la loro applicazione sia limitata al territorio della federazione in questione e

(c) esse non siano valide per qualunque incontro, campionato o avvenimento di qualificazione della FIDE o per un torneo valido per il rating o i titoli.

### ARTICOLO 1: La natura e gli obiettivi della partita di scacchi ▲

#### 1.1

La partita di scacchi è giocata tra due avversari muovendo i pezzi su una tavola quadrata detta "scacchiera". Il giocatore con i pezzi bianchi comincia la partita. Si dice che un giocatore "ha il tratto" quando la mossa del suo avversario è stata fatta.

#### 1.2

L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario "sotto scacco" in modo tale che l'avversario non abbia mosse legali che possano evitare la "cattura" del Re alla mossa successiva. Quando un giocatore lo ottiene, si dice che ha dato "scaccomatto" all'avversario e che ha vinto la partita. L'avversario che ha ricevuto scaccomatto ha perso la partita.

#### 1.3

Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori ha possibilità di fare scaccomatto, la partita è patta.

## ARTICOLO 2: La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera ▲

### 2.1

La scacchiera è composta da una griglia di 8x8 formata da 64 case uguali alternativamente chiare (le case "bianche") e scure (le case "neri"). La scacchiera è posta tra i due giocatori in modo che la casa nell'angolo a destra del giocatore sia bianca. All'inizio della partita, un giocatore ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi "bianchi"); l'altro ha 16 pezzi di colore scuro, (i pezzi "neri"). I pezzi sono i seguenti:

un Re bianco . . . . .	♔	un Re nero . . . . .	♚
una Donna bianca . . .	♕	una Donna nera . . . .	♛
due Torri bianche . . .	♖	due Torri nere . . . . .	♜
due Alfieri bianchi . . .	♗	due Alfieri neri . . . .	♝
due Cavalli bianchi . . .	♘	due Cavalli neri . . . .	♞
otto Pedoni bianchi . . .	♙	otto Pedoni neri . . . .	♟

### 2.3

La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente:



### 2.4

Le otto file verticali di case si chiamano "colonne". Le otto file orizzontali di case si chiamano "traverse". Le file di case dello stesso colore, che si toccano con gli angoli, si chiamano "diagonali".

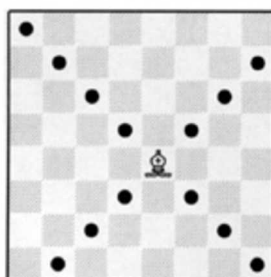
## ARTICOLO 3: Le mosse dei pezzi ▲

### 3.1

Non è permesso muovere un pezzo in una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca una casa se il pezzo può effettuare una presa in quella casa in accordo con gli Artt. 3.2-3.8.

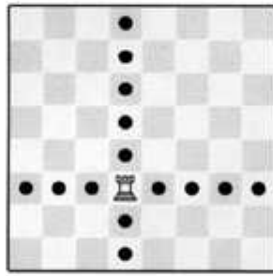
### 3.2

L'Alfiere può muoversi in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.



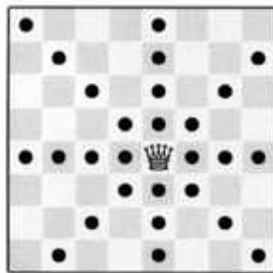
### 3.3

La Torre può muoversi in una qualsiasi casa lungo la colonna o la traversa su cui si trova.



### 3.4

La Donna può muoversi in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova.

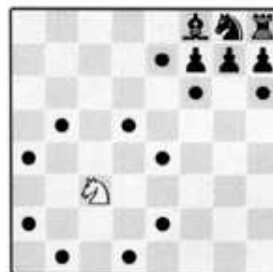


### 3.5

Quando si muovono Donna, Torre, o Alfiere non possono oltrepassare alcun pezzo intermedio.

### 3.6

Il Cavallo può muoversi in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale. Per quanto concerne l'art. 3.1 nel muovere il Cavallo non si considera che questo occupi case adiacenti coinvolte nel processo della mossa.

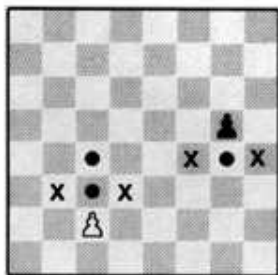


### 3.7

(a) Il pedone può muoversi in avanti nella casa libera immediatamente davanti a lui della stessa colonna, o

(b) con la sua prima mossa il pedone può muoversi come in (a); come alternativa può avanzare di due case lungo la stessa colonna, verificato che entrambe le case siano libere, o

(c) il pedone può muoversi in una casa occupata da un pezzo avversario che si trova diagonalmente di fronte a lui, su una colonna adiacente, catturando quel pezzo.



(d) Un pedone che attacca una casa oltrepassata da un pedone dell'avversario che è stato avanzato dalla sua casa di origine di due case in una sola mossa, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato mosso di una sola casa. Questa cattura può essere fatta soltanto in risposta a tale avanzata ed è chiamata cattura "en passant".

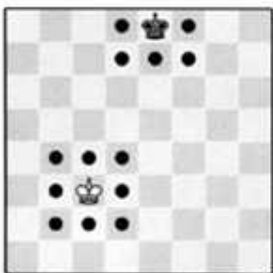


(e) Quando un pedone raggiunge l'ultima traversa opposta alla sua di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa con una Donna, una Torre, un Alfiere, o un Cavallo dello stesso colore. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato "promozione" e l'effetto del pezzo promosso è immediata.

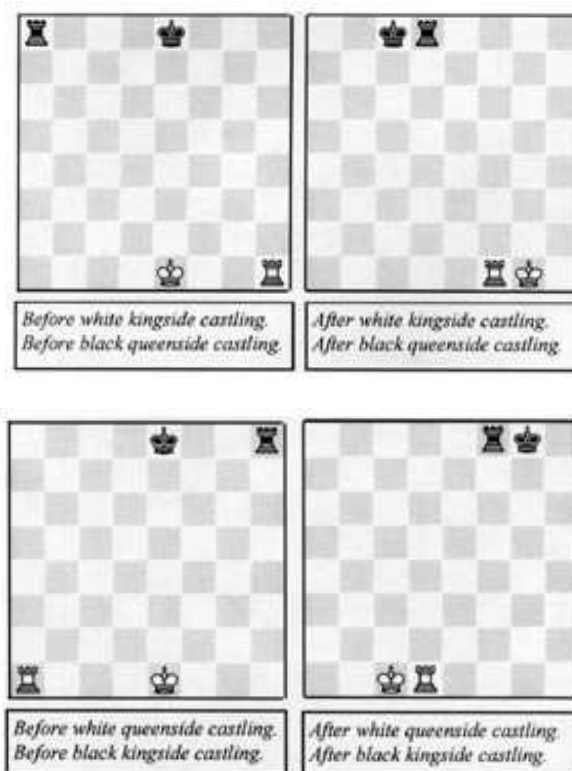
### 3.8

(a) Ci sono due modi diversi in cui si può muovere il Re:

(i) spostandosi in una qualsiasi casa adiacente che non sia attaccata da uno o più pezzi dell'avversario. Una casa si considera attaccata dai pezzi avversari anche se questi non possono essere mossi, o



(ii) "arroccando". Questa è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla stessa traversa, che conta come una singola mossa del Re e si esegue come segue: il Re viene trasferito dalla sua casa originale di due case verso la Torre, quindi quella Torre viene trasferita passando sopra il Re sulla casa che il Re ha appena attraversato.



(1).L'arrocco è illegale:

- (a) se il Re è già stato mosso, o
- (b) con la Torre che è già stata mossa.

(2).L'arrocco è temporaneamente proibito quando:

- (a) la casa in cui il Re si trova, o la casa che deve attraversare, o la casa che deve occupare è attaccata da uno o più pezzi dell'avversario.
  - (b) vi è un pezzo tra il Re e la Torre con cui l'arrocco dovrebbe essere fatto.
- (2) Si dice che il Re è "sotto scacco" se è attaccato da uno o più pezzi dell'avversario, anche se tali pezzi non possono essere a loro volta mossi.

Non è obbligatorio dichiarare scacco.

### 3.9

Non è permesso fare alcuna mossa che metta o lasci il proprio Re sotto scacco.

## ARTICOLO 4: L'esecuzione della mossa ▲

### 4.1

Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano.

### 4.2

Verificato che abbia espresso la sua intenzione (per esempio, dicendo "acconcio" o "j'adoube"), il giocatore che ha la mossa può acconciare uno o più pezzi sulle rispettive case.

### 4.3

Tranne quanto previsto dall'articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera

- (a) uno o più pezzi dei suoi pezzi, egli deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso; o
- (b) uno o più pezzi dell'avversario, egli deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato; o
- (c) un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se ciò non fosse chiaro, si considererà come se il giocatore abbia toccato prima il suo proprio pezzo di quello appartenente al suo avversario.

### 4.4

(a) Se un giocatore deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale.

(b) Se un giocatore deliberatamente tocca una Torre e poi il suo Re, non gli è permesso arroccare da quel lato in quella mossa e la situazione sarà governata dall'articolo 4.3 (a).

(c) Se un giocatore, volendo arroccare tocca il Re o Re e Torre nello stesso momento, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve scegliere se arroccare dall'altra parte, verificato che l'arrocco su quel lato sia legale, o muovere il suo Re. Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.

#### 4.5

Se nessuno dei pezzi toccati può essere mosso o catturato, il giocatore può fare qualsiasi altra mossa legale.

#### 4.6

Un giocatore perde il diritto a reclamare avverso la violazione da parte dell'avversario di uno di questi articoli non appena egli tocca deliberatamente un pezzo.

#### 4.7

Quando, con una mossa legale o parte di una mossa legale, un pezzo è stato lasciato su una casa, lo stesso non può poi essere spostato in un'altra casa. Si considera eseguita la mossa quando sono stati soddisfatti tutti i punti rilevanti dell'articolo 3.

### ARTICOLO 5: La conclusione della partita ▲

#### 5.1

(a) La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.

(b) La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

#### 5.2

(a) La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce con uno "stallo". Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.

(b) La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare matto all'avversario con una qualsiasi serie di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in "posizione morta". Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto la "posizione morta" sia una mossa legale.

(c) La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita (vedere articolo 9.1).

(d) La partita può essere dichiarata patta se un'identica posizione sta per apparire o è apparsa sulla scacchiera tre volte (vedere articolo 9.2).

(e) La partita può essere dichiarata patta se le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcun movimento di pedone e senza cattura di alcun pezzo (vedere articolo 9.3).

### ARTICOLO 6: L'orologio per gli scacchi ▲

#### 6.1

Con "orologio per gli scacchi" si indica un orologio con due indicatori di tempo, collegati uno all'altro in modo tale che essi funzionino alternativamente. "Orologio" nelle Regole degli scacchi indica uno dei due indicatori di tempo. "Caduta della bandierina" indica il termine del tempo concesso al singolo giocatore.

#### 6.2

(a) Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito; o può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale dopo ciascuna mossa. Tutto questo deve essere precisato anticipatamente.

(b) Il tempo non utilizzato da un giocatore durante un periodo è aggiunto al tempo che egli ha a disposizione per il periodo successivo, tranne che nel caso di uso del "tempo dilazionato".

Allorché si usi il tempo dilazionato, a entrambi i giocatori viene assegnato un certo quantitativo di "tempo principale di riflessione". Essi inoltre ricevono un bonus di "tempo fisso extra" per ogni mossa eseguita. Il conteggio alla rovescia, unicamente del tempo principale, comincia dopo che il tempo del bonus fisso è terminato. Posto che il giocatore fermi il suo orologio prima del termine del tempo del bonus fisso, il tempo principale di riflessione non cambia, senza alcun riferimento alla porzione di tempo del bonus usato.

#### 6.3

Ciascun dispositivo per il tempo ha una "bandierina". Immediatamente dopo la caduta della bandierina, devono essere verificati i presupposti dell'articolo 6.2 (a).

#### **6.4**

Prima che inizi della partita, l'arbitro decide dove l'orologio per gli scacchi va situato.

#### **6.5**

All'ora stabilita per l'inizio della partita, viene azionato l'orologio del giocatore che ha i pezzi bianchi.

#### **6.6**

Se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, al giocatore avente il Bianco verrà addebitato tutto il tempo intercorso dal via al suo arrivo, a meno che le regole della manifestazione o l'arbitro decidano diversamente.

#### **6.7**

Perderà la partita quel giocatore che raggiungerà la scacchiera con oltre un'ora di ritardo per l'orario di inizio stabilito della sessione a meno che le regole della manifestazione o l'arbitro decidano diversamente.

#### **6.8**

**(a)** Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario. A un giocatore deve sempre essere permesso fermare il proprio orologio. La sua mossa non può essere considerata completata finché egli non lo abbia fatto, a meno che la mossa eseguita non concluda la partita. (Vedere Articoli 5.1, 5.2). Il tempo che intercorre tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e il fermare il proprio orologio azionando quello dell'avversario viene considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

**(b)** Un giocatore deve fermare il proprio orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa. E' proibito tenere il dito sul pulsante dell'orologio o nelle immediate vicinanze.

**(c)** I giocatori devono trattare l'orologio per gli scacchi in modo adeguato. E' proibito azionarlo con forza, alzarlo o farlo cadere. Un uso improprio dell'orologio dovrà essere penalizzato in accordo con l'Articolo 13.4.

**(d)** Se un giocatore non è in grado di usare l'orologio, un assistente che sia ben accolto dall'arbitro può essere utilizzato per adempiere a questa operazione. Gli orologi saranno tarati dall'arbitro in modo opportuno ed equo.

#### **6.9**

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando una richiesta valida in questo senso viene avanzata da uno qualsiasi dei due giocatori.

#### **6.10**

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, 5.2 e 5.3, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Altrimenti se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali (ossia con le risposte peggiori), la partita è patta.

#### **6.11**

Ogni indicazione data dagli orologi viene considerata definitiva in assenza di evidenti difetti. Un orologio con un evidente difetto dovrà essere sostituito. L'arbitro farà ricorso al suo miglior discernimento nel determinare quali tempi dovranno essere indicati sull'orologio dato in sostituzione.

#### **6.12**

Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima, la partita continuerà.

#### **6.13**

**(a)** Se è necessario interrompere la partita, l'arbitro fermerà gli orologi.

**(b)** Un giocatore può fermare gli orologi con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro.

**(c)** L'arbitro deve decidere quando la partita viene ripresa.

**(d)** Se un giocatore ferma l'orologio con lo scopo di chiedere l'assistenza dell'arbitro, l'arbitro deve determinare se questi ha una valida ragione per farlo. Se fosse ovvio che il giocatore non ha motivo per fermare l'orologio, allora il giocatore sarà penalizzato in base all'articolo 13.4.

#### **6.14**

Se si verifica un'irregolarità e/o i pezzi devono essere ripristinati in una precedente posizione, l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi. Egli dovrà, inoltre, correggere se fosse necessario il contamosse dell'orologio.

#### **6.15**

Schermi, monitor, o scacchiere per dimostrazione che riportino la posizione in atto sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse fatte, e orologi che indichino anche il numero delle mosse, sono permessi nella sala di torneo. In ogni caso, non



è consentito al giocatore avanzare richieste basate su informazioni indicate in tali modi.

## **ARTICOLO 7: Irregolarità ▲**

### **7.1**

(a) Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e verrà giocata una nuova partita.

(b) Se durante una partita si constata quale unico errore che la scacchiera è stata posta in contrasto all'Articolo 2.1, la partita continua, ma la posizione raggiunta deve essere trasferita su una scacchiera correttamente orientata.

### **7.2**

Se una partita è stata iniziata con i colori invertiti dovrà continuare, a meno che l'arbitro non disponga diversamente.

### **7.3**

Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la corretta posizione con il proprio tempo. Se fosse necessario sia il giocatore sia l'avversario potrà fermare l'orologio per richiedere l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.

### **7.4**

(a) Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.14 e, nel caso di una mossa illegale, si applicherà l'Articolo 4.3 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita dovrà poi continuare dalla posizione reintegrata.

(b) Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4 (a) per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; per la terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui.

### **7.5**

Se durante una partita si costatasse che i pezzi non sono stati correttamente messi nelle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.14. La partita dovrà poi continuare dalla posizione reintegrata.

## **ARTICOLO 8: L'annotazione delle mosse ▲**

### **8.1**

Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, in modo corretto, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Appendice E), sul formulario prescritto per la manifestazione.

Un giocatore, se lo preferisce, può rispondere alla mossa del suo avversario prima di registrarla. Egli deve scrivere la sua mossa precedente prima di fare la successiva.

Entrambi i giocatori devono riportare l'offerta di patta sul formulario (Appendice E.12).

Se un giocatore non è in grado di scrivere il formulario, all'inizio della partita sarà tolto dal suo tempo previsto una quantità di tempo, decisa dall'arbitro.

### **8.2**

Il formulario deve essere visibile all'arbitro in qualsiasi momento.

### **8.3**

I formulari sono di proprietà degli organizzatori del torneo.

### **8.4**

Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio e non riceve un tempo addizionale di 30 o più secondi per ciascuna mossa, allora non è obbligato a soddisfare le richieste dell'Articolo 8.1. Immediatamente dopo la caduta di una bandierina il giocatore deve aggiornare completamente il suo formulario prima di eseguire la mossa sulla scacchiera.

### **8.5**

(a) Se nessuno dei due giocatori è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, l'arbitro o un assistente dovrebbe cercare di essere presente e segnare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro deve fermare gli orologi. Quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare il proprio formulario, usando il formulario dell'arbitro o quello dell'avversario.

**(b)** Se solo un giocatore non è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, egli deve non appena cade una delle due bandierine, aggiornare il suo formulario completamente prima di eseguire la mossa sulla scacchiera. Verificato che la mossa sia al giocatore, egli può utilizzare il formulario dell'avversario, ma deve restituirlo prima di effettuare la mossa.

**(c)** Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera sotto il controllo dell'arbitro o di un assistente. Questi innanzitutto deve annotare la posizione raggiunta dalla partita, i tempi degli orologi e il numero delle mosse eseguite, se questa informazione è disponibile, prima che la ricostruzione abbia luogo.

#### **8.6**

Se i formulari non possono essere aggiornati al fine di indicare che un giocatore ha superato i limiti del tempo stabilito, la prima mossa fatta deve essere considerata come la prima del seguente periodo di tempo, a meno che non sia evidente che sono state fatte più mosse.

#### **8.7**

Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari indicando il risultato della partita. Anche se fosse sbagliato, questo risultato rimarrà immutato, a meno che l'arbitro non decida diversamente.

### **ARTICOLO 9: La partita patta ▲**

#### **9.1**

**(a)** Un giocatore che desidera proporre patta deve farlo dopo aver eseguito la sua mossa sulla scacchiera e prima di fermare il proprio orologio e avviare quello del suo avversario. Un'offerta in qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.5. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita si è conclusa in qualche altro modo.

**(b)** L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul suo formulario con il simbolo "=" (Vedi Appendice E).

**(c)** La richiesta di patta in base agli articoli 9.2, 9.3 o 10.2 deve essere considerata un'offerta di patta.

#### **9.2**

La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore avente il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse)

**(a)** è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, o

**(b)** è appena apparsa.

Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha la mossa, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse.

Le posizioni non sono le stesse se un pedone poteva essere catturato en passant o se il diritto di arroccare è stato modificato temporaneamente o permanentemente.

#### **9.3**

La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, se

**(a)** egli scrive sul suo formulario, e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare una mossa, che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza la cattura di alcun pezzo, o

**(b)** le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza la cattura di alcun pezzo.

#### **9.4**

Se il giocatore fa una mossa senza aver richiesto la patta, perde il diritto di richiederla basandosi su quella mossa, in base all'Articolo 9.2 o 9.3.

#### **9.5**

Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, deve fermare immediatamente entrambi gli orologi. Non è permesso ritirare la richiesta.

**(a)** Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.

**(b)** Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto al suo avversario. In aggiunta, se il richiedente ha più di due minuti di tempo disponibile deve detrarre metà del tempo restante fino ad un massimo di tre minuti. Se il richiedente ha più di un minuto, ma meno di due, il suo tempo disponibile scenderà ad un minuto. Se il richiedente ha meno di un minuto, l'arbitro non effettuerà nessuna correzione al tempo rimanente al richiedente. Dopodiché la partita deve continuare e la mossa programmata deve essere eseguita.

## 9.6

La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse, anche contro le peggiori risposte. Ciò termina immediatamente la partita.

### ARTICOLO 10: Quickplay Finish ▲

#### 10.1

Il "quickplay finish" è la fase finale di una partita, quando tutte le restanti mosse devono essere fatte in un tempo limite.

#### 10.2

Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e appellare l'arbitro.

(a) Se l'arbitro è convinto che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione o respingere la richiesta.

(b) Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare se possibile alla presenza dell'arbitro. L'arbitro proclamerà il risultato finale non appena una bandierina cade.

(c) Se l'arbitro ha respinto la richiesta, all'avversario saranno assegnati due minuti extra di tempo di riflessione.

(d) La decisione dell'arbitro sarà definitiva in relazione a 10.2 (a), (b), (c).

#### 10.3

Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima la partita è patta.

### ARTICOLO 11: Il punteggio ▲

#### 11.1

A meno che non sia prima stato comunicato diversamente, il giocatore che vince la sua partita o vince per forfait ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua partita o dà forfait non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto ( $\frac{1}{2}$ ).

### ARTICOLO 12: Il comportamento dei giocatori ▲

#### 12.1

I giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita di scacchi.

#### 12.2

Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera.

Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo degli orologi, l'offerta di patta, e le indicazioni relative a richieste di interventi.

#### 12.3

I giocatori che hanno terminato la loro partita, devono essere considerati quali spettatori.

#### 12.4

Ai giocatori non è consentito abbandonare l'area del torneo (playing venue) senza il permesso dell'arbitro. Per area del torneo si intende l'area di gioco, i servizi igienici, l'area per il ristoro, le aree predisposte per i fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro.

Al giocatore avente la mossa non è consentito lasciare l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro.

#### 12.5

E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Questo comprende insensate o reiterate richieste o offerte di patta.

#### 12.6

L'infrazione di una qualsiasi parte degli Articoli da 12.2 a 12.5 comporterà penalizzazioni in accordo con Articolo 13.4.

#### 12.7

Persistenti rifiuti da parte di un giocatore ad ottemperare alle Regole degli scacchi saranno penalizzati con la perdita della partita. Il risultato dell'avversario dovrà essere deciso dall'arbitro.

#### 12.8

Se si verifica che entrambi i giocatori sono colpevoli in base all'articolo 12.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.

## **ARTICOLO 13: Il ruolo dell'arbitro (vedere la prefazione) ▲**

### **13.1**

L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate.

### **13.2**

L'arbitro deve operare nel migliore e completo interesse della competizione. Egli dovrebbe assicurare che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non vengano disturbati. Egli deve verificare lo svolgimento della competizione.

### **13.3**

L'arbitro deve controllare le partite, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo, applicare le decisioni che ha preso e imporre penalizzazioni ai giocatori se necessario.

### **13.4**

L'arbitro ha la possibilità di applicare una o più delle seguenti penalizzazioni:

- (a) l'ammonizione; o
- (b) l'aumento del tempo che rimane all'avversario; o
- (c) la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole; o
- (d) l'assegnazione della perdita della partita; o
- (e) riduzione del punteggio ottenuto in una partita dalla parte colpevole; o
- (f) aumento del punteggio ottenuto in una partita dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita; o
- (g) l'espulsione dalla manifestazione.

### **13.5**

L'arbitro può assegnare a uno o entrambi i giocatori del tempo extra a causa di eventi di disturbo estranei alla partita.

### **13.6**

L'arbitro non deve intervenire in a partita tranne che nei casi previsti dalle "Regole degli scacchi". Egli non deve indicare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa, o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio.

### **13.7**

Gli spettatori e i giocatori delle altre partite non devono parlare di una partita in corso o in qualsiasi modo interferire. Se necessario, l'arbitro può espellere i responsabili dalla sala torneo.

## **ARTICOLO 14: La FIDE ▲**

### **14.1**

Le Federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di dare soluzioni ufficiali ai problemi correlati al Regolamento degli Scacchi.

## **APPENDICE A. L'aggiornamento delle partite ▲**

### **A1**

(a) Se la partita non è terminata allo scadere del tempo previsto per la sessione di gioco, l'arbitro deve chiedere al giocatore che ha mossa di "sigillare" quella mossa. Il giocatore deve scrivere la mossa in notazione non ambigua sul suo formulario, mettere il suo formulario e quello del suo avversario in una busta, chiudere la busta e solo allora fermare il suo orologio senza avviare quello del suo avversario. Fino a quando non ha fermato gli orologi, il giocatore mantiene il diritto di cambiare la sua mossa segreta.

Se, dopo la richiesta dell'arbitro di mettere in busta la sua mossa, il giocatore effettua la mossa sulla scacchiera, egli deve comunque scrivere quella stessa mossa sul suo formulario come mossa segreta.

(b) Se un giocatore, avente la mossa, sospende la partita prima del termine della sessione di gioco, il suo tempo dovrà essere considerato pari al tempo nominale del regolare termine della sessione.

### **A2**

I seguenti elementi devono essere indicati sulla busta:

- (a) i nomi dei giocatori
- (b) la posizione immediatamente precedente la mossa segreta
- (c) il tempo usato da ciascuno giocatore
- (d) il nome del giocatore che ha messo in busta la mossa
- (e) il numero della mossa segreta
- (f) l'offerta di patta, se la proposta è stata fatta prima della sospensione della partita
- (g) la data, l'ora e il luogo della ripresa della partita.

### **A3**

L'arbitro deve verificare l'esattezza delle informazioni sulla busta ed è responsabile della sua conservazione.

**A4**

Se un giocatore propone la patta dopo che il suo avversario ha sigillato la sua mossa, l'offerta è valida fino a quando l'avversario ha accettato o respinto la proposta in base all'articolo 9.1.

**A5**

Prima che partita venga ripresa, la posizione immediatamente precedente la messa in busta della mossa deve essere riportata sulla scacchiera, e sugli orologi deve essere indicato il tempo usato da ciascuno dei giocatori quando la partita è stata sospesa.

**A6**

Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro di abbandonare, la partita ha termine.

**A7**

La busta deve essere aperta soltanto quando il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente.

**A8**

Tranne nei casi menzionati negli articoli 6.9 e 9.6, la partita è persa per quel giocatore che abbia scritto una mossa segreta che

- (a) è ambigua, o
- (b) non è corretta, in modo che non può essere stabilito il suo reale significato, o
- (c) è illegale.

**A9**

Se, all'ora stabilita per la ripresa

(a) il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente, la busta viene aperta, la mossa segreta eseguita sulla scacchiera e il suo orologio messo in moto.

(b) il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta non è presente, il suo orologio deve essere messo in moto. Al suo arrivo, egli può fermare l'orologio e appellare l'arbitro. La busta sarà quindi aperta, e la mossa segreta eseguita sulla scacchiera. Il suo orologio verrà quindi riavviato.

(c) il giocatore che ha messo in busta la mossa non è presente, il suo avversario ha il diritto di registrare la sua risposta sul proprio formulario e sigillarlo in una nuova busta, fermare il suo orologio e mettere in moto quello dell'avversario al posto di eseguire la sua mossa di risposta nel modo usuale. In tal caso, la busta deve essere consegnata all'arbitro per la conservazione e aperta all'arrivo dell'avversario.

**A10**

La partita è persa per il giocatore che arriva con più di un'ora di ritardo alla ripresa di una partita sospesa. Comunque, se è il giocatore che ha messo in busta la mossa segreta che è in ritardo, la partita termina diversamente, se:

- (a) il giocatore assente ha vinto la partita in virtù del fatto che la mossa segreta produce scaccomatto, o
- (b) il giocatore assente ha ottenuto una partita patta in virtù del fatto che la mossa segreta conduce allo stallo, o produce sullo scacchiera una posizione descritta nell'articolo 9.6, o
- (c) il giocatore presente alla scacchiera ha perso la partita in accordo con l'articolo 6.9.

**A11**

(a) Se la busta contenente la mossa segreta viene persa, la partita deve continuare dalla posizione, con i tempi dell'orologio registrati al momento della sospensione. Se il tempo usato da ciascuno dei giocatori non può essere stabilito gli orologi devono essere predisposti dall'arbitro. Il giocatore che ha messo in busta la mossa effettua sulla scacchiera la mossa che dichiara di aver messo in busta.

(b) Se è impossibile stabilire la posizione, la partita viene annullata e deve essere giocata una nuova partita.

**A12**

Se, alla ripresa della partita, uno dei due giocatori segnala prima di eseguire la sua prima mossa, che il tempo usato è stato riportato in modo non corretto su uno dei due orologi, l'errore deve essere corretto. Se non rimedia all'errore a questo punto, la partita continuerà senza correzioni a meno che l'arbitro ritenga che le conseguenze possano essere troppo severe.

**A13**

La durata di ciascuna sessione della ripresa deve essere controllata da un dispositivo per il tempo dell'arbitro. L'inizio e la fine del tempo stabilito devono essere comunicati anticipatamente.

## **APPENDICE B. Gioco Rapido - Rapidplay ▲**

### **B1**

Una partita di "gioco rapido" è una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti per ciascun giocatore.

### **B2**

Il gioco deve essere assoggettato al Regolamento degli scacchi della FIDE, tranne per quanto differentemente disposto dalle seguenti Regole del Gioco Rapido.

### **B3**

I giocatori non devono registrare le mosse.

### **B4**

Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientazione della scacchiera o la taratura dell'orologio.

In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l'arrocco.

### **B5**

(a) L'arbitro deve attuare decisioni in base agli Articoli 4 (Il pezzo toccato) unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.

(b) Il giocatore perde il diritto a rivendicazioni in base agli Articoli 7.2, 7.3 e 7.5 (Irregolarità, mosse illegali) non appena ha toccato un pezzo in base all'Articolo 4.3

### **B6**

La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.

### **B7**

Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.

### **B8**

Se entrambe le bandierine sono cadute, la partita è patta.

## **APPENDICE C. Gioco Lampo ▲**

### **C1**

Una "partita lampo" è quella in cui tutte le mosse devono essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore.

### **C2**

Il gioco deve essere assoggettato al Regolamento del Gioco rapido esposte nell'appendice B tranne per quanto differentemente previsto dalle seguenti Regole per il Gioco Lampo.

### **C3**

Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. Tuttavia l'avversario ha diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la sua mossa.

Se l'avversario non può dare scaccomatto con una qualsivoglia serie di mosse legali, anche con le mosse meno qualificate, allora ha la facoltà di chiedere patta prima di effettuare la sua mossa.

Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

### **C4**

L'articolo 10.2 non va applicato.

## **APPENDICE D. Quickplay finish quando l'arbitro non è presente alla scacchiera ▲**

### **D1**

Quando le partite vengono giocate come previsto dall'articolo 10, un giocatore può chiedere patta allorché abbia meno di due minuti di tempo di riflessione e prima che la sua bandierina cada. Ciò termina la partita.

Egli può avanzare la richiesta sulle seguenti basi:

(a) che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, o

(b) che il suo avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere con i mezzi normali.

In (a) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario deve verificarla.

In (b) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato, formulario che deve essere completato prima che il gioco sia terminato. L'avversario dovrà verificare sia il formulario sia la posizione finale. La richiesta dovrà essere consegnata a un arbitro la cui decisione sarà inappellabile.

#### APPENDICE E. Notazione algebrica ▲

La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda questa uniforme notazione algebrica anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulari con notazioni diverse da quella algebrica non possono essere usati come prova nei casi in cui i formulari di un giocatore sono normalmente usati a questo scopo. Un arbitro che noti che un giocatore sta usando un sistema di notazione diverso da quello algebrico, avvertirà il giocatore in questione di questa esigenza.

#### Descrizione del sistema algebrico

##### E1

Ogni pezzo è indicato con l'iniziale, in lettera maiuscola, del suo nome. Esempio: R=Re, D=Donna, T=Torre, A=Alfiere, C=Cavallo.

##### E2

Per iniziale del nome del pezzo, ogni giocatore è libero di usare la prima lettera del nome che è comunemente usato nella sua lingua. Esempi: F=fou (francese per Alfiere), B=bishop (inglese per Alfiere).

Nelle pubblicazioni a stampa, si raccomanda l'uso dei simboli raffigurativi.

##### E3

I pedoni non sono indicati dalla iniziale del loro nome, ma sono riconoscibili dalla mancanza di tale iniziale. Esempi: e5, d4, a5.

##### E4

Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono indicate con lettere minuscole, a, b, c, d, e, f, g, h, rispettivamente.

##### E5

Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto in basso per il Nero) sono numerate 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, rispettivamente. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi ed i pedoni bianchi sono collocati sulla prima e seconda traversa; i pezzi e i pedoni neri sull'ottava e settima traversa.

##### E6

Come conseguenza delle regole precedenti, ognuna delle sessantaquattrocose è invariabilmente indicata da un'unica combinazione di una lettera e di un numero.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

##### E7

Ciascuna mossa di un pezzo è indicata da (a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e (b) dalla casa di arrivo. Non c'è alcun trattino tra (a) e (b). Esempi: Ae5, Cf3, Td1. Nel caso dei pedoni, è indicata solo la casa di arrivo. Esempi: e5, d4, a5.

##### E8

Quando un pezzo esegue una cattura, si inserisce una "x" (per) tra

(a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e

(b) la casa di arrivo.

Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1.

Quando la cattura è fatta da un pedone, deve essere indicata non solo la casa di arrivo, ma anche la colonna di partenza, seguita da "x". Esempi: dxe5, gxf3, axb5.

Nel caso di cattura "en passant" (al varco), 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.".

##### E9

Se due pezzi dello stesso tipo possono muovere sulla medesima casa, il pezzo che viene mosso viene indicato come segue:

(1) se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa: con

(a) l'iniziale del nome del pezzo,

(b) la colonna di partenza, e

(c) la casa di arrivo.

(2) se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna: con

(a) l'iniziale del nome del pezzo,

(b) la traversa di partenza, e

(c) la casa di arrivo.

(3) se i pezzi sono in differenti traverse e colonne, il metodo (1) è preferito.

In caso di cattura un "x" deve essere inserito tra (b) e (c).

Esempi:

(1) Vi sono due cavalli sulle case g1 e d2, uno di loro si muove in f3: sia Cgf3 che Cdf3 a seconda del caso.

(2) Vi sono due cavalli sulle case g5 e g1, uno di loro si muove in f3: sia C5f3 che Clf3 a seconda del caso.

(3) Vi sono due cavalli sulle case h2 e d4, uno di loro si muove in f3: sia Chf3 che Cdf3 a seconda del caso.

Se vi è una cattura in f3 gli esempi precedenti vengono modificati inserendo una "x":

(1) sia Cgxf3 che Cdxsf3,

(2) sia C5xf3 che Clxf3,

(3) sia Chxf3 che Cdxsf3, a seconda del caso.

#### **E10**

Se due pedoni possono catturare lo stesso pezzo o pedone dell'avversario, il pedone che viene mosso si indica con

(a) la lettera della colonna di partenza,

(b) una "x",

(c) la casa di arrivo.

Esempio: se ci sono due pedoni bianchi sulle case c4 ed e4 e un pedone o pezzo nero sulla casa d5, la notazione per la mossa del bianco è sia cxd5 che exd5 a seconda del caso.

#### **E11**

Nel caso di promozione di un pedone, viene indicata normalmente la mossa, immediatamente seguita dall'iniziale del nuovo pezzo. Esempi: d8D, f8C, b1A, g1T.

Abbreviazioni essenziali:

0-0 : arrocco con la torre h1 o la torre h8 (arrocco corto, o dal lato di re)

0-0-0 : arrocco con la torre a1 o la torre a8 (arrocco lungo, o dal lato di donna)

x : cattura

+ : scacco

++ : scaccomatto

e.p. : cattura "en passant"

Esempio di partita: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Axc3 8.Axc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Ae2 cxd4 13.Cxd4 Te8 14.0-0 Cd7 15.a4 Cc5 16.Db4 Ab7 17.a5 ... etc.

#### **E12**

L'offerta di patta deve essere segnata con (=).

### **APPENDICE F. Norme per partite con giocatori non vedenti o con handicap visivo ▲**

#### **F1**

I direttori dei tornei hanno il potere di adattare le normative seguenti per renderle congruenti alle singole situazioni. Nelle competizioni scacchistiche tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (ciechi riconosciuti) il singolo giocatore può chiedere di utilizzare due scacchiere, il giocatore vedente una scacchiera normale, il non vedente una appositamente modificata. La scacchiera appositamente deve soddisfare i seguenti requisiti:

(a) almeno 20 per 20 centimetri di lato;

(b) le case nere un poco in rilievo;

(c) un foro di sicurezza (ad incastro) in ciascuna casa;

(d) ogni pezzo provvisto di un piolo di dimensioni adeguate all'incastro;

(e) pezzi sagomati sul disegno Staunton, i pezzi neri con una marcatura distintiva.

#### **F2**

Le seguenti regole devono governare il gioco:

1. Le mosse devono essere annunciate chiaramente, quindi ripetute dall'avversario che le esegue sulla propria scacchiera. Per rendere l'annuncio il più chiaro



possibile, si suggerisce di utilizzare i seguenti nomi al posto delle lettere segnalanti le colonne, e far uso della notazione algebrica:

A-Anna B-Bella C-Cesar D-David E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector

Le traverse, dal bianco verso il nero, riceveranno la seguente numerazione in tedesco:

1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier 5-funf 6-sechs 7-seiben 8-acht

L'arrocco verrà dichiarato con *Lange Rochade* (forma tedesca per arrocco lungo) e *Kurze Rochade* (forma tedesca per arrocco corto).

Il nome dei pezzi sarà: *Koenig* (Re), *Dame* (Donna), *Turm* (Torre), *Laeufer* (Alfiere), *Springer* (Cavallo), *Bauer* (pedone). Quando un pedone viene promosso il giocatore deve dichiarare con quale pezzo lo sostituisce.

**2.** Sulla scacchiera del giocatore non vedente, si considera "toccato" un pezzo quando è tolto dal foro di sicurezza.

**3.** Si considera eseguita la mossa quando:

**(a)** in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto;

**(b)** il pezzo è stato posto in un differente foro di sicurezza;

**(c)** la mossa è stata annunciata.

Solo allora potrà essere azionato l'orologio dell'avversario.

Poiché i punti 2 e 3 riguardano le normali regole sono valide per i giocatori vedenti.

**4.** E' permesso l'uso di uno orologio da scacchi speciale costruito per i giocatori non vedenti. Esso deve avere le seguenti caratteristiche:

**(a)** lancette rinforzate e un cerchio riportante la marcatura ogni 5 minuti tramite una capocchia, e una doppia capocchia ogni 15 minuti.

**(b)** Una bandierina che possa essere facilmente tastata. Attenzione al fatto che la bandierina sia messa in modo tale da permettere al giocatore di verificare facilmente i singoli minuti durante gli ultimi cinque minuti.

**5.** Il giocatore non vedente può registrare le mosse in scrittura Braille, o tramite terzi o registrare le mosse su un registratore.

**6.** Un lapsus nell'annunciare la mossa deve essere corretto immediatamente e prima di azionare l'orologio dell'avversario.

**7.** Se durante una partita dovessero verificarsi posizioni differenti sulle due scacchiere, queste devono essere corrette con l'assistenza di un arbitro o delegato e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari corrispondono, dovrà essere corretta la posizione del giocatore che ha scritto la mossa esatta, ma l'ha eseguita in modo inesatto, adeguandola a quanto scritto sul formulario.

**8.** Se, invece i due formulari non fossero concordi, si arretrerà la partita fino a quando viene trovato il punto di accordo e l'arbitro sistemerà opportunamente il tempo sugli orologi.

**9.** Il giocatore non vedente ha il diritto di utilizzare un assistente che potrà svolgere uno o tutti i seguenti compiti:

**(a)** Riportare le mosse di qualsivoglia dei due giocatori sulla scacchiera dell'avversario.

**(b)** Annunciare le mosse di entrambi i giocatori.

**(c)** Tenere aggiornato il formulario del giocatore non vedente e azionare l'orologio del di lui avversario, (tenere presente la regola 3.C).

**(d)** Informare il giocatore non vedente, solo su specifica richiesta, sul numero di mosse eseguite e sul tempo utilizzato da entrambi i giocatori.

**(e)** Richiedere la vittoria in caso di superamento del tempo e informare l'arbitro qualora il giocatore vedente abbia toccato un pezzo.

**(f)** Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento di una partita. Se il giocatore non vedente non si avvale dell'aiuto di un assistente, il giocatore vedente può utilizzare una persona che espleti i compiti previsti nei punti 9.a. e 9.b.

## GLOSSARIO SCACCHISTICO ▲

**Adescamento:** tecnica tattica per attirare un pezzo in una casa più congeniale per operare un attacco. Solitamente con sacrificio di un pezzo.

**Affogato:** tipo di scaccomatto dato da un Cavallo, quando il Re avversario si trova completamente bloccato dai propri pezzi.

**Aggiornamento:** sospensione della partita che verrà ripresa, dalla medesima posizione, in un secondo momento. Alla ripresa l'arbitro esegue la mossa sigillata che aveva in custodia.

**Ala o lato:** può essere di Re (colonne e-f-g-h) o di Donna (colonne a-b-c-d).

**Alfiere buono:** concetto in cui l'Alfiere si muove sulle case di colore diverso da quello dei pedoni.

**Alfiere cattivo:** concetto in cui l'Alfiere si muove sulle case dello stesso colore dei pedoni. Questo limita a difenderli e permette ai pezzi avversari di attraversarli facilmente.

**Apertura:** le prime mosse di una partita. Ogni apertura ha un nome e generalmente vengono classificate:

- 1 e4 e5 = gioco aperto
- 1 e4 (non ... e5) = gioco semi-aperto
- 1 d4 (o altro) = gioco chiuso

**Arrocco:** movimento combinato di Re e Torre, effettuabile una sola volta nel corso della partita e sotto determinate condizioni.

- 1 il Re non deve trovarsi sotto scacco;
- 2 le case tra il Re e la Torre devono essere libere;
- 3 il Re e la Torre non devono essere stati mai mossi in precedenza;
- 4 le due case a sn o a dx della casa iniziale del Re non devono trovarsi sotto offesa.

**A** arrocco corto o di Re

Bianco Re da e1 a g1 Torre da h1 a f1

Nero Re da e8 a g8 Torre da h8 a f8

**B** arrocco lungo o di regina

Bianco Re da e1 a c1 Torre da a1 a d1

Nero Re da e8 a c8 Torre da a8 a d8

**Avamposto:** posizione avanzata di un Pedone centrale al di là della propria quarta traversa.

**Avere il tratto:** generalmente dicasi del giocatore che deve muovere.

**Blocco:** posizione di uno o più Pedoni impediti nell'avanzata dalla posizione frontale di uno o più Pedoni avversari.

**Cambio o baratto:** cattura di un pezzo avversario contro la cattura di un proprio pezzo eseguita dall'avversario.

**Casa:** ciascuna delle 64 che compongono una scacchiera.

**Categorie tecniche FSI e FIDE:**

### categoria sociale

Terza sociale (inclassificato o esordiente)

Seconda sociale (2S)

Prima sociale (1S)

### categoria nazionale

Terza Nazionale (3N)

Seconda nazionale (2N)

Prima nazionale (1N)

### categoria magistrale

Candidato Maestro (CM)

Maestro Nazionale (M)

Maestro Internazionale (MI)

per la FIDE i principali titoli sono:

Grande Maestro (GM)

Maestro Internazionale (IM)

Maestro FIDE (FM)

Grande Maestro Femminile (WGM)

Maestro Internazionale Femminile (WIM)  
Maestro FIDE Femminile (WFM)

**Catena:** disposizione di Pedoni in diagonali, su colonne adiacenti.  
**Centro (scacchiera):** la zona compresa dalle case d4-e4-d5-e5.  
**Chessmetrics:** nuovo sistema di valutazione della forza dei giocatori di scacchi. Il sistema è stato perfezionato nel 1999 dal matematico JEFF SONAS.  
**Colonna:** una linea verticale di case.  
**Combinazione:** serie di mosse che permette un guadagno di pezzi di Pedoni.  
**Controgambetto:** rispondere con un gambetto a un gambetto dell'avversario.  
**Controscacco:** mossa che para uno scacco e contemporaneamente ne porta uno all'avversario.  
**Diagramma:** schema di scacchiera riprodotto sui libri, etc. Per convenzione il Bianco appare sempre "in basso".  
**Diritto di mossa:** il Bianco ha sempre il diritto di eseguire la prima mossa.  
**Doppio/Triplo attacco:** minaccia fatta dal Cavallo a più pezzi contemporaneamente.  
**En passant (o presa al varco):** presa al varco eseguita da un Pedone sulla quinta traversa contro un Pedone avversario spinto di due passi sulla colonna adiacente. Esempio: il Bianco ha un Pedone in b5, il Nero un pedone in c7. Il Nero muove c7-c5 e alla mossa successiva il Bianco esegue la cattura "en passant" b5 x c6 esattamente come se il Nero avesse mosso c7-c6.  
**Fasi di una partita:** apertura, mediogioco e finale.  
**Fianchetto:** particolare sviluppo dell'Alfiere, allorché viene giocato nella seconda casella della colonna di Cavallo (b2 e b7: fianchetto di Donna e in g2 e g7: fianchetto di Re).  
**Figura:** nome generico che viene dato al Re, alla Donna, all'Alfiere, al Cavallo e alla Torre.  
**Forchetta:** attacco simultaneo a due pezzi avversari eseguito con una mossa di Pedone o di Cavallo.  
**Finale:** l'ultima fase di una partita. La prima fase è l'apertura a cui segue il centro di partita (mediogioco).  
**Gambetto (o Gambitto):** consiste nel sacrificare un pezzo (Pedone) durante l'apertura di una partita. Può essere accettato o rifiutato.  
**Grande diagonale:** una delle due diagonali a1-h8 o h1-a8.  
**Impedonatura:** posizione di due Pedoni dello stesso colore sulla stessa colonna, a seguito di una cattura eseguita da uno di essi.  
**Inchiodatura:** divieto assoluto o relativo imposto a un pezzo di muoversi, giacché il suo spostamento metterebbe il proprio Re sotto scacco (assoluto) o la perdita di un altro pezzo (relativo).  
**Infilata (o inchiodatura inversa):** offesa portata a due pezzi che si trovano sulla stessa linea. Può essere attuata dalla Donna, dalla Torre e dall'alfiere. In essa il pezzo di maggior valore è posto di fronte a quello di minor valore.  
**Iniziali dei pezzi:** generalmente le iniziali dei Pedoni non sono utilizzate per la trascrizione della partita. Esempio: si scrive b2-b3 e non Pb2-b3.

Lingua	Iniziali
Americano	K Q R B N P
Cecoslovacco	K D V S J P
Danese	K D T L S B
Esperanto	R D T K C S
Estone	K L V O R P
Finlandese	K D T L R P
Francese	R D T F C P
Inglese	K Q R B Kt P
Islandese	K D H B R P
Italiano	R D T A C P
Olandese	K D T L P P
Norvegese	K D T L S B
Polacco	K H W G S P
Portoghese	R D T B C P
Rumeno	R D T N C P
Russo	Kp o n C K P
Spagnolo	R D T A C P
Svedese	K D T L S B
Tedesco/Slavo	K D T L S B
Ungherese	K V B F H G

(in ordine di colonna: Re, Donna, Torre, Alfiere, Cavallo e Pedone)

**Interferenza:** occupazione di casa da parte di un pezzo in modo che ostruisca l'azione di un altro pezzo dello stesso colore.

**Interposizione (o coprire):** posizionare un pezzo fra il pezzo offendente e il pezzo offeso. Accorcia il raggio d'azione di un pezzo avversario (Donna, Torre o Alfiere).

**J'adoube (o acconcio o aggiusto o metto in ordine):** espressione usata da un giocatore prima di toccare un pezzo per rettificarne la posizione. Diversamente la regola obbliga a muovere un pezzo dopo averlo toccato. Sistemare bene sulla casa un pezzo mal posizionato.

**Legalità:** legge secondo la quale qualsiasi posizione, reale o immaginaria, deve poter scaturire, mediante mosse regolari, partendo dallo schieramento iniziale dei pezzi.

**Linea (o colonna) aperta:** quella in cui il giocatore non ha pedoni propri.

**Meredith:** nella problemistica indica un problema con un numero di pezzi fra 8 e 12. Prende il nome dal nome del problemista statunitense WILLIAM MEREDITH (1835-1903).

**Metodo Tattersall:** permette di determinare a colpo d'occhio tutte le case in opposizione tra loro. Venne descritto dal britannico Creassy Edward Cecil Tattersall (1877-1957) nell'opera *A Thousand Chess Endgames* (2 voll. 1910 e 1911): "Si costruisce un ipotetico parallelogramma in cui le case occupate dai Re siano ai due angoli opposti. C'è opposizione se tutti gli angoli del parallelogramma sono dello stesso colore."

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

Metodo di Tattersall. Ad ogni numero uguale corrisponde opposizione.

**Miniatura:** nella problemistica indica un problema con meno di 7 pezzi.

**Mossa o tratto:** ciascun movimento di pezzo eseguito da ciascun giocatore nel corso della partita. Il Bianco muove sempre per primo.

**Mossa sigillata:** mossa segretamente segnata sul proprio formulario e consegnata all'arbitro dal giocatore che ha il tratto al momento dell'aggiornamento della partita.

**Movimento dei pezzi:**

**Alfiere:** si muove lungo le diagonali che si incrociano nella sua casa di partenza. L'Alfiere bianco si muove solamente su diagonali bianche. L'Alfiere nero si muove solamente su diagonali nere.

**Cavallo:** si muove di una casa secondo il movimento della Torre e di una casa da secondo il movimento dell'Alfiere. Il Cavallo occupa alternativamente una casa bianca e una nera. Solo il Cavallo ha la proprietà di scavalcare i pezzi dello stesso colore o dell'avversario.

**Donna:** si muove secondo i movimenti della Torre e dell'Alfiere. La sua posizione iniziale è nella casa del proprio colore.

**Pedone:** si muove occupando la casa immediatamente superiore nella sua colonna. Il Pedone, a differenza degli altri pezzi, non può mai retrocedere. Quando il Pedone si trova nella sua casa iniziale esso può essere spinto di due passi. Il Pedone che raggiunge l'ultima traversa viene posto fuori della scacchiera e sostituito con un qualsiasi altro pezzo del proprio colore, Re escluso.

**Re:** si muove su una qualsiasi casa adiacente a quella di partenza. La sua posizione iniziale è nella casa di colore opposto a quello della Donna.

**Torre:** si muove lungo la colonna o la traversa che passa per la sua casa di partenza.



**Notazione algebrica:** per segnare le mosse giocate si utilizza il sistema algebrico o tedesco dovuto a PHILIPP STAMMA (1705-1755): a partire dalla sinistra del giocatore con i bianchi ogni colonna viene designata con una lettera A-H; a

partire dal basso del giocatore con i bianchi ogni traversa viene designata con un numero 1-8.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Notazione algebrica. Ideata dal siriano Philipp Stamma (1705-1755).

**Notazione Forsyth:** particolare notazione utilizzata nella problemistica ideata dallo scozzese DAVID FORSYTH (1854-1909). Partendo dall'ottava traversa (dal punto di vista del Bianco) e procedendo da sinistra a destra, si indicano i pezzi bianchi (con lettere maiuscole), i pezzi neri (con lettere minuscole) e le cifre corrispondenti al numero delle case vuote che si incontrano su tale traversa. Si prosegue con la settima traversa (separando le due indicazioni con una sbarretta), con la sesta e così via fino alla prima traversa. Per esempio: 8/8/1p5A/1p2p3/4r1P1/1P3c2/P4PA1/R2T4 (problema indiano). In tempi recenti questa notazione è stata estesa anche per l'uso con i computer da STEVEN JAMES EDWARDS (1957-2016). Da cui la notazione Forsyth-Edwards.

**Notazione numerica:** particolare notazione utilizzata nel gioco per corrispondenza.

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

Notazione numerica per il gioco per corrispondenza. Ideata dal tedesco Johann Christian Daniel Wildt (1770-1844) nel 1803, impiegata nella pratica da Johann Friedrich Wilhelm Koch (1759-1831) nel 1828 e diffusa dal russo Ivan Timofejewitsch Savenkov (1846-1914) nel 1877. Nominativi con i quali a volte viene indicata.

**Opposizione:** posizione, alla minima distanza, dei due Re in un finale di partita. Può essere frontale (Re sulla stessa colonna separati da una casa), laterale (Re sulla stessa traversa separati da una casa), diagonale (Re sulla stessa diagonale separati da una casa) e lontana (Re separati da più case).

**Partita vinta:** per scaccomatto o per abbandono dell'avversario.

**Patta o remis:** risultato di parità, partita nulla.

- 1 d'accordo (un giocatore propone e l'avversario accetta);
- 2 teorica (Re+Alfiere o Re+Cavallo contro Re), (Re+Cavallo+Cavallo contro Re), (Re+Pedone contro Re) oppure (Re contro Re);
- 3 per richiesta di mosse (se il giocatore cui spetta la mossa dimostra che da una parte e dall'altra sono state giocate 50 o più mosse senza che sia stato catturato alcun pezzo o spinto alcun Pedone);
- 4 per ripetizione di mosse (si ripete per tre volte di seguito la stessa mossa oppure quando si ripete per tre volte l'identica posizione con il tratto allo stesso giocatore, la partita può essere dichiarata patta su richiesta di colui che muove);
- 5 per scacco perpetuo (particolare forma di patta per ripetizione di mosse);
- 6 per stallo (impossibilità da parte di un giocatore, avente il tratto, di eseguire una mossa regolare).

**Pedone isolato:** è quello che non può essere sostenuto da un Pedone dello stesso colore situato su colonne adiacenti.

**Pedone passato:** è quello che nella marcia verso l'ottava traversa non trova alcun Pedone avversario né sulla propria colonna né su quelle adiacenti.

**Pedone doppiato (o raddoppiato):** è quel Pedone più avanzato che, a seguito di una presa, passa nella colonna di un altro Pedone dello stesso colore.

**Pezzi:** sono 32, 16 bianchi e 16 neri.

bianchi:	1 Re	neri:	1 Re	R
	1 Donna		1 Donna	D
	2 Torri		2 Torri	T
	2 Alfieri		2 Alfieri	A
	2 Cavalli		2 Cavalli	C
	8 Pedoni		8 Pedoni	P

**Pezzo leggero:** il pezzo leggero quello che **non è** in grado di forzare il matto in un finale di soli Re (Alfiere e Cavallo).

**Pezzo pesante:** il pezzo pesante è quello che **è** in grado di forzare il matto in un finale di soli Re (Donna e Torre).

**Posizione:** situazione dei pezzi in un dato momento della partita.

**Posizione scacchiera:** viene collocata con la casella bianca inferiore a destra del giocatore.

**Presa (o cattura):** operazione facoltativa che consiste nel sostituire il pezzo avversario con il pezzo che cattura.

**Problema:** svolge un tema in un numero precisato di mosse. Esso si divide in diretto e inverso (o automatto).

**Problema a blocco:** il gioco del Nero è inizialmente bloccato, cosicché il Bianco risponderrebbe con il matto a qualsiasi mossa del Nero.

**Problema a blocco-minaccia:** possiede caratteristiche sia del problema a blocco che quello a minaccia.

**Problema a minaccia:** quando la chiave apre la via ad un'insidia o ad un attacco.

**Problema diretto:** il Bianco matta in x mosse.

**Problema inverso (o automatto):** il Bianco obbliga il Nero a dare matto al Bianco.

**Promozione:** trasformazione di un Pedone in Regina, Torre, Alfiere o Cavallo quando raggiunge l'ottava traversa.

**Punteggio ELO:** sistema di classificazione della forza dei giocatori di scacchi. Il sistema è stato ideato dal matematico statunitense di origine ungherese ARPAD EMRICK ELO (1903-1992). Adottato ufficialmente dalla FIDE nel 1973.



Arpad Emrick Elo (1903-1992)  
*punteggio*



Philipp Stamma (1705-1755)  
*notazione*

**Quadrato:** nel campo dei finali indica lo spazio entro il quale deve trovarsi il Re per fermare la marcia di un Pedone avversario verso la promozione.

**Qualità:** differenza di valore tra una Torre e un pezzo minore.

**Sacrificio:** quando si cede un Pedone o un altro pezzo.

**Scacchi nelle varie lingue:**

<b>italiano</b>	RE	DONNA	ALFIERE	CAVALLO	TORRE	PEDONE
<b>bulgaro</b>	TZAR	DAMA	OFIZER	CON	TOP	PIONKA
<b>cecoslovacco</b>	KRÁL	DÁMA	STRELEC	JEZDEC	VEZ	PESEC
<b>danese</b>	KONGE	DRONNING	LOBER	SPRINGER	TAARN	BONDE
<b>esperanto</b>	REGO	DAMO	KURIERO	CEVALO	TURO	SOLDATO
<b>inglese</b>	KING	QUEEN	BISHOP	KNIGHT	ROOK	PAWN
<b>jugoslavo</b>	KRALJ	DAMA	LOVAC	SKAKAC	TOP	PJESAK
<b>norvegese</b>	KONGE	DRONNING	BISP	SPRINGER	TAARN	BONDE
<b>arabo</b>	SHAH	FIRZAN	FIL	FARAS	RKHKH	BAIDAQ
<b>indiano</b>	SHAH	WAZIR	FIL	ASP	RUKH	PIYADA
<b>francese</b>	ROI	DAME	FOU	CAVALIER	TOUR	PION

<b>polacco</b>	KRÓL	HETMAN	GONIEC	SKOCZEK	WIEZA	PIONEK
<b>spagnolo</b>	REY	REINA	ALFIL	CABALLO	TORRE	PEON
<b>portoghese</b>	REI	DAMA	BISPO	CAVALO	TORRE	PEAO
<b>svedese</b>	KUNG	DROTTNING	LÖPARE	SPRINGARE	TORN	BONDE
<b>rumeno</b>	REGE	DAMA	NEBUN	CAL	TURN	PION
<b>tedesco</b>	KÖNIG	KÖNIGIN	LÄUFER	SPRINGER	TURM	BAUER
<b>olandese</b>	KONING	KONINGEN	RAADSHEER	RIDDER	KASTEEL	PION
<b>russo</b>	KOROL'	FERZ'	SLON	KON'	LAD'JA	PESHKA
<b>ungherese</b>	KIRÁLY	VEZÉR	FUTÒ	HUSZÁR	BÁSTYA	GYALOG

<b>scacchi:</b>	arabi	SHATRANJ
	cinesi	XIANG QI
	francesi	ECHECS
	giapponesi	SHOGI
	greco	ZATRIKION
	indiani	CHATURANGA
	inglesi	CHESS
	italiani	SCACCHI
	persiani	CHATRANG
	spagnoli	AJEDREZ
	tedeschi	SCHACHSPIEL

**Scacchiera:** tavola composta da 64 case sulle quali si dispongono i 32 pezzi, 16 per ogni giocatore.

**Scacco:** il Re è sotto l'offesa di un pezzo avversario. Lo scacco può essere semplice, di scoperta e doppio. Sotto scacco si deve:

- 1 spostare il Re in un'altra casella non attaccata;
- 2 catturare il pezzo che dà scacco;
- 3 interporre tra il Re e il pezzo che offende un altro pezzo.

Se non esiste alcuna di queste tre possibilità è scaccomatto.

**Scaccomatto:** il fine ultimo della partita a scacchi.

**Scalzamento:** tecnica tattica con il sacrificio di un pezzo per eliminare un pezzo avversario difensore e operare l'attacco.

**Schiodatura:** effetto inverso dell'inchiodatura.

**Sottomano (o sottotratto o contromossa):** gioco dell'avversario del Bianco che ha il tratto.

**Sovraccarico:** concetto legato allo scalzamento, consiste di un pezzo che ha più di un compito da svolgere. Per esempio, difendere una traversa da un possibile attacco avversario e contemporaneamente proteggere un altro pezzo impegnato in un attacco.

**Stallo:** impossibilità di effettuare una mossa.

**Stonewall:** particolare formazione di Pedoni centrali a cuneo rovesciato, caratteristica di alcuni impianti di gioco chiuso.

**Strategia:** struttura degli obiettivi contenuti nella posizione.

**Studio:** svolge un tema senza limiti nel numero delle mosse da eseguire per giungere alla soluzione.

**Sviluppo:** posizione assunta dai pezzi in funzione della strategia generale del gioco o particolare della partita.

**Tattica:** particolare svolgimento del gioco reso possibile dalla presenza di un elemento secondario o momentaneo della posizione, cioè non connesso alla strategia propria della partita.

**Tratto:** facoltà del Bianco di muovere per primo. L'avversario giocherà in sottotratto.

**Traversa:** una linea orizzontale di case.

**Valore dei pezzi:** Donna 9, Torre 5, Alfiere e Cavallo 3 e Pedone 1.

**Vantaggio:** superiorità di un giocatore in un dato momento della partita. Può essere materiale o posizionale.

**Variante:** successione di mosse strettamente collegate da un comune fine strategico.

**Vortice o mulinello:** serie di scacchi pendolari di scoperta, per lo più prodotta da una batteria di Torre e Alfiere.

**Zatrichiologia:** (dal greco tardo *zatrikion*, nome con il quale venivano chiamati gli scacchi) è un ramo degli studi scacchistici a indirizzo prevalentemente letterario e storico.

**Zeitnot:** (dal tedesco *zeit*= tempo e *not*= necessità) fase del gioco in cui un giocatore è costretto ad eseguire frettolosamente una o più mosse per non oltrepassare i limiti di riflessione dal regolamento del torneo. Indica la scarsità di tempo a disposizione per effettuare le proprie mosse.

**Zugzwang:** (dal tedesco *zug*= mossa e *zwang*= costrizione) designa il vantaggio di non muovere, ovvero lo svantaggio di dover muovere. Indica una situazione nella quale il giocatore che ha il tratto ha solo mosse che peggiorano la sua posizione.

**Zwischenzug:** (dal tedesco *zwischen*= fra e *zug*= mossa) indica una mossa intermedia che viene fatta nel mezzo di una combinazione e che migliora la posizione di chi la fa.



## ALCUNE ABBREVIAZIONI ▲

+ scacco  
+ **sc.** scacco di scoperta  
++ doppio scacco o scaccomatto  
# scaccomatto  
: oppure **x** cattura o presa  
0-0 arrocco corto o dal lato di Re  
0-0-0 arrocco lungo o dal lato di Donna  
**e.p.** cattura "en passant"  
= richiesta di patta  
**abb.** abbandona

! mossa forte  
!! mossa ottima  
!? mossa interessante  
? mossa debole  
?? mossa errata  
?! mossa dubbia  
+- vantaggio decisivo del Bianco  
-+ vantaggio decisivo del Nero  
1-0 vince il Bianco  
0-1 vince il Nero  
1/2 partita patta

**AISE** = Associazione Italiana Scacchi Eterodossi (1980)  
**AMIS** = Associazione Maestri Italiani di Scacchi (1973)  
**API** = Associazione Problemistica Italiana (1958)  
**ASCI** = Associazione Scacchisti Ciechi Italiani (1972)  
**ASI** = Accademia Scacchistica Italiana (1951)  
**ASIGC** = ASsociazione Italiana Giocatori per Corrispondenza (1970)  
**FIDE** = Fédération Internationale des Échecs (1924)  
**FSI** = Federazione Scacchistica Italiana (1920)  
**ICCF** = International Correspondence Chess Federation (1961)  
**UISP Lega Scacchi** = Unione Italiana Sport Popolare (1975)



**CAMPIONATO ITALIANO (MASCILE) ▲**

(FSI: Federazione Scacchistica Italiana)

1	1875 Roma	Pietro Seni (1841-1909)
2	1878 Livorno	Luigi Sprega (1829-1887)
3	1881 Milano	Carlo Salvioli (1848-1930)
4	1883 Venezia	Fermo Zannoni (1862-1896)
5	1885 Roma	Fermo Zannoni
6	1892 Torino	Vittorio Torre (?-1921)

nel 1898 nasce l'Unione Scacchistica Italiana USI soprattutto per opera di Augusto Guglielmetti (1864-1936)

7	1900 Roma	Arturo Reggio (1862-1917)
8	1901 Venezia	Arturo Reggio
9	1905 Firenze	Arturo Reggio
10	1906 Milano	Giovanni Martinolich (1884-1910)
11	1911 Roma	Matteo Gladig (1880-1915)

nel 1920 si ricostituisce la Federazione Scacchistica Italiana FSI, nel 1927 cambierà il nome in Associazione Scacchistica Italiana ASI, nel 1930 viene eretta ad ente morale e nel 1946 ridiviene Federazione Scacchistica Italiana FSI

1	1921 Viareggio (LU)	Davide Marotti (1881-1940)
2	1923 Napoli	Stefano Rosselli (1877-1947)
3	1929 Firenze	Mario Monticelli (1902-1995)
4	1931 Milano (V Torneo Crespi)	Stefano Rosselli
5	1934 Milano (VI Torneo Crespi)	Mario Monticelli
6	1935 Firenze	Antonio Sacconi (1895-1968)
7	1936 Firenze	Vincenzo Castaldi (1916-1970)
8	1937 Napoli	Vincenzo Castaldi
9	1939 Roma	Mario Monticelli
10	1943 Firenze	Vincenzo Nestler (1912-1988)
11	1947 Roma	Vincenzo Castaldi
		e Cherubino Staldi (1911-2002) (ex-aequo)
12	1948 Firenze	Vincenzo Castaldi
13	1950 Sorrento (NA)	Giorgio Porreca (1927-1988)
14	1951 Venezia	Enrico Paoli (1908-2005)
15	1952 Ferrara	Vincenzo Castaldi
		e Alberto Mario Giustolisi (1928-1990)
		e Federico Norcia (1904-1985) (ex-aequo)
16	1953 Firenze	Vincenzo Castaldi
17	1954 Trieste	Vincenzo Nestler
18	1956 Rovigo	Giorgio Porreca
19	1957 Reggio nell'Emilia	Enrico Paoli
20	1959 Rimini	Vincenzo Castaldi
21	1960 Perugia	Guido Cappello (1933-1996)
22	1961 S. Benedetto del Tronto (AP)	Alberto Mario Giustolisi
23	1962 Forte dei Marmi (LU)	Stefano Tatai
24	1963 Imperia	Ennio Contedini
25	1964 Napoli	Alberto Mario Giustolisi
26	1965 Firenze	Stefano Tatai
27	1966 Rovigo	Alberto Mario Giustolisi
28	1967 Savona	Stefano Tatai
29	1968 Milano	Enrico Paoli
30	1969 S. Benedetto del Tronto (AP)	Sergio Mariotti
31	1970 Chioggia-Sottomarina Lido (VE)	Stefano Tatai
32	1971 S. Benedetto del Tronto (AP)	Sergio Mariotti
33	1972 Recoaro Terme (VI)	Carlo Micheli
34	1973 Sottomarina di Chioggia (VE)	Carlo Micheli
35	1974 Castelvechio Pascoli (LU)	Stefano Tatai
36	1975 Pesaro	Bela Toth
37	1976 Castelvechio Pascoli (LU)	Bela Toth
38	1977 Castelvechio Pascoli (LU)	Stefano Tatai
39	1979 Venezia	Stefano Tatai
40	1980 Agnano Terme (NA)	Bela Toth
41	1981 Barcellona (ME)	Roberto Messa
42	1982 Arco (TN)	Bela Toth

43	1983	Arco (TN)	Stefano Tatai
44	1984	Arcidosso (GR)	Alvise Zichichi
45	1985	Chianciano Terme (SI)	Stefano Tatai
46	1986	Cesenatico (FO)	Fernando Braga
47	1987	Chianciano Terme (SI)	Mario Lanzani

nel 1988 gli scacchi diventano una disciplina associata del CONI

48	1988	Chianciano Terme (SI)	Fernando Braga
49	1989	Chianciano Terme (SI)	Bruno Melotti
50	1990	Chianciano Terme (SI)	Stefano Tatai
51	1991	Chianciano Terme (SI)	Stefano Tatai
52	1992	Reggio nell'Emilia	Michele Godena
53	1993	Filettino (FR)	Michele Godena
54	1994	Reggio nell'Emilia	Stefano Tatai
55	1995	Montorio Veronese (VR)	Michele Godena
56	1996	Mantova	Bruno Belotti
57	1997	Reggio nell'Emilia	Igor Efimov
58	1998	Saint Vincent (AO)	Igor Efimov
59	1999	Saint Vincent (AO)	Fabio Bellini
60	2000	Saint Vincent (AO)	Igor Efimov e Ennio Arlandi (ex-aequo)
61	2001	Montecatini Terme (PT)	Bruno Belotti
62	2002	Montecatini Terme (PT)	Duilio Collutiis
63	2003	Arvier (AO)	Spartaco Sarno
64	2004	Montecatini Terme (PT)	Fabio Bruno
65	2005	Cremona	Michele Godena
66	2006	Cremona	Michele Godena
67	2007	Martina Franca (TA)	Fabiano Caruana
68	2008	Martina Franca (TA)	Fabiano Caruana
69	2009	Sarre (AO)	Lexy Ortega
70	2010	Siena	Fabiano Caruana
71	2011	Perugia	Fabiano Caruana
72	2012	Torino	Alberto David
73	2013	Roma	Danyyil Dvirnyy
74	2014	Boscotrecase (NA)	Axel Rombaldoni
75	2015	Milano	Danyyil Dvirnyy
76	2016	Roma	Alberto David
77	2017	Cosenza	Luca Moroni
78	2018	Salerno	Lorenzo Lodici
79	2019	Padova	Alberto David



Originale scacchiera in legno proveniente dalla Bielorussia realizzata interamente a mano.

(FSI: Federazione Scacchistica Italiana)

1	1938	Milano	Clarice Benini (1905-1976)
2	1939	Roma	Clarice Benini
3	1973	Coloretta Zeri (MS)	Rita Gramignani
4	1974	Coloretta Zeri (MS)	Barbara Pernici
5	1975	Valenza Po (AL)	Rita Gramignani
6	1976	Bari	Rita Gramignani
7	1977	Cattolica (FO)	Barbara Pernici
8	1978	Latina	Barbara Pernici
9	1979	Bratto (BG)	Barbara Pernici
10	1980	Latina	Rita Gramignani
11	1981	Amelia (TR)	Barbara Pernici
12	1983	Torino	Rita Gramignani
13	1985	Milano	Gisella Facchini
14	1987	Aosta	Rita Gramignani
15	1988	Aosta	Adamantia Paizis
16	1989	Aosta	Rita Gramignani
17	1990	Aosta	Giuliana Fittante
18	1991	Gorgonzola (MI)	Rita Gramignani
19	1992	Formia (LT)	Rita Gramignani
20	1993	Formia (LT)	Giusy Parrino
21	1994	Formia (LT)	Alessandra Riegler
22	1995	Formia (LT)	Alessandra Riegler
23	1996	Mantova	Alessandra Riegler
24	1997	Porto San Giorgio (AP)	Veronika Goi
25	1998	Cesenatico (FO)	Alessandra Riegler
26	1999	Porto San Giorgio (AP)	Sonia Sirletti
27	2000	Imperia	Giuliana Fittante
28	2001	Imperia	Alba De Cataldo
29	2002	Bratto (BG)	Laura Costantini
30	2003	Bratto (BG)	Maria De Rosa
31	2004	Bratto (BG)	Maria Santurbano
32	2005	Bratto (BG)	Eleonora Ambrosi
33	2006	Bratto (BG)	Roberta Brunello
34	2007	Fiuggi (FR)	Fiammetta Panella
35	2008	Bratto (BG)	Marina Brunello
36	2009	Bratto (BG)	Marianna Chierici
37	2010	Bratto (BG)	Mariagrazia De Rosa
38	2011	Montecatini Terme (PT)	Roberta Messina
39	2012	Acqui Terme (AL)	Tea Gueci
40	2013	Porto San Giorgio (AP)	Mariagrazia De Rosa
41	2014	Fano (PU)	Alessia Santeramo
42	2015	Giovinazzo (BA)	Daniela Movileanu
43	2016	Perugia	Daniela Movileanu
44	2017	Cosenza	Olga Zimina
45	2018	Salerno	Marina Brunello
46	2019	Padova	Elena Sedina



**TORNEO NAZIONALE PER CORRISPONDENZA (MASCILE) ▲**

(ASIGC: ASSociazione Italiana Giocatori per Corrispondenza)

I	1941	Mario Napolitano (1910-1995)
II	1947	Mario Napolitano
III	1951	Domenico Postpischl (1905-1980)
IV	1952	Lucio Del Vecchio (1907-1980)
V	1953	Lucio Del Vecchio
VI	1954	Ferruccio Castiglioni (1921-1971)
VII	1955	Angelo Giusti (1901-1986)
VIII	1956	Vincenzo Castaldi
IX	1957	Giorgio Porreca
X	1958	Edoino Busetto
XI	1959	Luciano Lilloni (1929-2000)
XII	1960	Luciano Lilloni
XIII	1961	Geremia Lodi
XIV	1962	Sergio Bianchi (1920-1978)
XV	1963	Dante Pasqua (1898-1974)
XVI	1964	Fiorentino Palmiotto
XVII	1965	Roberto Primavera
XVIII	1966	Giorgio Porreca
XIX	1968	Giorgio Porreca
XX	1970	Giorgio Porreca
XXI	1971	Giorgio Porreca
XXII	1972	Giorgio Porreca
XXIII	1973	Giorgio Porreca
XXIV	1974	Claudio Cangiotto
XXV	1975	Giorgio Baiocchi
XXVI	1976	Renato Adinolfi (1929-2007)
XXVII	1977	Fabio Finocchiaro
XXVIII	1978	Paolo Bassoli
XXIX	1979	Fabio Finocchiaro
XXX	1980	Mauro Berni
XXXI	1981	Valerio Conti
XXXII	1983	Mario Damele
XXXIII	1984	Maurizio Tirabassi
XXXIV	1986	Marco Venturino
XXXV	1987	Maurizio Tirabassi
XXXVI	1988	Domenico Valeriani
XXXVII	1989	Giampiero David
XXXVIII	1990	Samuele Tullio Pizzuto
XXXIX	1991	Vittorio Piccardo
XL	1992	Giampiero David
XLI	1993	Angelo Peluso
XLII	1994	Adolfo Sonzogno
XLIII	1995	Alberto Colombo
XLIV	1996	Michele Petrillo
XLV	1997	Giampietro Calzolari
XLVI	1998	Gioglio Luigi Grasso
XLVII	1999	Michele Petrillo
XLVIII	2000	Elio Vassia
XLIX	2001	Giampietro Calzolari
L	2002	Gianfranco Massetti
LI	2003	Enrico Borroni
LII	2004	Stefano Moncher
LIII	2005	Riccardo Marini
LIV	2006	Eros Riccio
LV	2007	Alberto Dosi
LVI	2008	Francesco De Filippis
LVII	2009	Eros Riccio
LVIII	2010	Mauro Petrolo
LIX	2011	Mauro Petrolo
LX	2012	Mauro Petrolo
LXI	2013	Eros Riccio
LXII	2014	Gianluca Cremasco
LXIII	2015	Dino Secchi
LXIV	2016	Giorgio Baiocchi
LXV	2017	Tiziano Mosconi
LXVI	2018	Tiziano Mosconi

LXVII 2019 Tiziano Mosconi  
LXVIII 2020 Gaetano Laghetti

#### **TORNEO NAZIONALE PER CORRISPONDENZA (FEMMINILE) ▲**

(ASIGC: ASSociazione Italiana Giocatori per Corrispondenza)

I 1975 Vittoria Della Maggiore  
II 1976 Maria Mungai  
III 1977 Maria Luisa Wolf  
IV 1978 Maria Saba  
V 1979 Maria Mungai  
VI 1980 Elisabetta Palmiotto  
VII 1981 Elena Bencini  
VIII 1983 Sonia Marinelli  
IX 1986 Alda Granatelli  
X 1985 Maria Teresa Gervasi  
XI 1986 Alda Granatelli  
XII 1987 Maria Mungai  
XIII 1988 Stella Miranda  
XIV 1989 Laura Tamborini  
XV 1990 Laura Tamborini  
XVI 1991 Elena Bencini  
XVII 1992 Annamaria Pronio  
XVIII 1993 Laura Tamburini  
XIX 1994 Maria Angela Fonio  
XX 1996 Abigaille Levy  
XXI 1998 Luz Marina Tinjaca Ramirez  
XXII 2001 Luz Marina Tinjaca Ramirez  
XXIII 2002 Francesca Capuano e Luz Marina Tinjacà Ramirez (ex-aequo)  
XXIV 2003 Francesca Capuano  
XXV 2004 Laura Piazza  
XXVI 2005 Luz Marina Tinjaca Ramirez  
XXVII 2008 Luz Marina Tinjaca Ramirez  
XXVIII Andreina Colucci  
XXIX Susanna Carbone  
XXX Chiara Bartalini  
XXXI Katia Grossi  
XXXII Chiara Bartalini  
XXXIII Carlotta Secondi e Sharon Glover (ex-aequo)

#### **CAMPIONATO ITALIANO DI SOLUZIONE ▲**

(ASI: Accademia Scacchistica Italiana)

a cura del GPI (Gruppo Problemistico Italiano)

1 1937 Ferruccio Castiglioni  
2 1938 Vincenzo Castaldi  
  
3 1954 Rodolfo Prete  
4 1955 Rodolfo Prete  
5 1956 Giovanni Garzia  
6 1957 Oscar Bonivento  
7 1958 Armando Silli (1917-1987)  
8 1959 Giuseppe Laco (Lakovic)  
9 1960 Paolo Musolino  
10 1961 Oscar Bonivento  
11 1962 Paolo Musolino  
12 1963 Roberto Pinna  
13 1964 Oscar Bonivento  
14 1965 Alfonso Dipietro  
15 1966 Alfonso Dipietro

a cura dell'Accademia Scacchistica Italiana ASI Sezione Problemisti e Solutori

16 1967 Gian Franco Paganelli

17	1968	Romolo Ravarini
18	1969	Romolo Ravarini
19	1970	Amedeo Mezzetti
20	1971	Romolo Ravarini
21	1972	Romolo Ravarini
22	1973	Valentino Ricci
23	1974	Romolo Ravarini
24	1975	Romolo Ravarini
25	1976	Valentino Ricci
26	1977	Romolo Ravarini
27	1978	Romolo Ravarini
28	1979	Valerio Agostini
29	1980	Ugo Lo Cascio
30	1981	Giuseppe Busti
31	1982	Stefano Mariani
32	1983	Mario Bellegotti
33	1984	Alan Doris Battiston
34	1985	Giordano Fava
35	1986	Alberto Armeni
36	1987	Alberto Armeni
37	1988	Claudio Cesetti
38	1989	Alberto Armeni
39	1990	Claudio Cesetti
40	1991	Alberto Armeni
41	1992	Claudio Cesetti
42	1993	Claudio Cesetti
43	1994	Claudio Cesetti
44	1995	Romolo Ravarini
45	1996	Romolo Ravarini
46	1997	Romolo Ravarini
47	1998	Marco Travasoni
48	1999	Marco Travasoni
49	2000	Claudio Cesetti
50	2001	Claudio Cesetti e Armando Ganzaroli (ex-aequo)
51	2002	Marco Guida
52	2003	Claudio Cesetti e Romolo Ravarini (ex-aequo)
53	2004	Claudio Cesetti
54	2005	Claudio Cesetti
55	2006	Claudio Cesetti
56	2007	Ivo Fasiori e Stefano Galletti (ex-aequo)
57	2008	Claudio Cesetti e Ivo Fasiori e Stefano Galletti (ex-aequo)
58	2009	Claudio Cesetti
59	2010	Claudio Cesetti
60	2011	Claudio Cesetti



Scacchiera dell'artigianato ungherese (sn) e peruviano (dx).

Aladin al-Tabriz	XIV sec. d.C.
Abu Bakr Muhammad bin Yahya al-Suli	X sec. d.C.
Ruy Lopez de Segura (1530-1570)	1570-1575
Leonardo Giovanni da Cutro detto "il Puttino"	1575-1587
Paolo Boi detto "il Siracusano" (1528-1598)	
Giulio Cesare Polerio detto "l'Abruzzese" (1548-1612)	
Gioacchino Greco detto "il Calabrese" (1600-1634)	1622-1634
Sire de Kermur Légall (1702-1792)	
André François Danican Philidor (1726-1795)	1745-1795
Alexandre Louis Honoré Lebreton Deschappelles (1780-1847)	1800-1830
Louis Charles Mahè de La Bourdonnais (1795-1840)	1830-1840
Howard Staunton (1810-1874)	1840-1851
Karl Ernst Adolf Anderssen (1818-1879)	1851-1858
Paul Charles Morphy (1837-1884)	1858-1863
Karl Ernst Adolf Anderssen (1818-1879)	1863-1866
Wilhelm Steinitz (1836-1900)	1866-1886

nel 1867, in Francia, vennero introdotti ufficialmente gli orologi da torneo

### CAMPIONATO DEL MONDO (MASCILE) ▲

(FIDE: Fédération Internationale Des Echecs)

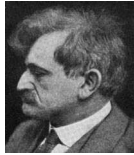
I	1886-1894	Wilhelm Steinitz (Cecoslovacchia-Austria)
II	1894-1921	Emanuel Lasker (Germania)
III	1921-1927	José Raul Capablanca (Cuba)
IV	1927-1935	Aleksandr Aleksandrovic Alechin (URSS-Francia)
V	1935-1937	Machgielis Euwe (Olanda)
VI	1937-1948	Aleksandr Aleksandrovic Alechin (URSS-Francia)
VII	1948-1957	Michail Moiseevic Botvinnik (URSS)
VIII	1957-1958	Vasilij Vasilievic Smyslov (URSS)
IX	1958-1960	Michail Moiseevic Botvinnik (URSS)
X	1960-1961	Michail Nechemjevic Tal' (URSS)
XI	1961-1963	Michail Moiseevic Botvinnik (URSS)
XII	1963-1969	Tigran Vartanovic Petrosjan (URSS)
XIII	1969-1972	Boris Vasiljevic Spasskij (URSS)
XIV	1972-1975	Robert James Fischer (USA)
XV	1975-1985	Anatolij Evgenjevic Karpov (URSS)
XVI	1985-1993	Garry Kasparov (URSS-Russia)
XVII	1993-1999	Anatolij Evgenjevic Karpov (Russia)
XVIII	1999-2000	Alexander Khalifman (Russia)
XIX	2000-2002	Viswanathan Anand (India)
XX	2002-2004	Ruslan Ponomariov (Ukraina)
XXI	2004-2005	Rustam Kasimdzhanov (Uzbekistan)
XXII	2005-2006	Veselin Topalov (Bulgaria)
XXIII	2006-2007	Vladimir Borisovič Kramnik (Russia)
XXIV	2007-2013	Viswanathan Anand (India)
XXV	2013-	Magnus Carlsen (Norvegia)

### CAMPIONI DEL MONDO ▲





Wilhelm Steinitz  
(1836-1900)  
**1° CM 1886-1894**



Emanuel Lasker (1868-  
1941)  
**2° CM 1894-1921**



José Raul Capablanca  
y Graupera  
(1888-1942)  
**3° CM 1921-1927**



Aleksandr  
Aleksandrovic Alechin  
(1892-1946)  
**4° CM 1927-1935**



Machgielis [Max] Euwe  
(1901-1981)  
**5° CM 1935-1937**



Michail [Mischa]  
Moiseevic Botvinnik  
(1911-1995)  
**6° CM 1948-1957 ;  
1958-1960 ; 1961-1963**



Vasilij Vasilievic  
Smyslov (1921-)  
**7° CM 1957-1958**



Michail Nechemjevic  
Tal' (1936-1993)  
**8° CM 1960-1961**



Tigran Vartanovic  
Petrosjan  
(1929-1984)  
**9° CM Mondo 1963-1969**



Boris Vasiljevic  
Spasskij (1937-)  
**10° CM 1969-1972**



Robert [Bobby] James  
Fischer (1943-2008)  
**11° CM 1972-1975**



Anatolij Evgenjevic  
Karpov (1951-)  
**12° CM 1975-1985 ;  
1993-1999**



Garry Kasparov  
(1963-)  
**13° CM 1985-1993**



Alexander Khalifman  
(1966-)  
**14° CM 1999-2000**



Wiswanathan [Vishy]  
Anand (1969-)  
**15° CM 2000-2002 ;  
2007-2013**



Ruslan Ponomariov  
(1983-)  
**16° CM 2002-2004**



Rustam Kasimdzhanov  
(1979-)  
**17° CM 2004-2005**



Velesin Topalov  
(1975-)  
**18° CM 2005-2006**



Vladimir Borisovič  
Kramnik (1975-)  
**19° CM 2006-2007**



Magnus Carlsen  
(1990-) **21° CM 2013-**

**CAMPIONATO DEL MONDO (FEMMINILE) ▲**

(FIDE: Fédération Internationale Des Echecs)

I	1927-1949	Vera Francevna Menchik (URSS-Gran Bretagna)
II	1949-1953	Ljudmila Vladimirovna Rudenko (URSS)
III	1953-1956	Elizaveta Ivanovna Bykova (URSS)
IV	1956-1958	Olga Nikolaevna Rubtsova (URSS)
V	1958-1962	Elizaveta Ivanovna Bykova (URSS)
VI	1962-1978	Nona Terentjevna Gaprindashvili (URSS)
VII	1978-1991	Maja Grigorievna Ciburdanidze (URSS)
VIII	1991-1996	Wim Xie Jun (Cina)
IX	1996-1998	Zsuzsa [Susan] Polgar (Ungheria)
X	1998-2002	Wim Xie Jun (Cina)
XI	2002-2004	Zhu Chen (Cina)
XII	2004-2006	Antoaneta Stefanova (Bulgaria)
XIII	2006-2008	Xu Yuhua (Cina)
XIV	2008-2010	Aleksandra Konstantinovna Kostenjuk (Russia)
XV	2010-2011	Hou Yifan (Cina)
XVI	2012-2013	Anna Usenina (Ucraina)
XVII	2013-2015	Hou Yifan (Cina)
XVIII	2015-2016	Marija Muzicuk (Ucraina)
XIX	2016-2016	Hou Yifan (Cina)
XX	2017-2018	Tan Zhongyi (Cina)
XXI	2018	Ju Wenjun (Cina)



Vera Francevna  
Menchik (1906-1944)  
1<sup>^</sup> CM 1927-1949



Ljudmila Vladimirovna  
Rudenko (1904-1986)  
2<sup>^</sup> CM 1949-1953



Elizaveta Ivanovna  
Bykova (1913-1989)  
3<sup>^</sup> CM 1953-1956 ;  
1958-1962



Olga Nikolaevna  
Rubtzova (1909-1994)  
4<sup>^</sup> CM 1956-1958



Nona Terentjevna  
Gaprindashvili  
(1941-)  
5<sup>^</sup> CM 1962-1978



Maja Grigorievna  
Ciburdanidze (1961-)  
6<sup>^</sup> CM 1978-1991



Wim Xie Jun  
(1970-)  
7<sup>^</sup> CM 1991-1996 ;  
1998-2002



Zsuzsa [Susan] Polgar  
(1969-)  
8<sup>^</sup> CM 1996-1998



Zhu Chen (1976-)  
9<sup>^</sup> CM 2002-2004



Antoaneta Stefanova  
(1979-)  
10<sup>^</sup> CM 2004-2006



Xu Yuhua (1976-)  
11<sup>^</sup> CM 2006-2008



Aleksandra  
Konstantinovna  
Kostenjuk (1984-)  
12<sup>^</sup> CM 2008-2010



Hou Yifan (1994-) 13<sup>^</sup>  
CM 2010-2011, 2013-  
2015, 2016



Anna Juriivna Ušenina  
(1985-) 14<sup>^</sup> CM 2015-  
2016



Marija Muzicuk  
(1992-) 15<sup>^</sup> CM  
2015-2016



Tan Zhongyi (1991-)  
16<sup>^</sup> CM 2017-2018



Ju Wenjun (1991) 17<sup>^</sup>  
CM 2018-

(ICCF: International Correspondence Chess Federation)

1	1950-1953	Cecil J.S. Pardy (Australia)
2	1956-1959	Vjacheslav Vasiljevic Ragozin (URSS)
3	1959-1962	Alberic O'Kelly de Galway (Belgio)
4	1962-1965	Vladimir Pavlovic Zagorovskij (URSS)
5	1965-1968	Hans J. Berliner (USA)
6	1968-1971	Horst Robert Rittner (Germania)
7	1972-1976	Jakov Borisovic Estrin (URSS)
8	1975-1980	Jorn Sloth (Danimarca)
9	1977-1983	Tõnu O. Õim (Estonia)
10	1978-1984	Victor Vytas Palciauskas (USA)
11	1983-1989	Fritz Baumbach (Germania)
12	1984-1991	Grigory K. Sanakojev (Russia)
13	1989-1998	Mikhail M. Umanskij (Russia)
14	1994-2000	Tõnu O. Õim (Estonia)
15	1996-2002	Gert Jan Timmerman (Olanda)
16	1999-2004	Tunc Hamarat (Austria)
17	2002-2003	Ivar Bern (Norvegia)
18	2003-2005	Joop van Oosteron (Olanda)
19	2004-2005	Christophe Léotard (Francia)
20	2004-2011	Pertti Lehtikainen (Finlandia)
21	2005-2008	Joop van Oosteron (Olanda)
22	2007-2010	Aleksandr Dronov (Russia)
23	2007-2010	Ulrich Stephan (Germania)
24	2009-2012	Marjan Semrl (Slovenia)
25	2009-2013	Fabio Finocchiaro (Italia)
26	2010-2014	Ron A.H. Langeveld (Olanda)
27	2011-2014	Aleksandr Dronov (Russia)
28	2013-2015	Leonardo Ljubicic (Croazia)
29	2015-2018	Aleksandr Dronov (Russia)



Scacchiera in alabastro realizzata a Volterra.

**CAMPIONATO DEL MONDO PER CORRISPONDENZA (FEMMINILE) ▲**

(ICCF: International Correspondence Chess Federation)

- |    |           |  |
|----|-----------|--|
| 1  | 1968-1972 | Olga Nikolaevna Rubzova (URSS)         |
| 2  | 1972-1977 | Lora Grigoryevna Jakovleva (URSS)      |
| 3  | 1978-1984 | Ljuba Danielovna Kristol (Islanda)     |
| 4  | 1984-1992 | Lyudmila Sergeevna Belavenets (Russia) |
| 5  | 1993-1998 | Ljuba Danielovna Kristol (Islanda)     |
| 6  | 2000-2005 | Alessandra Riegler (Italia)            |
| 7  | 2002-2006 | Olga Mikhailovna Sukhareva (Russia)    |
| 8  | 2007-2010 | Olga Mikhailovna Sukhareva (Russia)    |
| 9  | 2011-2014 | Irina Perevertkina (Russia)            |
| 10 | 2014-2017 | Irina Perevertkina (Russia)            |



Scacchiera magnetica da viaggio in legno intarsiato (sn) e scacchiera in legno realizzata in Russia (dx)

Il Giuoco degli Scacchi non è solo un ozioso passatempo. Parecchie importantissime qualità della mente, che sono utili nel corso della vita umana, s'acquistano o si rafforzano mediante quel giuoco, cosicché diventano abitudini pronte ad ogni occasione. Perché la vita è una specie di giuoco di scacchi, in cui abbiamo spesso dei punti da guadagnare e dei competitori o avversari con cui contendere; e in cui c'è una gran varietà di buoni e cattivi eventi, i quali sono, entro certi limiti, effetti della prudenza o della mancanza della medesima.

Giucando dunque a scacchi possiamo imparare:

1. Preveggenza, che guarda un pò nel futuro e considera le conseguenze che possono venire da un'azione, perché il giuocatore pensa continuamente: (( se muovo questo pezzo, quali saranno i vantaggi o gli svantaggi della mia nuova posizione? Quale uso potrà farne il mio avversario per infastidirmi? Quali altre mosse potrò fare per sostenere questa e per difendermi dagli attacchi di lui? )).

2. Circospezione, che percorre l'intera scacchiera o scena dell'azione, le relazioni fra i diversi pezzi e le situazioni, i pericoli a cui sono rispettivamente esposti, le varie possibilità di aiuto reciproco, le probabilità che l'avversario faccia questa o quella mossa e attacchi questo o quel pezzo, e quali diversi mezzi si possono usare per evitare i suoi colpi o volgerne le conseguenze contro di lui.

3. Cautela di non fare mosse troppo affrettate. Questa abitudine s'acquista meglio osservando strettamente le leggi del giuoco, quali, per esempio, (( se tocchi un pezzo, dovrai muoverlo in qualche posto; se lo metti giù lo devi lasciar giù )). dunque meglio che queste regole si osservino, poiché così il giuoco diventa ancor più un'immagine della vita umana e specialmente della guerra: nella quale, se tu incautamente ti sei messo in una cattiva e pericolosa posizione, non puoi ottenere dal nemico il permesso di ritirare le tue truppe e collocarle in modo più sicuro, e devi accettare tutte le conseguenze della tua precipitazione.

E finalmente, dagli scacchi noi apprendiamo l'abitudine di non scoraggiarci alle attuali apparenze dello stato dei nostri affari, e l'abitudine di sperare in un favorevole mutamento, e quella di perseverare nella ricerca di risorse. Il giuoco è così pieno d'eventi, presenta una tal varietà di svolte, e la sua fortuna è tanto soggetta a improvvise vicissitudini, e così spesso uno dopo lunga meditazione scopre il mezzo di districarsi da una difficoltà che gli era parsa insormontabile, che ci si sente incoraggiati a continuare la contesa sino alla fine, sperando d'ottenere vittoria con la nostra abilità o almeno stallo dalla negligenza del nostro avversario. E chiunque consideri, come negli scacchi ne vede frequenti esempi, che particolari successi sono atti a produrre presunzione e una conseguente inattenzione, a causa della quale si perde poi più di quanto non s'avesse guadagnato dal precedente vantaggio, mentre le sfortune producono maggior cura e attenzione, per cui la perdita può esser rimediata, imparerà a non esser troppo scoraggiato da alcun attuale successo del suo avversario, e a non disperare della finale buona fortuna per ogni piccolo ostacolo che incontra per ottenerla.

Affinché dunque si possa esser indotti a scegliere più spesso questo benefico divertimento in preferenza d'altri che non sono accompagnati dai medesimi vantaggi, si dovrà tener conto d'ogni circostanza che ne può accrescere il piacere; ed ogni azione o parola sleale, irrispettosa, o in qualsiasi maniera atta a mettere in disagio, dovrà essere evitata come contraria alla diretta intenzione dei due giuocatori: la quale è di passare il tempo piacevolmente.

Quindi anzitutto, se si è d'accordo di giocare secondo le strette regole, queste debbon essere esattamente osservate da tutti e due i giuocatori, e non si dovrà insisterci sopra da una parte e trascurarle dall'altra, perché ciò non è equo.

In secondo luogo, se si è d'accordo di non attenersi strettamente a tutte le regole e uno chiede qualche concessione, questi dovrebbe volentieri concedere lo stesso all'altro.

In terzo luogo, non si deve mai fare nessuna falsa mossa per districarsi dalle difficoltà o per ottenere un vantaggio. Non ci può esser piacere a giocare con una persona quando la si è scoperta sleale.

In quarto luogo, se il vostro avversario è lento nel giocare, non dovete fargli

fretta o esprimere impazienza alla sua lentezza. Non dovete né cantare, né fischiare, né guardare il vostro orologio, né prendere un libro per leggere, né batter col piede sul pavimento o tamburellare il tavolo con le dita, né far alcunché che possa disturbare la sua attenzione. Perché tutte queste cose dispiacciono, ed esse mostrano non già la vostra abilità nel giocare, bensì la vostra astuzia o scortesia.

In quinto luogo, non dovete cercar di divertire o ingannare il vostro avversario fingendo d'aver fatto una cattiva mossa e dicendo che ormai avete perduto la partita per renderlo sicuro di sé, trascurato e poco guardingo, dei vostri piani: perché questa è una frode e un inganno, non abilità nel giuoco.

In sesto luogo, quando avete avuto la vittoria non dovete usare alcuna espressione d'esultanza o insultante, né mostrarne troppo piacere, ma anzi cercare di consolar l'avversario per renderlo meno malcontento di se stesso mediante ogni specie di gentile espressione che possa usarsi con verità, come ad esempio, "voi conoscete il giuoco meglio di me ma siete un pò disattento", o "voi giuocate troppo in fretta", o "voi avevate la meglio nella partita, ma è intervenuto qualche cosa a distrarvi, e così è finita in mio favore".

In settimo luogo, se voi siete spettatore mentre altri giuocano, osservate il più perfetto silenzio. Perché, se date consiglio offendete tutti e due i giuocatori: quello contro cui lo date, perché può causare la perdita della partita, e quello a cui favore lo date, perché, anche se è un buon consiglio ed egli lo segue, è privato del piacere che avrebbe potuto avere se voi l'aveste lasciato pensare fino a che avesse trovato la mossa da sé. E anche dopo la mossa o le mosse, non dovete rimettere i pezzi dov'eran prima e mostrare come potevan essere meglio mossi: perché ciò dispiace e può causare dispute e dubbi sulla vera posizione. Ogni parlare ai giuocatori diminuisce o distrae la loro attenzione, e quindi spiace. Né dovete fare alcun cenno a nessuno dei due con rumore o movimento. Se così fate non siete degno d'essere spettatore. Se avete intenzione di esercitare o mostrare il vostro giudizio, esercitateglielo nella vostra partita quando ne avete l'opportunità, non nel criticare o nell'immischiarvi o nel consigliare nel giuoco d'altri.

Finalmente, se questo giuoco non lo fate rigorosamente secondo le regole summenzionate, moderate il vostro desiderio di vincere l'avversario e siate contenti s'egli vi vince. Non approfittatevi immediatamente d'ogni vantaggio che egli vi offra con la sua incapacità o disattenzione; ma anzi ditegli gentilmente che con quella tal mossa egli mette o lascia un pezzo in pericolo e indifeso, e che con quell'altra mossa metterà il suo re in posizione pericolosa, ecc.

Con tale generosa cortesia, così opposta alla slealtà più sopra proibita, voi potrete in verità perdere una partita, ma vincerete, quel che val meglio, la stima, il rispetto e l'affetto del vostro avversario, nonché la silenziosa approvazione e buon volere degli spettatori imparziali.



Benjamin Franklin (1706-1790) gioca a scacchi con Lady Howe.

Si suole definire *problema* una posizione di pezzi, ideata dal compositore, nella quale il Bianco (B) dà scaccomatto al Nero (N) nel numero di mosse prefissato.

Nel problema in due mosse, il B esegue la mossa d'inizio; il N risponde con una qualsiasi mossa a sua disposizione e il B, giocando la seconda mossa, impartisce lo scaccomatto.

La prima mossa del B è denominata "chiave", le mosse del N sono chiamate "difese" se possono rendere inefficace una minaccia di matto, "risposte" se non presentano tale peculiarità; le difese (o le risposte) unite alle correlative mosse di matto formano le "varianti".

Il problema segue fedelmente le regole di una partita. La sua posizione deve poter essere, perciò, il risultato di una serie di mosse regolari, eseguite partendo dalla disposizione iniziale dei pezzi. I problemi che non rispettano questo requisito si dicono "illegali".

La chiave dev'essere unica. Se il problema è risolvibile con più d'una chiave si dice che è "demolito". Si dice, invece, che è "insolubile" quando, a causa di una difesa (o di una risposta) sfuggita al controllo del compositore, non è risolvibile nel numero di mosse prestabilito. I problemi insolubili, al pari di quelli demoliti, sono scorretti e del tutto privi di valore. Esempi: senza il Ph4 l'esempio n. 5 risulterebbe demolito da 1.Ag3; senza il Pb5 l'esempio n. 1 sarebbe insolubile dopo 1...Db5+.

Allorché il B è in grado di rispondere al N con due matti diversi si ha il "duale"; mentre se le possibilità di mattare fossero tre, o più di tre, si avrebbe il "matto triplo", o "plurimo". Il duale e il matto plurimo non rendono il problema scorretto, ma lo svalorizzano se non sono necessari per lo svolgimento del gioco voluto dal compositore.

La chiave può essere suggerita da "esigenze soluzionistiche" (e allora sono inammissibili mosse di scacco, di cattura, o che provvedono a parare scacchi al R bianco già possibili nella posizione data dal diagramma), o da "esigenze tematiche", vale a dire dalle combinazioni di gioco che portano al matto (e in questo caso possono essere tollerate anche catture di pedoni o mosse di scacco).

I "due mosse" si dividono in due grandi categorie: "a minaccia" e "a blocco".

Nei problemi a minaccia la chiave ha lo scopo di preparare un matto, al quale il N si oppone con particolari difese (naturalmente queste risulteranno, in definitiva, lesive al N, sì che il B se ne avvantaggerà per mattare con mosse differenti da quella minacciata).

Nei problemi a blocco, invece, tale minaccia non sussiste mai, per cui se al N fosse data la facoltà di non rispondere, il B non potrebbe impartire alcun matto. In queste circostanze la chiave viene eseguita per guadagnare tempo, per obbligare il N a muovere e ad autodistruggere ogni difesa dal matto.

I blocchi vengono, a loro volta, suddivisi in "completi" e "incompleti".

Alla prima categoria appartengono i blocchi nei quali, già prima di eseguire la chiave, ogni mossa del N è seguita da un matto.

Alla seconda appartengono, invece, quelli nei quali solo alcune mosse del N (talvolta nessuna) introducono il matto, sicché la chiave ha la prerogativa di completare il blocco (v. esempio n. 9).

Qualsiasi movimento di un pezzo può generare "effetti passivi" (a danno della sua parte ed "effetti attivi" (a vantaggio). L'insieme di questi effetti forma la "combinazione tematica", o "tema" del problema. Il numero dei temi è praticamente imprecisabile; tuttavia, alla base di ciascuno di essi troviamo sempre almeno uno dei seguenti "elementi tematici".

#### ABBANDONO O SGOMBERO DI LINEA

Si ha quando un pezzo esce dalla linea di azione di un altro pezzo, spostandosi su una casa "non compresa" nella linea sgomberata (es. n. 3, 4, 7).



#### APERTURA DI LINEA

Si distingue dall'abbandono (o sgombero) in quanto il pezzo che muove si sposta su una casa "compresa" nella linea aperta (es. n. 7).

#### AUTOECLISSI

Si ha quando un pezzo va ad occultarsi dietro un altro pezzo, consentendo perciò il matto.

#### AUTOBLOCCO

Si ha quando una casa contigua al R nero viene occupata da un pezzo di ugual colore, di guisa che il matto possa essere dato solo per effetto di tale occupazione (es. n. 6, 9).

#### ANTIBLOCCO

E' l'effetto opposto del precedente: la rimozione di un pezzo nero da una delle case che circondano il suo R determina una fuga, o costringe un pezzo bianco a controllarla (es. n. 6).

#### BATTERIA

E' costituita da due pezzi dello stesso partito, in guisa tale da consentire giochi di scoperta (es. n. 1, 6, 8).

#### CONTROSCACCO

E' lo scaccomatto impartito in risposta ad uno scacco del N, senza catture di pezzi (es. n. 1).

#### INCHIODATURA

E' data dalla immobilizzazione di un pezzo causata dalla necessità di coprire il R dello stesso partito da uno scacco. Allorché tale immobilizzazione avviene per un movimento di R, oppure di un pezzo dello stesso colore si ha l'AUTOINCHIODATURA (es. n. 2).

#### INTERFERENZA

E' data dall'interposizione di un pezzo su una linea controllata da un altro pezzo dello stesso colore. Può essere "semplice", o "reciproca", fra T e A e fra A e P (es. n. 3, 5, 6, 7).

#### OSTRUZIONE

Simile all'interferenza, si verifica allorché l'interposizione avviene su linea controllata da un pezzo della controparte (es. n. 4).

#### SCHIODATURA

E' l'effetto opposto all'inchiodatura, e si ottiene facendo riavere ad un pezzo inchiodato la sua libertà di movimento. Può essere "diretta" se è provocata dallo stesso pezzo inchiodante, "indiretta" se avviene per immissione di altro pezzo sulla linea d'inchiodatura (es. n. 1, 2, 8).

#### SEMINCHIODATURA

Scaturisce dall'azione combinata di due pezzi, ciascuno dei quali essendo situato, assieme al R dello stesso colore, su una medesima linea, determina, muovendo, l'inchiodatura dell'altro (es. n. 5).

La maggior parte di questi effetti può essere sfruttata in forma "pura", si da apparire immediatamente dopo le difese, oppure in forma "mascherata", si da risultare soltanto nel matto. In questo secondo caso si avranno "autoblocchi per interferenza bianca" (es. n. 3), "retrointerferenze" (es. n. 5, "sgomberi di linea chiusa", "schiodature preventive", "inchiodature mascherate", ecc.

Le combinazioni che possono derivare dal connubio dei diversi elementi tematici formano cinque grandi raggruppamenti di temi: "temi meccanici", "temi a combinazione", "giochi di correzione", "duale evitato" e "cambio".

I "temi meccanici" si basano su movimenti puramente meccanici dei pezzi, esempi:  
- "Rosa di C": otto difese di C nero, od anche otto matti di C bianco in batteria.

- "Fughe a stella": quattro fughe di R su altrettante case diagonali.

- "Pickaninny": quattro varianti originate da uno stesso P nero.

- "Albino": quattro matti dello stesso P bianco, in batteria (es. n. 2).

- "Horseblock": quattro autoblocchi di due CC neri.

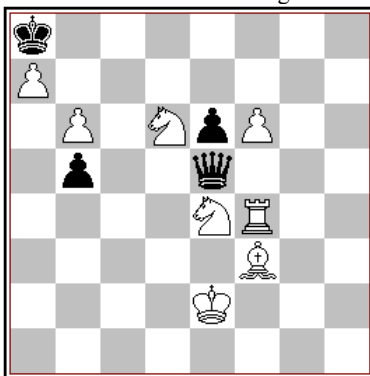
I "temi a combinazione" si suddividono in "temi neri" e "temi bianchi". Nei primi il B sfrutta, nel matto, gli effetti passivi del N, senza che si verifichi, contemporaneamente, un proprio indebolimento. Nei secondi, invece, il B produce, mattando, effetti che lo danneggiano, "ma solo in apparenza". Un esempio caratteristico di tema bianco è dato dai giochi di interferenza, nei quali il B interferisce, nella minaccia o nel matto, un pezzo; e tale interferenza viene "impedita" o "permessa" dalle difese (es. n. 4, 6).

I "giochi di correzione" hanno caratteristiche del tutto particolari. Il più noto è dato dalla "correzione nera", in cui la semplice rimozione di un pezzo dalla casa nella quale si trova dà luogo, in un primo tempo, ad un effetto attivo, che impedisce la minaccia ed uno passivo, che introduce un nuovo matto (definito "minaccia secondaria"). Successivamente, una mossa particolare dello stesso pezzo genera un secondo effetto attivo, che si aggiunge al primo e che neutralizza anche la minaccia secondaria, ed un secondo effetto passivo, che permette un terzo matto (es. n. 7).

Il "duale evitato" consiste nella eliminazione di varianti concorrenti, ossia di matti che vengono introdotti automaticamente dalle difese tematiche e, nello stesso tempo, eliminati, "tutti eccetto uno", da effetti secondari (es. n. 3, 6).

Il "cambio", infine, si presenta sotto diversi aspetti.

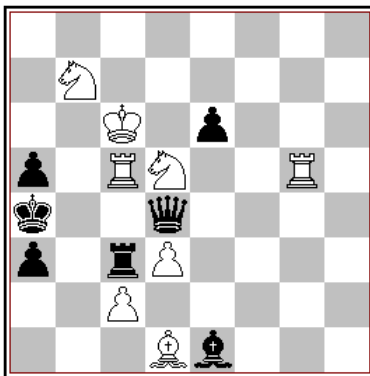
N. 1 - Antonio Bottacci - I M.O. "VIII Congresso Americano" 1921



2 mosse - Soluzione: 1.Tg4 minaccia 2. Tg8 m.

Ogni difesa contro la minaccia provoca la schiodatura diretta del Ce4. Otto matti della batteria formata dall' Af3 e dal Ce4. Controscacchi in due varianti (1...Db2+ 2.Cd2 m. e 1...Dh2+ 2.Cf2 m.). 1.Th4? non è risolutiva, essendo neutralizzata da 1...Dh5 !. Rosa completa di C. bianco.

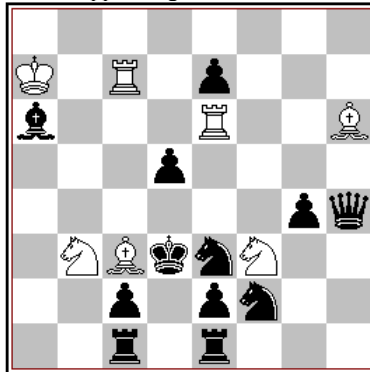
N. 2 - Umberto Castellari - "Il Problema" 1932



2 mosse - Soluzione: 1.Rd6 minaccia 2.Txa5 m.

Il B schioda, con la chiave, la Tc5 e autoinchioda il Cd5. La difesa 1...Db4 ristabilisce la situazione iniziale: reinchioda cioè la Tc5 e schioda il Cd5, che matta in b6. Tema Albino dopo le difese - per sgombero di linea su a5 - della Tc3.

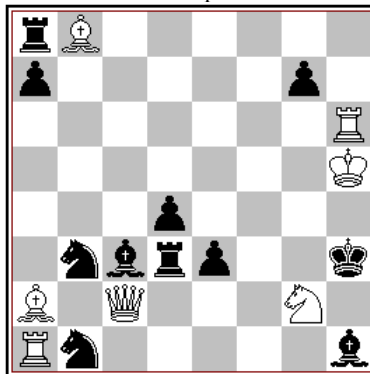
N. 3 - Giuseppe Brogi - "Il Due Mosse" 1956



2 mosse - Soluzione: 1.Ad4 minaccia Tc3 m.

Se il N gioca uno dei due CC in d1 causa interferenze a danno delle sue TT e forza il matto per sgombero di linea nera (h4-e1 se muove il Cf2; h6-c1 se muove il Ce3). Autoblocchi per interferenza bianca nelle varianti 1...Ac4 2.Cc5 m. e 1...Ce4 2.Ce5 m.

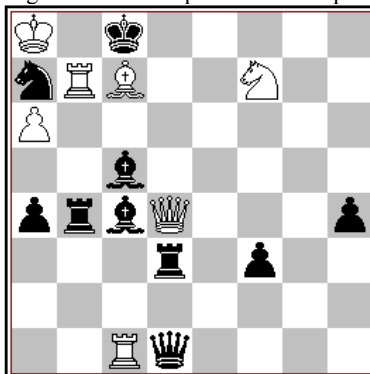
N. 4 - Adriano Chicco - 2 pr. "Nostra Parla" 1933



2 mosse - Soluzione: 1.Tg6 minaccia 2.Cf4 m.

La casa h2 è controllata dall'Ab8 e, quando muove il Cg2, dalla Dc2. Poiché la minaccia è un'interferenza all'Ab8, il N ha la possibilità di eliminarla ostruendo la linea chiusa c2-h2. Ogni ostruzione dà luogo, però anche ad uno sgombero di linea bianca che permette il matto. Cinque sono le varianti ostruendo la linea chiusa c2-h2. Ogni ostruzione dà luogo, però anche ad uno sgombero di linea bianca che permette il matto. Cinque sono le varianti tematiche.

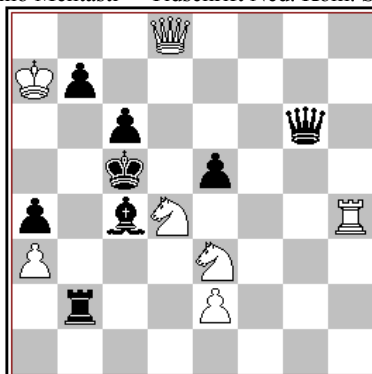
N. 5 - Giorgio Guidelli - V pr. "Good Companion" 1917



2 mosse - Soluzione: 1.Ah2 minaccia 2.Tc7 m.

La disposizione dei pezzi sulla colonna C rappresenta, dopo la chiave, una seminchiodatura. I matti di D in g4 e h8, introdotti dalle difese 1...Ad6 e 1...Ad5 non sarebbero tuttavia possibili senza le retrointerferenze alla Td3. Due tentativi (1.Ae5? e 1.Af4?) falliscono per interferenza alla Dd4.

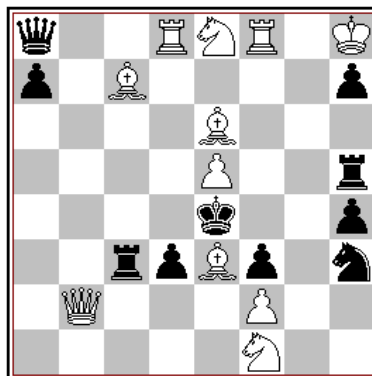
N. 6 - Gino Mentasti - "Tidschrift Ned. Kom. Sch." 1946



2 mosse - Soluzione: 1. Cb5 minaccia 2.Db6 m.

Le difese in b5 causano autoblocchi. I matti della batteria bianca sulla diagonale g1-g5 avvengono per ostruzione della linea nera (g6-g1). gli autoblocchi dell'Ac4 e del Pc6 non consentono l'interferenza di una linea bianca nel matto. Dopo 1...Axb5 si ha 2.Cg2 (non 2.Cg4) e dopo 1...cxb5 si ha 2.Cg4 (non Cg2).

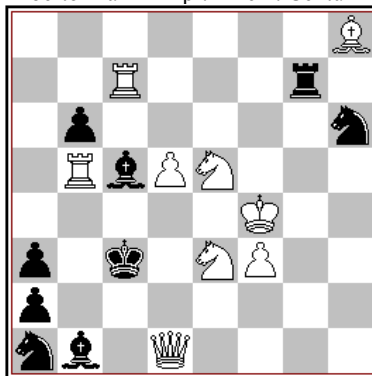
N. 7 - Rodolfo Prete - I M.O. "Italia Scacchistica" 1958



2 mosse - Soluzione: 1. Dd2 minaccia 2.Dxe3 m.

Nel GR, ogni mossa dell'Ae3 consente automaticamente, per sgombero (o apertura) di linea su f4, l'interferenza alla Tf8, con 2.Cf6 m. Ma dopo 1...Ag5 il N controlla direttamente f6, mentre un secondo effetto passivo (interferenza alla Th5) permette 2.Af5 m. Gioco analogo nel GA: se la Tc3 muove comunque si ha 2.Cd6 m. (interferenza alla Td8 consentita per sgombero di linea su d4); ma dopo 1...Tc6, per interferenza alla Da8 si ha invece 2.Ad5 m. Cambio e correzione.

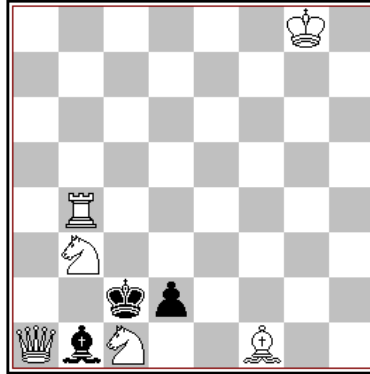
N. 8 - Alberto Mari - III pr. "Mem. Centurini" 1925



2 mosse - Soluzione: 1.C5c4 minaccia 2.Dd2 m.

Gli scacchi al R bianco, impartiti dalla Tg7 nel GA, vengono controbattuti da catture e da matti di una batteria diagonale mascherata (1...Tf7+ 2.Cxf7 m. e 1...Tg4+ 2.Cxg4 m.) La chiave inchioda la Tg7 e schioda, nello stesso tempo, l'Ad5, dando luogo a due nuove varianti, con matti di un'altra batteria mascherata (1...Axe3+ 2.Cxe3 m. e 1...Ad6+ 2.Cxd6 m.). Se 1...Cb3 2.Txb3 m. e se 1...Ad3 2.Dxd3 m.

N. 9 - Ottavio Stocchi - II pr. "Italia Scacchistica" 1952



2 mosse - Soluzione: 1.Ce2. Blocco incompleto.

Nella posizione iniziale (GA), se 1...d1-C 2.Ad3 m.; se 1...d1-D 2.Tc4 m. Nel GV, dopo 1.Cd3? si hanno, alle stesse promozioni, rispettivamente i matti 2.Ce1 e 2.Db2. Ma questo tentativo naufraga dopo 1...Aa2! GR: 1.Ce2!, ed alle due spinte di P in d1 il B risponde con 2.Cd4 o con 2.Dc3, a seconda del pezzo che va a sostituire il P nero. Nelle tre fasi di gioco i matti sono possibili per autoblocco in d1.



*Prontuario del problemista. Terminologia del Problema di scacchi* (1977) opera di Gino Mentasti (1913-2002).



**ANNIVERSARI DI SCACCHISTI ▲****GENNAIO**

- 1 gen - 1905 muore August Cywinski de Puchala (1829-1905)
- 2 gen - 1823 muore Johann Baptist Allgaier (1763-1823)
- 3 gen - 1891 nasce Alfred Brinckmann (1891-1967)
- 4 gen - 1840 nasce Moore J. Hanham (1840-1923)
- 5 gen - 1957 muore Oldrich Duras (1882-1957)
- 6 gen - 1970 muore Vincenzo Castaldi (1916-1970)
- 7 gen - 1916 nasce Paul Petrovic Keres (1916-1975)
- 8 gen - 1912 nasce Vincenzo Nestler (1912-1988)
- 1924 muore Giorgio Guidelli (1897-1924)
- 9 gen - 1884 muore Daniel Harrwitz (1823-1884)
- 10 gen - 1870 nasce Henri Rinck (1870-1952)
- 11 gen - 1847 nasce Josef Juchli (1847-1905)
- 12 gen - 1932 muore Daniel Noteboom (1910-1932)
- 13 gen - 1882 muore Samuel Standige Boden (1826-1882)
- 1908 nasce Enrico Paoli (1908-2005)
- 14 gen - 1933 muore Fritz Carl Anton Englund (1871-1933)
- 15 gen - 1899 muore Serafino Dubois (1817-1889)
- 16 gen - 1884 nasce Frederick Dewhurst Yates (1884-1932)
- 17 gen - 1866 nasce Harel Traxler (1866-1936)
- 18 gen - 1860 nasce Jean Esclapon Villeneuve (1860-1943)
- 19 gen - 1965 muore Aristide Dall'Ava (1902-1965)
- 20 gen - 1911 nasce Ippolito Montuoro (1911-1985)
- 21 gen - 1797 nasce Ignazio Calvi (1797-1872)
- 1898 muore Charles Alexander Gilberg (1835-1898)
- 22 gen - 1885 nasce Josef E. Krejci (1885-1957)
- 23 gen - 1734 nasce Wolfgang Kempelen (1734-1804)
- 24 gen - 1926 muore Aleksandr Flamberg (1880-1926)
- 25 gen - 1908 muore Michail Ivanovic Cigorin (1850-1908)
- 26 gen - 1883 muore Ferdinando Lorenzotti Cassoli (1827-1883)
- 27 gen - 1880 nasce Gustav Nyholm (1880-1957)
- 28 gen - 2002 muore Marco Bonfioli (1920-2002)
- 29 gen - 1930 muore Carlo Salvioli (1848-1930)
- 30 gen - 1841 nasce Samuel Loyd (1841-1911)
- 1937 nasce Boris Spasskij
- 31 gen - 1955 muore Henry Ernest Atkins (1872-1955)

**FEBBRAIO**

- 1 feb - 1896 muore Fermo Zannoni (1862-1896)
- 1920 muore Adolf Albin (1848-1920)
- 2 feb - 1887 muore Luigi Sprega (1829-1887)
- 1923 muore Edil Elina Helen Winter-Wood [W.J. Baird] (1859-1923)
- 3 feb - 1886 muore Markus Kann (1820-1886)
- 1925 nasce Giovanni Bordoni
- 1939 nasce Alessandro Fasano
- 4 feb - 1860 nasce Jackson Whipps Showalter (1860-1935)
- 5 feb - 1748 nasce Elias Stein (1748-1812)
- 6 feb - 1861 nasce Benjamin Glover Laws (1861-1931)
- 7 feb - 1830 nasce Friedrich Capraez (1830-1891)
- 8 feb - 1937 nasce Alvar Petrovich Gipslis (1937-2000)
- 9 feb - 1875 muore Cecil Valentine de Vère (1845-1875)
- 1997 muore Ariodante Agostinucci (1903-1997)
- 10 feb - 1910 nasce Mario Napolitano (1910-1995)
- 11 feb - 1902 nasce Jan Hartong (1902-1987)
- 1965 muore Vitalij Aleksandrovic Cechover (1908-1965)
- 12 feb - 1927 nasce Guido Cortuso (1927-1997)
- 13 feb - 1955 muore Arthur William Daniel (1878-1955)
- 14 feb - 1941 muore Gilbert Dobbs (1867-1941)
- 1981 muore Esteban Canal (1896-1981)
- 15 feb - 1897 muore Charles Tomlinson (1808-1897)
- 16 feb - 1962 muore Adolf Herberg (1896-1962)
- 17 feb - 1924 muore George Edward Carpenter (1844-1924)
- 1934 muore Siegbert Tarrasch (1862-1934)
- 18 feb - 1902 nasce Meindert Niemeijer (1902-1987)
- 19 feb - 1876 nasce Umro Niels Höeg (1876-1951)
- 1924 nasce David Ionovic Bronstejn

20 feb - 1883 nasce Frédérick Lazard (1883-1948)  
 21 feb - 1887 nasce Savieli Grigorievic Tartakower (1887-1956)  
 - 1901 muore Adolf Bayersdorfer (1842-1901)  
 22 feb - 1909 muore Eugen Delmar (1841-1909)  
 23 feb - 1961 muore Guido Bonanno (1880-1961)  
 - 1954 muore Jacques L. Mieses (1865-1954)  
 24 feb - 1903 nasce Zoltan Zilahi (1903-1971)  
 25 feb - 1880 muore Eduard Löwe (1794-1880)  
 26 feb - 1858 muore Elias van der Hoeven (1778-1858)  
 27 feb - 1898 muore Emilio Orsini (1839-1898)  
 - 1949 muore Georges Legentil (1885-1949)  
 28 feb - 1952 muore Antonio Gabinara (1907-1952)  
 29 feb - 1892 nasce Giorgio Bombig (1892-1959)

### MARZO

1 mar - 1911 nasce Harry Golombek (1911-1995)  
 2 mar - 1878 muore John Cochrane (1798-1878)  
 3 mar - 1934 muore Wolfgang Pauly (1876-1934)  
 4 mar - 1964 muore Ottavio Stocchi (1906-1964)  
 5 mar - 1947 muore Beniamin Markovic Bljumenfeld (1884-1947)  
 6 mar - 1965 muore Sonia Graf (1912-1965)  
 7 mar - 1924 muore Robert Braune (1845-1924)  
 8 mar - 1925 nasce Efim Petrovic Geller (1925-1998)  
 - 1942 muore José Raul Capablanca y Graupera (1888-1942)  
 9 mar - 1943 nasce Robert James Fischer (1943-2008)  
 10 mar - 1939 muore Romano Trafojer (1890-1939)  
 11 mar - 1957 muore Vaclav Cisar (1879-1957)  
 12 mar - 1832 nasce Walter Grimshaw (1832-1890)  
 13 mar - 1879 muore Adolph Anderssen (1818-1879)  
 14 mar - 1957 muore Giovanni Cenni (1881-1957)  
 - 1961 muore Akiba Kivelovic Rubinstein (1882-1961)  
 15 mar - 1910 muore Edoardo Pozzi Crespi (1849-1910)  
 16 mar - 1962 muore Vincent Lanius Eaton (1915-1962)  
 17 mar - 1876 muore Karl Hamppe (1814-1876)  
 18 mar - 1896 nasce Arnold Hinds (1896-1952)  
 19 mar - 1915 muore Eugene Beauharnais Cook (1830-1915)  
 20 mar - 1963 nasce Andrej Sokolov  
 21 mar - 1909 muore Fricrich Ludwig Amelung (1842-1909)  
 22 mar - 1960 muore Edward Boswell (1899-1960)  
 23 mar - 1943 muore Lukianos Costantin Gabrielli Gavrilo (1864-1943)  
 24 mar - 1921 nasce Vasilij Vasilievic Smyslov  
 25 mar - 1946 muore Aleksandr Aleksandrovic Alechin (1892-1946)  
 - 1964 muore Anton Mario Lanza (1889-1964)  
 26 mar - 1936 muore Percy Francis Blake (1873-1936)  
 27 mar - 1918 nasce Giuseppe Vianello  
 28 mar - 1856 nasce Thomas Taverner (1856-1928)  
 29 mar - 1968 muore Ettore Foschini (1899-1968)  
 30 mar - 1885 nasce Alberto Rastrelli (1885-1938)  
 31 mar - 1910 muore Achille Campo (1833-1910)

### APRILE

1 apr - 1898 muore Celso F. Golmayo (1820-1898)  
 2 apr - 1879 muore Carl Theodor Goering (1841-1879)  
 3 apr - 1962 muore Ernest F. Grünfeld (1893-1962)  
 4 apr - 1966 muore Josef Opdenoordt (1892-1966)  
 5 apr - 1891 muore Johann H. Bauer (1861-1891)  
 6 apr - 1970 muore Adolf Seitz (1898-1970)  
 7 apr - 1959 muore Moritz Henneberger (1878-1959)  
 8 apr - 1872 nasce Valerius Onitiu (1872-1948)  
 9 apr - 1940 muore Pentti Olavi Sola (1907-1940)  
 10 apr - 1913 muore Aleksej Fedorovic Goncjarov (1879-1913)  
 11 apr - 1908 muore Henry Edward Bird (1830-1908)  
 12 apr - 1944 muore Robert G. Grau (1900-1944)  
 13 apr - 1867 nasce Adolf G. Olland (1867-1933)  
 - 1963 nasce Garry Kasparov  
 14 apr - 1933 nasce Guido Cappello (1933-1996)  
 15 apr - 1959 muore Edmond Lancel (1888-1959)  
 16 apr - 1897 muore Bartolomeo Forlico (1820-1897)

17 apr - 1945 muore Klaus Junge (1924-1945)  
 18 apr - 1942 muore Leonid Ivanovic Kubbel (1891-1942)  
 19 apr - 1896 nasce Esteban Canal (1896-1981)  
 - 1900 muore Rudolf Charousek (1873-1900)  
 20 apr - 1976 nasce Ioannis Papaioannou  
 21 apr - 1933 muore Henry W. Barry (1878-1933)  
 22 apr - 1932 muore Alexander Fritz (1857-1932)  
 23 apr - 1879 muore George Walker (1803-1879)  
 - 1951 muore Alain Campbell White (1880-1951)  
 24 apr - 1917 muore Oskar Blumenthal (1852-1917)  
 25 apr - 1941 muore Franz Apscheneek (1894-1941)  
 26 apr - 1896 nasce Johan J.P. Seilberger (1896-1962)  
 27 apr - 1892 muore James Pierce (1833-1892)  
 28 apr - 1916 muore José Carreras y Tolosa (1846-1916)  
 29 apr - 1954 muore Ignazio Fiore (1903-1954)  
 30 apr - 1892 muore Abela Aurelio Della Torre (1843-1892)

#### MAGGIO

1 mag - 1930 muore Isidor Gunsberg (1854-1930)  
 2 mag - 1942 muore Rudolf Büchner (1900-1942)  
 3 mag - 1967 muore Stefan Fazekas (1898-1967)  
 4 mag - 1943 muore Vittorio De Barbieri (1860-1943)  
 5 mag - 1884 nasce Rudolf Spielmann (1884-1942)  
 6 mag - 1895 muore Martin Severin Janus From (1828-1895)  
 7 mag - 1939 muore Eduard Birgfeld (1887-1939)  
 8 mag - 1548 nasce Jacopo Boncompagni (1548-1612)  
 9 mag - 1964 muore Europe Cacciari (1912-1964)  
 10 mag - 1995 muore Gino Piccinin (1911-1995)  
 11 mag - 1954 muore Raymond Gevers (1882-1954)  
 12 mag - 1894 muore Alexander Wittek (1852-1894)  
 13 mag - 1827 nasce Josef Plachutta (1827-1883)  
 14 mag - 1836 nasce Wilhelm Steinitz (1836-1900)  
 15 mag - 1912 nasce Sonia Graf (1912-1965)  
 - 1913 muore Oscar Cordel (1843-1913)  
 16 mag - 1938 muore Erich Brunner (1885-1938)  
 17 mag - 1969 muore Gerardus Hendrik Goethart (1892-1969)  
 18 mag - 1905 nasce Tullio Zapler  
 - 1908 nasce Giancarlo Dal Verme (1908-1985)  
 - 1936 muore Augusto Guglielmetti (1864-1936)  
 19 mag - 1892 nasce Ugo Ruelle (1892-1957)  
 20 mag - 1901 nasce Machgielis Euwe (1901-1981)  
 - 1948 muore Otto Dehler (1887-1948)  
 21 mag - 1966 nasce Zdenko Kozul  
 22 mag - 1908 nasce Walter Korn (1908-1997)  
 23 mag - 1802 muore Ercole Del Rio (1723-1802)  
 - 1951 nasce Anatolij Karpov  
 24 mag - 1973 nasce Peter Heine Nielsen  
 25 mag - 1868 nasce David Janowski (1868-1927)  
 26 mag - 1931 muore Inge William Robert Dalton (1841-1931)  
 27 mag - 1963 nasce Eduardas Rozentalis  
 28 mag - 1876 muore George Allen (1808-1876)  
 29 mag - 1862 muore Henry Thomas Buckle (1822-1862)  
 30 mag - 1901 nasce Jean Bertin (1901-1988)  
 31 mag - 1967 muore Alfred Brinckmann (1891-1967)

#### GIUGNO

1 giu - 1933 nasce Mario Tamburini (1933-1996)  
 2 giu - 1863 nasce Beniamino Vergani (1863-1927)  
 - 1958 muore Frantisek Jelinek (1902-1958)  
 3 giu - 1923 nasce Alfred Beni (1923-1995)  
 4 giu - 1769 muore Giambattista Lolli (1698-1769)  
 5 giu - 1883 nasce Mikhail Platov (1883-1938)  
 6 giu - 1929 muore Richard Reti (1889-1929)  
 7 giu - 1892 nasce Gaetano Dal Pezzo (1892-1970)  
 - 1926 nasce Ion Balanel  
 8 giu - 1867 nasce Ernst Krieger (1867-1943)  
 9 giu - 1958 muore Carlo Guarini (1885-1958)  
 10 giu - 1935 nasce Milan Matulovic



11 giu - 1893 muore Emil Plesnivý (1893-1947)  
 12 giu - 1958 muore Frederik Willem Nanning (1892-1958)  
 13 giu - 1911 nasce Gino Piccinin (1911-1995)  
 14 giu - 1915 nasce Nicolaas Nico Cortlever (1915-1995)  
 15 giu - 1950 muore Francisco Novejarque (1878-1950)  
 16 giu - 1927 nasce Robin Charles Oliver Matthews  
 17 giu - 1906 muore Harry Nelson Pillsbury (1872-1906)  
       - 1929 nasce Tigran Vartanovic Petrossjan (1929-1984)  
 18 giu - 1952 muore Evfim Dmitrjevic Bogoljubov (1889-1952)  
 19 giu - 1930 nasce Jacques Savournin  
 20 giu - 1888 muore Hermann Johannes Zukertort (1842-1888)  
 21 giu - 1919 nasce Vladimir Pavlovic Simagin (1919-1968)  
 22 giu - 1874 muore Howard Staunton (1810-1874)  
       - 1937 muore Ludwig Bachmann (1856-1937)  
 23 giu - 1834 nasce Johann Szirmay (1834-1868)  
 24 giu - 1954 muore Arnold E. van Foreest (1863-1954)  
 25 giu - 1922 muore Edward Wallis (1852-1922)  
       - 1975 nasce Vladimir Kramnik  
 26 giu - 1995 muore Giovanni Ferrantes (1903-1995)  
 27 giu - 1944 muore Vera Francevna Menchik (1906-1944)  
 28 giu - 1992 muore Michail Nechemjevic Tal (1936-1993)  
 29 giu - 1636 nasce Thomas Hyde (1636-1703)  
 30 giu - 1870 nasce Paul Lipke (1870-1955)  
       - 1995 muore Mario Monticelli (1902-1995)

#### LUGLIO

1 lug - 1827 nasce John Owen (1827-1901)  
 2 lug - 1932 nasce Leopold Adamovic Mitrofanov (1932-1992)  
       - 2000 muore Anatoly Gavrilovich Ufimtzev (1914-2000)  
 3 lug - 1898 nasce Eugenio Szabados (1898-1974)  
 4 lug - 1863 muore Samuele Lipschütz (1863-1905)  
       - 1997 muore Miguel Najdorf (1910-1997)  
 5 lug - 1862 nasce Horatio Caro (1862-1920)  
 6 lug - 2000 muore Eleazar Jimenez Zerquera (1928-2000)  
 7 lug - 1905 nasce Baldur Hönlinger (1905-1990)  
 8 lug - 1996 muore Mario Camorani (1912-1996)  
 9 lug - 1902 nasce Aristide Dall'Ava (1902-1965)  
 10 lug - 1884 muore Paul Morphy (1837-1884)  
 11 lug - 1865 nasce Stanislaus Sittenfeld (1865-1902)  
 12 lug - 1996 muore Ezio Dal Mas (1954-1996)  
 13 lug - 1901 muore Andrew Burns (1831-1901)  
 14 lug - 1957 muore Edvard Johannes Gabriel Hällström (1887-1957)  
 15 lug - 1796 muore Domenico Lorenzo Ponziani (1719-1796)  
       - 1923 muore Simon Zinovjvic Alapin (1856-1923)  
 16 lug - 1882 nasce Alberto Fidi (1882-1958)  
 17 lug - 1917 muore Arturo Reggio (1863-1917)  
       - 1952 nasce Vasilij Nikolaevic Platov (1881-1952)  
 18 lug - 1940 muore Davide Marotti (1881-1940)  
 19 lug - 1935 muore Cecil Alfred Lucas Bull (1869-1935)  
 20 lug - 1876 muore Johann Jacob Löwenthal (1810-1876)  
 21 lug - 1861 muore George Nelson Cheney (1837-1861)  
 22 lug - 1970 muore Gaetano dal Pezzo (1892-1970)  
 23 lug - 1931 nasce Viktor Lvovic Korcnoj  
       - 1942 muore Arthur Klinke (1887-1942)  
       - 2001 muore Anatolij Grigorevich Kuznetsov (1913-2001)  
 24 lug - 1935 nasce Vjaceslav Vulfovich Osnos  
 25 lug - 1910 muore Giovanni Martinolich (1884-1910)  
 26 lug - 1934 nasce Giuseppe Ferro  
 27 lug - 1971 muore Ugo Pasquinelli (1878-1971)  
 28 lug - 1878 nasce Rudolf Swiderski (1878-1909)  
 29 lug - 1917 nasce Armando Silli (1917-1987)  
 30 lug - 1969 muore Pierre Biscay (1905-1969)  
 31 lug - 1828 nasce Wilfried Paulsen (1828-1901)

#### AGOSTO

1 ago - 1947 muore Erhard Post (1881-1947)  
 2 ago - 1904 nasce Armando Siveri (1904-1971)  
 3 ago - 1872 muore William Davies Evans (1790-1872)

4 ago - 1949 nasce Piero Angelini  
 5 ago - 1874 muore Vicente Maria Norberto Portilla (1849-1874)  
 6 ago - 1846 muore Ludwig Erdman Bledow (1795-1846)  
 7 ago - 1914 muore Karl Lorenz Jesper Jespersen (1848-1914)  
 8 ago - 1961 muore Jacobus Johannes Ebben (1875-1961)  
 9 ago - 1970 muore Julius Buchwald (1909-1970)  
 10 ago - 1877 nasce Frank James Marshall (1877-1944)  
       - 1903 muore William Meredith (1835-1903)  
 11 ago - 1813 nasce Karl Andreevic Friedrich Jänisch (1813-1872)  
 12 ago - 1900 muore Wilhelm Steinitz (1836-1900)  
 13 ago - 1984 muore Tigran Vartanovic Petrossjàn (1929-1984)  
 14 ago - 1895 nasce Nikolaï Dmitrievic Grigorjev (1895-1938)  
 15 ago - 1873 muore Horatio Bolton (1793-1873)  
       - 1913 nasce Gino Mentasti (1913-2002)  
 16 ago - 1844 nasce Victor Holst (1844-1924)  
 17 ago - 1911 nasce Michail Moiseevic Botvinnik (1911-1995)  
       - 1930 muore Leo Fleischmann (1881-1930)  
 18 ago - 1891 muore Ludwig Paulsen (1833-1891)  
       - 1947 muore Stefano Rosselli del Turco (1877-1947)  
 19 ago - 1957 nasce Mauro Amovilli  
 20 ago - 1909 nasce Olga Nikolaevna Rubtzova  
 21 ago - 1913 nasce Werner Speckmann (1913-2001)  
 22 ago - 1953 muore Gustavus A. Pfeiffer (1872-1953)  
 23 ago - 1986 muore Giuseppe Lucidi (1913-1986)  
 24 ago - 1878 nasce Lord Dunsany (1878-1957)  
 25 ago - 1962 nasce Alexander Graf  
 26 ago - 1953 muore Alberto Mari (1892-1953)  
 27 ago - 1855 nasce John Keeble (1855-1939)  
 28 ago - 1918 muore Erich Cohn (1884-1918)  
 29 ago - 1885 muore Bernhard Horwitz (1807-1885)  
 30 ago - 1927 nasce Giorgio Porreca (1927-1988)  
       - 1967 muore Richard Eugene Cheney (1908-1967)  
       - 1990 muore Adriano Chicco (1907-1990)  
 31 ago - 1795 muore François André Danican Philidor (1726-1795)

#### SETTEMBRE

1 set - 1924 muore Joseph Henry Blackburne (1841-1924)  
 2 set - 1932 muore Leonid Antonovic Isaev (1899-1932)  
 3 set - 1950 muore Edgar William Allen (1884-1950)  
 4 set - 1892 nasce gerardus Hendrik Goethart (1892-1969)  
 5 set - 1667 nasce Giovanni Girolamo Saccheri (1667-1733)  
 6 set - 1886 muore Hermann Hanneken (1810-1886)  
       - 1976 muore Clarice Benini (1905-1976)  
 7 set - 1952 muore William Ewart Napier (1881-1952)  
       - 1995 muore Alberto Pane (1920-1995)  
 8 set - 1832 nasce Edmund Thorold (1832-1899)  
 9 set - 1952 muore Ernesto Hellman (1898-1952)  
 10 set - 2001 muore Aleksej Stepanovic Suetin (1926-2001)  
 11 set - 1958 muore Carl Carls (1880-1958)  
 12 set - 1971 muore Ferruccio Castiglioni (1921-1971)  
 13 set - 1960 nasce Marc Santo Roman  
 14 set - 1835 muore Alexander Mac Donnell (1798-1835)  
 15 set - 1924 muore Eugène Chatard (1850-1924)  
 16 set - 1840 muore Paul Rudolf Bilguer (1815-1840)  
 17 set - 1875 nasce Luigi Miliani (1875-1944)  
 18 set - 1647 muore Pietro Carrera (1573-1647)  
 19 set - 1666 muore Gustavus Selenus [duca Augusto] (1579-1666)  
 20 set - 1920 muore Giuseppe Benini (1854-1920)  
 21 set - 1576 muore Girolamo Cardano (1501-1576)  
 22 set - 1943 muore Attilio Luiselli (1877-1943)  
 23 set - 1916 nasce Gino Fletzer (1916-1993)  
 24 set - 2000 muore Jaan Eslon (1952-2000)  
 25 set - 1929 nasce Luciano Lilloni (1929-2000)  
 26 set - 1939 muore Otto Titusz Blathy (1860-1939)  
 27 set - 1862 nasce Charles Dealtry Locock (1862-1946)  
 28 set - 1969 nasce Vladimir Chuchelov  
 29 set - 1907 nasce Vladimir Petrov (1907-1945)  
 30 set - 1882 nasce Akiba Kivelovic Rubinstein (1882-1961)

**OTTOBRE**

- 1 ott - 1961 muore Petrus Albertus Koetsheid (1882-1961)
- 2 ott - 1968 muore Marcel Duchamp (1887-1968)
- 3 ott - 1849 nasce Edoardo Pozzi Crespi (1849-1910)
- 4 ott - 1894 nasce Michele Riello (1894-1971)
- 1991 muore Federico Alliney (1920-1991)
- 5 ott - 1896 muore William Henry Krause Pollock (1859-1896)
- 6 ott - 1915 nasce Cesare Damele
- 7 ott - 1972 nasce Loek van Wely
- 8 ott - 1873 muore Francesco Ansidei (1804-1873)
- 9 ott - 1787 nasce William Lewis (1787-1870)
- 10 ott - 1890 muore Fritz Geijerstam (1852-1890)
- 11 ott - 1914 nasce Reuben Fine (1914-1993)
- 1935 muore Charles Masson Fox (1866-1935)
- 12 ott - 1944 muore Salo Landau (1903-1944)
- 13 ott - 1878 nasce Frantisek Dedrle (1878-1957)
- 14 ott - 1850 muore Wilhelm Hanstein (1811-1850)
- 15 ott - 1897 muore Konrad Bayer (1828-1897)
- 16 ott - 1907 muore Max Harmonist (1864-1907)
- 17 ott - 1933 muore Johann Nepomuk Berger (1845-1933)
- 18 ott - 1921 nasce Eero Waldemar Bonsdorff (1921-2004)
- 19 ott - 1897 muore Berthold English (1851-1897)
- 20 ott - 1875 nasce Heinrich Wolf (1875-1943)
- 1905 nasce Karl Fabel (1905-1975)
- 21 ott - 1904 nasce Axel Akerblom (1904-1980)
- 22 ott - 1969 muore Kuiper Pieter Feenstra (1888-1969)
- 23 ott - 1999 muore Angelo Pane (1922-1999)
- 24 ott - 1850 muore Andreas Davidovic Dadian di Migrelia (1850-1910)
- 25 ott - 1938 muore Paul F. Johner (1887-1938)
- 26 ott - 1957 muore Creasey Edward Cecil Tattersall (1877-1957)
- 27 ott - 1847 muore Alexandre Louis Honoré Lebreton Deschappelles (1780-1847)
- 28 ott - 1929 nasce Miguel Colasuonno (1929-1970)
- 29 ott - 1958 muore Alberto Fidi (1882-1958)
- 30 ott - 1917 nasce Giuseppe Primavera (1917-1998)
- 31 ott - 1956 muore Lajos Asztalos (1889-1956)

**NOVEMBRE**

- 1 nov - 1856 nasce Charles Planck (1856-1935)
- 2 nov - 1889 muore Théodore Adrien Louis Herlin (1817-1889)
- 3 nov - 1978 nasce Sergei Movsesian
- 4 nov - 1913 nasce Elisaveta Ivanovna Bykova (1913-1989)
- 5 nov - 1923 muore Alberto Batori (1884-1923)
- 6 nov - 1965 muore Fjodor Ivanovic Chotimirskij Duz (1879-1965)
- 7 nov - 1886 nasce Aaron Nimzowitsch (1886-1935)
- 8 nov - 1957 muore Frithiof Lindgren (1897-1957)
- 9 nov - 1896 nasce Semjon Semjonovic Levman (1896-1943)
- 1936 nasce Michail Nechemjevic Tal (1936-1992)
- 10 nov - 1921 muore Gyula Breyer (1893-1921)
- 11 nov - 1863 muore John Brown (1827-1863)
- 12 nov - 1878 nasce Stanislav Trcala (1878-1920)
- 2001 muore Anthony John Miles (1955-2001)
- 13 nov - 1877 nasce Paul Saladin Leonhardt (1877-1934)
- 14 nov - 1963 nasce Michail Krasenkow
- 15 nov - 1964 muore Samuel Isenegger (1899-1964)
- 16 nov - 1850 muore Rabbi Aaron Alexandre (1765-1850)
- 17 nov - 1997 muore Attila Korányi (1934-1997)
- 1971 nasce Michael Adams
- 18 nov - 1921 muore Aleksandr Vasiljevic Galitzkij (1863-1921)
- 19 nov - 1849 nasce James Mason (1849-1905)
- 20 nov - 1959 muore Efrem Ferraris (1877-1959)
- 21 nov - 1963 muore Rinaldo Bianchetti (1882-1963)
- 1969 muore Arnoldo Ellerman (1893-1969)
- 22 nov - 1912 muore Louis Udemann (1854-1912)
- 23 nov - 1956 nasce Vereslav S. Eingorn
- 24 nov - 1937 muore Marcel Lamare (1856-1937)
- 25 nov - 1925 muore Amos Burn (1848-1925)
- 26 nov - 1970 muore Abraham Kupchik (1892-1970)

27 nov - 1914 nasce Oscar Bonivento (1914-2012)  
 - 1961 muore Ernesto Napoli (1886-1961)  
 28 nov - 1889 nasce Thomas Rayner Dawson (1889-1951)  
 29 nov - 1863 nasce Georg Marco (1863-1923)  
 30 nov - 1962 muore Ossip Samuel Bernstein (1882-1962)

#### DICEMBRE

1 dic - 1970 muore Pál Faragò (1886-1970)  
 2 dic - 1965 muore Giuseppe La Duca (1881-1965)  
 3 dic - 1975 nasce Andrej Istratescu  
 4 dic - 1904 nasce Abraham Meurs (1904-1946)  
 5 dic - 1935 Henry Wald Bettmann (1868-1935)  
 6 dic - 1861 nasce Johannes Wilhelm Öhquist (1861-1949)  
 7 dic - 1971 nasce Vladimir Akopian  
 8 dic - 1899 muore Max Lange (1832-1899)  
 - 1981 muore Livio Lucarelli (1904-1981)  
 9 dic - 1908 nasce Vitalij Aleksandrovic Cechover (1908-1965)  
 10 dic - 1975 muore Tito Venni (1911-1975)  
 11 dic - 1951 muore Joseph Henry Balke (1859-1951)  
 - 1969 nasce Viswanathan Anand  
 12 dic - 1897 nasce Abram Solomonovic Gurvic (1897-1962)  
 13 dic - 1840 muore Louis Charles de Labourdonnais (1797-1840)  
 14 dic - 1885 muore Ernst Karl Falkbeer (1819-1885)  
 15 dic - 1849 muore Ferdinand Julius Brede (1800-1849)  
 16 dic - 1951 muore Thomas Rayner Dawson (1889-1951)  
 17 dic - 1953 nasce Alexander G. Beliavsky  
 18 dic - 1873 nasce Philip Hamilton Williams (1873-1922)  
 19 dic - 1901 nasce Angelo Giusti (1901-1986)  
 - 1918 nasce Max Blau (1918-1984)  
 20 dic - 1929 muore Joseph Ney Babson (1852-1929)  
 21 dic - 1856 nasce Josef Noa (1856-1903)  
 22 dic - 1963 muore Karl Adolf Koefoed Larsen (1896-1963)  
 - 1968 muore Antonio Sacconi (1895-1968)  
 23 dic - 1923 muore Antonio Corrias (1872-1923)  
 24 dic - 1868 nasce Emanuel Lasker (1868-1941)  
 - 1896 muore Andrej Aleksandrovic Ascharin (1843-1896)  
 25 dic - 1847 nasce Anthony William Shinkman (1847-1933)  
 26 dic - 1921 nasce Arturo Bussetta (1921-2008)  
 27 dic - 1918 muore Karl Schlechter (1874-1918)  
 - 1967 muore Ernesto Defourny (1885-1967)  
 28 dic - 1859 nasce Rudolf L'Hermet (1859-1940)  
 29 dic - 1969 muore Kurt Richter (1900-1969)  
 30 dic - 1909 muore David Forsyth (1857-1909)  
 31 dic - 1968 muore Carl Ahues (1883-1968)



*Irrläufer* (disguido), olio su tela, opera di Siegfried Zademack del 1991.

## BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE ITALIANA ▲

- CAPABLANCA, JOSÉ RAUL (1888-1943), *I fondamenti degli scacchi*, Mursia MI 1999  
CAPECE, ADOLIVIO (1947-), *Gli scacchi nella storia e nell'arte*, De Vecchi MI 2001  
CHICCO, ADRIANO (1907-1990) – PORRECA, GIORGIO (1927-1988), *Il libro completo degli scacchi*, Mursia MI 1996  
CHICCO, ADRIANO (1907-1990) – ROSINO, ANTONIO, *Storia degli scacchi in Italia*, Marsilio VE 1990  
DE TOFFOLI, DARIO – COLOVINI, LEO, *Il grande libro degli scacchi*, Sperling & Kupfer MI 2009  
FSI, *Scacchi - Guida tecnica*, CONI Roma 2001  
GARETH, WILLIAMS, *Scacchi*, IdeaLibri RN 2000  
NIMZOWITSCH, AARON (1886-1935), *Il mio sistema*, Mursia MI 1975  
PAOLI, ENRICO (1908-2005), *Strategia e tattica nel gioco degli scacchi*, Mursia MI 1982  
PONZETTO, PIETRO (1952-), *Scuola di scacchi*, Mursia MI 1981  
RIDOLA, ETTORE, *Mosse pericolose. Gli scacchi in cent'anni di cinema*, Messaggerie Scacchistiche BS 1995  
SANVITO, ALESSANDRO (1938-2020), *Bibliografia italiana degli scacchi*, Sylvestre Bonnard MI 1999  
SANVITO, ALESSANDRO (1938-2020), *Figure di scacchi*, Mursia MI 1992  
SHENK, DAVID (1966-), *Il gioco immortale. Storia degli scacchi*, Oscar Mondadori MI 2009  
ZICHICHI, ALVISE (1938-2003), *Lezioni di scacchi*, Mursia MI 1993

## INDIRIZZI INTERNET ▲

[www.accademiadelproblema.org](http://www.accademiadelproblema.org)

Associazione Problemistica Italiana

[www.asigc.it](http://www.asigc.it)

Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza

[www.chess.it](http://www.chess.it)

Negozio specializzato Le due torri

[www.chessmetrics.com](http://www.chessmetrics.com)

Nuovo sistema di valutazione della forza di gioco degli scacchisti

[www.federscacchi.it](http://www.federscacchi.it)

Federazione Scacchistica Italiana

[www.fide.com](http://www.fide.com)

Fédération Internationale des Échecs

[www.tri.org.au/chess/catalogue.html](http://www.tri.org.au/chess/catalogue.html)

Filatelìa scacchistica di Colin Rose

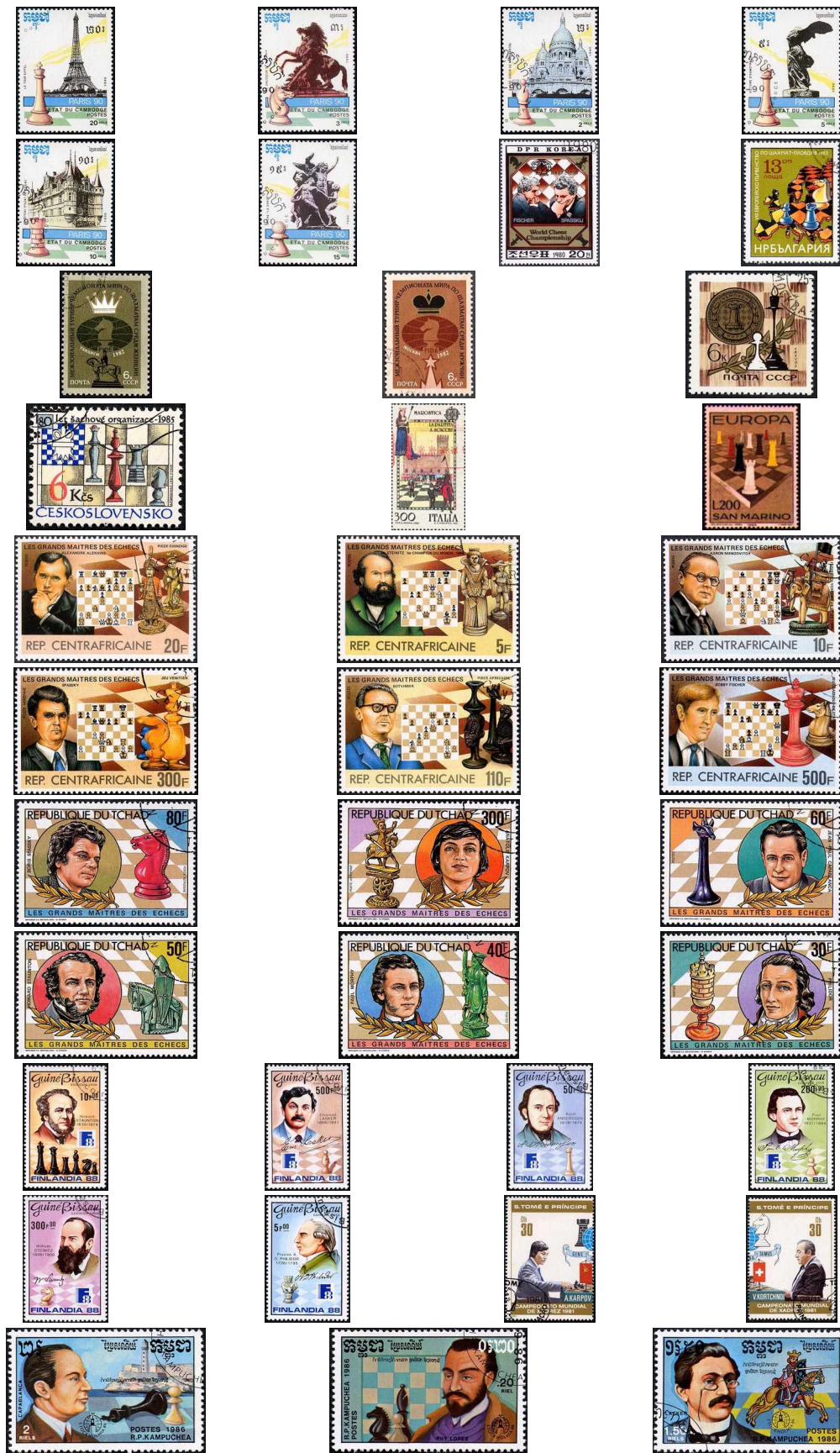


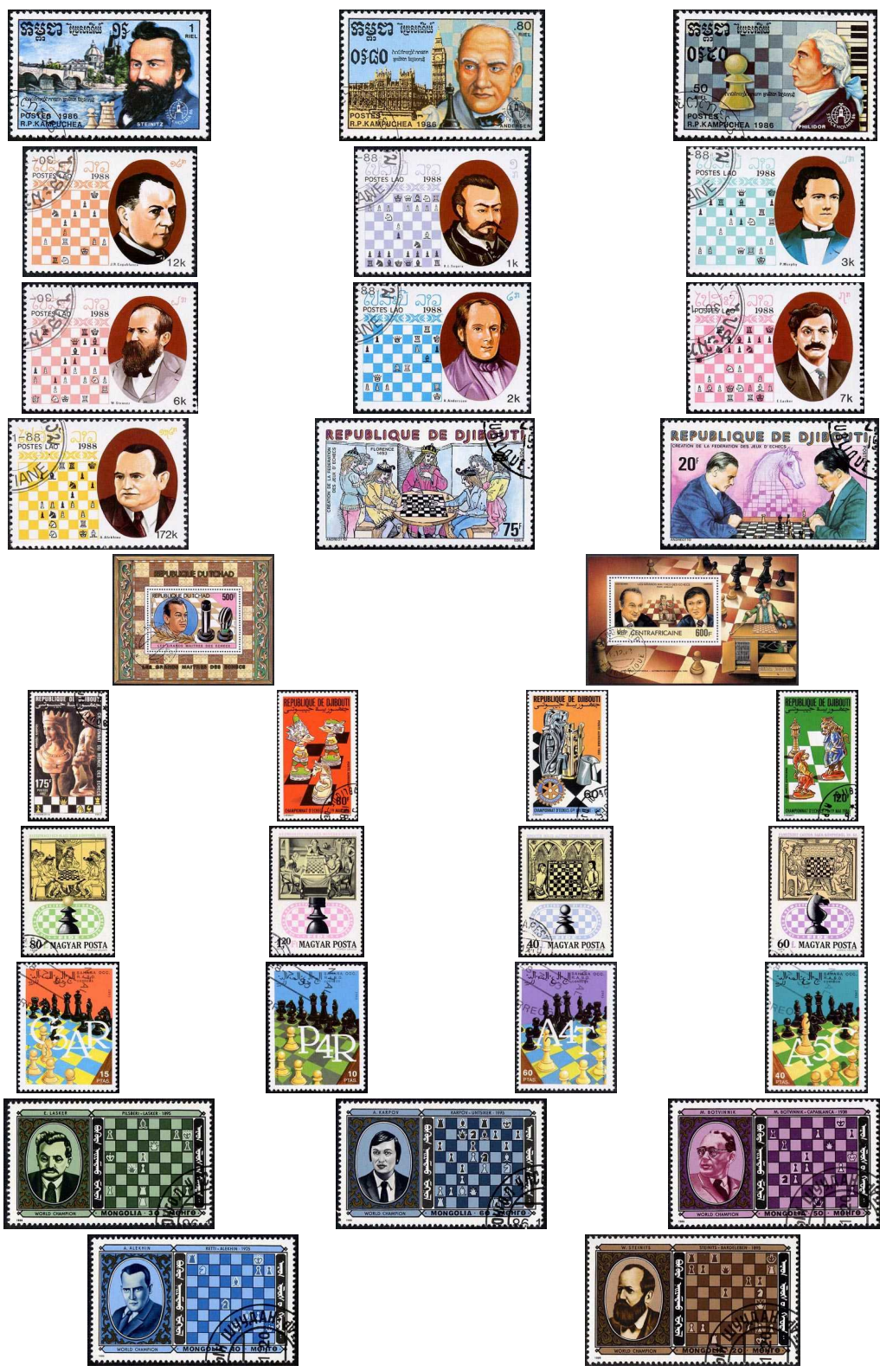
FILMOGRAFIA SCACCHISTICA ▲

titolo	nazione/anno	regia
<i>A mente fredda</i>	Polonia, 2019	Łukasz Kośmicki
<i>Black and White Like Day and Night</i> ( <i>Schwarz und weiß wie Tage und Nächte</i> )	Germania Ovest, 1978	Wolfgang Petersen
<i>Bobby Fischer Against the World</i> (documentario)	USA, 1994	Liz Garbus
<i>Fresh</i>	USA, Francia, 1994	Boaz Yakin
<i>Game Over: Kasparov and the Machine</i> (documentario)	Canada, UK, 2003	Vikram Jayanti
<i>Gioco mortale (Five Finger)</i>	USA, 2006	Laurence Malkin
<i>I giocatori di scacchi</i>	India, 1977	Satyajit Ray
<i>Il gioco di Geri (La partita di Geri)</i> (cortometraggio animato e adattato)	USA, 1997	Jan Pinkava
<i>Il settimo sigillo</i>	Francia, 2010	Christophe Bertaux
<i>In cerca di Bobby Fischer (Sotto scacco)</i>	Svezia, 1957	Ernst Ingmar Bergman
<i>La febbre degli scacchi</i> (cortometraggio)	USA, 1993	Steven Zaillian
<i>La giocatrice (Joueuse)</i>	URSS, 1925	Vsevolod Illarionovič Pudovkin
<i>La grande partita</i>	Francia, Germania, 2009	Caroline Bottaro
<i>La partita. La difesa di Lužin</i>	USA, 2014	Edward Zwick
<i>La regina degli scacchi</i> (miniserie televisiva, 7 puntate)	UK, Francia, 2000	Marleen Gorris
<i>La regina degli scacchi</i>	USA, 2020	Scott Frank
<i>La regina degli scacchi</i>	Italia, 2002	Claudia Florio
<i>L'ultimo scacco matto</i> (7° episodio, 2° stagione, serie televisiva <i>Colombo</i> )	USA, 1973	Edward M. Abrams
<i>Il giocatore di scacchi (Le joueur d'échecs)</i>	Francia, 1927	Raymond Bernard
<i>Il giocatore di scacchi (El jugador de ajedrez)</i>	Spagna, 2017	Luis Oliveros
<i>Magnus</i> (documentario)	Norvegia, 2016	Benjamin Ree
<i>Max nella città degli scacchi</i>	USA, 2014	Evan Oppenheimer
<i>Mosse pericolose (La diagonale du fou)</i>	Svizzera, 1984	Richard Dembo
<i>Qualcosa di meraviglioso</i>	Francia, 2019	Pierre-François Martin-Laval
<i>Queen of Katwe</i>	USA, 2016	Mira Nair
<i>Scacco alla follia (Schachnovelle)</i>	Germania Ovest, 1960	Gerd Oswald
<i>Scacco alla regina</i>	Belgio, Francia, Svizzera, 1994	Yves Hancchar
<i>Scacco matto (Uncovered)</i>	UK, Spagna, Francia, 1994	Jim McBride
<i>Scacco matto nel Bronx</i>	USA, 2005	Allen Hughes
<i>Scacco mortale</i>	USA, 1992	Carl Schenkel
<i>Sotto scacco. In cerca di Bobby Fischer</i>	USA, 1993	Steven Zaillian
<i>The Dark Horse</i>	Nuova Zelanda, 2014	James Napier Robertson
<i>White Snow of Russia (Belyj sneg Rossii)</i>	URSS, 1980	Yuri Mikhailovich Vyshinsky



FILATELIA SCACCHISTICA ▲









SCACCHISTI ▲



Anderssen, Adolph  
(1818-1879)



Blackburne, Joseph Henry  
(1841-1924)



Bledow, Ludwig  
Erdman (1795-1846)



Bogoljubov, Evfim  
Dmitrjevic  
(1889-1952)



Bronstejn, David  
Ionovic (1924-)



Castaldi, Vincenzo  
(1916-1970)



Esteban, Canal  
(1896-1981)



Evans, William  
Davies (1790-1872)



Keres, Paul  
Petrovic  
(1916-1975)



Korcnoj, Viktor Lvovic  
(1931-)



Kuschnir, Alla  
Schulimovna (1941-)



La Bourdonnais,  
Louis Charles de  
(1797-1840)



Lange, Max  
(1832-1899)



Marotti, Davide  
(1881-1940)



Marshall, Frank  
James (1877-1944)



Morphy, Paul  
(1837-1884)



Philidor, François  
André Danican  
(1726-1795)



Pillsbury, Harry Nelson  
(1872-1906)



Reti, Richard  
(1889-1929)



Rosselli, Stefano  
marchese del Turco  
(1877-1947)



Schlechter, Karl  
(1874-1918)



Staunton, Howard  
(1810-1874)



Tarrasch, Siegbert  
(1862-1934)



Tartakower, Savieli  
Grigorievic  
(1887-1956)

PROBLEMISTI ▲



Amelung, Friederich Ludwig (1842-1909)



Bayersdorfer, Adolf (1842-1901)



Bianchetti, Rinaldo (1882-1963)



Blumenthal, Oskar (1852-1917)



Cacciari, Europe (1912-1964)



Ceriani, Luigi (1894-1969)



Dawson, Thomas Rayner (1889-1951)



Dobrusky, Jan (1853-1907)



Ellerman, Arnoldo (1893-1969)



Fabel, Karl (1905-1975)



Guidelli, Giorgio (1897-1924)



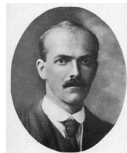
Hartong, Jan (1902-1987)



Havel, Miroslav [Miroslav Kostal] (1881-1958)



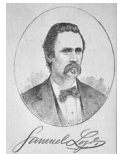
Heathcote, Godfrey (1870-1952)



Kipping, Cyril Stanley (1891-1964)



Laws, Benjamin Glover (1861-1931)



Samuel (1841-1911)



Mari, Alberto (1892-1953)



Niemeijer, Meindert (1902-1987)



Palkoska, Emil (1871-1955)



Pauly, Wolfgang (1876-1934)



Shinkman, Anthony William (1847-1933)



Speckmann, Werner (1913-2001)



Stocchi, Ottavio (1906-1964)



White, Alain Campbell (1880-1951)