

CRAL INFN Pisa

Corso di Scacchi

- Prima esperienza del genere
 - Si può ripetere a breve termine
- Alcune lezioni teoriche e pratiche – 45 minuti ciascuna, 1 volta la settimana
 - 1. Introduzione, **cosa bisogna sapere prima di giocare**, un po' di storia...
 - 2. Regole del gioco, principi di base,...
 - 3. Analisi elementare di una partita (o più di una)
 - 4. Esercizi, aperture, finali
 - 5. Partite tra di noi con analisi
 - 6. Storia

Introduzione agli Scacchi

- Conoscere bene le regole
- Libri utili (non necessari):
 - A. Zichichi, Lezioni di scacchi
 - A. Capece, Imparo gli scacchi
 - L. Polgar, Chess
 - A. N. Koblentz, Teoria e pratica degli scacchi
 - L. Pachman, Apertura mediogioco e finale
 - M. Euwe, Trattato di scacchi
 - J. Silman, Teoria e pratica degli squilibri
 - Monografie varie su aperture, finali, ecc.
 - Raccolte di partite

Risorse

- Manuali:
 - V. Veracini, Manuale di scacchi (www.matematicamente.it), oppure G.S De Luca, Manualetto di Scacchi
 - M. Leoncini, Elementi di strategia negli scacchi
 - Guida a it.hobby.scacchi (<https://www.pi.infn.it/~carosi/chess/ihs.html>)
 -
- Programmi
 - Crafty (B. Hyatt)
 - Gnuchess
 - Scid (gestione database)
 - Xboard / Winboard (scacchiera)
 - Programmi commerciali
- FSI: www.federscacchi.it, FIDE: www.fide.com

Gioco online

- Freechess.org
- Playok.com (con molti altri giochi online)
- Chess.com
- Lichess.org, lichess.org/mobile
- Chesstempo.com
- Siti commerciali
- Noi useremo **lichess.org**
 - Open source, gratis
 - Allenamento, problemi
 - Non si scarica né installa nulla
 - Facile trovare avversari

Alcune regole

- “Pezzo toccato, pezzo giocato”
 - Salvo “acconcio”, “j’adoube”
 - Anche nelle partite amichevoli è consigliabile seguire questa regola
- Offerta di patta: bisogna muovere
 - Aspettare che l’ avversario muova prima di accettare/rifiutare
- Scrittura delle mosse
 - Consigliabile anche quando non obbligatorio (analisi)
 - Familiarità con la scrittura
- Attenzione all’ orologio!
 - Non dimenticare di premere il pulsante!
 - Bisogna premere il pulsante con la stessa mano che ha effettuato la mossa!
- Attenzione ai telefoni cellulari!
 - Squillo → partita persa
- Non barare!
 - Uso del computer
 - “Sandbagging”

Partite

- Partite lampo (blitz); 5' / partita
- Semilampo (rapid): 10'-15'
- Active: ~ 30'
- Standard: 2h, 4h, o più
- Fischer clock: tempo iniziale + incremento ad ogni mossa
 - Standard: 60'+30", 100'+30" (durata media di una partita: ~40 mosse, → da 2 a 4-5 ore)
 - Tempi tipici: 5+0, 5+3, 10+0, 10+5, 15,.....
- Partite per corrispondenza (email): 10 mosse/30 giorni (circa)
- Partite simultanee, partite in consultazione

Tornei

- Vittoria 1 punto, patta $\frac{1}{2}$ punto, sconfitta 0 punti
- Più comune: sistema svizzero (svizzero-italiano o svizzero-FIDE)
- Quasi mai usati: girone all'italiana (round-robin), eliminazione diretta (ko)
- Gioco online: tornei "Arena"
- Tornei "open": unico girone a sistema svizzero, giocatori non divisi per categorie, numero prefissato di turni
 - Una volta usavano i "festival": gironi per maestri, 1N, 2N, ecc.
- Match (sfida): tra due giocatori, su un numero fissato di partite o ad un numero fissato di vittorie
- Esibizioni: simultanee, alla cieca (blindfold)
- Spareggio tecnico (tie-break):
 - Buchholz: somma dei punti degli avversari
 - FIDE: "performance"
 - Sonneborg-Berger: somma dei punti degli avversari battuti più metà della somma dei punti degli avversari con cui si ha pattato

Titoli e punteggio

- N.C. (non classificati), [Categorie sociali], Terza Nazionale, Seconda Nazionale, Prima Nazionale, Candidati Maestri, Maestri, Maestri FIDE, Maestri Internazionali, Grandi Maestri
- In USA: categorie E, D, C, B, A, Expert, Master, ecc. (MF, MI, GM)
- Punteggi: 1000, 1200, 1400, 1600, 1800, 2000, 2200, 2300, 2400, 2500. Il campione del mondo ha ~2860 punti
- Punteggio Elo (da Arpad Elo, fisico ungherese/americano)
 - Differenza punti → probabilità di vittoria
 - es. 400 punti ~90%, 200 punti ~75%, 100 punti ~60%,.... ,0 punti 50%
 - Contesto statistico: coppie comparabili
 - Probabilità di vittoria vs differenza: funzione logistica (oppure sigmoide)
 - Differenza punti → percentuale attesa → punti attesi
 - Variazione = $K(P_f - P_a)$ ($K = 32, 24, 16$, oppure 8)
 - “Performance”: punteggio ipotetico che dà come P_a esattamente i P_f .
 - Problema della “deflazione” (non dell’ inflazione!)

Campioni

- Prima del 1850: Philidor, Labourdonnais, Staunton
- 1851-1866: Anderssen, **Morphy**
- 1866-1920: **Steinitz, Lasker**
 - Chigorin, Tarrasch, Marshall, Nimzovitch
- 1920-1946: **Capablanca, Alekhine**
 - Euwe, Bogoljubov, Keres
- 1948-1972: **Botvinnik**, Smyslov, Tal, Petrosian, Spassky
- 1972: **Fischer**
- 1975-2000: **Karpov, Kasparov**
- 2000-2007: Kramnik
- 2007-2013: Anand
- 2013-ora: **Carlsen**
- Migliori oggi: *Carlsen, Caruana, Ding, Nepomniachtchi, Vachier-Lagrave, Aronian, Grishuk, Mamediarov, So, Radjabov, Giri, Wang*
- Ad ogni campione corrisponde uno stile e un livello di comprensione del gioco

Campioni

- Campionati femminili
 - 1927-1944: Menchik
 - 1950-62: Rudenko, Bikova, Rubtsova
 - 1962-1991: **Gaprindashvili, Chiburdanidze** (georgiane)
 - 1991-oggi: **Xie Jun, Hou Yifan, Ju Wenjun**... (cinesi)
 - 1986-2014: sorelle **Polgar**
- Corrispondenza:
 - 2019: Kochemasov
- Computer
 - Komodo, Junior, Rybka
 - Primo campionato nel 1974, Kaissa
 - 1983, 1986: Cray Blitz (oggi Crafty)
 - 1989: Deep Thought
 - 1997: Deep Blue vince contro Kasparov $3\frac{1}{2} - 2\frac{1}{2}$ (su IBM SP2)

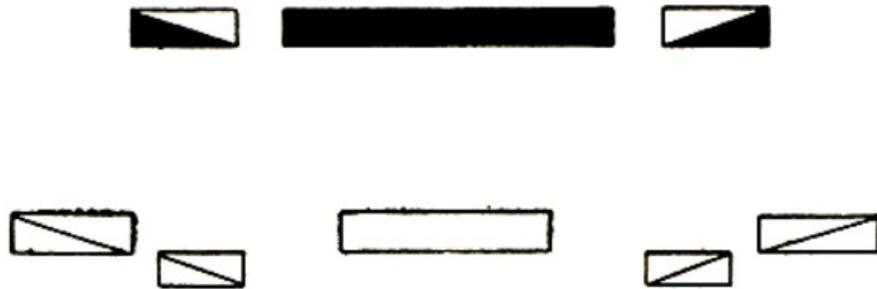
Tattica e Strategia

differenze (a grandi linee); associate a:

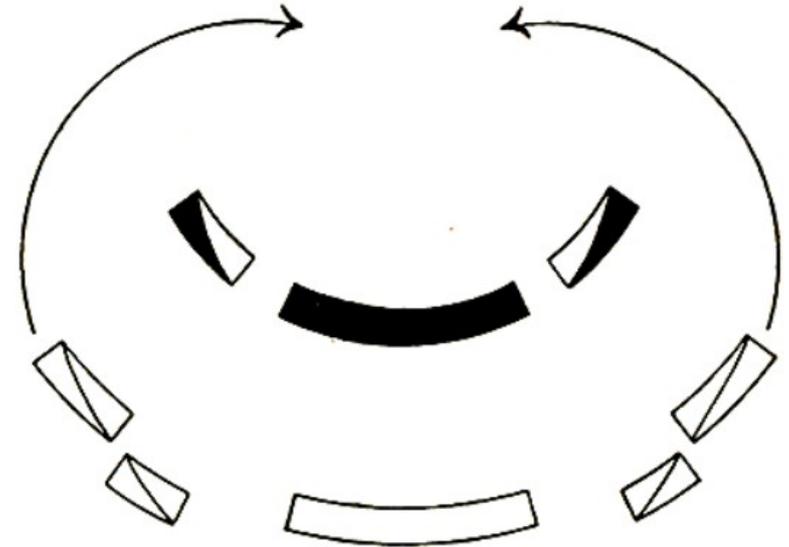
- Tattica
- Breve termine
- “Mezzo”
- Combinazione
- Posizione aperta
- Gioco di attacco (“brillante”)
- Prima mossa 1. e4
- Finale combinativo
 - Attacco
- Strategia
- Lungo termine
- “Fine”
- Piano
- Posizione chiusa
- Gioco di posizione
- Prima mossa 1. d4
- Finale sistematico/teorico
 - Semplificazione

Battaglia di Canne

seconda guerra punica, 216 a.C.



The Battle of Cannæ: Formation of Troops before Engagement.



The Battle of Cannæ, showing the strategy employed by the Carthaginians.

Battle of Cannæ 216 B.C.

<u>ROMANS:</u>	<i>Infantry</i>	■	80,000
	<i>Cavalry</i>	▤	6,000
<u>CARTHAGINIANS:</u>	<i>Infantry</i>	□	40,000
	<i>Cavalry</i>	▨	10,000

Per imparare e progredire

- Assimilazione delle regole del gioco
- Partite brevi e brillanti (matto di Legal, ecc.)
- Finali elementari (RD-R, RT-R, RAA-R, RP-R, RPP-R,...)
- Tattica di base (attacco doppio, inchiodatura, attacco di scoperta, ecc.)
- Aperture elementari
- Analisi partite
- Finali più complessi
- Strategia

Allenamento

- Partite (online, “in presenza”, email)
 - Analisi delle proprie partite (con il computer, con l'avversario,...)
 - Partite sia brevi che standard
- Analisi partite di campioni
 - Ben commentate!
- Tattica
 - Familiarità con i temi tattici (inchiodatura, attacco doppio, ecc)
 - Combinazioni di 2-5 mosse, combinazioni di più di 5 mosse
 - Esercizi tattici (lichess.org, chesstempo.com, ...)
- Strategia
 - Gioco aperto e gioco chiuso, pianodi gioco
 - Libri, partite di campioni
- Aperture
 - Repertorio di aperture (poche ma analizzate bene, + altre meno bene)
- Finali
 - Finali semplici
 - Strategia nel finale
- Da non fare:
 - Studiare in dettaglio troppe aperture
 - Studiare finali cervellotici
 - Studiare troppi libri
 - Studiare troppi pochi libri
- Analisi dei propri errori

Materiale



Formulario per la scrittura delle mosse

Official Score Sheet		Chess4Life <small>Teaching life skills through chess</small>		13555 Bel-Red Road Suite 200 Bellevue, WA 98005 425-283-0549 www.chess4life.com	
EVENT <i>Demo</i>			DATE <i>6-30-2006</i>		
ROUND	BOARD	SECTION	OPENING <i>Ruy Lopez</i>		
WHITE (name of player) <i>Raphael</i>			BLACK (name of player) <i>Hians 10</i>		
WHITE	BLACK	WHITE	BLACK		
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>		26	
2	<i>Nf3</i>	<i>Nc6</i>		27	
3	<i>Bb5</i>	<i>Nf6</i>		28	
4	<i>Nc3</i>	<i>Bc5</i>		29	
5	<i>O-O</i>	<i>d5</i>		30	
6	<i>exd5</i>	<i>Nxd5</i>		31	
7	<i>Nxd5</i>	<i>Qxd5</i>		32	
8	<i>Bxc6+</i>	<i>bxс6</i>		33	
9	<i>c3</i>	<i>Q-O</i>		34	
10	<i>Ng5</i>	<i>e4</i>		35	
11	<i>d4</i>	<i>? exd3 (cp) !</i>		36	
12	<i>Qf3</i>	<i>d2</i>		37	
13	<i>Qxd5</i>	<i>dxc1=Q</i>		38	
14	<i>Raxc1</i>	<i>cxd5</i>		39	
15	<i>Ka1</i>	<i>Bb7</i>		40	
16	<i>f4</i>	<i>Rfe8</i>		41	
17	<i>Nh3</i>	<i>Rad8</i>		42	
18	<i>g3</i>	<i>Be3</i>		43	
19	<i>Rcd1</i>	<i>f6</i>		44	
20	<i>Rfd1</i>	<i>?? d4++</i>		45	
21				46	
22				47	
23				48	
24				49	
25				50	

RESULTS: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE *X* SIGNATURE *X*

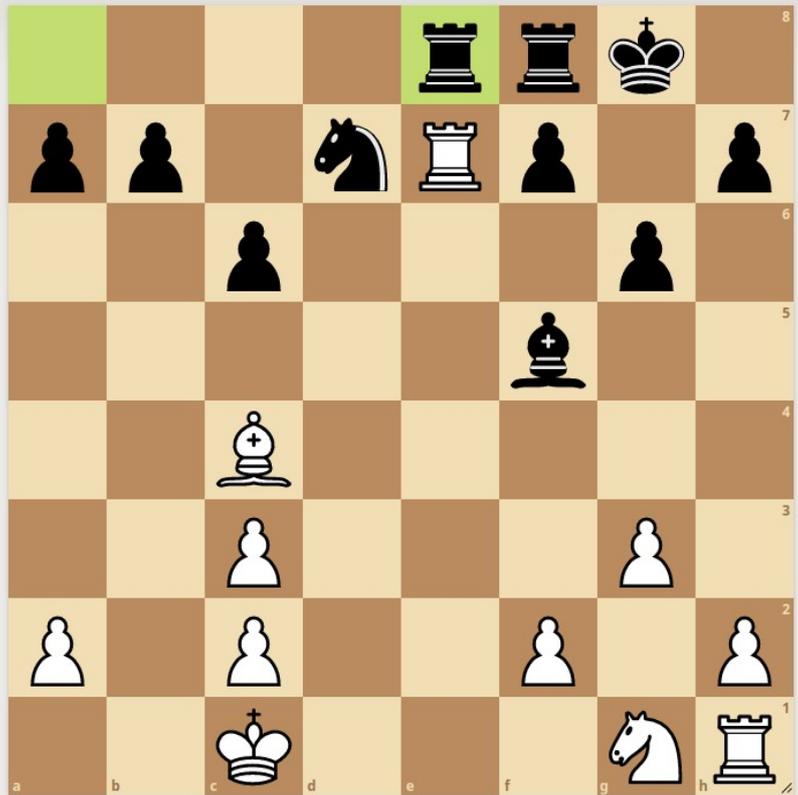
Computer

- Molti programmi freeware e open source
 - Forza ~ 2200 – 2700 punti Elo
 - Migliori programmi commerciali ~ 3000 – 3700 (il campione del mondo vincerebbe ~ 1% delle volte)
- Un programma è un ottimo analizzatore tattico (combinazioni)
- Per la strategia occorrono programmi forti e farli girare per diversi minuti
- Programmi di gestione dei database
- Database e raccolte di partite (senza commenti)
 - I programmi possono analizzare le partite
 - Notazione PGN e FEN

Tattica 84746
Punteggio: hidden
Giocato **42.083** volte

Dalla partita #nhV9nq2a
10+0 • Rapid • Classificata

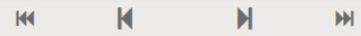
- Beginner1975 (1815)
- Ezevereth (1997)



1	g3	d5
2	♘g2	♘f6
3	♘c3	g6
4	d4	♘g7
5	♘g5	e6
6	♘xf6	♟xf6
7	e4	♟xd4
8	♟xd4	♘xd4
9	exd5	♘xc3+
10	bxc3	exd5
11	♘xd5	c6
12	♘c4	♘f5
13	O-O-O	O-O
14	♞e1	♘d7
15	♞e7	♞ae8

Tocca a te
Trova la mossa migliore per il Bianco.

[VISUALIZZA LA SOLUZIONE](#)



Lichess.org
Esercizio di tattica

Backup



Problemi e altro

- Problemi (composizione)
 - Tipicamente 2 mosse, 3 mosse, o più
 - “Studi”: più generali (es. finali, ecc.)
- Analisi retrograda
- Varianti e scacchi eterodossi
 - Fischer-random, scacchiera cilindrica, scacchiera esagonale, star trek, tridimensionali, pezzi aggiuntivi (giraffa, elefante, cannone,..) (scacchi fantasia – fairy chess)
 - Varianti “regionali”: Xiang Qi, Shogi, ...

THE CHESS MYSTERIES OF SHERLOCK HOLMES

50 Tantalizing Problems of Chess Detection



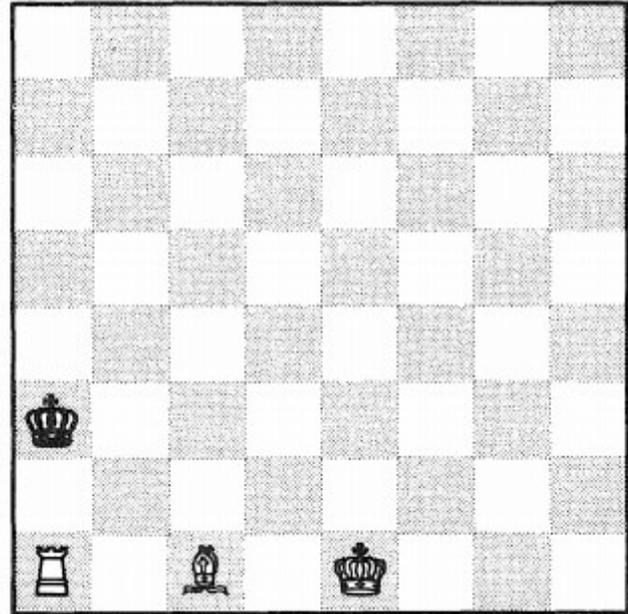
“Black moved last, Watson. What was his
last move – and White’s last move?”

(for solution, see p.17)

RAYMOND SMULLYAN

Retroanalisi

Esempi



Strategia e Tattica

- In sintesi (S.Tartakower):

La tattica è sapere cosa fare quando c'è qualcosa da fare, la strategia è sapere cosa fare quando non c'è nulla da fare

Sulla scacchiera le menzogne e l'ipocrisia non sopravvivono a lungo. La combinazione geniale mette a nudo la presunzione della menzogna. L'attacco spietato, che culmina nello scacco matto, contraddice l'ipocrita.

— Emanuel Lasker