

# CRAL INFN Pisa

## Corso di Scacchi 2022

- Seguito del corso del 2021
  - Idea di base: corso leggermente più avanzato
  - Dipende dal livello dei partecipanti! Si parte comunque dalle basi
  - In presenza, senza collegamento zoom ( → numero di partecipanti limitato)
- Alcune lezioni teoriche e pratiche – ½ - 1 ora 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. Esercizi, tattica, strategia, aperture, mediogioco, finali
  - 5. Partite tra di noi con analisi (torneo?)
  - 6. Se c'è interesse: problemi, retroanalisi,...

# Risorse

- Libri disponibili presso la biblioteca del CRAL:
  - A. Zichichi, Lezioni di scacchi
  - A. N. Koblentz, Teoria e pratica degli scacchi
  - L. Pachman, Apertura mediogioco e finale
  - C. Pantaleoni, Libro completo delle aperture
  - Romanzi: P. Maurensig, La variante di Luneburg; W. Tevis, La regina degli scacchi
- Altri libri utili:
  - L. Polgar, Chess
  - M. Euwe, Trattato di scacchi
  - J. Silman, Teoria e pratica degli squilibri
  - De Firmian, Modern Chess Openings
  - ....
  - R. Fine, La psicologia del giocatore di scacchi
- Youtube: Mattoscacco, Gabriel, ...

# Risorse

- Materiale del corso del 2021:
  - <https://www.pi.infn.it/~carosi/cral>
- Manuali:
  - V. Veracini, **Manuale di scacchi** ([www.matematicamente.it](http://www.matematicamente.it)),
  - oppure G.S De Luca, **Manualetto di Scacchi** (più sempkice)
  - M. Leoncini, **Elementi di strategia negli scacchi**
  - .....
- Programmi dominio pubblico: crafty, gnuchess, scid, xboard/winboard, stockfish
- Siti “istituzionali”: FSI: [www.federscacchi.it](http://www.federscacchi.it), FIDE: [www.fide.com](http://www.fide.com)
- Negozi: Le Due Torri (scacco.it)
- Circolo Pisa La Torre (scacchilatorre.it)

# Gioco online

- Chess.com
- Chesskid.com (versione per ragazzi/principianti di chess.com)
- Lichess.org, lichess.org/mobile
- Chesstempo.com (esercizi di tattica)
- Noi useremo **lichess.org**
  - Open source, gratis
  - Allenamento, problemi
  - Non si scarica né installa nulla
  - Facile trovare avversari
  - Gruppo INFN: **lichess.org/team/scacchi-cral**

# Partite

- Partite lampo (blitz); 5' / partita
- Semilampo (rapid): 10'-15'
- Active: ~ 30'
- Standard: 2h, 4h, o più (2h30m ogni 40 mosse)
- 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
- Quasi mai usati: girone all'italiana (round-robin), eliminazione diretta (ko) (meno flessibile del sistema svizzero)
- Più comune: sistema svizzero (svizzero-italiano o svizzero-FIDE)
- Gioco online: tornei "Arena"
- Match (sfida): tra due giocatori, su un numero fissato di partite o ad un numero fissato di vittorie
- 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

- Punteggio Elo (da Arpad Elo, fisico ungherese/americano)
- In USA: categorie E (1000), D (1200), C (1400), B (1600), A (1800), Expert (2000), Master (2200)
- Categorie internazionali: Maestro FIDE (2300), Maestro Internazionale (2400), Grande Maestro (2500). Il campione del mondo ha ~2860 punti
- In Italia: NC (1440), 2<sup>a</sup> sociale (1460), 1<sup>a</sup> sociale (1480), 3<sup>a</sup> nazionale (1500), 2<sup>a</sup> nazionale (1600), 1<sup>a</sup> nazionale (1800), Candidato maestro (2000, era 1900), Maestro (2200, era 2100)
- Come funziona:
  - 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**
- 1866-1921: **Steinitz, Lasker**
  - Chigorin, Tarrasch, Marshall, Nimzovitch
- 1921-1946: **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, Firouzja, Rapport, Aronian, So, Grishuk, Mamediarov, Radjabov, Giri, Wang, Kariakin, Duda, Nakamura*
- Ad ogni campione/epoca 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:
  - 1953: Purdy
  - ...
  - 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 3½ – 2½ (su IBM SP2)

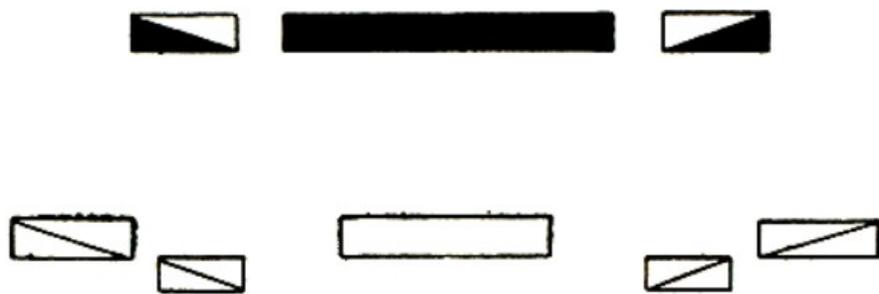
# Tattica e Strategia

*differenze (a grandi linee); associate a:*

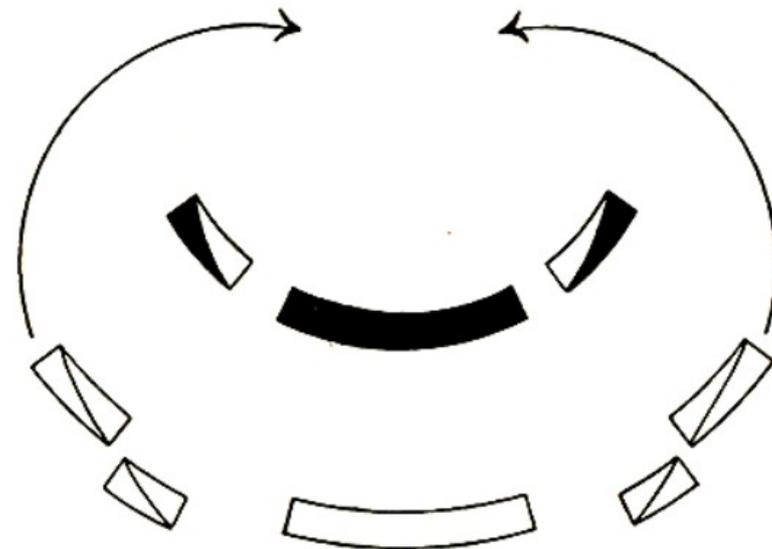
- Tattica
- Breve termine
- “Mezzo”
- Combinazione
- Posizione aperta
- Gioco di attacco (“brillante”)
- Prima mossa 1. e4
- Finale combinativo
  - Attacco
- Strategia
- Lungo termine
- “Fine”
- Piano
- Posizione chiusa
- Gioco di posizione
- Prima mossa 1. d4
- Finale sistematico/teorico
  - Semplificazione

# 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

# lichess



- Esempio di analisi con il computer
- Imprecisioni, errori, errori gravi, ACPL
- Grafico
- Viene valutata la possibilità che un giocatore abbia barato
- Politica aggressiva contro i comportamenti scorretti (avvertimento, sospensione temporanea, sospensione definitiva)
- Altri comportamenti scorretti: rifiutare troppe sfide, interrompere le partite, lasciare passare il tempo, ...
- **Non barare!!**

*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*