

Scacchi

Scacchi



Da sinistra: un [re](#), una [torre](#), una [donna](#), un [cavallo](#), un [alfiere](#) e un [pedone](#)

Luogo origine [India](#)

Data origine [VI secolo](#) d.C.

Regole

N° giocatori 2

Squadre Nei tornei si può giocare singolarmente o a squadre, facendo una partita a testa e sommando i punti

Giro Inizia il Bianco

Requisiti

Preparativi 1 minuto

Durata 1-300 minuti

[Aleatorietà](#) Inesistente

Gli **scacchi** sono un [gioco da tavolo](#) di [strategia](#) che vede opposti due avversari, detti *Bianco* e *Nero* dal colore dei pezzi che muovono. Il termine deriva dall'[occitano](#) e [catalano](#) *escac*, che deriva a sua volta dal [persiano](#) شاه, *Shah*, "re", passato forse attraverso un adattamento [arabo](#) *eš-šāq*, con l'aggiunta dell'articolo e la trasformazione della [fricativa](#) persiana in [occlusiva](#).

Gli scacchi si giocano su una tavola quadrata detta [scacchiera](#), composta da 64 caselle di due colori alternati e contrastanti, sulla quale all'inizio si trovano trentadue pezzi, sedici per ciascun colore: un [re](#), una [donna](#) (detta anche *regina*), due [alfieri](#), due [cavalli](#), due [torri](#) e otto [pedoni](#); l'obiettivo del gioco è dare [scacco matto](#), ovvero attaccare il re avversario senza che esso abbia la possibilità di sfuggirvi.

Originatisi nell'[Impero sasanide](#) o forse in [India](#) attorno al [VI secolo](#), gli scacchi sono giunti in [Europa](#) attorno all'anno [1000](#), grazie probabilmente alla mediazione degli [Arabi](#); diffusisi nell'intero continente, hanno raggiunto una forma pressoché moderna nel [XV secolo](#) in [Italia](#) e in [Spagna](#), mentre il regolamento odierno si è "congelato" nel [XIX secolo](#). Dunque dalla metà dell'800, grazie a [Paul Morphy](#) e [Wilhelm Steinitz](#), iniziano a codificarsi i fondamenti strategici del gioco; lo stesso Steinitz si proclamerà nel [1886](#), dopo una sfida contro [Johannes Zukertort](#), primo [campione del mondo](#), titolo considerato il più prestigioso per uno scacchista. Il campione in carica è [Magnus Carlsen](#), che ha conquistato il titolo nel [campionato del mondo del 2013](#) battendo [Viswanathan Anand](#).

Gli scacchi sono uno dei giochi più popolari al mondo: possono essere giocati in casa, nei [circoli](#) dedicati, via [Internet](#) o [per corrispondenza](#), sia a livello ricreativo sia agonistico. Gli scacchi sono anche uno [sport](#) riconosciuto dal [Comitato Olimpico Internazionale](#) e competizioni ufficiali sono organizzate sotto l'egida della [FIDE](#) (*Fédération Internationale des Échecs*, it. Federazione Internazionale degli Scacchi), fondata nel [1924](#).

Il gioco degli scacchi è uno dei più complessi in assoluto: si stima che il numero di combinazioni legalmente ammesse dei 32 pezzi sulle 64 caselle della scacchiera sia compreso fra 10^{43} e 10^{50} e la dimensione dell'[albero](#) delle mosse è approssimativamente di 10^{123} . Il numero di possibili diverse partite a scacchi è stimato essere circa 10^{1050} .

Descrizione e regolamento

Le regole ufficiali degli scacchi sono definite a livello internazionale nel *Manuale [FIDE](#)*, sezione *Regole degli Scacchi*.

La scacchiera



Scacchiera (con pezzi di tipo [Staunton](#)) ed orologio

Gli scacchi si giocano su una tavola quadrata, detta "scacchiera", divisa in 64 caselle, dette "case", organizzate in 8 righe, dette "traverse", ed 8 colonne: le traverse sono numerate da '1' (traversa base dei pezzi bianchi) a '8' (traversa base dei pezzi neri), mentre le colonne sono contraddistinte dalle lettere dell'[alfabeto](#) da 'a' a 'h'. La scacchiera deve essere orientata in modo che la casa nell'angolo in basso a destra di ciascun giocatore sia bianca.

Le case della scacchiera nelle competizioni ufficiali devono avere lato compreso tra i 50 ed i 65 [mm](#). I tavoli da scacchi devono avere una lunghezza minima che sia il doppio di quella della scacchiera, mentre la larghezza deve superare questa di 15-20 [cm](#).

Sulla scacchiera si muovono 16 pezzi bianchi e 16 neri. Le scacchiere ed i pezzi impiegati nei tornei ufficiali possono essere in [legno](#), [plastica](#) o materiali con caratteristiche simili. Esistono anche scacchiere artistiche con pezzi in [vetro](#), [pietra](#), [cuoio](#) o [metallo](#), usate, più che altro, come oggetti decorativi. La stessa scacchiera può essere usata per giocare a [dama](#); in questo caso essa si dispone però in modo diverso. Esistono anche versioni da viaggio che si piegano per formare una scatola che contiene i pezzi da gioco. Negli [anni 2000](#) si sono diffuse in ambito professionale scacchiere digitali munite di sensori in grado di riconoscere l'esecuzione delle mosse, in grado di trasmetterle ai [computer](#) o di azionare automaticamente l'[orologio](#). Spesso vengono impiegate nei tornei per la trasmissione delle partite su schermi in loco o [online](#) via [internet](#). La scacchiera elettronica DGT è uno dei modelli ufficiali adottati dalla FIDE.

I pezzi sulla scacchiera

Ogni giocatore dispone di un insieme di 16 pezzi, ciascuno composto di sei tipi diversi di pezzi. I due insiemi di pezzi sono colorati in modo differente: in genere uno è molto più chiaro dell'altro, e prendono dunque il nome di Bianchi e Neri. In condizioni ufficiali il colore dei bianchi deve essere bianco, crema o una tonalità di colore intermedia fra esse, mentre i neri devono essere neri, marroni o di tonalità intermedia. Tale colorazione può anche essere fornita dal colore naturale del legno, se sono realizzati con tale materiale. I pezzi non devono essere di colore lucido e devono essere piacevoli alla vista.

L'aspetto dei pezzi nei tornei ufficiali deve essere di tipo [Staunton](#). I pezzi devono essere chiaramente distinguibili fra loro, in particolare la sommità del re deve essere differente da quella della donna: comunemente il re ha una corona crociata, la donna una corona a pallini. L'alfiere può recare una tacca sulla sua sommità o questa può essere di un differente colore. Il re deve avere un'altezza minima di 95 mm e una base che sia il 40-50% della sua altezza. Gli altri pezzi devono essere proporzionati al re ed il peso dei pezzi deve garantirne la stabilità, consentendo comunque di muoverli agevolmente. Per assicurare ciò, i pezzi sono in genere piombati, ovvero contengono all'interno dei [piombi](#) che ne assicurano la [stabilità](#).

Elenco dei pezzi in ordine teorico crescente di importanza:

Pezzo	Pedone	Cavallo	Alfiere	Torre	Donna	Re
Simbolo						
Quantità iniziale	8	2	2	2	1	1

La donna e la torre sono detti "pezzi pesanti", in quanto sono in grado di dare matto con l'aiuto del solo re; l'alfiere ed il cavallo sono invece "pezzi minori" o "leggeri", in quanto non sono in grado di dare matto con l'aiuto del solo re.

I pedoni occupano rispettivamente la seconda e la settima traversa, mentre i pezzi prendono posizione nella prima e nell'ottava traversa. A partire dai due angoli, in modo simmetrico, ogni giocatore posiziona torre, cavallo e alfiere e, per concludere, la donna, sulla casa del proprio colore rimasta libera, e il re nella casa di colore opposto.

I simboli usati per i pezzi nel diagramma non sono universali, ma sono del tipo più usato. I simboli [UTF-8](#) per i pezzi degli scacchi sono: ♔ ♚ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥.

Il giocatore che muove per primo, ovvero quello che vede il proprio re a destra della propria donna, si chiama convenzionalmente "Bianco", l'altro "Nero".

Movimento dei pezzi

Ciascun pezzo degli scacchi si muove con precise modalità. Nessun pezzo può andare a occupare una casa in cui è presente un altro pezzo dello stesso schieramento; può invece muoversi su una casa occupata da un pezzo avversario, effettuando in tal caso una "cattura", cioè eliminando dalla scacchiera il pezzo nemico e prendendo il suo posto. Si dice che un pezzo "attacca" o "minaccia" una casa se esso può muoversi su di essa.

- L'[alfiere](#) può muoversi su una qualunque casa della stessa diagonale rispetto a quella in cui si trova, purché per raggiungerla non debba attraversare case occupate da pezzi (amici o avversari) e purché la casa d'arrivo non sia occupata da un pezzo amico. Ciascun alfiere non cambia mai il colore delle case su cui si muove: per questo i giocatori parlano di alfieri "campochiaro" o "camposcuro", a seconda del colore delle case in cui si trovano.
- La [torre](#) può muoversi su una qualunque casa della stessa traversa o della stessa colonna rispetto a quella in cui si trova, purché per raggiungerla non debba attraversare case occupate da pezzi (amici o avversari) e purché la casa d'arrivo non sia occupata da un pezzo amico. La torre è anche coinvolta nella speciale mossa del Re chiamata [arrocco](#), che sarà descritta più avanti.
- La [donna](#), il pezzo più potente di tutti, può scegliere ad ogni mossa se muoversi come un alfiere o come una torre, eccettuato il fatto che non può, a differenza di quest'ultima, prendere parte all'[arrocco](#).
- Il [cavallo](#) può muoversi su una delle case a lui più vicine che non appartengono alla traversa, alla colonna e alle diagonali passanti per la sua casa di partenza. Un cavallo al centro della scacchiera ha a disposizione otto case ("rosa di cavallo") verso le quali muoversi, mentre se si trova al bordo la sua mobilità è ridotta a quattro case e se si trova in un angolo a due. Il movimento del cavallo può essere immaginato come la somma di uno spostamento orizzontale di una casa e di uno verticale di due (o viceversa), disegnando una "L". Tale traiettoria è però "virtuale", nel senso che il cavallo, a differenza di tutti gli altri pezzi, si può portare direttamente sulla nuova casa senza che il percorso effettuato sia necessariamente sgombro, si dice che può "saltare". Si noti che ad ogni mossa il cavallo cambia il colore della casa in cui si trova.
- Il [pedone](#) segue regole di movimento leggermente più complesse:
 - Alla sua prima mossa, ossia quando parte dalla posizione iniziale, ciascun pedone può muovere di una oppure due case in avanti, a scelta del giocatore, a patto che la casa di destinazione ed eventualmente la casa saltata siano libere. Il pedone non può infatti catturare i pezzi che incontra sulle case frontali. Nelle sue mosse successive il pedone può avanzare solo di una casa per mossa, a patto che questa sia libera. A differenza degli altri pezzi non può muovere all'indietro.
 - Il pedone è il solo pezzo che cattura in maniera differente da come muove. Può catturare un pezzo nemico solo se si trova su una delle due case poste diagonalmente

in avanti rispetto alla sua casa di partenza (vedi diagramma), ma non può muovere in queste case se esse sono libere.

- Quando, eseguendo la sua prima mossa di due case in avanti, il pedone viene a trovarsi di fianco ad un pedone avversario, quest'ultimo può alla mossa successiva catturarlo *en passant*, come se il primo fosse avanzato di una sola casa. L'*en passant* può essere eseguito solo come mossa successiva alla spinta del pedone avversario di due case, altrimenti si perde il diritto a compiere tale presa.
 - Se un pedone riesce ad avanzare fino all'ottava traversa, viene *promosso*, ossia sostituito con un pezzo dello stesso colore (donna, torre, alfiere o cavallo, a scelta del giocatore), indipendentemente dai pezzi già presenti sulla scacchiera. È dunque possibile avere un numero di esemplari di un certo pezzo maggiore rispetto a quello iniziale. L'effetto è immediato, ad esempio si può dare scacco o scacco matto con una promozione se il re avversario è nel raggio di azione del nuovo pezzo. Nella pratica il pedone viene quasi sempre promosso a donna, che è il pezzo più forte, tuttavia in alcuni casi può essere conveniente scegliere un altro pezzo per ottenere il massimo vantaggio, ad esempio per dare scacco col cavallo. In questi casi si parla di "promozione minore".
- Il *re* si può muovere in una delle case adiacenti (anche diagonalmente) a quella occupata, purché questa non sia controllata da un pezzo avversario. Una sola volta in tutta la partita ciascun re può usufruire di una mossa speciale, nota come *arrocco*: Consiste nel muovere il re di due case a destra o a sinistra in direzione di una delle due torri e successivamente (ma sempre durante lo stesso turno) muovere la torre (quella verso la quale il re si è mosso) nella casa compresa tra quelle di partenza e di arrivo del re. Questo si può fare solamente se tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte:
 1. Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco;
 2. Non ci devono essere pezzi (amici o avversari) fra il re e la torre utilizzata;
 3. Né la casa di partenza del re, né la casa che esso deve attraversare, né quella di arrivo devono essere minacciate da un pezzo avversario, cioè il re non deve essere sotto scacco né prima né dopo né "durante" l'arrocco.

Il re è l'unico pezzo che non viene mai catturato, ma solo minacciato. Quando il re di uno dei due giocatori è minacciato (ovvero, come si dice, è "sotto scacco") non è consentita alcuna mossa che lasci il proprio re in tale condizione: deve cioè essere effettuata una mossa che pari la minaccia. Se il giocatore non può sottrarre in alcun modo il Re dallo scacco, si tratta di *scacco matto* e la partita termina con la vittoria dell'avversario. Se non è possibile effettuare alcuna mossa legale ma il re non si trova sotto scacco, allora si tratta di *stallo* e la partita termina con il risultato di parità.

Conclusione della partita

Lo scopo degli scacchi consiste nel dare "*scacco matto*" (dall'*arabo* *Shāh Māt*, che significa "il re è morto", derivante forse da un'errata traduzione del *persiano* شاه مات *Shāh Māt*, che significa "il re è sconfitto" o "il re è indifeso") al re avversario. Si ha scacco matto quando il re si trova sotto la minaccia diretta dei pezzi avversari e non ha possibilità di sottrarsi ad essa, quindi sarebbe sicuramente catturato alla mossa successiva, se non si trattasse del re. Lo scacco matto determina la conclusione della partita con la sconfitta del giocatore che lo subisce. Lo "scacco" invece è l'attacco (parabile) che un pezzo avversario porta al re. Non è necessario che lo scacco venga annunciato verbalmente, ma al contrario, nelle partite ufficiali di torneo, tale comportamento può essere ritenuto fastidioso e sanzionabile con una ammonizione o un richiamo. L'avversario non può

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

Patta

Il gioco termina in [patta](#) (parità) nei seguenti casi:

1. se restano sulla scacchiera soltanto i due re;
2. se la situazione è tale per cui nessuno dei due giocatori può dare scacco matto all'altro, anche in caso di difesa peggiore. Ad esempio re e cavallo o re e alfiere contro re è patta, ma non re e due cavalli contro re oppure re e cavallo contro re e cavallo, dato che una posizione di matto esiste (anche se a gioco corretto, ovvero in assenza di errori dell'avversario, non può essere forzata).
3. se il giocatore che ha il tratto non può muovere alcun pezzo ma il suo re non è sotto scacco (*stallo*).

La partita termina con una patta su richiesta di un giocatore se questi effettua o ha intenzione di effettuare (avendola segnata sul formulario ed avendo espresso l'intenzione di eseguirla) una mossa che:

1. è l'ultima di una serie di cinquanta mosse consecutive (cinquanta mosse per ciascun giocatore) nelle quali non è stato catturato alcun pezzo e non è stato mosso alcun pedone.
2. comporta la ripetizione sulla scacchiera della stessa posizione per tre volte (anche non consecutive) durante la partita. La posizione è considerata identica se la mossa spetta al medesimo giocatore, se tutti i pezzi del medesimo genere e colore si trovano sulle stesse case e se sussistono inalterate le stesse possibilità di movimento (inclusi arrocco e catture *en passant*).

Nella pratica di torneo il giocatore si rivolgerà all'arbitro il quale, dopo aver verificato che le condizioni necessarie siano soddisfatte, ha l'obbligo di dichiarare patta la partita.

Inoltre, in qualunque momento della partita, salvo speciali limitazioni imposte in singoli tornei, uno dei due giocatori può proporre la patta all'avversario, che ha naturalmente il diritto di rifiutarla. Se la accetta, la partita termina immediatamente con il pareggio.

Nel gioco non esiste la "vittoria ai punti". Lo scacco matto può essere dato anche da un pedone, ovvero un giocatore può vincere anche se in netta inferiorità di "materiale" (termine gergale con il quale si indica la dotazione di pezzi ancora in possesso del giocatore in un dato momento).

Gioco a tempo



Orologio da scacchi meccanico

Nella maggior parte delle partite di club e fra professionisti il gioco degli scacchi si disputa a tempo, usando un orologio doppio come quello in figura, munito di due pulsanti: ognuno dei due giocatori, eseguita la sua mossa, aziona l'orologio, arrestando il proprio e mettendo in moto quello dell'avversario. L'orologio è munito di una piccola lancetta supplementare, detta in [gergo](#) "bandierina", che quando rimangono cinque minuti comincia a sollevarsi lentamente, abbassandosi poi di colpo quando il tempo è scaduto. La bandierina deve essere chiaramente visibile e non deve essere nascosta da eventuali riflessi dell'orologio. Lo schermo di un orologio deve essere leggibile da almeno 3 metri e il fatto che un orologio sia in funzione deve essere comprensibile da almeno 10 metri di distanza. L'orologio deve funzionare in maniera più silenziosa possibile, per non disturbare i giocatori.

Le caratteristiche e l'uso dell'orologio sono regolamentate ufficialmente: il regolamento specifica che l'orologio deve essere azionato con la stessa mano con la quale è stata eseguita la mossa. La partita ha inizio quando viene azionato l'orologio del Bianco, all'orario stabilito per l'incontro. Se un giocatore non è presente all'inizio dell'incontro la partita viene vinta dall'avversario, a meno che l'organizzazione dell'incontro non disponga diversamente: in tal caso viene addebitato al Bianco il tempo di ritardo dall'inizio della competizione fino al suo arrivo sulla scacchiera. La tolleranza zero sui ritardi è stata introdotta con l'aggiornamento al regolamento internazionale entrato in vigore il 1 luglio [2009](#), stabilito durante il 79° Congresso della FIDE a [Dresda](#) tenutosi nell'ottobre 2008 (in concomitanza con le [XXXVIII olimpiadi degli scacchi](#)). In precedenza, se un giocatore non era presente all'inizio della partita, era consentito un ritardo massimo di un'ora, ovviamente con l'addebito del tempo al giocatore stesso, salvo diverse disposizioni dell'organizzazione. Un giocatore perde automaticamente la partita se usa tutto il tempo a sua disposizione, a meno che il suo avversario si trovi nell'impossibilità materiale di dare scacco matto, nel qual caso la partita è patta.

La quantità di tempo inizialmente a disposizione dei giocatori (la *cadenza di gioco*) può variare. Solitamente la partita inizia con una certa quantità di tempo, che in alcune cadenze può aumentare dopo un certo numero di mosse (spesso la quarantesima) o anche ad ogni singola mossa, facendo uso dell'[orologio di Fischer](#); a propria discrezione l'arbitro può, nei casi prescritti dal regolamento, compensare eventuali perdite di tempo. La rimozione di tempo dall'orologio di un giocatore o l'aggiunta di tempo all'orologio dell'avversario sono sanzioni a disposizione dell'arbitro per punire condotte di gioco scorrette. L'orologio regolamentare deve permettere all'arbitro di applicare tali sanzioni in meno di 60 secondi.

Le partite si distinguono in:

- Tempo lungo: partite con più di 60 minuti a testa. Hanno una durata che può superare le 7 ore di gioco: in molti tornei infatti si utilizza una cadenza di 2 ore a testa per le prime 40 mosse, con una prima aggiunta di 60 minuti al termine della 40^a mossa ed una seconda aggiunta di 30 minuti al termine della 60^a mossa, proseguendo il gioco con un'ulteriore piccola aggiunta di tempo per ogni mossa.
- [Gioco rapido](#) (Rapidplay): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione variabile tra i 15 ed i 60 minuti.
- [Lampo](#) (Blitz): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione minore di 15 minuti.



Orologio da scacchi digitale

Il regolamento disciplina il gioco rapido con alcune norme che lo differenziano dal gioco regolare; ulteriori regole speciali valgono per il gioco lampo. È ancora molto utilizzata l'espressione [partite semi-lampo](#) quando il tempo è di 15 minuti, ma dal punto di vista regolamentare non c'è alcuna differenza col gioco rapido.

Il classico orologio per scacchi è meccanico, ma è ormai diffusissimo, e di fatto irrinunciabile nei tornei internazionali, la sua versione elettronica, che è in grado di eseguire automaticamente alcune operazioni, quali memorizzare il numero di mosse giocate, variare la cadenza di gioco nel corso della partita, aggiungere una determinata quantità di tempo a ogni giocatore per ogni mossa giocata (se previsto dal regolamento del torneo). Gli orologi digitali per essere regolamentari non devono consentire il cambiamento della data in maniera immediata e devono fornire una indicazione se la carica della batteria è in esaurimento (garantendo comunque almeno 10 ore di autonomia in tale condizione).

Altre modalità di gioco

Oltre che su una normale scacchiera da tavolo, gli scacchi possono essere praticati in varie modalità. Tra le alternative più consolidate vi sono gli [scacchi per corrispondenza](#), praticati utilizzando vari mezzi per la trasmissione delle mosse quali [servizio postale](#), [e-mail](#) o [server dedicati](#). Una partita per corrispondenza ha una durata variabile, da alcuni giorni ad alcuni anni, a seconda del mezzo di trasmissione impiegato. Aiuti esterni quali libri, database e software scacchistici possono essere consentiti oppure no, a seconda delle preferenze dei giocatori o dell'organizzazione. Il gioco per corrispondenza è gestito e regolamentato ufficialmente dalla [ICCF](#) (acronimo di *International Correspondence Chess Federation*, it: Federazione Internazionale di Scacchi per Corrispondenza), una federazione riconosciuta dalla [FIDE](#) che organizza anche i campionati mondiali individuali e a squadre.

Altra modalità più recente è il gioco online in tempo reale sfruttando server dedicati, come il completamente gratuito [FICS](#) o i commerciali [playchess.com](#) (iscrizione gratuita, funzionalità avanzate a pagamento) e [Internet Chess Club](#) (a pagamento).

Una modalità di gioco diffusa tra i giocatori di livello elevato è quella delle [partite in simultanea](#). In tali esibizioni un solo giocatore affronta un numero variabile di avversari, passando da una scacchiera all'altra ad ogni mossa. Le partite simultanee possono prevedere un numero variabile di giocatori, da poche scacchiere fino ad alcune centinaia: il record è detenuto dal [GM israeliano Alik Gershon](#), che il 21 ottobre 2010 ha affrontato contemporaneamente 523 avversari in una sfida durata 18 ore e 30 minuti, conclusa con un risultato di 454 vittorie, 58 pareggi e 11 sconfitte.

Particolarmente impegnativo è il gioco degli [scacchi alla cieca](#), nei quali i giocatori si affrontano senza poter vedere la scacchiera e affidandosi totalmente alla propria memoria. Anche gli scacchi alla cieca sono [oggetto di esibizioni simultanee](#), talvolta di notevoli dimensioni: grandi giocatori come [Miguel Najdorf](#), [George Koltanowski](#), [Janos Flesch](#), [Alexander Alekhine](#), [Richard Réti](#) e numerosi altri si sono cimentati in simultanee alla cieca contro alcune decine di avversari. Uno dei più importanti tornei di scacchi alla cieca è stato il [Melody Amber](#), tenutosi per venti edizioni annuali dal 1992 al 2011, articolato in un torneo alla cieca e in uno di gioco rapido, i cui partecipanti erano tutti giocatori ai vertici mondiali.

Notazione delle mosse

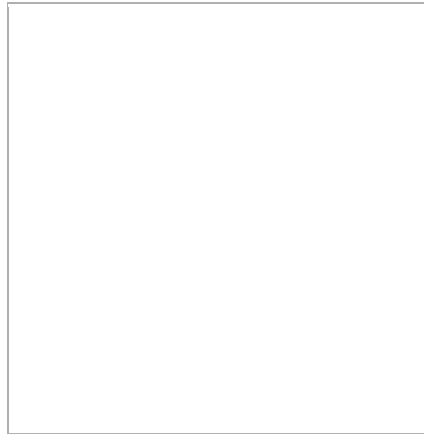
The image shows two pages of a chess tournament record form. The left page is titled "XIX. Schach Olympiade" and contains the following information: "Verf. / Boardgruppe: A", "Partie-Nr.: 65", "Weiß: Fischer", "Schwarz: Najdorf", "Nation: USA", "Nation: Argentinien". Below this is a table with columns for "Weiß" and "Schwarz" and rows numbered 1 to 20, containing descriptive notation for the moves. The right page is a continuation of the notation, with a large "NWR" written in the top left corner. It also has columns for "Weiß" and "Schwarz" and rows numbered 21 to 40. At the bottom of the right page, there are fields for "Zeit von Weiß", "Zeit von Schwarz", "Partie-Nr.", "Ort:", and "Datum:", with "September 1970" written in the date field.

Formulario della partita [Fischer-Najdorf \(USA-Argentina\)](#), terzo turno delle [XIX Olimpiadi degli scacchi, Siegen, 1970](#). Le mosse sono segnate in notazione descrittiva.

Il sistema utilizzato comunemente per annotare le mosse, chiamato [notazione algebrica](#), è descritto nel regolamento internazionale degli scacchi. Nei tornei ufficiali infatti ciascun giocatore deve annotare le mosse su un verbale detto *formulario*; fa eccezione il gioco rapido, per il quale, vista la cadenza di gioco breve, i giocatori sono esentati dalla verbalizzazione delle mosse.

La notazione algebrica è l'unico sistema ufficialmente riconosciuto dalla FIDE e fa uso di lettere, numeri e simboli per l'annotazione delle mosse ed eventuali [commenti](#) alle stesse. Le mosse vengono numerate in ordine progressivo e sono composte ciascuna da una coppia di semimosse. La semimossa riporta una lettera maiuscola ad indicare il tipo di pezzo mosso (tranne per il pedone, per cui non è prevista alcuna lettera): l'[alfabeto delle lettere](#) varia da lingua a lingua. Segue la casa di

destinazione (individuata da una coppia di coordinate: lettera per la colonna, numero per la traversa) preceduta da una "x" nel caso di cattura; nelle catture effettuate dai pedoni si indica prima della "x", con lettera minuscola, la colonna di provenienza del pedone, e nel caso di cattura [en passant](#) la semimossa di cattura è seguita dall'indicazione "e.p.". La promozione si indica ponendo al termine della mossa il simbolo "=" seguito dalla lettera indicante il pezzo richiesto per la promozione stessa. L'arrocco ha un simbolo particolare: "0-0-0" (lungo) e "0-0" (corto). Un "+" al termine della semimossa indica uno scacco (a volte si usa "++" per indicare uno scacco doppio), mentre un "#" indica lo scacco matto. Esiste poi un ampio ventaglio di [simboli impiegati dai commentatori](#): i più comuni sono "!" e "!!" (buona/ottima mossa), "?" e "??" (errore/errore grave), "!?" e "?!" (mossa interessante/dubbia).



Posizione dopo 7.Cd5#

Ecco un semplice esempio di notazione algebrica:

[Légal-St. Brie, Parigi, 1750](#)

- 1.e4 e5
- 2.Cf3 d6
- 3.Ac4 Cc6
- 4.Cc3 Ag4?
- 5.Cxe5! Axd1??
- 6.Axf7+ Re7
- 7.Cd5#

Esistono altri sistemi per la notazione delle mosse. In passato era impiegata la [notazione descrittiva](#), che indica le colonne con una o due lettere: in italiano R e D per le colonne di re e donna rispettivamente, mentre per le altre colonne il nome deriva dalla lettera del pezzo che occupa quella colonna in posizione iniziale, preceduta da D o R a seconda che si trovi sull'ala di donna o di re.

Esempio di notazione descrittiva:

Anderssen-Dufresne, Berlino, 1854

1. P-R4 P-R4

2. C-RB3 C-DB3

3. A-A4 A-A4

4. P-DC4 AxCP

5. P-A3 A-T4

6. P-D4 PxP

7. O-O P-D6

8. D-C3 D-A3

9. P-R5 D-C3

10. T-R1 RC-R2

11. A-T3 P-C4

12. DxP R-DC1

13. D-T4 A-C3

14. DC-D2 A-C2?

15. C-R4 D-A4?

16. AxDP D-T4

17. C-A6+! PxC

18. PxP T-C1

19. DT-D1! DxC

20. TxC+ CxT

21. DxP+! RxD

22. A-A5+ R-R1

23. A-D7+ R-A1

24. AxC #

Nel [gioco per corrispondenza](#) internazionale, allo scopo di evitare fraintendimenti a causa delle differenti lettere maiuscole utilizzate per indicare i pezzi nelle varie lingue, viene adoperata la [notazione numerica](#), nella quale anche le colonne, come le traverse, sono numerate da 1 a 8.

Ciascuna semimossa, pertanto, è composta da quattro cifre: le prime due indicano la casa di partenza, le ultime due quella di arrivo, senza alcun riferimento, superfluo, al pezzo impegnato. Si trascurano i segni di presa (cattura). La partita Légal-St. Brie, riportata più sopra, sarebbe trascritta così:

1.5254 5755

2.7163 4746

3.6134 2836

4.2133 3874

5.6355 ecc.

L'arrocco si indica descrivendo il solo movimento del Re ("5131", "5838", "5171", "5878"); infatti è l'unico caso in cui il Re possa muoversi di due case. La promozione del pedone viene indicata associando ogni pezzo a un numero: Donna=1, Torre=2, Alfiere=3, Cavallo=4. Quindi un pedone bianco in d7 promosso a torre dopo una presa in e8 si trascriverebbe "4758-2".

Altra tecnica è la [notazione Forsyth-Edwards](#), ideata dal giornalista scozzese David Forsyth ed applicata in seguito da Steven Edwards all'elaborazione elettronica: questa notazione consente di descrivere con una serie di lettere e numeri, detta stringa FEN, una precisa posizione sulla scacchiera. La stringa FEN è formata da sei parti intervallate da spazi, che rappresentano rispettivamente la posizione dei pezzi (fila per fila, dal punto di vista del bianco), giocatore che ha il tratto, possibilità di arrocco, catture en passant, numero di semimosse (dall'ultima cattura o spinta di pedone, utile per applicare la regola delle 50 mosse) e numero di mosse dall'inizio della partita.

Alcuni esempi di stringhe FEN:

posizione iniziale:

```
rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1
```

dopo 1.e4 c5 2.Cf3:

```
rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2
```

Nella pratica di torneo

Nei tornei ufficiali si seguono le direttive del *manuale FIDE*. Alcune regole possono subire lievi variazioni (per esempio la gestione del tempo e la cadenza di gioco, la gestione dell'offerta di patta, come agire nel caso il giocatore si presenti in ritardo alla partita ecc.) a discrezione degli organizzatori, a patto che tali scelte non siano in contrasto con le disposizioni generali della FIDE.

Regole per l'esecuzione delle mosse

Secondo il regolamento ufficiale, le mosse devono essere eseguite con una sola mano, anche le catture. Tale regola è valida anche nel caso dell'arrocco: in questa specifica circostanza il giocatore deve muovere prima il re, di due case verso la torre, e poi la torre, portandola a fianco del re. Analogamente, in caso di promozione di un pedone, il giocatore, dopo aver spinto il pedone nell'ultima traversa, lo toglie dalla scacchiera e colloca al suo posto il pezzo promosso, sempre

usando la stessa mano. Inoltre, quando un giocatore tocca i propri pezzi è tenuto a muovere il primo tra quelli toccati che abbia a sua disposizione mosse legali; se tocca i pezzi dell'avversario è obbligato a catturare il primo catturabile con mossa legale tra quelli toccati. Se tocca il proprio re e una delle proprie torri è obbligato ad arroccare, se ciò è legale. Se non è possibile compiere mosse legali con i pezzi toccati, il giocatore è libero di eseguire un'altra mossa. Una mossa si considera conclusa quando il giocatore lascia il pezzo sulla casa di destinazione, dopo aver rimosso dalla scacchiera l'eventuale pezzo catturato. L'arrocco si considera concluso quando la torre viene lasciata sulla casa di destinazione: dopo aver rilasciato il re la mossa non è ancora conclusa, ma non è possibile eseguire altra mossa che non sia il completamento dell'arrocco. Se un giocatore tocca un pezzo perde il diritto a reclamare la violazione di tali regole da parte dell'avversario. È possibile per un giocatore acconciare i pezzi nelle rispettive case, previo annuncio verbale con le espressioni *I adjust* o *j'adoube* (acconcio nella traduzione italiana).

Arbitraggio

Le partite ufficiali sono controllate da un arbitro, i cui compiti sono specificati nel regolamento internazionale. Egli deve assicurare l'applicazione delle regole degli scacchi, mantenendo le migliori condizioni di gioco ed applicando eventualmente sanzioni di diversa entità (ammonizione, riduzione del tempo di riflessione, assegnazione della vittoria all'avversario, espulsione dalla manifestazione) nei confronti dei giocatori che si macchiano di un comportamento di gara scorretto ed antisportivo. L'arbitro non deve comunque intervenire nella partita se non nei casi previsti dal regolamento, evitando per esempio di comunicare ai giocatori l'avvenuta mossa da parte dell'avversario o la dimenticanza di azionare l'orologio al termine della mossa.

L'applicazione di questo punto del regolamento ha portato talvolta a situazioni curiose e discusse. Ne è un esempio un incidente capitato durante il torneo open di [Calcutta](#) del 2009: uno dei giocatori più forti si è presentato al torneo in evidente stato di ebbrezza, addormentandosi sulla scacchiera. L'arbitro è intervenuto svegliando il giocatore, e questa vicenda ha sollevato numerose polemiche in merito alla legittimità di un simile intervento arbitrale.

Classifiche

La forza dei giocatori di scacchi, non essendo una grandezza direttamente misurabile, viene approssimativamente desunta dalle statistiche di gioco: se un giocatore vince una partita si suppone che sia stato superiore al suo avversario in quella partita; al contrario, se ha perso, si presume che sia ad un livello inferiore. Se la partita è patta si assume che i due giocatori siano più o meno allo stesso livello.

Un procedimento matematico per tracciare il valore della forza dei giocatori di scacchi è stato messo a punto dal fisico [statunitense](#) di origini [ungheresi](#) [Arpad Emrick Elo](#). Il professor Elo era anche un giocatore di scacchi di alto livello (otto volte campione del [Wisconsin](#)) e affrontò il problema elaborando un sistema (che prende appunto il nome di [sistema Elo](#)) per aggiornare il punteggio (o *rating*, in inglese *valutazione*) di un giocatore tenendo conto sia del risultato di ogni partita che della forza di ciascun avversario.

Le formule proposte da Elo, soggette in seguito a continui miglioramenti, sono state presto adottate dalla federazione scacchistica statunitense (USCF) e, nel [1970](#), dalla stessa [FIDE](#). La FIDE aggiorna ogni due mesi la classifica mondiale con il rating di tutti i giocatori che hanno ottenuto un punteggio Elo (disputando un certo numero di partite ufficiali in tornei contro giocatori muniti di rating). Analogamente, anche le varie federazioni nazionali stilano le proprie classifiche locali.

Titoli scacchistici

I titoli scacchistici sono dei titoli concessi dalla [FIDE](#) agli scacchisti che raggiungono un livello di gioco particolarmente elevato, attestato generalmente dal raggiungimento di un determinato punteggio [Elo](#) e dal conseguimento di buone prestazioni (le cosiddette *norme*) in tornei ai quali abbiano partecipato giocatori già in possesso del titolo.

I titoli durano per tutta la vita e non possono essere ritirati; sono aperti sia ai giocatori che alle giocatrici, ma esistono titoli corrispondenti riservati alle donne, i cui requisiti sono minori di quelli *open*.

Vi sono anche titoli riservati agli [scacchi per corrispondenza](#) e per la soluzione o la composizione di [problemi di scacchi](#).

Il massimo titolo è quello di [Grande maestro internazionale](#) (abbreviato usualmente in GM), il secondo titolo scacchistico più importante (dopo quello di campione del mondo). Il titolo di "Grande Maestro" fu creato dallo zar [Nicola II di Russia](#), che nel 1914 lo assegnò a cinque giocatori dopo un torneo da lui fondato a San Pietroburgo. L'assegnazione dei titoli a livello internazionale, tra cui quello di GM, è divenuta successivamente competenza dalla FIDE, mentre le federazioni locali gestiscono generalmente i loro titoli nazionali.

Comportamenti irregolari

Negli scacchi vengono talvolta portati avanti dei comportamenti irregolari (noti anche con l'espressione inglese *cheating*, ovvero *barare*) che consistono nell'infrangere deliberatamente, solitamente di nascosto, le regole del gioco al fine di ottenere un vantaggio a favore proprio, della propria squadra o di altri giocatori con i quali si è stretto un accordo.

Esiste la possibilità di barare in modi ed in momenti diversi, prima, durante e dopo la partita. Le modalità più comuni per avvantaggiarsi in maniera irregolare consistono nel ricevere indicazioni durante il gioco da spettatori complici, aiutarsi con un computer nell'analisi della partita in corso, alterare il proprio rating [Elo](#), violare la regola sul tocco dei pezzi, concordare la [patta](#) con un altro giocatore colluso (a vantaggio o svantaggio di giocatori terzi), infastidire l'avversario in vario modo o fare uso di tattiche psicologiche. Alcune azioni che possono avvantaggiare un giocatore a danno dell'avversario non sono precisamente proibite dal regolamento (nella cui prefazione è specificato che le regole potrebbero non coprire ogni possibile situazione di gioco), dunque il ritenerle accettabili o meno dipende da un giudizio di tipo etico. Tuttavia l'articolo 12.1 del regolamento [FIDE](#) fornisce all'[arbitro](#) una certa libertà d'azione in questo senso, prevedendo che i giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita. Ad esempio, reinserire nella scacchiera, senza farsi notare, un pezzo precedentemente catturato è illegale e sanzionabile con un'aggiunta di tempo all'avversario e il ripristino sulla scacchiera della posizione regolare immediatamente precedente l'illecito, ma in un simile caso la regola 12.1 può essere invocata dall'arbitro per applicare sanzioni più pesanti (anche la vittoria a tavolino) per punire il comportamento antisportivo.

Gli imbrogli irregolari non devono tuttavia essere confusi con altre situazioni di gioco note come *swindle* (in inglese *imbroglio*, *fregatura*), nelle quali un giocatore in posizione chiaramente perdente tenta di ribaltare la partita sfruttando il senso di sicurezza dell'avversario e cercando di farlo cadere in qualche trappola. Queste situazioni si svolgono nel pieno rispetto delle regole e non possono essere classificate come imbrogli o irregolarità, tuttavia vengono considerate da alcuni giocatori come comportamenti moralmente scorretti ed antisportivi in quanto privano l'avversario di una

vittoria meritata, nonostante siano spesso sequenze di mosse affascinanti (anche se non vincenti di per sé, ma basate su un errore avversario, a differenza delle usuali [combinazioni](#)).

Il problema delle irregolarità nel gioco accompagna da sempre gli scacchi. Una leggenda narra che re [Canuto d'Inghilterra](#) avrebbe addirittura fatto uccidere un nobile danese a seguito di una contesa dovuta ad una partita a scacchi irregolare. Alcuni famosi inganni sono legati alle macchine per il gioco degli scacchi: la più conosciuta è quella legata all'automa noto come [Il Turco](#), che era in realtà manovrato da un giocatore umano. Analoghi inganni sono stati realizzati nel caso di [Ajeeb](#) (1868) e [Mephisto](#) (1886). Dalla fine del XX secolo in poi, grazie allo sviluppo dei software scacchistici, alla diffusione di computer portatili o palmari e di sistemi di comunicazione senza fili, il problema è diventato principalmente l'opposto, ovvero l'uso illecito di mezzi informatici per aiutare gli umani.

Tattica

Negli scacchi la tattica concerne lo studio di azioni a breve termine, ovvero sufficientemente breve da poter essere calcolate in anticipo da un giocatore umano o da un computer (la profondità di analisi dipende ovviamente dall'abilità del giocatore o dalla qualità degli algoritmi e dalla potenza di calcolo del computer). Nelle posizioni equilibrate e con molte possibilità per entrambi gli schieramenti un'analisi profonda è in genere molto difficile, mentre diventa determinante nelle posizioni cosiddette "tattiche", nelle quali sono possibili poche varianti forzate e spesso solo una o poche mosse evitano la sconfitta.

I principali schemi tattici di base sfruttano le varie caratteristiche dei pezzi o la particolare disposizione che si presenta sulla scacchiera per cercare di ottenere un vantaggio. Ne sono un esempio l'[attacco doppio](#) (noto in certi casi come forchetta o occhiali), schema che prevede l'attacco simultaneo di due pezzi per catturarne uno, oppure l'[infilata](#) e l'[attacco di scoperta](#), che approfittano di particolari posizioni o allineamenti favorevoli dei pezzi.

Azioni tattiche semplici possono essere unite in [combinazioni](#) più complesse, ovvero sequenze di mosse che in genere sono forzate per entrambi i giocatori. Queste includono spesso dei [sacrifici](#) e comportano un vantaggio netto ed immediato per uno dei due giocatori, generalmente nella forma di uno scacco matto o di un vantaggio di materiale decisivo. Un esercizio tipico di scacchi consiste nel mostrare posizioni nelle quali è possibile una combinazione e richiedere al giocatore di trovarla. Le combinazioni particolarmente brillanti sono considerate belle e sono molto apprezzate dagli appassionati di scacchi. Spesso rendono celebre la partita nella quale vengono giocate, che talvolta passa alla storia come *immortale*: ne sono esempi la [Partita sempreverde](#), la [Partita immortale](#) e l'[Immortale peruviana](#).

Strategia

La strategia negli scacchi riguarda una visione di più ampio respiro della posizione, stabilendo obiettivi a lungo termine e pianificando il modo di ottenerli. Gli elementi da considerare in fase di riflessione sono diversi: il valore dei pezzi in gioco, il controllo del centro, la [struttura pedonale](#), la sicurezza del re, il controllo di case o gruppi di case importanti (ad esempio alcune diagonali o le colonne aperte).

Il primo passo nel valutare una posizione consiste nel calcolare la somma del [valore dei pezzi](#) in gioco per ogni schieramento. Il valore dei pezzi è però influenzato da fattori posizionali (i pedoni avanzati valgono più di quelli che si trovano ancora in posizione iniziale) e dal tipo di gioco (nelle posizioni chiuse i cavalli sono generalmente più efficaci degli alfieri, mentre nelle posizioni aperte è vero in genere il contrario).

Elementi di strategia fondamentali

Valore dei pezzi

Ai pezzi degli scacchi vengono generalmente assegnati dei valori numerici puramente indicativi, che aiutano a capirne il peso strategico in partita. Nella storia sono state proposte varie [scale di valori](#), che non sempre hanno trovato consenso. Esistono vari criteri matematici impiegati nei calcoli e solitamente i [motori scacchistici](#) impiegano valori variabili a seconda della posizione dei pezzi sulla scacchiera. Quella che segue è la serie di valori comunemente impiegati:

Pezzo [Donna](#) [Torre](#) [Alfiere](#) [Cavallo](#) [Pedone](#)



Valore 9/10 5 3 3 1

Al re non è assegnato un valore, oppure è assegnato un valore infinito, perché la sua perdita comporta la sconfitta; in termini pratici di forza, come pezzo attivo in gioco, è generalmente considerato più forte di un alfiere o un cavallo ma più debole di una torre.

Il controllo del centro

Poiché un pezzo situato al centro della scacchiera controlla più case di quanto non faccia un pezzo periferico, ha una maggiore possibilità di movimento e può essere usato con maggiore efficacia. Questo rende il controllo del centro strategicamente importante: la teoria delle aperture degli scacchi si basa fundamentalmente sull'occupazione o sul controllo del centro. Per occupare fisicamente il centro basta piazzare alcuni pedoni ben sostenuti dagli altri pezzi, stando attenti a non creare pedoni isolati o [doppiati](#) (cioè incolonnati), anche se a volte i pedoni doppiati possono fornire alcuni spunti strategici utili. I pedoni nelle colonne *c* ed *f* sono utili per sostenere l'avanzata dei pedoni centrali e possono essere usati per aprire le linee, qualora convenisse attaccare l'avversario al centro: ad esempio sono usati con questo scopo nel [gambetto di donna](#) e nel [gambetto di re](#). Nelle aperture "ipermoderne", nate oltre la metà del 1800 e sviluppate negli anni venti del XX secolo (come ad esempio la [difesa Nimzo-indiana](#)), il centro è invece controllato indirettamente, con l'uso dei pezzi leggeri o dei pedoni semi-centrali (quelli delle colonne *c* ed *f*), piuttosto che con l'occupazione fisica tramite i pedoni centrali (quelli delle colonne *e* ed *d*).

Struttura pedonale

Un elemento importante nell'evoluzione di una partita a scacchi è la [struttura pedonale](#), ovvero la configurazione dei pedoni sulla scacchiera: poiché i pedoni sono i pezzi meno mobili di tutto lo schieramento, la struttura pedonale è relativamente statica e incide notevolmente sulla natura strategica della posizione. I punti deboli della struttura pedonale (come [pedoni isolati](#), [impedonature](#) e buchi) sono generalmente permanenti, per cui è necessaria cura nell'evitarne la comparsa se non sono compensati in qualche modo (ad esempio dalla possibilità di condurre un forte attacco).

Posizioni aperte e chiuse

A seconda di come si è svolta l'apertura del gioco si può avere, nel mediogioco, una posizione aperta o una posizione chiusa: si dice aperta una posizione con pochi pedoni centrali, diagonali libere e almeno una colonna sgombra da pedoni. Una posizione aperta, come si può immaginare, porta ad uno scontro violento con catture e scambi di pezzi continui: in genere le partite con posizioni aperte sono brevi ed arrivano rapidamente al finale.

Una posizione chiusa, viceversa, è una posizione in cui i pedoni sono ancora quasi tutti presenti sulla scacchiera ed hanno una struttura molto forte: questo rallenta le manovre dei due giocatori e li costringe ad una partita che, impostata sulla difensiva o comunque caratterizzata da complesse manovre, può diventare anche molto lunga.

Fasi del gioco

Ogni partita a scacchi segue una propria storia, dettata dalle capacità e dalle abitudini dei giocatori. Da un punto di vista teorico, in generale le partite a scacchi possono essere formalmente divise in tre fasi: [apertura](#), [mediogioco](#) e [finale](#).

La fase di apertura può seguire alcune linee di sviluppo note e che si sono dimostrate efficaci, studiate e codificate in letteratura, dette appunto *aperture*: queste possono guidare il giocatore nello sviluppo dei pezzi fino ad un certo punto del gioco, oltre il quale deve proseguire da solo, sfruttando il vantaggio di posizione ottenuto grazie al tema strategico dell'apertura scelta. Nel mediogioco invece predomina la tattica: in questa fase si sfruttano sovraccarichi, scalzamenti, forchette e inchiodature, allo scopo di costringere l'avversario a scambi di materiale svantaggiosi o a cedere terreno. Durante il finale i temi principali sono gli scacchi ai re e le promozioni dei pedoni rimasti.

Apertura

L'apertura è una fase di gioco volta a sviluppare i pezzi, cioè a collocarli in maniera che essi siano più attivi ed efficaci, per quanto possibile. Solitamente i *pezzi leggeri* (cavalli e alfieri), essendo i più adatti a muoversi in una scacchiera molto affollata, sono i primi ad essere sviluppati; successivamente si sviluppano i *pezzi pesanti*, cioè torri e donna, i quali (e specialmente le torri) sono infatti poco efficaci e vulnerabili in una scacchiera affollata, mentre possono esprimere la loro efficacia quando hanno a disposizione spazio sgombro sulla scacchiera.

L'apertura ha una serie di obiettivi strategici:

- *Sviluppo dei pezzi*, che devono occupare le case utili dalle quali esercitano la migliore influenza sulla partita.
- *Controllo del centro*, che permette ai pezzi di spostarsi facilmente da una parte all'altra della scacchiera, comprimendo al contempo il gioco dell'avversario.
- *Sicurezza del re*, che deve essere messo al riparo dalle minacce, solitamente tramite un arrocco sul lato più appropriato ed eseguito al momento giusto della partita.
- *Buona struttura pedonale*, che possibilmente non deve presentare debolezze quali ad esempio [pedoni isolati](#) ed [imponature](#), che devono invece essere creati nella struttura avversaria.

Oltre a ciò altri fattori importanti da considerare all'uscita dall'apertura sono l'iniziativa e l'attività dei pezzi.

Questi elementi di teoria, centrali nella maggior parte delle aperture, sono però interpretate in modo flessibile nelle aperture più moderne: ne è un esempio la [difesa indiana](#), con le sue numerose varianti, propugnate per la prima volta negli [anni venti](#) del [XX secolo](#) dalla cosiddetta *scuola ipermoderna* (e in particolare da [Aaron Nimzowitsch](#) e [Richard Reti](#)) in cui il Nero, invece di contestare il centro al Bianco attraverso i pedoni, cerca di controllarlo da lontano attraverso i pezzi; oppure la [variante Sveshnikov](#) della [difesa siciliana](#), in cui il Nero si crea volontariamente un pedone arretrato (e quindi debole) in d6 in cambio del relegamento di un cavallo bianco a bordo scacchiera, dove è meno efficace.

L'apertura non ha una durata esatta, in quanto non esiste un preciso momento di passaggio da una fase all'altra del gioco. Solitamente la fase di apertura dura una ventina di mosse, anche se nei casi di aperture particolarmente approfondite dal punto di vista teorico si può arrivare a 30-35 mosse.

Nella storia degli scacchi sono stati fatti lunghi ed approfonditi studi sul gioco d'apertura, che hanno portato alla formazione di un bagaglio teorico notevole. Le aperture scacchistiche vengono catalogate in un'opera, l'[Enciclopedia jugoslava delle aperture](#) (nota anche come ECO, *Encyclopaedia of Chess Openings*), che è un riferimento nel settore e raccoglie i migliori studi teorici effettuati. In ogni caso non esiste un'apertura vincente a priori: la vittoria deriva sempre dallo sfruttamento degli errori, anche impercettibili o non immediati, commessi dall'avversario.

L'eccessiva rilevanza della teoria d'apertura nel gioco a scapito del talento e della creatività dello scacchista hanno suscitato la reazione di numerosi giocatori, che hanno proposto alcune varianti degli scacchi atte ad eliminare tale possibilità. Ne sono un esempio gli [scacchi960](#) (noti anche come scacchi Fischer-Random), proposti dal campione statunitense [Robert J. Fischer](#), nei quali la disposizione dei pezzi sulla prima fila è casuale ma simmetrica fra i due schieramenti, eliminando di fatto la possibilità di uno studio teorico della posizione d'apertura. Altro tentativo di ridurre l'importanza della teoria d'apertura è quello del campione del mondo [José Raúl Capablanca](#), che propose una variante, gli [scacchi Capablanca](#), da giocarsi su una scacchiera di dimensioni 10x8 con l'aggiunta di due pezzi oltre quelli classici: un cancelliere (che combina le possibilità di movimento di torre e cavallo) da collocarsi fra l'alfiere e il cavallo di re, ed un arcivescovo (che combina le possibilità di movimento di alfiere, "vescovo" in inglese, e cavallo) da collocarsi fra l'alfiere e il cavallo di donna.

Mediogioco

Terminato lo sviluppo dei pezzi si entra nel [mediogioco](#). Tale fase della partita non ha un inizio ed una fine netti: si considera iniziato quando ha termine lo sviluppo dei pezzi e l'impostazione della struttura pedonale, e termina quando il gioco è sufficientemente semplificato da poter essere considerato finale di partita. Ciascuno dei due giocatori, avendo attivato il più possibile le proprie forze, tenta di prendere l'iniziativa per attaccare l'avversario e conquistare un vantaggio, con catture o cambi favorevoli di pezzi. In questa fase della partita termina l'ausilio della teoria d'apertura, e i giocatori devono sviluppare la propria strategia sfruttando le caratteristiche della posizione e le possibilità tattiche che essa offre.

La pianificazione strategica del mediogioco dipende dallo stile del giocatore e dalle caratteristiche della posizione, in particolar modo dalla struttura pedonale, che influenza molto anche le scelte in merito alla semplificazione del gioco, ovvero al cambio dei pezzi. Gli squilibri di materiale, specie se ridotti, possono infatti portare ad una vittoria nel finale soltanto se sfruttati con un'adeguata semplificazione.

Finale

Con il procedere del gioco la serie di catture fa diminuire sempre più il numero dei pezzi sulla scacchiera, portando all'ultima fase del gioco, il finale. Il finale ha tre aspetti strategici che lo differenziano dalle fasi precedenti del gioco:

- i due re non hanno più la necessità e la possibilità di stare al sicuro ed entrano nel gioco in prima persona: nel finale il re diventa un pezzo attivo, e gioca spesso un ruolo determinante;
- l'importanza dei pedoni aumenta notevolmente, in quanto la scacchiera sgombra permette loro di raggiungere la promozione. Il tentativo di promuovere uno o più pedoni è solitamente il fulcro del finale; la presenza di pedoni avanzati (cioè molto vicini all'ultima casa del loro cammino) è spesso un fattore cruciale, in quanto costringe l'avversario a fermarli anche a costo di sacrificare pezzi;
- lo [zugzwang](#), ovvero una posizione nella quale (contrariamente al solito) avere il tratto è uno svantaggio, diventa un fattore influente, mentre è estremamente raro incontrare posizioni di questo tipo nelle fasi precedenti del gioco.

Nei finali più semplici l'esito teorico è spesso scontato, come re e torre contro re (vinto da re e torre) o re e cavallo contro re (patta). In un finale non equilibrato chi è in svantaggio generalmente lotta per la patta: è necessaria dunque molta attenzione da parte del giocatore che si trova in vantaggio, per non commettere errori che consentano all'avversario in inferiorità di ottenere la patta (in genere per stallo), perdendo l'occasione di una vittoria che sarebbe possibile a gioco corretto.

Come le aperture, anche i finali sono oggetto di studio e analisi: due temi che si verificano frequentemente, la [posizione di Lucena](#) e la [posizione di Philidor](#), furono analizzati già nel XVII e nel XVIII secolo. I finali vengono classificati e studiati a seconda della qualità e del numero di pezzi residui.

Con l'aumentare della potenza dei computer, è stato possibile creare dei [database](#) (detti [tablebase](#)) che contengono tutti i possibili sviluppi di un finale con in gioco un certo numero di pezzi: è quindi possibile conoscere non solo il risultato derivante da queste posizioni (assumendo il miglior gioco), ma anche le migliori mosse a disposizione. Visto il numero enorme di combinazioni, tali database coprono solamente i finali con un numero limitato di pezzi: esistono tablebase complete fino a sette pezzi totali (inclusi i due re). Le tablebase vengono utilizzate per compiere ricerche sui finali,

oppure vengono impiegate come ausilio da parte dei motori scacchistici: tuttavia, visto il notevole impegno di risorse richiesto dall'uso di questi database (che occupano circa 7 [GB](#) per le tablebase a 5 pezzi, 1,2 [TB](#) per quelle a 6 pezzi, 140 TB quelle a 7 pezzi) in genere i motori scacchistici adottano delle tabelle più compatte (circa 40 volte meno ingombranti rispetto alle normali tablebase), dette *bitbase*, che contengono solo il risultato a gioco corretto per ogni posizione, ma non le mosse necessarie a raggiungerlo.

Problemi, studi di scacchi e composizione

La composizione negli scacchi è l'arte di creare delle particolari posizioni partendo dalle quali il giocatore deve raggiungere un determinato obiettivo (dette composizioni), mentre chi si dedica alla scrittura di composizioni è detto compositore. Esistono principalmente due tipologie di composizioni, gli [studi](#) e i [problemi di scacchi](#). Gli studi sono delle composizioni nei quali viene presentata una posizione di un [finale](#) di partita (realmente disputata oppure originale), generalmente indicando il giocatore che ha il tratto e la conclusione ma non il numero di mosse necessarie (es. *il Bianco muove e vince*). I problemi invece sono delle composizioni più libere (spesso prevedono posizioni artificiali e difficili da raggiungere in una partita reale) nelle quali il giocatore deve raggiungere un certo obiettivo: Gli studi possono impiegare anche [pezzi degli scacchi eterodossi](#), come il [grillo](#) o il [nottambulo](#). Esistono diverse tipologie di studi, le principali sono (tra parentesi la simbologia usata per indicare l'obiettivo nei diagrammi):

- *diretti*: il Bianco muove e matta il Nero in un determinato numero di mosse (#n).
- *aiutomatto*: il Nero muove e aiuta il Bianco a dargli matto in un dato numero di mosse (h#n).
- *automatto o problema inverso*: il Bianco muove e obbliga il Nero a dargli matto in un dato numero di mosse (s#n).
- *reflex*: automatto con la ulteriore condizione che ciascun colore, quando può dare matto, deve farlo (r#n).
- *serie di mosse*: problema in cui il Bianco, il Nero o entrambi possono giocare un certo numero di mosse consecutive. È illegale dare scacco e catturare il re, si può però concludere la serie con lo scacco (S#n).
- *retro*: [analisi retrograda](#) della posizione per capire se e come sia possibile raggiungerla con mosse legali.
- *ricostruzione*: arrivare nella posizione data con il minimo numero di mosse (o con un numero prefissato) a partire dalla posizione iniziale.

La composizione scacchistica e la soluzione di problemi sono due settori distinti della pratica scacchistica a livello sportivo. Esistono infatti tornei di composizione e di soluzione di problemi. La composizione scacchistica è regolamentata a livello internazionale dalla [PCCC](#), la *Commissione permanente per la composizione scacchistica* della FIDE, che assegna anche i [titoli internazionali per la composizione](#).

Varianti degli scacchi

Esistono diverse varianti del gioco degli scacchi. Alcune di esse hanno radici storiche, come lo [xiangqi](#) in [Cina](#) e lo [shogi](#) in [Giappone](#), mentre altre sono derivate dagli scacchi in epoca moderna e vengono dette *scacchi eterodossi*, in contrapposizione agli "scacchi ortodossi" classici. Gli scacchi eterodossi nascono da modifiche alle regole di gioco, ad esempio cambiando gli obiettivi (come nel [vinciperdi](#) o nella variante detta [atomic](#)), modificando la scacchiera (come nel caso degli [scacchi](#)

[esagonali](#)), introducendo nuovi pezzi (ad esempio il [cancelliere](#) o l'[arcivescovo](#)) o combinando diversi tra i precedenti tipi di modifiche.

Software scacchistico



Il computer [IBM Deep Blue](#).

Nel corso della storia recente, sono stati sviluppati software in grado di giocare a scacchi. Un tempo considerati una pura curiosità, i programmi scacchistici sono stati sviluppati fino al punto di poter affrontare un Grande Maestro umano. Un software scacchistico è costituito fondamentalmente da un [motore](#), un programma contenente un [algoritmo](#) di ricerca e valutazione. Il motore può essere interfacciato con una interfaccia grafica (ad esempio [xBoard](#) o [Arena](#)) tramite un protocollo, come [Universal Chess Interface](#), [Chess Engine Communication Protocol](#) o altri protocolli liberi o proprietari. L'interfaccia grafica, oltre a permettere l'interazione fra i giocatori umani ed il computer, permette al motore di accedere a database di aperture o alle [tablebase](#) dei finali. Il livello di gioco dei motori scacchistici dipende dall'efficacia degli algoritmi e dalle risorse [hardware](#) a disposizione (un motore deve infatti eseguire una notevole mole di calcoli). La forza dei software è aumentata notevolmente con il passare degli anni, ed esistono delle classifiche Elo che valutano il rating dei motori scacchistici tramite i risultati di incontri e tornei fra computer, analogamente a come avviene per i giocatori umani. Tali classifiche vengono redatte da diverse associazioni che si occupano di software scacchistico, come la [SSDF](#) e il [CEGT](#).

Storia dei software scacchistici

Già nel corso del [XVIII secolo](#) sono stati realizzati diversi [automi](#) dedicati al gioco degli scacchi. Alcuni erano semplicemente delle truffe ben realizzate, guidate in realtà da [esseri umani](#), come "[Il Turco](#)", "[Mephisto](#)" ed "[Ajeeb](#)". Altri automi erano invece reali e funzionanti (come "[El Ajedrecista](#)"), ma solo in posizioni estremamente semplici.

Il vero sviluppo dell'[intelligenza artificiale](#) in campo scacchistico si avrà solamente dopo la nascita dell'[informatica](#). Un pioniere dello sviluppo dell'informatica applicata agli scacchi è stato un ingegnere e, non a caso, uno dei più forti scacchisti del [XX secolo](#): il sovietico [Michail Botvinnik](#).

Botvinnik ha studiato un algoritmo che riuscisse a compiere scelte intelligenti nella selezione delle mosse, ottenendo risultati positivi in situazioni piuttosto complesse ma non sufficienti a realizzare un valido software scacchistico.

Il primo computer in grado di sconfiggere un giocatore umano in condizioni regolamentari è stato [Deep Thought](#). La macchina, progettata dall'informatico cinese della [IBM Feng-hsiung Hsu](#), ha battuto lo scacchista [David Levy](#) nel [1989](#), vincendo una sfida lanciata da quest'ultimo per stimolare lo sviluppo dei computer scacchistici, che consisteva nel trovare un computer capace di batterlo in un match di quattro o sei partite. Deep Thought è stato quindi il primo motore scacchistico a competere ufficialmente al livello di un [GM](#) umano. Lo stesso anno Deep Thought ha affrontato [Garry Kasparov](#), dal quale è stato sconfitto con un secco 2-0.

Ma Kasparov è ricordato soprattutto per un altro incontro ufficiale, contro il computer [IBM Deep Blue](#), disputato nel [1996](#), quando il giocatore russo era campione del mondo in carica e primo nella classifica Elo della FIDE. Fece scalpore la vittoria di Deep Blue nella [prima partita](#), ma Kasparov si aggiudicò la sfida con 3 vittorie e 2 patte. La rivincita, un match di sei partite disputato l'anno successivo, venne deciso nella determinante [ultima partita](#), vinta dal calcolatore che si aggiudica dunque l'incontro per 3,5-2,5. Il computer fu successivamente ritirato dall'IBM, rifiutando la richiesta di rivincita di Kasparov.

Un altro match di altissimo livello si è tenuto nell'ottobre [2002](#), quando [Vladimir Kramnik](#) (anch'egli campione del mondo in carica) pareggiò una sfida di otto partite, nota come [Brains in Bahrain](#), contro il [motore scacchistico Deep Fritz 7](#).

Nel febbraio [2003](#), sempre [Kasparov](#) pareggiò un incontro in sei partite contro il programma [Deep Junior](#), e nel novembre dello stesso anno pareggiò un altro match contro il programma [X3D Fritz](#) a New York. Fritz vinse la seconda partita, Kasparov la terza. La prima e la quarta finirono in patta. È stato il primo incontro di scacchi ufficiale giocato interamente in realtà virtuale.

Tra gli ultimi capitoli riguardo agli incontri uomo-computer, vi è stato il match "evento" tra l'allora campione del mondo Vladimir Kramnik ed il software [Deep Fritz](#), tenutosi alla fine di novembre [2006](#). Il match sulla lunghezza delle sei partite, ha visto la vittoria del computer con un risultato di 4 a 2 (quattro patte e due vittorie del computer). Insolito l'epilogo della seconda partita, in cui il campione del mondo non si è accorto di un'elementare minaccia di matto in una mossa da parte del computer, evento rarissimo a questi livelli.

Storia

Le origini e l'evoluzione del gioco

La leggenda

Una leggenda racconta che un re indù, di nome Iadava, vinse una grande battaglia per difendere il suo regno, e che, per avere ragione del nemico, dovette compiere un'azione strategica in cui suo figlio perse la vita. Da quel giorno il re non si era più dato pace, perché si sentiva colpevole per la morte del figlio, e ragionava continuamente sul modo in cui avrebbe potuto vincere senza sacrificare la vita del figlio: tutti i giorni rivedeva lo schema della battaglia, ma senza trovare una soluzione. Tutti cercavano di rallegrare il re, ma nessuno vi riusciva. Un giorno si presentò al palazzo un [brahmano](#), Lahur Sessa, che, per rallegrare il re, gli propose un gioco che aveva inventato: il gioco degli scacchi. Il re si appassionò a questo gioco e, a forza di giocare, capì che non esisteva un modo di vincere quella battaglia senza sacrificare un pezzo, oltretutto suo figlio. Il re fu finalmente felice, e chiese a Lahur Sessa quale ricompensa egli volesse: ricchezze, un palazzo, una provincia o qualunque altra cosa. Il monaco rifiutò, ma il re insistette per giorni, finché alla fine Lahur Sessa, guardando la scacchiera, gli disse: «Tu mi darai un chicco di grano per la prima casa, due per la seconda, quattro per la terza, otto per la quarta e così via». Il re rispose di questa richiesta, meravigliato del fatto che il brahmano potesse chiedere qualunque cosa e invece si accontentasse di pochi chicchi di grano. Il giorno dopo i matematici di corte andarono dal re e lo informarono che per adempiere alla richiesta del monaco non sarebbero bastati i raccolti di tutto il regno per ottocento anni. In questo modo, Lahur Sessa insegnò al re che una richiesta apparentemente modesta può nascondere un costo enorme. In effetti, facendo i calcoli, il brahmano chiese 18.446.744.073.709.551.615 (18 [trilioni](#) 446 [biliardi](#) 744 [bilioni](#) 73 [miliardi](#) 709 [milioni](#) 551 [mila](#) 615) chicchi di grano ($2^0 + 2^1 + 2^2 + \dots + 2^{63} = 2^{64} - 1$). In ogni caso, il re capì, il brahmano ritirò la richiesta e divenne il governatore di una delle province del regno. Una fonte accreditata ne [La variante di Lüneburg](#) di [Paolo Maurenig](#) riporta invece l'uccisione del monaco.

Alcune fonti farebbero derivare gli scacchi da un gioco che avrebbe avuto origine in [India](#) presso l'impero [Gupta](#) attorno al [VI secolo](#), il [chaturanga](#): questo, secondo questo indirizzo interpretativo, avrebbe in seguito dato origine a varie forme del gioco nelle diverse regioni asiatiche (scacchi cinesi, coreani e giapponesi) e occidentali: presso i [Persiani](#) dapprima (che, modificandolo, lo chiamarono [shatranj](#)), quindi presso gli [Arabi](#) e infine nell'Europa medievale. Secondo altre teorie, gli scacchi deriverebbero invece dallo [xiangqi](#) (di origine cinese) o da qualche sua variante.

In Spagna lo "shatranj" divenne *ajedrez*, in Portogallo *xadrez*, in Grecia *zatrikion*, mentre nel resto d'Europa si diffuse il termine persiano *shāh*, dal quale deriva anche l'italiano "scacchi".

Altre fonti, diversamente, attribuiscono al gioco cinese l'origine del gioco indiano. Non trascurabile è, inoltre, il probabile influsso che nell'area greco-ellenistica possano aver avuto, nei primi secoli dell'era cristiana, giochi da tavolo greci e romani sul più tardo gioco indiano.

Dall'area indo-persiana il gioco, a seguito della conquista araba della Persia, si è diffuso nella civiltà araba (dopo l'[VIII-IX secolo](#)) dove conobbe uno sviluppo anche nella teoria del gioco: il primo trattato scacchistico di cui si ha conoscenza, opera di un medico di [Baghdad](#), fu scritto nell'[892](#). Dagli Arabi ha conosciuto una diffusione verso nord seguendo due direttrici: attraverso l'Oriente bizantino verso la [Russia](#) e la [Scandinavia](#) (dove sembra attestato prima che in Occidente) e tramite la [Spagna araba](#), e probabilmente la [Sicilia](#), in tutto l'Occidente europeo.

Gli scacchi hanno raggiunto l'Europa occidentale e la Russia da almeno tre percorsi geografici, a partire dal [IX secolo](#), coprendo tutta l'Europa intorno all'anno [1000](#). Le prime fonti europee risalgono all'inizio del [XI secolo](#). Tra queste, significativi il testamento del conte di Urgel ([Catalogna](#)) che lascia alla Chiesa i suoi beni, tra cui una scacchiera, ed una lettera del cardinale Pietro Damiani al [Papa Alessandro II](#) del [1060](#) in cui denuncia la diffusione del gioco. In [Spagna](#) nel [XIII secolo](#) fu redatto un famoso manoscritto, il [Libro de los juegos](#), che trattava gli scacchi, la "tavola reale" ([backgammon](#)) e i [dadi](#), ed era promosso da [Alfonso X di Castiglia](#).

Dall'Europa araba il gioco si diffuse nel resto del continente, favorito anche dal successo che aveva nella cultura cavalleresca, nonostante fosse inizialmente contrastato dalle autorità politiche e religiose: ad esempio, nel [1254](#), [Luigi IX](#) proibì il gioco in terra francese. Tuttavia il gioco divenne presto simbolo di conoscenza e potere, e già dal XV secolo divenne il "gioco dei re", praticato da sovrani quali [Enrico I](#), [Enrico II](#), [Giovanni I](#) e [Riccardo I](#) d'Inghilterra, [Filippo II](#) e [Alfonso II](#) di Spagna, [Ivan il Terribile](#), zar di Russia. Ciò contribuì ad accrescerne la fama e la diffusione in Europa.

Inizialmente, in Europa le regole non differivano dal gioco arabo, lo *shatranj* (evoluzione del Chaturanga), caratterizzato da una scacchiera senza colori e da regole che rendevano piuttosto lento lo svolgimento del gioco: la "fersa" (la donna nella successiva evoluzione) muove diagonalmente di una sola casa; l'"elefante" (poi "alfiere", o "vescovo" in [inglese](#)) muove solo di due case in diagonale, potendo perciò saltare gli altri pezzi ma essendo ristretto a muovere su un quarto delle case della scacchiera, e in ogni caso impossibilitato a incontrare un altro elefante; i pedoni muovono sempre di una sola casa e promuovono sempre a fersa; infine, sebbene gli altri pezzi (torre - che perciò è l'unico pezzo in grado di compiere sostanziali movimenti lunghi, cavallo e re) muovano secondo le regole odierne; non esiste l'[arrocco](#).

Nel corso dei secoli, la necessità di velocizzare il gioco, in particolare essendo le partite giocate per scommessa, comportò progressivamente l'adozione di movimenti più veloci, soprattutto dell'alfiere e della donna, e all'adozione di variazioni alle regole originarie: nel "Libro del Acedrex" scritto dal re di Castiglia Alfonso X il Saggio nel [1283](#), il movimento dei pezzi presenta già alcune variazioni, con la donna più mobile. Altro trattato di scacchi è il "De Ludo", scritto dal frate [Jacopo da Cessole](#), risalente al primo [XIV secolo](#). Un'altra innovazione, volta a saltare la noiosa fase di sviluppo dei pezzi e che conobbe una discreta fortuna al punto di essere stata tramandata fino a noi, fu l'adozione dei cosiddetti "tabi", ossia delle posizioni di partenza con i pezzi già sviluppati.

Alla fine del [XV secolo](#) in [Italia](#) e in Spagna vengono definitivamente fissate le regole moderne del gioco, ovvero viene creata una variante (chiamata, se è necessario evitare confusione, "scacchi occidentali" o "scacchi internazionali") che si impone sugli altri sistemi di gioco: i [pedoni](#) avevano l'opzione di avanzare di due case al momento della loro prima mossa con la conseguente opzione per l'avversario di mangiarlo *en passant*; gli [Alfieri](#) potevano muoversi lungo tutto una diagonale libera (invece di essere limitati a muoversi obbligatoriamente di due case diagonali) e perdevano la possibilità di saltare la casa di colore diversa del loro colore; la [Regina](#), su suggestione, pare, della figura di [Isabella di Castiglia](#), sostituisce definitivamente la precedente figura del Visir, può muoversi in tutte le direzioni senza limitazione di distanza, il che l'ha resa il pezzo più potente presente sulla *scacchiera* (prima poteva solo muoversi di una casa alla volta in senso diagonale). Esistevano ancora delle differenze nelle regole per l'[arrocco](#) e l'esito in caso di [patta](#).



Litografia del primo congresso degli scacchi negli [Stati Uniti \(New York, 1857\)](#).

Questi cambiamenti, nel loro insieme, hanno reso il gioco degli scacchi più suscettibile di studio profondo, favorendone molto la diffusione. Da allora, in [Europa](#), il gioco si è giocato quasi allo stesso modo con le regole che sono state congelate nel [XIX secolo](#), tranne per le condizioni esatte di una patta.

Nel [Cinquecento](#) il gioco conobbe un'evoluzione nella teoria, con numerosi trattati, come l'opera di Lucena pubblicata a [Salamanca](#) del [1497](#), *Repetición de Amores y Arte de Ajedrez* (il più antico libro stampato sugli scacchi a noi pervenuto). Altri giocatori famosi scrissero trattati, come [Damiano](#) ([1512](#)) e [Ruy López](#), nel cui "Libro de la invención liberal y arte del juego de Axedrez", del [1561](#), viene elaborata una teoria delle aperture, e c'è un approccio scientifico allo studio. Celebre è anche il [Manoscritto di Gottinga](#), pubblicato in data sconosciuta ma probabilmente compresa tra il [1471](#) e il [1505](#). Nel Seicento e nel Settecento il gioco conosce giocatori professionisti come [Gioacchino Greco](#) ([1600-1634](#)), e il francese [François-André Danican Philidor](#) ([1726-1795](#)) entrambi autori di trattati di scacchi.

Nel [XVIII secolo](#) il centro di riferimento del gioco si sposta dai paesi meridionali verso la Francia, soprattutto grazie al già citato Philidor, che scoprì l'importanza strategica dei pedoni, e a [Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais](#). In quel periodo i luoghi di diffusione del gioco erano soprattutto i "caffè" delle grandi città europee, come il [Café de la Régence](#) a [Parigi](#) e il [Simpson's Divan](#) a [Londra](#).

Nel [XIX secolo](#) si svilupparono le organizzazioni dedite al gioco degli scacchi, con la nascita di numerosi club e l'inizio di pubblicazioni specializzate, libri e riviste. Iniziarono anche le sfide fra i club di città diverse, come quella del *London Chess Club* contro l'*Edinburgh Chess Club* giocata nel [1824](#). Nello stesso periodo i [problemi di scacchi](#) divennero comuni nei giornali ed aumentò il numero degli esperti dediti alla stesura dei medesimi, tra i quali spiccarono [Bernhard Horwitz](#), [Josef Kling](#) e [Samuel Loyd](#). La pubblicazione del primo manuale completo sulla teoria degli scacchi risale al [1843](#): si tratta del [Handbuch des Schachspiels](#) di von der Lasa.

Dai primi tornei al campionato del mondo (1850-1946)



La sfida Anand-Kramnik al campionato mondiale degli scacchi del [2008](#).

Il modello più popolare di scacchiera ("Staunton") venne creato da [Nathaniel Cook](#) nel [1849](#) e venne adottato da uno dei principali giocatori dell'epoca, [Howard Staunton](#), e ufficialmente dalla [FIDE](#) nel [1924](#). Il [primo torneo internazionale](#) di scacchi si svolse a [Londra](#) nel 1851^[120], organizzato dallo stesso Howard Staunton, in occasione dell'[Expo 1851](#): vinse il [tedesco Adolf Anderssen](#), considerato il miglior giocatore dell'epoca per il suo stile brillante ed aggressivo, nonostante fosse strategicamente poco profondo.

Furono considerati ufficiosamente campioni del mondo i francesi Labourdonnais e Saint Amant, l'inglese Howard Staunton, il tedesco Adolph Anderssen e lo statunitense [Paul Morphy](#) (1837-1884), che batté tutti i campioni europei dell'epoca. Morphy ebbe un impatto fortissimo sulla storia degli scacchi. Dotato di grande intuito nel preparare attacchi brillanti, unito ad una buona concezione strategica, Morphy è stato il primo fautore di uno studio più profondo del gioco, introducendo inconsapevolmente il concetto di [gioco posizionale](#) e preparando con grande cura gli attacchi partendo da una posizione priva di punti deboli.

Ci vollero ben 25 anni perché i principi di gioco vincenti introdotti da Morphy venissero acquisiti e teorizzati dal mondo degli scacchi, specialmente ad opera di un altro giovane giocatore, [Wilhelm Steinitz](#). Steinitz fu il primo scacchista che, con approccio scientifico, iniziò lo studio delle posizioni scomponendole nelle loro componenti, mentre in precedenza lo sviluppo dei pezzi era poco curato e spesso incompleto e si partiva presto in violenti attacchi contro il re avversario, trascurando la difesa. Steinitz si autoproclamò [campione mondiale](#) nel [1886](#), dopo un incontro con il tedesco [Johannes Zukertort](#), che è considerato il primo campionato del mondo ufficiale, affermando di fatto la superiorità del gioco posizionale sugli attacchi violenti della vecchia scuola, ai quali si rifaceva invece Zukertort.

Steinitz difese poi il suo titolo nel 1889 a [L'Avana](#) contro il russo [Chigorin](#), considerato il fondatore della scuola russa. Da allora e fino al [1946](#), l'organizzazione delle sfide mondiali era lasciata in pratica al campione in carica, che accettava lo sfidante e dettava le condizioni dell'incontro. Nel [1894](#) Steinitz fu sconfitto da un giovane [matematico](#) tedesco, [Emanuel Lasker](#) (1868-1941), che deterrà il titolo mondiale per ventisette anni: nessuno si è avvicinato a questo record ed è assai improbabile che venga mai battuto. Lasker è stato anche campione del mondo (a squadre) di [bridge](#).

Ma l'attività principale di Lasker era la matematica: fu infatti un importante algebrista e diede un notevole contributo allo sviluppo della moderna [algebra commutativa](#). Negli anni intorno alla [prima guerra mondiale](#) si affermò la stella del polacco [Akiba Rubinstein](#), il quale, anche a causa dello scoppio della guerra, non ebbe mai la possibilità di giocare con il titolo in palio. Ci volle un giocatore prodigo da Cuba, [José Raúl Capablanca](#) (Campione del mondo 1921 – 27), amante delle posizioni semplici e dei finali, per terminare il dominio dei germanofoni nel mondo degli scacchi;

Capablanca batté Lasker in un incontro con il titolo in palio nel 1921 e rimase imbattuto nei tornei per 8 anni.

Negli stessi anni inizia a partecipare ai tornei internazionali il russo [Aleksandr Alekhine](#) (1892-1946), che sfiderà Capablanca in un incontro per il titolo di campione del mondo che verrà tenuto a [Buenos Aires](#) nel 1927. Il match segna il primo storico scontro tra un posizionista e un fantasista, tra un ragionatore della scacchiera e un combinatore. Alekhine, un giocatore aggressivo, rimase in carica fino alla sua morte nel [1946](#), eccettuato il breve periodo tra il [1935](#) e il [1937](#), nel quale perse con l'[olandese Max Euwe](#). Molti imputarono la sconfitta del campione alla sua [dipendenza dall'alcool](#), anche se questa tesi è stata in parte smentita da Garry Kasparov nel secondo volume della sua opera *I miei grandi predecessori*.

Nel match di rivincita il maestro russo-francese vinse in maniera netta e si riprese il titolo. Nel periodo tra le due guerre mondiali gli scacchi sono stati rivoluzionati dalle teorie moderniste, dovute principalmente agli studi di grandi giocatori quali [Aron Nimzowitsch](#) e [Richard Réti](#). Il gioco moderno si basa sul controllo del centro a distanza, con i pezzi, in luogo della classica occupazione fisica con i pedoni che viene invece permessa all'avversario, per poi mettere tali pedoni sotto pressione. Il 24 luglio [1924](#), a [Parigi](#), in [Francia](#), venne fondata la [Federazione Internazionale di Scacchi](#) (FIDE), che, a sua volta, nel 1927 istituì il [Campionato del mondo femminile di scacchi](#). La prima campionessa del mondo di scacchi fu la giocatrice [anglo-ceca Vera Menchik](#).

Il campionato FIDE (1946-1993)

Nel 1941 muore Lasker, nel 1942 lo segue Capablanca. Quando il campione del mondo in carica Aleksandr Alekhine muore nel [1946](#) (soffocato da un ossicino di pollo e probabilmente in stato di ebbrezza) il titolo rimane vacante e la [FIDE](#) si assume il compito di organizzare gli incontri del campionato mondiale. Prima di allora, infatti, i campioni in carica avevano piena libertà di decidere con chi e a quali condizioni giocare per il titolo. La FIDE assunse dal 1951 anche il compito di assegnare i titoli di Grande Maestro e Maestro Internazionale, nonché di classificare i giocatori con un punteggio numerico ([sistema Elo](#)) assegnato sulla base dei risultati ottenuti nei tornei da essa organizzati. Tornei a loro volta classificati sulla scorta della media del punteggio dei suoi partecipanti.

Nel 1948, vacante il titolo mondiale, la FIDE organizza un [torneo](#) tra i migliori sei scacchisti del momento, invitando i sovietici [Mikhail Botvinnik](#), [Vasilij Smyslov](#), il summenzionato olandese [Max Euwe](#), l'estone "sovietizzato" [Paul Keres](#), lo statunitense di origini polacche [Samuel Reshevsky](#) e l'americano [Reuben Fine](#), ma questi lascia cadere l'invito. Il torneo viene vinto da Botvinnik, ma non è una grande sorpresa: è infatti sin dalla seconda metà degli anni trenta che lo scacchismo internazionale considera Botvinnik e, in seconda battuta, Keres i principali pretendenti alla corona di Alekhine. Con Botvinnik inizia l'era della supremazia scacchistica sovietica: l'unico campione del mondo non sovietico tra il 1948 e il crollo dell'URSS è stato l'americano [Bobby Fischer](#).

Da allora si stabilisce di disputare il Campionato del mondo di scacchi ogni tre anni, e il detentore del titolo è costretto a rimetterlo in palio contro il vincitore del "torneo dei candidati".

Questi sono i risultati delle finali fino al 1990:

- [edizione 1951](#): Botvinnik - [Bronstein](#) 12 - 12
- [edizione 1954](#): Botvinnik - [Smyslov](#) 12 - 12
- [edizione 1957](#): Smyslov - Botvinnik 12.5 - 9.5
- [edizione 1958](#): Botvinnik - Smyslov 12.5 - 10.5

- [edizione 1960](#): [Tal](#) - Botvinnik 12.5 - 8.5
- [edizione 1961](#): Botvinnik - [Tal](#) 13 - 8
- [edizione 1963](#): [Petrosjan](#) - Botvinnik 12.5 - 9.5
- [edizione 1966](#): Petrosjan - [Spasskij](#) 12.5 - 11.5
- [edizione 1969](#): Spasskij - Petrosjan 12.5 - 10.5
- [edizione 1972](#): [Fischer](#) - Spasskij 12.5 - 8.5
- [edizione 1975](#): [Karpov](#) - Fischer non disputato
- [edizione 1978](#): Karpov - [Korchnoj](#) 16.5 - 15.5
- [edizione 1981](#): Karpov - Korchnoj 11 - 7
- [edizione 1984](#): Karpov - [Kasparov](#) 25 - 23 sfida interrotta e annullata
- [edizione 1985](#): Kasparov - Karpov 13 - 11
- [edizione 1986](#): Kasparov - Karpov 12.5 - 11.5
- [edizione 1987](#): Kasparov - Karpov 12 - 12
- [edizione 1990](#): Kasparov - Karpov 12,5 - 11,5

Il doppio campionato del mondo (1993-2006)

Nel [1993](#), nel corso di un ciclo di incontri per determinare il campione del mondo, [Garry Kasparov](#) e [Nigel Short](#) lasciarono la FIDE per organizzare un loro incontro per il titolo. Lamentandosi della corruzione e della mancanza di professionalità all'interno della FIDE, formarono un'associazione alternativa, la [Professional Chess Association](#) (nota anche con l'acronimo PCA). Dal 1993 al [2006](#) sono esistiti simultaneamente due Campioni del Mondo e due campionati paralleli, uno gestito dalla FIDE ed uno dalla PCA. Per determinare il proprio campione del mondo la FIDE ha proposto, dapprima a scadenza annuale e successivamente biennale, un torneo con la formula dell'eliminazione diretta.

Partendo da un tabellone di tipo tennistico, 128 partecipanti disputavano mini *match* di due incontri (che diventavano quattro nelle semifinali e sei nella finale), a tempo regolamentare e con spareggio semilampo. La PCA invece ha mantenuto la formula classica nella quale il campione in carica veniva sfidato da un candidato in un match sul tempo regolamentare articolato in numerose partite ed ha per questo promosso negli anni il proprio campionato come *Classic world chess championship*.

Entrambe queste formule hanno presentato delle criticità: secondo gli appassionati, il torneo cosiddetto "knock-out", sostenuto dal presidente FIDE [Kirsan Ilyumzhinov](#), penalizzava il gioco stesso degli scacchi a causa di una durata troppo ristretta dei singoli match e dell'eccessiva compressione del tempo di riflessione, che portava i giocatori a commettere numerosi errori. Il campionato PCA, invece, non ha mai stabilito regole chiare né per quanto riguardava la sua frequenza, né per le modalità di selezione dello sfidante, riportando di fatto la situazione del campionato del mondo agli anni precedenti la [Seconda guerra mondiale](#), nei quali era il detentore a definire modalità e tempi per la messa in palio del titolo.

La riunificazione (dal 2006)

Nell'ottobre del 2006, dopo lunghi anni di trattative, quasi sempre legate all'entità dei riconoscimenti economici, si è tenuto il match per la riunificazione del titolo tra i due campioni in carica. Nell'incontro [Vladimir Kramnik](#), allievo di Kasparov e suo successore sul trono della PCA, ha battuto il bulgaro [Veselin Topalov](#), campione FIDE, ritornando ad essere l'unico campione del mondo di scacchi.

Nel settembre [2007](#) il titolo passa a [Viswanathan Anand](#), vittorioso a [Città del Messico](#) e già campione del mondo nel [2000](#) per la FIDE. Anand ha poi difeso il titolo nel [2008](#) a [Bonn](#) contro [Vladimir Kramnik](#), nel [2010](#) a [Sofia](#) contro [Veselin Topalov](#) e nel [2012](#) a [Mosca](#) contro [Boris Gelfand](#). Nel [2013](#) il titolo viene conquistato da [Magnus Carlsen](#), che ha battuto il campione in carica in un match disputato a [Chennai](#).

Olimpiadi degli scacchi

Le [Olimpiadi degli scacchi](#) sono un campionato del mondo a squadre nazionali. Sono organizzate dalla FIDE, che le ha istituite ufficialmente nel [1927](#). Dal [1950](#) le olimpiadi hanno assunto una cadenza stabile e si disputano regolarmente ogni due anni.

Arte e costume



Luigi Mussini - *Sfida scacchistica alla corte del Re di Spagna* (1883), in cui è raffigurata l'impresa di [Giò Leonardo Di Bona](#).

È impossibile citare tutti i riferimenti e le citazioni scacchistiche che si possono trovare nell'arte sia classica che moderna.

In [letteratura](#) gli scacchi sono citati nella [Divina Commedia](#) di [Dante](#).

« L'incendio suo seguiva ogni scintilla; ed eran tante, che 'l numero loro più che 'l doppiar de li scacchi s'inmilla. »

([Dante Alighieri](#), *Divina Commedia*, [Paradiso](#), [canto XXVIII](#), versi 91-93)

L'espressione "doppiar de li scacchi" allude alla leggenda della duplicazione dei chicchi di grano, molto nota in epoca medievale come *Duplicatio scacherii* e viene usata dal sommo poeta per rappresentare l'elevatissimo numero degli angeli¹. Si ricorda inoltre il romanzo [Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò](#) di [Lewis Carroll](#), dove il viaggio fantastico della protagonista è

una evidente rappresentazione di una partita a scacchi, benché l'irregolarità osservata nelle mosse faccia pensare a una [variante](#) piuttosto diffusa nel [XIX secolo](#), in cui l'alternarsi dei turni fra bianco e nero era in parte determinata in modo casuale. Tale opera letteraria ha a sua volta ispirato una variante di [scacchi eterodossi](#), chiamata [scacchi di Alice](#).

Per quanto riguarda la [pittura](#), nella Cappella Palatina del [Palazzo dei Normanni](#) a [Palermo](#) si può ammirare il primo dipinto di una partita a scacchi che si conosca in Italia. L'opera risale al [1143](#) circa e gli artisti musulmani che la crearono furono scelti dal re Normanno di Sicilia [Ruggero II d'Altavilla](#), che fece erigere la chiesa.



Piazza degli Scacchi a [Marostica](#).

Nel [cinema](#) è celebre la partita a scacchi con la morte rappresentata nel film [Il settimo sigillo](#) diretto da [Ingmar Bergman](#). Altrettanto famosa è [la partita](#) giocata nel film [2001 Odissea nello spazio](#), nella quale l'astronauta Frank Poole perde contro il supercomputer HAL 9000.

Numerose sono anche le manifestazioni legate agli scacchi che si svolgono periodicamente in Italia; la più nota tra queste si tiene a [Marostica \(VI\)](#), dove dal [1454](#) si svolge una partita che ripropone una tra quelle più famose già disputate, utilizzando dei personaggi viventi in costumi tradizionali. La partita "*a pezzi grandi et vivi*", coinvolge oltre cinquecento figuranti comandati da ordini nell'antica lingua medievale parlata nella [Repubblica di Venezia](#).

Anche a [Cutro \(KR\)](#), ogni anno, la sera del 12 agosto, si svolge una partita a scacchi viventi che ricorda l'impresa di [Giò Leonardo Di Bona](#) e della sua celebre vittoria ([1575](#)) contro monsignor [Ruy López de Segura](#), che gli consentì di ottenere il titolo di campione "d'Europa e del Nuovo Mondo". La manifestazione si svolge su una scacchiera pavimentale gigante con centinaia di figuranti: è una rievocazione storica importante per i cutresi, perché proprio grazie all'impresa del Di Bona l'abitato fu proclamato "Città".