

Indice

6	SALUTO DEL PRESIDENTE ZICHICHI PRIMA EDIZIONE
8	PRESENTAZIONE DELLA NUOVA GUIDA TECNICA FSI
10	PREMESSA
13	MENTE E CORPO
25	SCACCHI E APPRENDIMENTO
45	IL MIGLIORAMENTO SCACCHISTICO CONSIGLI PRATICI
57	PIANO DI STUDIO LEZIONI DI TECNICA SCACCHISTICA

LEZIONI INTRODUTTIVE

61	Lezione Introduttiva 1 Primi cenni su scacchi, scacchiera, torre, alfiere e donna
68	Lezione Introduttiva 2 Movimento e cattura di donna e re
73	Lezione Introduttiva 3 Posizione iniziale dei pezzi, movimento e cattura del cavallo, mobilità dei pezzi
77	Lezione Introduttiva 4 Scacco al re, scacco matto e stallo
81	Lezione Introduttiva 5 Esercizi sullo scacco matto, movimento e cattura del pedone

APPROFONDIMENTI SULLE REGOLE FONDAMENTALI

87	Lezione 1 Il rispetto delle regole
90	Lezione 2 La notazione scacchistica
94	Lezione 3 La promozione del pedone
97	Lezione 4 La presa al varco o en passant
100	Lezione 5 L'arrocco
104	Lezione 6 Il valore relativo dei pezzi e dei pedoni
108	Lezione 7 Alcuni casi di patta
112	Lezione 8 Lo scacco matto con due pezzi pesanti
114	Lezione 9 Lo scacco matto con un pezzo pesante
117	Lezione 10 Esercizi
120	Lezione 11 Principi fondamentali dell'apertura
124	Lezione 12 Principi fondamentali dell'apertura Esempi pratici
128	Lezione 13 Il piano di gioco

132	Lezione 14	188	Lezione 31
	Valorizzazione del vantaggio materiale		Sottopromozioni e forchette
135	Lezione 15	191	Lezione 32
	Ancora sulla valorizzazione del vantaggio materiale		La torre e la debolezza dell'ultima traversa
137	Lezione 16	195	Lezione 33
	La regola del quadrato		La torre in settima traversa e gli attacchi dei pezzi pesanti lungo le colonne "g" e "h"
140	Lezione 17	199	Lezione 34
	Re e pedone contro re "piazato"		La cooperazione torre+alfiere
144	Lezione 18	202	Lezione 35
	Re e pedone di torre contro re		La cooperazione torre+cavallo
	LA TATTICA	205	Lezione 36
			L'adescamento
147	Lezione 19	208	Lezione 37
	L'infilata		Il blocco
151	Lezione 20	212	Lezione 38
	L'inchiodatura		La deviazione
155	Lezione 21	216	Lezione 39
	La schiodatura		Lo sgombero della casa
159	Lezione 22	219	Lezione 40
	L'attacco doppio		Lo sgombero della linea
162	Lezione 23	223	Lezione 41
	L'attacco di scoperta		L'interferenza
166	Lezione 24	227	Lezione 42
	Lo scacco di scoperta		L'eliminazione
169	Lezione 25	231	Lezione 43
	Lo scacco doppio		La controffensiva
172	Lezione 26	234	Lezione 44
	Combinazioni con la coppia degli alfieri		La distruzione dell'arrocco
175	Lezione 27	237	Lezione 45
	Il "classico" sacrificio di alfiere in h7		Combinazioni basate su più idee
178	Lezione 28	241	Lezione 46
	Il matto affogato		La problemistica
182	Lezione 29	244	Lezione 47
	Il doppio di cavallo		Il tranello
185	Lezione 30	248	Lezione 48
	La promozione del pedone nel mediogioco e nei finali complessi		Attacco contro il re non arroccato
		252	Lezione 49
			Ancora sull'attacco contro il re non arroccato

255	Lezione 50 Attacco contro l'arrocco corto Il ruolo del centro		ALCUNI PRINCIPI STRATEGICI
259	Lezione 51 Ancora sull'attacco contro l'arrocco corto	307	Lezione 66 Alfiere "buono" e "cattivo" nel mediogioco
262	Lezione 52 Tecnica di attacco contro il re con arrocchi eterogenei	310	Lezione 67 Case forti e case deboli
265	Lezione 53 Ancora sull'attacco contro il re con arrocchi eterogenei	313	Lezione 68 I pedoni deboli
I FINALI		317	Lezione 69 La colonna aperta
269	Lezione 54 Valorizzazione di un pedone in più nei finali di pedoni	319	Lezione 70 La settima traversa
272	Lezione 55 Il pedone passato lontano	323	LA FSI E I SUOI PRESIDENTI I CAMPIONI ITALIANI
275	Lezione 56 Il pedone passato sostenuto	341	I CAMPIONATI ITALIANI GIOVANILI
278	Lezione 57 Re e donna contro re e pedone in 7ª traversa - Prima parte	349	LA FORMAZIONE DEGLI ISTRUTTORI IL SISTEMA SNAQ
280	Lezione 58 Re e donna contro re e pedone in 7ª traversa - Seconda parte	357	IL REGOLAMENTO FIDE
285	Lezione 59 La fortezza	365	MATERIALE SCACCHISTICO PER IL GIOCO E PER LA DIDATTICA
289	Lezione 60 Finali di Torre elementari	375	BIBLIOGRAFIA RAGIONATA PER LA DIDATTICA SCACCHISTICA
292	Lezione 61 Finali di Torre elementari	389	SITI WEB DI INTERESSE SCACCHISTICO
294	Lezione 62 Finali in cui l'alfiere è più forte del cavallo	395	APPENDICE A MANUALE DI AVVIAMENTO AL GIOCO DEGLI SCACCHI PER INSEGNANTI
297	Lezione 63 Finali in cui il cavallo è più forte dell'alfiere	431	APPENDICE B GIOCOMOTRICITÀ SU SCACCHIERA GIGANTE
300	Lezione 64 Finali di alfiere dello stesso colore Alfiere "buono" e "cattivo" nel finale	447	APPENDICE C METODI INNOVATIVI NELLA DIDATTICA SCACCHISTICA
303	Lezione 65 Finali di alfiere di colore contrario		

Mente e Corpo

Tosca Proietti

Come alimentarsi prima della partita

Per accumulare il fabbisogno energetico sufficiente senza incorrere in picchi glicemici troppo elevati, si raccomanda l'assunzione di alimenti a basso Indice Glicemico quali: riso (se possibile integrale) e/o legumi (lenticchie, fagioli, ceci).

Sconsigliati pasta o pane, ma, se necessario, meglio optare per pane/pasta integrali; in generale quasi tutte le verdure (fatta eccezione per la patata – che nell'economia di un pasto va considerata alternativa a pane/pasta/riso) hanno un basso indice glicemico e si prestano molto bene ad integrare un pasto equilibrato. Per quanto riguarda la carne, si suggerisce di preferire carne bianca (pollo/tacchino) alla carne rossa e di evitare preparazioni troppo elaborate (fritti, brasati, carne in umido, sughi pesanti), per evitare tempi di digestione troppo lunghi (con relativa sonnolenza). Il pesce (cucinato in modo leggero – evitare frittture e preparazioni in umido) è una scelta ideale.

Si sconsiglia l'assunzione di alcolici e di bevande zuccherate (tutti i tipi di Coca-Cola, aranciate, e bibite varie, nonché succhi di frutta derivati da sciroppi), per via del loro elevatissimo indice glicemico.

Come alimentarsi durante la partita

L'assunzione nel pasto pre-partita di glucidi a basso IG assicura che la "benzina" duri più a lungo, ma è inevitabile che a un certo punto sia necessario mangiare di nuovo qualcosa per mantenere il livello di energia e lucidità necessarie alla gara.

IMPORTANTE: BISOGNA MANGIARE PRIMA DI SENTIRE LA FAME

In altre parole bisogna mangiare poco e spesso; indicativamente possiamo suggerire di mangiare qualcosa ogni 45 minuti circa; questo intervallo è variabile da giocatore a giocatore, ma in generale, nell'arco di una partita di 3-4 ore, si suggerisce di pianificare ad intervalli più o meno regolari almeno 3 momenti per rifocillarsi.

Frutta fresca e frutta secca (mandorle, arachidi, noci, eccetera) sono probabilmente gli alimenti migliori per gli *snack* da effettuare durante la gara. In particolare la banana, le cui proprietà sono da tempo note ai tennisti, combina un ottimo apporto energetico con un indice glicemico accettabile.

Anche bere acqua a piccoli sorsi è importante (anche in questo caso è bene evitare bibite zuccherate e a base di sciroppi), ma la quantità e la cadenza migliore è più difficile da generalizzare, poiché alcuni giocatori, se bevono troppo, si trovano obbligati a interruzioni troppo frequenti per andare al bagno.

Scacchi e Apprendimento

Roberto Trinchero

1 Gli scacchi come palestra cognitiva, emotiva, sociale

Il gioco è un'attività indispensabile per l'essere umano. Huizinga (1938) assimila il gioco all'esperienza estetica e culturale, sottolineandone il valore simbolico-rappresentativo. Vygotskji (1987) scorge nei giochi intellettuali non solo un elemento utile in vista di una formazione cognitiva, ma una forza attiva nell'evoluzione socio-affettiva del bambino, che nel gioco cerca e trova spazio di manovra della sua creatività esistenziale (Turco, 2003).

Secondo l'approccio costruttivista piagetiano (Piaget, 1966), il gioco ha una valenza fondamentale nell'apprendimento. Giocare è una delle attività più importanti attraverso le quali il bambino esplora il mondo e costruisce le strutture cognitive che gli consentono di attribuire significati alle esperienze che compie. Piaget descrive la conoscenza del bambino non come uno stato ma come un processo: essa nasce dalla costante interazione tra il bambino e il mondo esterno con cui il bambino fa esperienza. Tale esperienza viene letta attraverso il filtro dei "*modi di comprendere*" che il bambino ha in quel momento, ma la stessa operazione di assegnazione di significato all'esperienza rende questi "*modi di comprendere*" via via sempre più raffinati ed efficaci nel descrivere, spiegare, prevedere la realtà (Piaget, Inhelder, 1971). Nella palestra del gioco, il bambino-costruttore crea, assembla e

affina le sue capacità cognitive, emozionali e relazionali, in vista delle future attività che si troverà a intraprendere nel mondo.

Proprio perché strumento di esperienza, comprensione ed acquisizione di senso di autoefficacia, non vi è nulla di più serio del gioco per un bambino. Il gioco è messo alla prova, sfida con sé stessi, con gli altri e con la realtà circostante, competizione, flusso, attenzione, concentrazione, crescita attraverso la mobilitazione di tutte le proprie risorse: cognitive, emotive, fisiche, relazionali, sociali. Man mano che amplia le proprie rappresentazioni mentali e strutture di pensiero il bambino è naturalmente portato a cimentarsi con sfide sempre nuove, se queste gli danno il giusto piacere e la gratificazione del sentire di essere in grado di esercitare in misura sempre maggiore un controllo sul mondo. In tal senso il bambino passa dal semplice al complesso, dal facile al difficile, dall'esperienza sensomotoria a quella simbolica, dal gioco anomico a quello con regole, dal gioco egocentrico e parallelo a quello sociale (Nobile, 1994).

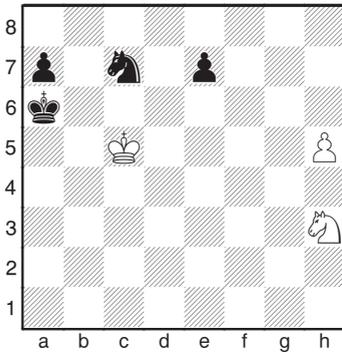
Il gioco degli scacchi è indubbiamente uno dei giochi che da millenni affascina il genere umano, proprio per le sue valenze di gioco complesso, simbolico, regolato, sociale. Caratteristica chiave del gioco degli scacchi è la *totale assenza dell'elemento aleatorio*. A scacchi non si vince per fortuna: chi perde non può appellarsi alla malasorte o ad errori arbitrari, ma solo ed esclu-

Il Miglioramento Scacchistico

Consigli pratici

Artur Kogan

vello di difficoltà, cimentandoci in studi come il prossimo, composto da Troitzky nel 1924.



Il Bianco ha un pedone passato lontano, ma il cavallo nero è nelle vicinanze e cercherà di bloccarlo.

1.♖g5! Controlla la casa e6, da dove il cavallo nero avrebbe accesso alla casa f8 per fermare il pedone finché il re bianco è distante.

1...♜e8 Ora il piano è fermare il pedone da f6!

2.♜e4! Profilassi! f6 è controllata, ma...

2...♜g7 3.h6 ♜e6+ 4.♜b4

In caso di **4.♜c6** seguirebbe **4...♜f8 5.♜c7 ♜h7 6.♜d7 ♜b6 7.♜xe7 a5 8.♜f6**

Se ora **8.♜c3 ♜c5 9.♜f7 ♜d4!!**, negando l'accesso all'importante casa e4 da parte del cavallo bianco!! (**9...♜c4? 10.♜g7 ♜g5 11.♜g6 ♜e6 12.♜e4** controllando g5! **12...a4 13.♜f7+-**) **10.♜g7 ♜g5 11.♜g6 ♜c6 12.♜f6 ♜f8 13.♜g7 (13.♜a4 ♜d5!) 13...♜e6+** e non c'è modo di vincere...

8...a4 9.♜xh7 a3 10.♜f6 a2 11.h7 a1♚ 12.h8♚ ♚c5+ =

4...♜f8??

4...♜f4! era l'unica difesa!

Il cavallo riesce a fermare il pedone dalla casa g6; questa incredibile risorsa difensiva nascosta sfuggì addirittura ad un perfezionista come Troitzky, "rovinando" la perfezione del suo studio. Tuttavia questo dimostra quali insidie si nascondano dietro alle manovre di cavallo, che possono trarre in inganno anche i più abili compositori della storia scacchistica.

5.♜c5+! ♜b6 6.♜d7+! ed il Bianco promuoverà il suo pedone h!! **1-0**

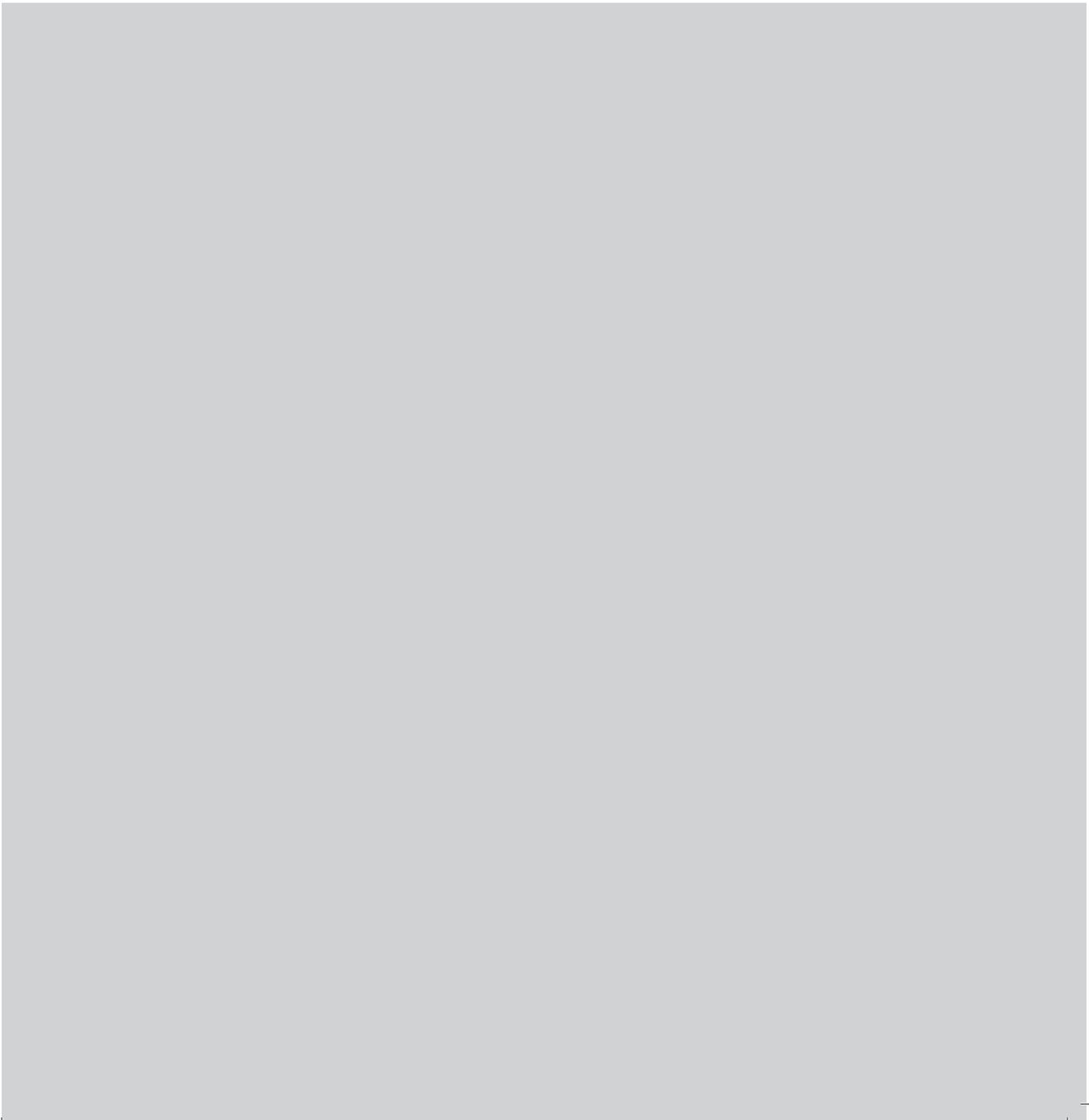
Da questo esempio potete anche vedere l'importanza di un'analisi precisa nella ricerca della verità scacchistica (che si rivela senz'altro più semplice nei finali!): a volte può accadere che sfugga qualcosa anche ai compositori di studi scacchistici...

Per finire, un ultimo consiglio pratico agli allenatori: aiutate gli allievi ad appassionarsi al gioco ed amare gli scacchi: ritengo che, specialmente nel caso di principianti e bambini, sia questo il fattore chiave principale (io lo chiamo **FATTORE X!**) per aiutarli a **DIVERTIRSI**, cosa che li porterà ad appassionarsi e a desiderare di approfondire sempre di più, leggendo, studiando e praticando ... e di conseguenza migliorando rapidamente e vincendo più spesso!

Spero che riuscirete mettere in pratica questi pochi consigli e auguro buona fortuna a tutti!

Piano di Studio

Lezioni di Tecnica Scacchistica



IL "CLASSICO" SACRIFICIO DI ALFIERE IN h7

METODO

- a. Richiamo alla lezione 26 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b. La cooperazione particolare dell'Alfiere con Donna e Cavallo: inizio della combinazione classica con il sacrificio dell'Alfiere in h7 (h2) e condizioni perché la combinazione vada a buon fine.
- c. Sviluppo dell'argomento della lezione: il **"classico" sacrificio di Alfiere in h7 (h2)**.

SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

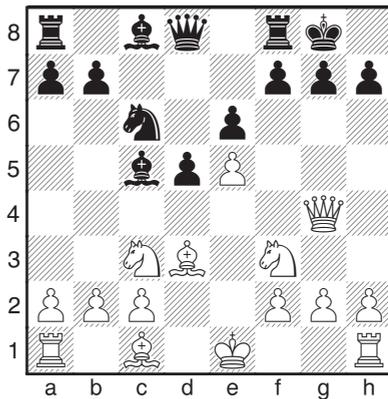
- a. Nella lezione 26 abbiamo preso in considerazione la cooperazione particolare degli Alfieri. Esiste un'altra cooperazione particolare dell'Alfiere con Donna e Cavallo.
- b. Questa cooperazione particolare è alla base di una combinazione che ha per obiettivo lo scacco matto (o, comunque, un grande vantaggio materiale) ed inizia con il sacrificio dell'Alfiere in h7.

Ipotizziamo ora per semplicità di esposizione che l'attacco sia portato dal Bianco; le condizioni ideali affinché tale combinazione vada a buon fine sono:

1. L'arrocco corto del Re nero con debolezza del Pedone h7; il Pedone è debole quando è difeso soltanto dal Re;
2. l'Alfiere campochiaro sacrificabile in h7, ossia collocato sulla diagonale sgombra b1-h7;
3. il Cavallo è in grado di raggiungere la casa g5 in una mossa, senza essere catturato da pezzi avversari (o la sua cattura dà al Bianco altre risorse, per esempio l'apertura della colonna "h");
4. la Donna è sulla diagonale d1-h5;
5. il Pedone bianco in e5 impedisce al Cavallo nero l'accesso alla casa f6 e controlla un'eventuale futura casa di fuga del Re nero in d6;

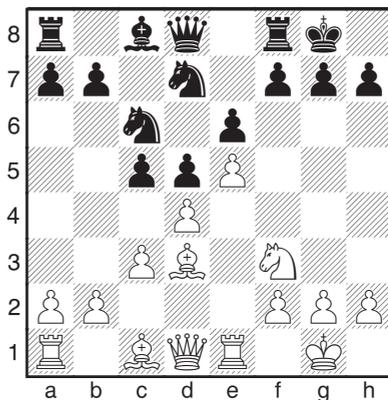
- c. La posizione del diagramma 1 esemplifica una combinazione tipica (nella sua versione più favorevole) che inizia con il sacrificio di Alfiere in h7.

Diagramma 1



Si mostra la sequenza vincente: **1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5+ Te8 4.Dxf7+ Rh8 5.Dh5+ Rg8 6.Dh7+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.Dxg7 matto.**

Diagramma 2



In questo esempio la posizione è più complessa perché al secondo tratto il Nero non è obbli-

gato a rientrare con il Re sull'ottava traversa, ma può optare per una "fuga in avanti" sulla sesta traversa.

Il Bianco muove e vince. Come? Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la sequenza vincente: **1.Axh7+ Rxh7 2.Cg5+ Rg6**. Si fa constatare agli allievi che dopo **2...Rg8** il seguito è praticamente identico a quanto visto nell'esempio del diagramma 1. **3.Dd3+ f5 4.exf6+ Rxf6 5.Txe6 matto.**

Si conclude la lezione facendo notare l'importanza del Pedone bianco in e5 in questo tipo di combinazioni e si dà un consiglio pratico:

"Prima di iniziare una combinazione di questo tipo è bene controllare se alla terza mossa la difesa può giocare Cf6 (Cf3), Cf8 (Cf1) o Af5 (Af4). Questi tre tratti possono complicare notevolmente l'attacco e molto spesso rendono la combinazione scorretta".

La FSI e i suoi Presidenti I Campioni Italiani

Adolivio Capece

LA FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA E SUOI PRESIDENTI

1920 - 1924 **Luigi Miliani**, (Venezia, 1875-1944)

1920 **Carlo Salvioli** (Venezia, 1848 – Mirano, 1930), Presidente onorario

1924 **Casimiro Guidelli**

1924 - 1944 **Luigi Miliani**

1945 - 1947 Conte **Gian Carlo Dal Verme** (Milano, 1908-1985) Commissario straordinario

1947-1949 Conte **Gian Carlo Dal Verme**

1949 Duca **Gaetano del Pezzo** (Napoli, 1892-1970)

1950 (gennaio-marzo) Ammiraglio **Luigi Biancheri** (Genova, 1891 – Roma, 1950),
Commissario straordinario

1950-1958 **Eugenio Szabados** (Ganger, Ungheria, 1898- Venezia 1974).

1958- 1980 Conte **Gian Carlo Dal Verme**

1980 - 1994 **Nicola Palladino** (Milano, 1932 - 2008)

1994-1996 **Sergio Mariotti** (Firenze 1946)

1996 - 2002 **Alvise Zichichi** (Milano, 1938 - Roma 2003)

2002-2003 **Giuseppe Lamonica** (Villa San Giovanni, 1935), Presidente *pro tempore*

2003 - 2004 **Franco Pedrazzini** (Codogno di Lodi, 1936 - 2010)

2004 - 2005 **Giuseppe De Capua** – (Salerno, 1958), Commissario straordinario CONI

2005- **Gianpietro Pagnoncelli** (Pontirolo Nuovo, 1950)

LA FEDERAZIONE IN SINTESI

1892 - Torino, nasce l'Associazione Scacchistica Italiana (ASI), che riunisce e coordina le federazioni regionali autonome. Durerà un anno.

1898 - Torino, Augusto Guglielmetti fonda l'Unione Scacchistica Italiana (USI) grazie all'appoggio dei circoli di Roma, Catania, Genova, Livorno, Napoli, Palermo, la Spezia, Torino, Treviso e Milano. Sotto la sua egida vengono organizzati i tornei nazionali di Roma (1900), Venezia (1901), Firenze (1905), Milano (1906); e infine Roma (1911), valido come primo Campionato Italiano. Quest'ultimo torneo vide al via due gruppi di 9 giocatori che si affrontarono a girone doppio nell'arco di tre settimane, stando a quanto riporta L'Italia Scacchistica. Al vincitore, il triestino Matteo Gladig, fu attribuito per la prima volta il titolo di Campione Italiano, dizione che però poi scomparve fino al 1921; il torneo avrebbe anche dovuto rientrare nelle celebrazioni del Cinquantenario dell'Unità d'Italia ma le cronache attribuiscono la celebrazione di tale ricorrenza al torneo di San Remo. Nel 1911 l'USI cessò l'attività, passando il testimone alla rivista L'Italia Scacchistica, che organizzò tornei per conto proprio.

1920 - Varese, costituita la Federazione Scacchistica Italiana (FSI).

1924 – Al congresso di Parigi la FSI partecipa alla fondazione della FIDE.

1928 - La FSI entra nel CONI e riprende di nuovo il nome ASI.

ALBO D'ORO CAMPIONATO MASCHILE

Anno	Città	Vincitore
1921	Viareggio	Davide Marotti
1923	Napoli	Stefano Rosselli del Turco
1929	Firenze	Mario Monticelli
1931	Milano	Stefano Rosselli del Turco
1934	Milano	Mario Monticelli
1935	Firenze	Antonio Sacconi
1936	Firenze	Vincenzo Castaldi
1937	Napoli	Vincenzo Castaldi
1939	Roma	Mario Monticelli
1943	Firenze	Vincenzo Nestler
1947	Roma	Vincenzo Castaldi Cherubino Staldi
1948	Firenze	Vincenzo Castaldi
1950	Sorrento	Giorgio Porreca
1951	Venezia	Enrico Paoli
1952	Ferrara	Vincenzo Castaldi Alberto Giustolisi Federico Norcia
1953	Firenze	Vincenzo Castaldi
1954	Trieste	Vincenzo Nestler
1956	Rovigo	Giorgio Porreca

1957	Reggio Emilia	Enrico Paoli
1959	Rimini	Vincenzo Castaldi
1960	Perugia	Guido Cappello
1961	San Benedetto del Tronto	Alberto Giustolisi
1962	Forte dei Marmi	Stefano Tatai
1963	Imperia	Ennio Contedini
1964	Napoli	Alberto Giustolisi
1965	Firenze	Stefano Tatai
1966	Rovigo	Alberto Giustolisi
1967	Savona	Stefano Tatai
1968	Milano	Enrico Paoli
1969	San Benedetto del Tronto	Sergio Mariotti
1970	Sottomarina	Stefano Tatai
1971	San Benedetto del Tronto	Sergio Mariotti
1972	Recoaro Terme	Carlo Micheli
1973	Sottomarina	Carlo Micheli
1974	Castelvecchio Pascoli	Stefano Tatai
1975	Pesaro	Béla Tóth
1976	Castelvecchio Pascoli	Béla Tóth

I Campionati Italiani Giovanili

Marcello Perrone

Tra le gare riconosciute dalla Federazione Scacchistica Italiana si annoverano i Campionati Nazionali Giovanili. Essi rappresentano il reale fondamento di tutta l'attività agonistica del Settore Giovanile della Federazione Scacchistica Italiana per la promozione e la diffusione degli scacchi da un lato e per la ricerca dei talenti dall'altro.

Essi con il tempo si sono evoluti. Dai primi Campionati Giovanili, in particolare il *Campionato Italiano Giovanile U16*, il *Campionato Giovanile Studentesco* (diviso in Giochi Sportivi Studenteschi a cura MPI/CONI e Giochi Scacchistici Scolastici e Studenteschi a cura FSI) e il *Campionato Giovanile U20*, fino ai moderni Campionati Giovanili Individuali e a Squadre. I nuovi Campionati Giovanili nell'organigramma FSI:

- **Campionato Italiano Giovanile U16;**
- **Trofeo Scacchi a Scuola (FSI) e Campionati Studenteschi (MIUR);**
- **Campionato Italiano a Squadre U16;**
- **Trofeo CONI;**
- **Campionato Giovanile U20.**

Ad eccezione del Trofeo CONI, la cui sede della Finale Nazionale è stabilita direttamente dal CONI, tutti gli altri Campionati vengono assegnati dalla Federazione Scacchistica Italiana mediante bando pubblico alla migliore organizzazione le cui sedi e strutture proposte vengono esaminate prima dell'assegnazione.

Il Settore Giovanile FSI si è sviluppato con una forte accelerazione nell'ultimo decennio. I Campionati Giovanili, Scolastici, Individuali e a squadre, sono diventati una complessa macchina che muove migliaia di persone incidendo non poco sulle risorse economiche e turistiche, locali e nazionali.

Campionato Italiano Giovanile U16

Il campionato è strutturato in gare di qualificazione per l'ammissione alla finale. Gare che si svolgono tra il mese di ottobre dell'anno precedente e il mese di maggio dell'anno della finale. Le gare sono suddivise in tornei Assoluto e Femminile, corrispondenti alle seguenti fasce d'età: U16 (Allievi), U14 (Cadetti), U12 (Giovanissimi), U10 (Pulcini), U8 (Piccoli Alfieri). I tornei di qualificazione sono validi per l'Elo FIDE (Rapid o Standard a seconda del tempo di riflessione) e qualificano solo i giocatori di categoria NC in base alla seguente tabella di percentuali, arrotondate in eccesso all'unità superiore, per ogni fascia d'età e genere:

La Formazione degli Istruttori Il Sistema SNaQ

**Emilio Bellatalla,
Giuliano D'Eredità & Marcello Perrone**

Candidato Maestro in su o punteggio Elo equivalente, e anche un curriculum di competizioni agonistiche di medio-alto livello nel biennio precedente il Corso di Formazione.

Inoltre agli Istruttori Capo viene chiesta una tesi di studio su temi scacchistici di livello magistrale da concordare con la Commissione Nazionale SNaQ e una relazione su un evento di alta rilevanza tecnica vissuto in prima persona, nazionale o internazionale, da presentare in sede d'esame. Anche per questi due livelli la Commissione d'Esame, dopo il periodo di studio domestico, valuterà con prove scritte e orali le competenze e le conoscenze tecniche e didattiche da inoltrare alla FSI tramite la Commissione SNaQ.

Riportiamo di seguito le materie CONI che costituiscono un primo protocollo sulle materie di pertinenza.

MATERIE PER IL 1° E 2° LIVELLO TECNICO

1) Le competenze pedagogiche del Tecnico (4 ore)

- Il profilo e le competenze didattiche del Tecnico di Primo e Secondo Livello.
- I compiti e le responsabilità del Tecnico di Primo e Secondo Livello.
- Concetti e principi generali sulla metodologia dell'insegnamento.
- Il ruolo dell'insegnante come facilitatore e il rapporto didattico.
- Gli obiettivi dell'insegnamento (Le abilità tecniche: cenni generali sulle tecniche).

2) Il processo insegnamento–apprendimento (2 ore)

- Definizione di apprendimento e presupposti cognitivi.
- Le fasi dell'apprendimento.
- La programmazione didattica (cenni sugli elementi principali: obiettivi, valutazione, osservazione, progressione didattica).

3) Come osservare atleti e squadre (2 ore)

- L'osservazione e la valutazione nell'insegnamento: funzioni e strumenti.

4) Come motivare gli atleti (2 ore)

- La personalità: definizione, concetti di sviluppo e maturazione.
- I processi motivazionali: percezione di competenza e ruolo del tecnico.

5) Come comunicare efficacemente (2 ore)

- Significato di comunicazione.
- Le tecniche di comunicazione efficace.
- L'uso didattico della comunicazione: spiegare, dimostrare, correggere (introduzione)

6) Elementi di didattica (4 ore)

- Stili e strategie di insegnamento.
- Osservazione e verifica dell'insegnamento.

MATERIE PER IL 3° E 4° LIVELLO TECNICO

1) L'Allenamento delle abilità mentali (4 ore)

2) Gestione e *management* delle attività sportive (4ore)

Il Regolamento FIDE

Emilio Bellatalla & Mario Held

COSA DEVE SAPERE CHI PARTECIPA (E CHI ACCOMPAGNA) A UN TORNEO FEDERALE

Questa sezione rappresenta una sorta di “FAQ” (*Frequently Asked Questions*), che riassume le risposte ad alcuni degli interrogativi più frequenti che abbiamo ricevuto da parte di giocatori e accompagnatori ai Tornei Federali.

Riteniamo che la lettura di queste domande e risposte sia di estrema utilità, specialmente per i bambini (e genitori) che affrontano la loro prima finale di un Campionato Italiano U16, ma più in generale anche per qualunque giocatore che muove i primi passi nel mondo agonistico.

Una lettura attenta da parte di tutti sarà di sicuro giovamento anche per uno svolgimento corretto ed armonioso delle manifestazioni.

FAQ GIOCATORI

Posso andare al bagno, anche se tocca a me muovere?

Il giocatore che ha il tratto può lasciare l'area di gioco solo con il permesso dell'arbitro.

Posso chiedere il formulario dell'avversario quando tocca a lui muovere?

Assolutamente no, è un grave disturbo dell'avversario. Il formulario va corretto e completato nel proprio tempo di riflessione.

Posso proporre patta anche se tocca all'avversario?

No, è un disturbo dell'avversario. Tuttavia, per quanto una proposta di patta fatta sul tempo dell'avversario sia punibile a termini di Regolamento, è valida e non può essere ritirata.

Il mio avversario non vuole darmi la patta, posso chiedergliela di nuovo?

La richiesta di patta ripetuta è un disturbo dell'avversario, e come tale è punibile a termini di Regolamento.

Non ho la penna, posso fare a meno di scrivere?

Quando è prevista dalle regole del torneo, la compilazione del formulario è obbligatoria; la mancanza della penna non esime dall'obbligo. L'arbitro in questi casi deve accertare che il giocatore abbia scritto correttamente le mosse precedenti prima di eseguire quella in corso.

Il mio avversario mi disturba, posso dirgli di smettere?

No, perché questa sarebbe a sua volta un'azione di disturbo. In questi casi si deve informare l'arbitro, che valuterà eventuali interventi e sanzioni.

Posso ascoltare musica con le cuffiette mentre gioco?

No, per vari motivi. Primo, è vietato introdurre un apparato elettronico nell'area di gioco. Secondo, potrebbe costituire una fonte di rumore, che è a sua volta vietata. Terzo, è impossibile per l'arbitro verificare che l'apparato non contenga o sia in grado di ricevere istruzioni di gioco.

FAQ ACCOMPAGNATORI GENITORI

Mio figlio gioca di nuovo con il nero: perché?

Il sistema di abbinamento bilancia globalmente l'assegnazione del colore, tuttavia è possibile che un giocatore possa avere lo stesso colore due volte di seguito. In particolare questo capita inevitabilmente quando si incontrano due giocatori che hanno avuto lo stesso colore al turno precedente, ma può accadere anche in vari altri casi. I giocatori (ma non gli spettatori) hanno il diritto di chiedere all'arbitro spiegazioni sulla composizione dell'abbinamento.

Mio figlio dimentica sempre di premere il suo orologio: glielo posso ricordare?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere.

L'orologio dell'avversario di mio figlio si è fermato: glielo posso dire?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. Qualora lo spettatore osservi un'anomalia degli orologi, lo deve comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

All'avversario è scaduto il tempo: posso dirlo al ragazzo?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. La respon-

sabilità della rilevazione dello scadere del tempo di riflessione spetta esclusivamente ai giocatori e all'arbitro. Qualora lo spettatore si accorga dello scadere del tempo, lo può solo comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

L'avversario ha toccato un pezzo e ne ha mosso un altro: posso dirlo al ragazzo?

No: agli spettatori non è consentito interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite, con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. Qualora lo spettatore osservi qualche irregolarità o anomalia, lo deve però comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

L'avversario ha commesso una mossa illegale: posso dirlo al ragazzo?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite, con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere. Qualora lo spettatore osservi una qualche irregolarità o anomalia, lo deve però comunicare in separata sede all'arbitro, che valuterà l'eventuale intervento.

Il ragazzo ha meno di cinque minuti residui, posso dirgli che può fare a meno di scrivere il formulario?

No: agli spettatori non è consentito di interferire in alcun modo sullo svolgimento delle partite, con suggerimenti, richiami o consigli di qualsiasi genere.

Materiale Scacchistico per il Gioco e per la Didattica

Claudio Selleri

Il giocatore che intende cimentarsi in attività di torneo prima o poi deve dotarsi del materiale necessario per giocare, ovvero scacchi, scacchiera ed orologio scacchistico. La moltitudine di proposte può disorientare coloro che si affacciano per la prima volta al mondo degli scacchi. Quella che segue è una serie di indicazioni per aiutare i giocatori (o i genitori!) a scegliere gli articoli migliori in funzione delle loro esigenze.

SCACCHI

Esistono infiniti modelli, da quelli più suggestivi basati su personaggi o fatti storici (*per es. Napoleone, le crociate, ecc.*), a quelli di particolare fattura “etnica” (*per es. africani, asiatici, sudamericani, ecc.*), a quelli più “ludici” (*per es. i Simpson, ecc.*), a quelli con eleganti figure astratte.

Tali scacchi possono essere certamente adatti come oggetto decorativo o di arredamento. Tuttavia gli scacchi **regolamentari** hanno vincoli specifici definiti dal regolamento internazionale della FIDE (Federazione Internazionale degli Scacchi), in termini di **forma, colore, dimensioni e materiale**.

■ FORMA

Nei tornei di scacchi si usa soltanto il modello “*Staunton*” (fig. 1), che prende il nome da Howard Staunton, grande scacchista inglese del XIX secolo che ne definì le giuste proporzioni.

Il Re ha la croce sulla testa o un’icona simile, la Donna è sempre “incoronata” da una corona con varie punte, l’Alfiere è simboleggiato da un “elmo medievale” (la fessura diagonale rappresenta la visiera), ed il Cavallo non è mai, per esempio, un cavaliere che cavalca un destriero.

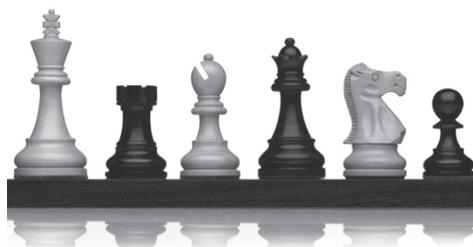


Figura 1 - La forma degli scacchi “Staunton”.

Il fatto che la simbologia sia ben definita non significa che tutti i modelli *Staunton* siano uguali: alcuni modelli sono più allungati, altri più “tozzi” e la rappresentazione dei pezzi ha comunque margine per una stilizzazione. Per es. in figura 2 vediamo un’altra variante di scacchi *Staunton*, il modello “*Heroes*” in cui il Cavallo ha la criniera e gli altri pezzi hanno una stilizzazione peculiare.



Figura 2 - Un'altra variante di scacchi “Staunton”: il modello “Heroes”.

■ COLORE

In una gara regolamentare si possono usare scacchi di colore bianco o beige per i pezzi *bianchi* e di colore nero o marrone per i pezzi *neri*. Non sono ammesse varianti esotiche sui colori (per es. di colore rosso).

■ DIMENSIONI

La FIDE indica le seguenti dimensioni, con una tolleranza del 10% in più o in meno, mantenendo le proporzioni relative:

- ALTEZZA
 - Re – 95 mm,
 - Donna – 85 mm,
 - Alfiere – 70mm
 - Cavallo – 60 mm
 - Torre – 55 mm
 - Pedone – 50 mm.
- LARGHEZZA: il diametro di ogni pezzo dovrebbe misurare il 40-50% circa dell'altezza di ogni pezzo

■ MATERIALE

Il materiale di cui sono fatti i pezzi in uso nei tornei deve essere legno o plastica o un'imitazione di tali materiali. Non sono ammessi gli scacchi in pietra di qualsiasi natura o di metallo. Sono di particolare pregio gli scacchi piombati, cioè con l'aggiunta di un peso alla base, in quanto offrono una maggiore stabilità.

SCACCHIERE

Anche nel caso delle scacchiere, esistono articoli più adatti all'arredo ed altri al gioco. Per le competizioni scacchistiche la FIDE definisce in modo univoco **colore**, **dimensioni** e **materiali** delle scacchiere regolamentari

■ COLORE

Possono esser usate combinazioni di colori a scelta tra marrone, nero e verde per le case scure e bianco, crema, avorio, beige, giallino chiaro per le case chiare.

■ DIMENSIONI

Il lato di ogni casa dovrebbe misurare tra i 50 e i 60 mm. In riferimento alla dimensione dei pezzi, il lato di ogni casa dovrebbe essere all'incirca il doppio della base dei Pedoni.

■ MATERIALE

Per le competizioni prestigiose le scacchiere devono essere in legno. Pur essendo molto belle le scacchiere in legno lucide, vengono preferite quelle antiriflesso che non disturbano la vista durante la partita. Per le altre competizioni sono ammissibili anche scacchiere in plastica o in carta; sono accettabili anche scacchiere in pietra purché di colori idonei.

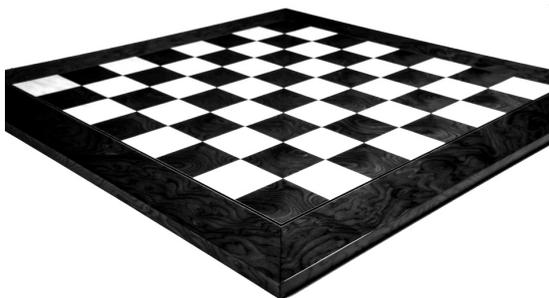


Figura 3 - Scacchiera regolamentare in acero e radica di frassino.

Bibliografia Ragionata per la Didattica Scacchistica

Mauro Casadei

I tipi di percorsi didattici che un istruttore di scacchi deve costruire possono essere estremamente diversi, a seconda dell'età degli allievi, degli obiettivi (ludico/didattico o agonistico) e della modalità di insegnamento (lezioni collettive o private). E i libri a disposizione sono tanti, e sempre più specifici, ossia finalizzati ad alcune esigenze particolari e meno ad altre.

Molti istruttori esperti hanno già le idee chiare, poiché hanno letto e studiato tanti libri ed hanno una sufficiente esperienza di insegnamento per sapere quali testi siano adatti per i loro scopi. Ma vi sono anche molti istruttori meno esperti che possono trovarsi disorientati di fronte a tante proposte editoriali. Questo elenco di riferimenti bibliografici è dedicato a loro, e va inteso come supporto per le loro scelte del materiale didattico.

In questa sede ci siamo limitati a libri, riviste e DVD in Italiano, perché di facile accesso anche ai più giovani.

Ho definito più adatti alla “**Didattica**” i libri di teoria e/o esercizi che si prestano bene ad essere adottati da un istruttore in una classe con diversi allievi, durante le **lezioni collettive** che si tengono a scuola oppure al circolo.

Ho definito come adatti alla “**Preparazione Agonistica**” i libri che richiedono un impegno maggiore da parte del **singolo allievo**, per conto proprio e/o seguito da un istruttore con **lezioni private**.

Nell'elenco sono indicate anche le fasce di età (Prescolare, U8, U10, U12, U14, U16) a cui ritengo il materiale sia più adatto. L'ultima voce, “**Preagonismo e agonismo**” rappresenta una categoria “trasversale”, indipendente dall'età, che include **tutti i giocatori che si cimentano nei tornei federali standard** (a cui partecipano anche gli adulti), nella fattispecie gli Open B (Elo < 1900 circa) e Open C (Elo < 1600 circa).

Come per tutte le classificazioni in qualunque ambito dello scibile, esiste un ampio margine di discrezionalità. Per esempio alcuni libri possono rivelarsi utili sia per la didattica collettiva sia per quella individuale. Anche la suddivisione per fasce di età, se interpretata in maniera rigida, può essere ingannevole, poiché alcuni testi indicati come adatti per un Under 12 potrebbero essere utili anche a un Under 10 e viceversa.

Al fine di minimizzare questi inconvenienti, alcuni libri sono stati elencati più di una volta in sezioni diverse. Per esempio, “*Il Castello degli Scacchi*” di Cavazzoni viene riportato sia nella sezione adatta all'età prescolare, sia in quella dedicata agli Under 8.

Ciò che spero sia chiaro è che questo elenco non ha alcuna intenzione di rappresentare una classificazione “scientifica” delle fonti, ma piuttosto un aiuto agli istruttori meno esperti per scegliere il materiale didattico giusto per l'occasione giusta.

ETÀ PRESCOLARE

DIDATTICA

Giocomotricità su scacchiera gigante - Manuale per insegnanti e istruttori - AA.VV. - LE DUE TORRI 2017

Il Castello degli Scacchi 4a Ed. - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2008

I Segreti del Castello degli Scacchi 2a Ed. - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2011

Il piccolo Cavaliere del Re degli Scacchi - Cavazzoni Carlo Alberto - FONDAZIONE DI VIGNOLA 2016

Scaccolandia La Scacchiera Regolata - Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2014

Scaccolandia Vita da Pedoni - Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2014

Scaccolandia I Magnifici 8 - Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2007

Scaccolandia Vita da Regine! Di Mauro Carmelita - TROVATO SALVATORE 2014

UNDER 8

DIDATTICA

Il Castello degli Scacchi 4a Ed. - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2008

I Segreti del Castello degli Scacchi 2a Ed. - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2011

Il piccolo Cavaliere del Re degli Scacchi - Cavazzoni Carlo Alberto - FONDAZIONE DI VIGNOLA 2016

Scacchi a Scuola vol. 1 Muovi, Attacca, Cattura Eserciziario ufficiale USCF - Sukhin Igor - LE DUE TORRI 2016

Scacchi a Scuola vol. 2 Scacchi Matti

Semplici Eserciziario ufficiale USCF - Sukhin Igor - LE DUE TORRI 2016

Scacchi a Scuola vol. 3 Scacchi Matti con più pezzi Eserciziario ufficiale USCF - Sukhin Igor - LE DUE TORRI 2016

Laboratorio Scacchistico - Giochi di Scacchi creativi e divertenti - Mircoli Carla, Ragonese Rosario Lucio - LE DUE TORRI 2013

Giocomotricità su scacchiera gigante - Manuale per insegnanti e istruttori - AA.VV. - LE DUE TORRI 2017

Il gioco degli scacchi - Mearini Maria Teresa, Messa Roberto - MESSAGGERIE SCACCHISTICHE Ristampa 2017

Giocare a scacchi vol.1 - Wild Alexander - EDISCERE Ristampa 2016

Giocare a scacchi vol.2 - Wild Alexander - EDISCERE Ristampa 2017

Giochiamo a scacchi - Carriero Marcello, Garrett Yuri - CAISSA ITALIA 2017

PREPARAZIONE AGONISTICA

Quadri di Matto - Paulesu Sebastiano - LE DUE TORRI 2017

1001 Esercizi di scacchi per principianti - Masetti Franco, Messa Roberto - LE DUE TORRI Ristampa 2011

Lezioni di Apertura per ragazzi e principianti - Pantaleoni Claudio - LE DUE TORRI 2014

UNDER 10

DIDATTICA

Il Castello degli Scacchi 4a Ed. - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2008

I Segreti del Castello degli Scacchi 2a Ed. - Cavazzoni Carlo Alberto - LE DUE TORRI 2011

Scacchi a Scuola vol. 1 Muovi, Attacca,

Siti Web di Interesse Scacchistico

Mauro Casadei

Anche nel campo degli scacchi, il mondo Internet è in evoluzione continua, e ciò che in un certo momento è all'avanguardia può rivelarsi obsoleto anche solo un anno dopo. In particolare i siti di gioco *online* e di notizie scacchistiche (blog, trasmissioni in

diretta, eccetera) sono in fase di costante espansione. L'elenco che segue non è (e non vuole essere) esaustivo, ma piuttosto un punto di partenza per chi ancora non ha avuto modo di esplorare le potenzialità aggiuntive che la rete offre allo scacchista del XXI secolo.

DOVE GIOCARE

PLAYCHESS

<https://play.chessbase.com>



FSI ARENA

<https://www.premiumchess.net/>



CHESS.COM

<https://www.chess.com>



LICHESS

<https://lichess.org/>



ICC (Internet Chess Server)

<https://play.chessclub.com/>



FICS (Free Internet Chess Server)

<https://www.freechess.org/>



Giocomotricità su Scacchiera Gigante

**Alessandro Dominici,
Paola Russo, Irene Pulzoni & Claudia Pulzoni**

Lo sviluppo della didattica scacchistica nella scuola primaria e dell'infanzia ha fatto passi da gigante nelle ultime due decadi, grazie all'aggiornamento e sperimentazione da parte degli istruttori delle moderne tecniche didattiche e pedagogiche.

In questa appendice illustriamo la metodologia che è sviluppata e adottata nel progetto CASTLE condotto dalla Società Sportiva Alfiere Bianco, con il supporto della FIDE (Federazione Internazionale).

Il progetto prevede un percorso di quindici lezioni, ciascuna delle quali è descritta in dettaglio – per gli istruttori che intendono adottarla – nel libro “Giacomotricità su scacchiera gigante – Manuale per insegnanti e istruttori” (di *Alfiere Bianco S.S.D.* e *FIDE Early Chess Skills*).

In questa appendice verrà illustrata, a titolo esemplificativo, la prima lezione del ciclo, rimandando i lettori interessati al testo citato.

CENNI SUL PROGETTO GIACOMOTRICITÀ

Il progetto nasce con l'intento di rendere i bambini costantemente protagonisti e progressivamente consapevoli delle proprie competenze senso-motorie, attraverso il gioco e l'uso di un'intelligenza attiva. Questa esperienza motoria avviene in uno spazio privilegiato e protetto, la scacchiera, e diventa un'esperienza magica, ponte tra realtà e immaginazione, miscelando gioco e consapevolezza nel rispetto per sé e per l'altro, per conoscere sé stessi ed entrare in relazione con gli altri in modo leale, responsabile e cooperativo.

I bambini imparano in forma ludica ad aver cura e controllo del corpo, delle sue possibilità espressive e di relazione attraverso il movimento, e con esso prendono coscienza e acquisiscono la percezione del proprio sé fisico.

La qualità e consapevolezza dei movimenti, infatti, influenzano l'intera gamma delle risorse psicologiche del bambino: la capacità di comunicare, di percepire e risolvere problemi, il suo riconoscersi come individuo, gli forniscono gli strumenti indispensabili per interagire con successo con gli altri.

I giochi e le attività proposte consolidano la sicurezza di sé e permettono ai bambini di testare, attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva, le potenzialità e i limiti della propria fisicità, i rischi dei movimenti incontrollati, le diverse sensazioni date dal variare delle posture, il piacere del coordinare le attività con quelle degli altri in modo armonico e divertente.

Il progetto mira a sviluppare gradualmente nel bambino:

- la capacità di leggere, capire e interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo, da quello dell'altro e di rispettarli entrambi;
- la capacità di esprimersi e di comunicare attraverso di esso per giungere ad affinarne le capacità percettive;
- la capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo, di conoscere diversi ritmi e sperimentarli;
- la capacità di lettura delle coordinate.

Metodi Innovativi nella Didattica Scacchistica

Nel quadro di un aggiornamento della Guida Tecnica Federale non poteva mancare una sezione dedicata ai “nuovi” metodi di insegnamento che hanno permesso di aumentare il consenso dei corsi di scacchi in ambito scolastico e pre-scolastico.

La “novità” consiste nell’introduzione di tecniche di insegnamento e comunicazione multidisciplinari che erano già note in ambito educativo extra-scacchistico, ma che fino a qualche anno fa non erano stati adottati nella didattica scacchistica.

L’esperienza e lo studio di diversi istruttori “illuminati” hanno finalmente portato la consapevolezza che – anche per insegnare gli scacchi – è necessario adottare un linguaggio e dei metodi che siano riconoscibili ed apprezzati da tutti i soggetti coinvolti nei progetti: i bambini, ma anche gli insegnanti, i dirigenti e i genitori.

Siamo pertanto lieti di riportare le esperienze di alcuni istruttori, i cui eccellenti risultati sono stati universalmente riconosciuti, e che ci raccontano alcuni aspetti dei rispettivi metodi didattici proposti nei loro corsi:

- 1) **Il “Castello degli Scacchi”**
di Carlo Alberto Cavazzoni
- 2) **Il “Metodo Ideografico”**
di Sebastiano Paulesu
- 3) **Il “Metodo logico-cromatico Scacchi & Regoli”**
di Carmelita Di Mauro
- 4) **Gli Scacchi come palestra per il “Problem solving”**
di Carla Mircoli & Rosario Lucio Ragonese