

# **Un glossario scacchistico**

Ci sono un sacco di termini speciali che usiamo nel mondo degli scacchi. Potresti non avere familiarità con tutti loro, quindi ti forniamo un glossario che possa aiutarti.

## **A**

**ABBANDONO** - ritirarsi dalla partita, facendosi sconfiggere, perché l'avversario ha un vantaggio schiaccIANTE. I principianti non dovrebbero mai abbandonare, i giocatori più esperti si, a seconda del loro giudizio.

**ADESCAMENTO** - distogliere un pezzo nemico dal suo ruolo difensivo.

**AI** – Arbitro Internazionale.

**ALFIERE** – un pezzo chiamato, nel mondo, in tanti modi, ad esempio "matto" (in francese), "corridore" (in tedesco), "elefante" (in russo), "vescovo" (in inglese) etc. E' rappresentato dalla lettera A (in Italia) o B (in inglese – Bishop) e dal simbolo ♘.

**ANALISI** - l'esame di una posizione e delle "varianti" (sequenze di mosse possibili).

**APERTURA** – le prime mosse di una partita, durante le quali la squadra esce dallo spogliatoio e si dispone sul campo di gioco.

**ARBITRO INTERNAZIONALE** - il titolo più alto assegnato agli arbitri, dato quando sono in grado di gestire eventi internazionali.

**ARROCCO** - L'arrocco è una mossa del re e della torre dello stesso colore lungo la prima (o ottava) traversa, conta come una singola mossa del re ed è eseguito come segue: il re è trasferito dalla sua casa di origine di due caselle verso la torre sulla sua casella originale, poi la torre viene trasferita sulla casella che il re ha attraversato per ultima.

Il diritto di fare l'arrocco (arroccare) si perde definitivamente quando:

- il re è già stato mosso, o
- la torre con cui lo si vuole fare è già stata mossa.

L'arrocco è impedito temporaneamente:

- se la casella su cui si trova il re, o quella che deve attraversare, o la casella che deve occupare, viene attaccata da uno o più pezzi dell'avversario, o
- se c'è qualche pezzo tra il re e la torre con cui l'arrocco deve essere effettuato.

**ARBITRO FIDE** - il secondo più alto titolo per arbitri internazionali.

**ATTACCO** – una mossa che minaccia qualcosa (scacco matto o una cattura redditizia).

**ATTACCO (DI SCOPERTA)** - una mossa che apre una linea, scoprendo l'attacco di un altro pezzo.

**ATTACCO (DOPPIO)** - un attacco simultaneo contro due obiettivi separati, un sottoinsieme importante è la forchetta (un pezzo che ne attacca due) e ho coniato il termine "tridente" per un pezzo che attacca tre pezzi contemporaneamente.

## B

**BLITZ** - probabilmente lo sport più veloce del mondo. Il formato standard è di cinque minuti sull'orologio (per ogni giocatore), per completare l'intera partita. I pezzi "volano" (letteralmente a volte). Nel 1990 è stata introdotta una versione tie-break - 6 minuti per il bianco contro 5 per il nero, dove il nero vince anche pattando (che significa che il Bianco deve vincere, qualsiasi altro risultato, situazione uno stallo per esempio, conta come una sconfitta).

# C

**CASELLA DI PROMOZIONE** – la casella al fondo di una colonna sulla quale si trova il pedone, che deve raggiungere per essere promosso.

**CATTURA** - Se un pezzo si muove su una casella occupata da un pezzo avversario quest'ultimo viene catturato e rimosso dalla scacchiera come parte della stessa mossa. NB: Il cannibalismo è illegale - non è consentito spostare un pezzo su una casella occupata da un pezzo dello stesso colore!

**CAVALLO** – un pezzo che in alcuni paesi viene chiamato anche “cavaliere”. È rappresentato dalla lettera C o dal simbolo .

**CENTRO** – si intedono solitamente le quattro caselle d4, e4, d5, e5.

**CIS** – La Commissione Scacchi a Scuola della FIDE.

**COLONNA** - Una linea verticale di otto caselle sulla scacchiera. Le torri iniziano sulle colonne H e A, i cavalli sulle G e B, gli alfieri sulle C e F, le regine sulla D e i re sulla E. Vedi CHIUSA, SEMIAPERTA e APERTA.

**COLONNA APERTA** – una colonna sulla quale non si sono pedoni.

**COLONNA CHIUSA** – Una Colonna sulla quale entrambi I giocatori hanno almeno un pedone.

**COLONNA SEMI - APERTA** – una colonna sulla quale solo un giocatore ha uno o più pedoni. Nel diagramma seguente, le colonne B, C, D ed E sono tutte semi-aperte.

**COMBINAZIONE** - una sequenza di mosse forzate con un obiettivo specifico, fondata sulla tattica.

# D

**DEBOLEZZA** – di una casella (casa), di una linea (colonna o traversa)

**DESPERADO** - un pezzo, IN PRESA o intrappolato, che viene utilizzato per infliggere il maggior danno possibile prima di essere catturato.

**DEVIAZIONE** – una mossa tattica che forza (o induce) un pezzo avversario a lasciare la casella, la traversa o la colonna che occupa.

**DI - Development Instructor** – il primo livello del FIDE trainer.

**DI SCOPERTA** – guarda sotto ATTACCO, SCACCO.

**DIAGONALE** – Una linea di caselle dello stesso colore, che attraversa la scacchiera da una parte all'altra, è chiamata "diagonale".



**DIAGRAMMA** - simile a una fotografia, è una rappresentazione pittorica dei pezzi su una scacchiera, utilizzando piccoli pittogrammi che rappresentano i pezzi degli scacchi. Per convenzione sono sempre mostrati con il bianco "in basso" e il nero "in alto". Ogni casella ha il suo nome univoco (come la griglia di riferimento che si trova sulle mappe – leggiti anche "Notazione"), come si può vedere in questo schema:

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

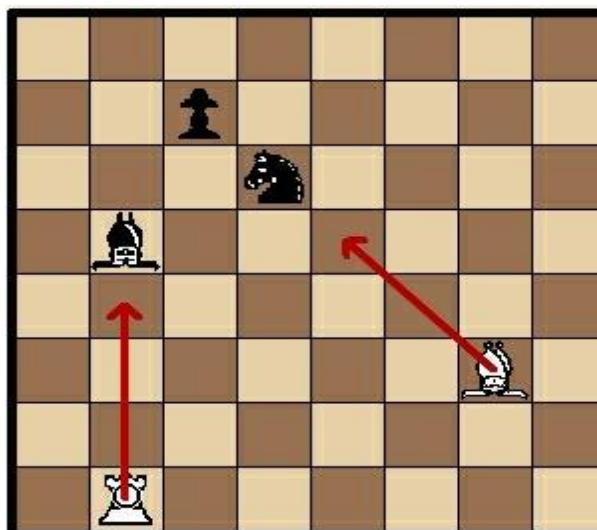
**DIFESA** - fare una mossa per difendersi da una minaccia, sia proteggendo qualcosa che spostandolo, o creando una minaccia ancora più grande.

**DOPPIO** - guarda sotto ATTACCO, SCACCO.

## E

**ECU** - European Chess Union. L'Ente che regola gli scacchi in Europa, sotto l'egida della FIDE.

**ELIMINAZIONE** – L'eliminazione del difensore è un tema tattico illustrato da questo diagramma:



**ELO** – è il cognome dell'inventore, Arpad Elo, del metodo di valutazione dei giocatori di scacchi, utilizzato per tutti i tornei e le partite internazionali. Le singole valutazioni sono pubblicate mensilmente sulla lista FIDE. Molte federazioni nazionali utilizzano lo stesso sistema di rating per le liste nazionali.

**EN PASSANT** - un pedone, attaccando una casella attraversata dal pedone avversario (che è avanzato di due caselle in una sola mossa dalla sua casa di origine), può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato spostato di una sola casella. Questa cattura è legale solo se effettuata immediatamente dopo la mossa del pedone.

## F

**FA – Arbitro FIDE.**

**FI – Istruttore FIDE.**

**FIDE** – Federazione Internazionale degli Scacchi (dal francese: Fédération Internationale des Echecs), la Federazione Scacchistica Mondiale. L'ente che governa il mondo degli scacchi, riconosciuto dal Comitato Olimpico Internazionale e membro della ARISF - Associazione del CIO che riconosce le Federazioni Sportive Internazionali.

**FIDE SENIOR TRAINER** - Il più alto dei cinque titoli ottenibili dai formatori. Indica un allenatore che si trova tra i primi 100, o giù di lì, nel mondo.

**FIDE TRAINER** - il secondo più alto dei cinque titoli conseguibili dai formatori.

**FORCHETTA** - un attacco doppio che può essere fatto da pedone o un pezzo. Un paio di esempi: pedone (e4) avanza in e5 (preferibilmente protetto) e attacca un alfiere su d6 e un cavallo su f6 o, con torri nere su c6 e e8, un alfiere bianco "atterra" in d7.

**FORZATO** - significa "obbligatorio" o, più genericamente, che a un giocatore mancava una ragionevole alternativa per una mossa giocata.

**FST** - FIDE Senior Trainer.

**FT** - FIDE Trainer.

## G

**GIOCATORI** - i due giocatori che si siedono ai lati opposti della scacchiera. Possiamo sapere chi sono, nel qual caso si può fare uso dei loro nomi e riferirsi alla partita Smith-Jones (per convenzione il primo nome è del giocatore che gioca con i bianchi) o semplicemente come "il bianco" o "il nero" (soprattutto se si non si sanno i loro nomi).

**GM** – Grande Maestro.

**GRANDE MAESTRO** – Il titolo più alto al quale un giocatore può aspirare (a parte quello di Campione del Mondo) – indica circa i primi 1.000 giocatori del mondo.

# I

**IN PRESA** – pezzo o pedone che si trova su una casella dove può essere catturato (in genere gratuitamente o per qualcosa di valore inferiore).

**INCHIODATURA** – coinvolge sempre tre pezzi: l'inchiodante, l'inchiodato (in mezzo) e un obiettivo al di là che è più prezioso dell'inchiodato. Un pezzo ne inchioda uno nemico sulla sua casella perché il re si trova al di là di esso (quindi il pezzo inchiodato non è in grado di muoversi, perché metterebbe il suo re sotto scacco), o perché qualcosa di maggior valore si trova al di là (gli alfieri spesso inchiodano i cavalli sulla loro regina che si trova dietro, lungo la diagonale). Le inchiodature possono essere "assolute" (un pezzo inchiodato sul re) o "relative" (un pezzo inchiodato su qualcosa di valore superiore).

**INFILATA** - un pezzo attacca sulla linea di uno avversario (il più delle volte il re), riuscendo a catturare qualcosa al di là sulla stessa linea (a volte chiamato attacco a raggi X).



La torre nera infila il Re bianco e la regina bianca. Il re deve muoversi e la regina sarà catturata.

**ISOLA DI PEDONI** - un gruppo di pedoni di stesso colore separati, da almeno una colonna di distanza, da eventuali altri pedoni dello stesso tipo.

**ISTRUTTORE FIDE** - il punto intermedio dei cinque titoli che possono ottenere i formatori.

## L

**LINEA** – Una COLONNA, TRAVERSA o DIAGONALE

## M

**MAESTRO INTERNAZIONALE** – Titolo di livello intermedio (il secondo più alto) – significa essere tra i primi 3000-4000 giocatori del mondo.

**MAESTRO FIDE** – titolo di terzo livello per giocatori – ne sono in possesso circa 10.000 giocatori nel mondo.

**MATTO** – vedere SCACCO MATTO.

**MF** – Maestro FIDE.

**MI** – Maestro Internazionale.

**MATERIALE** – tutti i pezzi e i pedoni sulla scacchiera, tranne il Re.

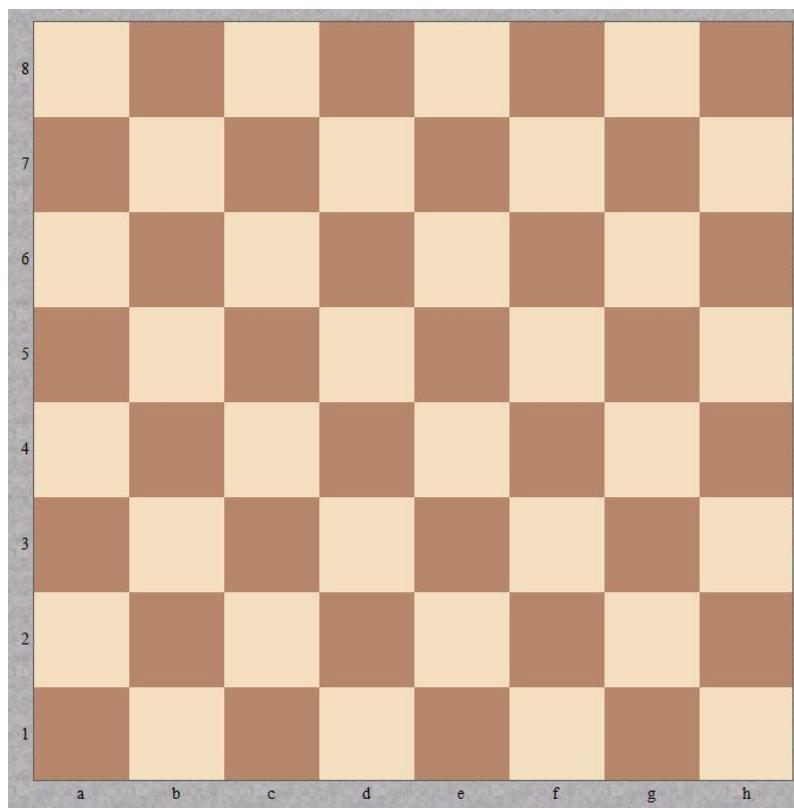
**MATTO DEL CORRIDOIO** – scacco matto solitamente sull'ultima traversa, quando un pezzo che muove in orizzontale (D, T) dà scacco sulla settima (o seconda) traversa e le case di fuga del re sono bloccate o comunque attaccate.

**MOSSA ILLEGALE** – una mossa di un pedone o di un pezzo che non è permessa dal regolamento degli scacchi.

# N

**NOTAZIONE** – Dal momento che ogni casa (casella) ha un unico nome, possiamo usarle per descrivere sia le idee che le mosse effettive sulla scacchiera. Questo ci dà il ‘linguaggio scacchistico’ con cui leggiamo, scriviamo e parliamo di partite e posizioni.

Ci sono vari sistemi di notazione che furono usati (alcuni li trovi nei vecchi libri, soprattutto quelli in inglese e spagnolo pubblicati più di 30 anni fa), ma oggi c’è una notazione standard universale... di 2 tipi (ognuno ulteriormente differenziato). Questa notazione è universale perché utilizza i nomi delle caselle; anche in paesi con alfabeti completamente diversi (Arabo, Cirillico, Kanji, etc.), tutti usano il nostro alfabeto romano per i numeri e le lettere.



I libri di scacchi più avanzati usano la forma abbreviata della notazione standard. Questa forma nomina solo la casa d’arrivo per ogni mossa, ma è meno precisa e complica la vita ai principianti.

I libri per principianti dovrebbero usare la forma "lunga", che nomina sia la casa di partenza che quella d’arrivo per ogni mossa, separate da un trattino. In questo modo è più facile seguire quello che succede sulla scacchiera, ad esempio: e2-e4 (che potrebbe essere la prima mossa di una partita).

Per convenzione (in entrambe le forme) la lettera iniziale (o simbolo) del pezzo coinvolto viene aggiunta all’inizio della scrittura della mossa. Le iniziali dei pezzi però variano, perciò sempre più spesso si usano i simboli, come quelli dei

nostri diagrammi. Molto, molto di rado troverai una lettera o un simbolo per le mosse di pedone: la convenzione è scriverne solo le case di partenza e d'arrivo (col trattino). Aggiungere l'iniziale del pezzo rende più facile seguire una sequenza di mosse, come la prassi di mettere una ("x") al posto del trattino per le mosse di cattura. Un'ulteriore convenzione è mettere un ("+") alla fine di una mossa (per esempio "e6xf7+" - un pedone bianco in e6 cattura qualcosa in f7, attaccando il re avversario) per indicare che si attacca il re dando scacco. Nota bene: la figura catturata non viene mai nominata (solo la casa su cui stava), nemmeno se è un pezzo (piuttosto che un pedone).

In inglese (ma anche in molte altre lingue) le iniziali usate sono:

K – King (R-Re)

Q – Queen (D-Donna)

R – Rook (T-Torre)

B – Bishop (A-Alfiere)

N - Knight - (C-Cavallo)

la "K" è già usata e "Kn" (usato per almeno 100-200 anni) fa troppa confusione, quindi usiamo "N".

Arrocco: "lato di Re" o "arrocco corto" (il R si sposta dalla colonna e va sulla g) si scrive "0-0" mentre "lato di Donna" o "arrocco lungo" si scrive "0-0-0." Perché è così? Pensa a quante caselle ci sono fra il re e la torre prima dell'arrocco!

Ecco un breve esempio di notazione:

1 e2-e4 e7-e5 2 Cg1-f3 d7-d6 3 Af1-b5+ Cb8-c6 4 0-0 Af8-e7 5 Ab5xc6+  
1.e2-e4 e7-e5 2.  $\mathbb{Q}g1-f3$  d7-d6 3.  $\mathbb{Q}f1-b5+$   $\mathbb{Q}b8-c6$  4.0-0  $\mathbb{Q}f8-e7$  5.  $\mathbb{Q}b5xc6+$

Da dove vengono tutti questi numeri? Li usiamo per facilitare la comprensione delle sequenze di mosse, dunque: alla prima mossa il bianco ha spostato il pedone da e2 a e4 e il nero ha risposto muovendo il suo pedone da e7 a e5, alla seconda il bianco ha mosso il suo cavallo di re da g1 a f3 e il nero ha replicato avanzando il suo pedone di una casella da d7 a d6, alla terza mossa il bianco ha mosso il suo alfiere da f1 a b5 dando scacco al re nero, e il nero ha parato lo scacco muovendo il suo cavallo da b8 a c6, alla quarta il bianco ha arroccato e il nero ha mosso il suo alfiere da f8 a e7 e infine, la quinta mossa del bianco è stata catturare il cavallo c6 con l'alfiere b5, dando nuovamente scacco al re nero. Le ultime 5-6 righe di testo mostrano (più o meno) come gli scacchi venissero annotati in origine. Sarai d'accordo sul fatto che l'odierna notazione standard sia un grosso miglioramento in chiarezza e brevità. Puoi anche trovare 1. e2-e4, e7-e5; 2. Cg1-f3, d7-d6; 3. Af1-b5+, Cb8-c6; 4. 0-0 o qualcosa del genere, ma molti editori considerano superfluo l'ingombro della punteggiatura. Io penso che nulla sia superfluo sulla strada della comprensione.

Naturalmente usiamo l'"1" per la prima mossa di una partita, ma spesso lo utilizziamo anche per numerare le mosse di una posizione qualsiasi, nonostante il vero numero della mossa che chiamiamo "1" sia in realtà un altro.

A volte troviamo un punto esclamativo (o due) o interrogativo (o due) alla fine della mossa. Si impiegano come forma semplice di commento e indicano rispettivamente "buono" (o molto buono "!!") e "cattivo" (o molto cattivo "?").

Inevitabilmente incontrerai la forma abbreviata della notazione standard. L'ultima sequenza dovrebbe essere scritta così:

1 e4 e5 2 Cf3 d6 3 Ab5+ Cc6 4 0-0 Ae7 5 Axc6+  
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♗b5+ ♘c6 4.0-0 ♘e7 5.♘xc6+

Come vedi, il segno di "scacco" viene mantenuto (come la "x" per le catture). A volte serve una piccola informazione in più:

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 d3 d6 4 Cbd2. 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d3 d6 4.♘bd2.

La "b" in più alla 4<sup>a</sup> mossa del bianco è necessaria perché entrambi i cavalli possono andare in d2. [Un'altra piccola complicazione c'è quando compare un numero, anziché una lettera, come nel caso di 2 cavalli bianchi in d3 e in d5, che possono entrambi catturare qualcosa in f4. Cdxf4 non sarebbe molto d'aiuto, quindi dovremmo scrivere rispettivamente C3xf4 o C5xf4. Ovviamente, nella forma lunga abbiamo già tutte le informazioni:]

1 e2-e4 e7-e5 2 Cg1-f3 Cb8-c6 3 d2-d3 d7-d6 4 Cb1-d2  
1.e2-e4 e7-e5 2.♘g1-f3 ♘b8-c6 3.d2-d3 d7-d6 4.♘b1-d2

Se vogliamo "parlare" di scacchi, quella sequenza di 5 mosse sarebbe:  
(in breve) Uno, e quattro, e cinque; due, cavallo f tre, d sei; tre, alfiere b cinque scacco, cavallo c sei; quattro, arrocco, alfiere e sette; cinque, alfiere prende c sei scacco.

(in lungo) Uno, e due e quattro, e sette e cinque; due, cavallo g uno f tre, d sette d sei; tre, alfiere f uno b cinque scacco, cavallo b otto c sei; quattro, arrocco, alfiere f otto e sette; cinque, alfiere b cinque prende c sei scacco.

0

**OPPONENTE** – l'avversario di un giocatore.

**OPPOSIZIONE** – un concetto già avanzato che indica una speciale relazione tra i due re, dipendente in parte dalla distanza tra loro.

**OVVIO** – ciò che viene riconosciuto e compreso dall'Istruttore di scacchi (e non dall'allievo).

P

**PASSARE** - Non esiste la possibilità di "passare" negli scacchi - ogni giocatore deve muovere ogni volta che tocca a lui, sempre che sia garantita la presenza di almeno una singola mossa legale. Difatti però un "passo" si può realmente verificare quando un giocatore ha la possibilità di fare una mossa piuttosto insignificante, per "passare" così la mossa all'avversario che andrà a trovarsi in Zugzwang (vedi sotto).



Solo tre mosse non riescono a far vincere il bianco: le suicide Tg1-g5 e Tg1-g6 (che perdono) e Tg1xg7 (che patta), ma la cosa "ovvia" da fare è quella di spostare la torre in a1, b1 o c1, "passando" la mossa al nero, che deve giocare per forza giocare Rf8-e8, dopo la quale incontrerà la torre in ottava traversa che gli darà scacco matto.

**PATTA** – Una partita può finire patta tramite: accordo tra i giocatori, stallo, triplice ripetizione (Articolo 9.2 delle Regole degli Scacchi) o per le 50 mosse (Articolo 9.3). Guarda anche SCACCO (PERPETUO).

**PEDONE** – il pezzo degli scacchi di più piccola dimensione e valore rappresentato dal simbolo P o dalla figura P.

**PEDONI DOPPIATI** – due pedoni dello stesso colore sulla stessa colonna, possono a volte essere anche in tre.

**PEDONE PASSATO** – un pedone che non è bloccato da un pedone nemico sulla stessa colonna e che ha anche la strada aperta per la promozione (cioè non incontrerà pedoni nemici su colonne adiacenti).

**PEDONI SOSPESSI** – un' ISOLA DI PEDONI formata da una coppia di PEDONI UNITI su COLONNE SEMI - APERTE. Il termine è usato quando almeno uno dei pedoni si trova su una delle quattro colonne centrali.



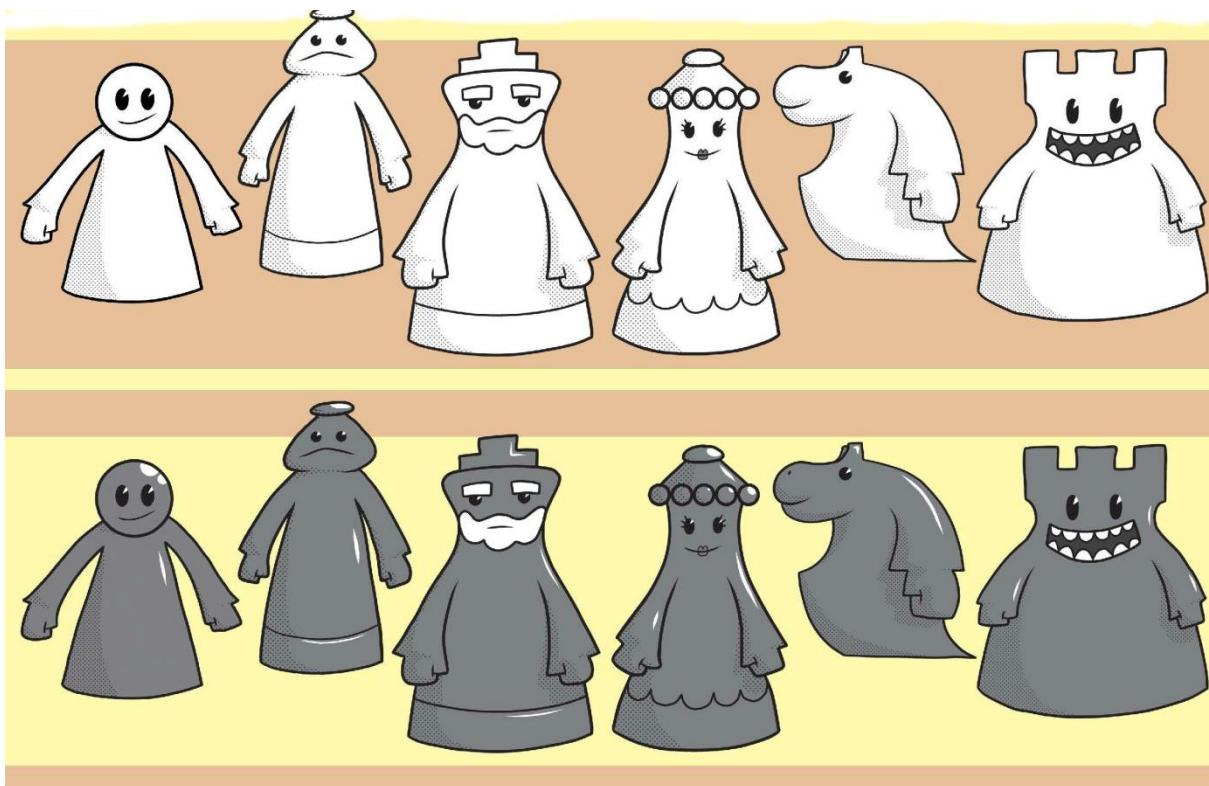
I pedoni c e d sono sospesi.

**PEDONI UNITI** – un pedone unito è un pedone che può proteggere o essere protetto da un pedone, sulla colonna adiacente. Il termine è quasi sempre usato al plurale per definire un gruppo di due o più di tali pedoni.

**PERDERE** – A nessuno piace, ma ci sono alcune cose da tenere a mente. E' meglio perdere con il maggior stile possibile – Il Grande Maestro Nigel Short, ad esempio, ha sempre dimostrato un talento incredibile nel sorridere all'avversario, proprio nel momento in cui le sue sconfitte arrivano - ma posso dire che una volta, nella privacy e dopo una sconfitta, fuori della sua stanza si sentivano forti rumori ...

**PERPETUO** – vedi SCACCO (PERPETUO)

**PEZZI** – Generalmente sono i Re, le Regine, le Torri, gli Alfieri e i Cavalli. Se invece parliamo di cosa trovi nel sacchetto li indica tutti, anche i pedoni (i “pezzi” bianchi – i “pezzi” degli scacchi). Nella posizione di partenza, i pezzi (di tutti i set normali) vengono inseriti nella sequenza T, C, A (in un crescendo di altezza dal bordo della scacchiera verso le colonne centrali), poi la regina occupa la casella della sua colore e il re va messo sulla casella rimanente (il contrario del proprio colore).



**PEZZI A LUNGA GITTATA** – il movimento dei pezzi (T, D, A) che possono muovere a qualunque distanza su una linea (che non sia già occupata da altri pezzi).

**PEZZI MINORI** - A & C (chiamati anche “pezzi leggeri”, in molte lingue).

**PEZZI PESANTI** - D & T.

**PEZZO TOCCATO, PEZZO MOSSO** - il modo popolare di fare riferimento all'articolo 4 del Regolamento degli Scacchi.

**PROMOZIONE** – trasformare un pedone in regina (o in un altro pezzo che non sia il re). Questo avviene sulla casella di “promozione”.

# R

**RAGGI X** – come nell'INFILATA, il suo senso principale è quello di "guardare attraverso", oppure come nell'esempio R+T+T contro R,



La torre andando in h8 dà matto perchè attacca direttamente le case g8 e f8, il re in e8 e a "Raggi X" anche le case dietro il re, soprattutto quella di fuga d8.

**RATING** - un metodo di stimare la forza di gioco (vedi ELO). Tutti gli ultimi rating FIDE sono disponibili all'indirizzo <http://ratings.fide.com/>

**RE** – il pezzo più importante, ma non il più forte, rappresentato dalla lettera R o dal simbolo ♔.

**REGOLE DEGLI SCACCHI** – Il Regolamento Internazionale del gioco degli scacchi emanato dalla FIDE. Si può scaricare dal sito [www.fide.com](http://www.fide.com)

**REGINA** – Ora è il pezzo forte, ma la regina (nella sua veste originale di Firz o Firzan) era uno dei pezzi più deboli fino a quando il nuovo regolamento è stato introdotto, circa nel 1475. Essa è rappresentata dalla lettera D (viene chiamata anche Donna) o dal simbolo ♕.

# S

**SACRIFICIO** - perdere del materiale (dei punti), per ottenere successivamente un vantaggio materiale o, meglio ancora, dare scacco matto. A volte un sacrificio può essere fatto per pattare in posizione persa.

**SCACCHIERA** - è costituita da una griglia (8x8) di quadratini chiamati caselle, che sono alternativamente chiare e scure (spesso indicate come bianche e nere). I giocatori si siedono uno di fronte all'altro, ciascuno con una casella chiara nel proprio angolo a destra della scacchiera.

La nomenclatura della scacchiera: le linee rette che vanno direttamente verso i giocatori (su o giù) sono chiamate "colonne" (ad esempio le caselle e1-e2-e3-e4-e5-e6-e7-e8), le linee da un lato all'altro (da sinistra a destra) sono chiamate "traverse" (ad esempio le caselle a3-b3-c3-d3-e3-f3-g3-h3), mentre le linee diagonali sono chiamate ... "diagonali" (per esempio b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7). Quando si fa riferimento a una di queste linee il nome viene solitamente abbreviato in "colonna e" o "terza traversa" o "diagonale b1-h7."

E' abbastanza sorprendente che la maggior parte delle volte, se si vede una posizione di scacchi su una scacchiera in una vetrina, ci sarà un quadrato scuro nell'angolo a destra, Dopo tutto, solo alcune delle persone che creano tali posizioni sanno come giocare scacchi e quindi dovrebbe esserci un 50-50 di probabilità che vengano giuste. Per inciso, i fotografi hanno una buona scusa se le loro foto mostrano la scacchiera nel modo sbagliato - gli editori di quotidiani e riviste spesso scelgono di invertire il negativo (perché pensano che la foto sia meglio al contrario), con il risultato che è lo stesso come se si dovesse vedere un diagramma appeso all'interno di una finestra, poi uscire all'aperto e guardare attraverso la finestra (troverete che il diagramma ha ancora una sorta di senso, tranne che la scacchiera sembra essere impostata nel modo sbagliato).

Il tipo più comune di scacchiera è quella "arrotolabile" in vinile. [Suggerimento: arrotolala con le caselle sulla parte esterna - quando si srotola rimane più piatta.]

**SCACCHIERA DIMOSTRATIVA** - Una grande scacchiera bi-dimensionale che è appesa al muro, utilizzata da insegnanti e allenatori per mostrare le partite di scacchi e le posizioni ad un gruppo. Spesso chiamata "murale".



**SCACCO** - spostamento di un pezzo (o pedone) in modo che attacchi direttamente il re nemico (o lo spostamento di un pezzo che riveli un attacco diretto da un altro pezzo, fermo). Non è consentito spostare il proprio re su una casella che viene attaccata da un'unità nemica, nemmeno metterlo in modo che si trovi immediatamente accanto all'altro (anche se spesso vedo posizioni di "scacco matto reciproco" in partite giocate da principianti).

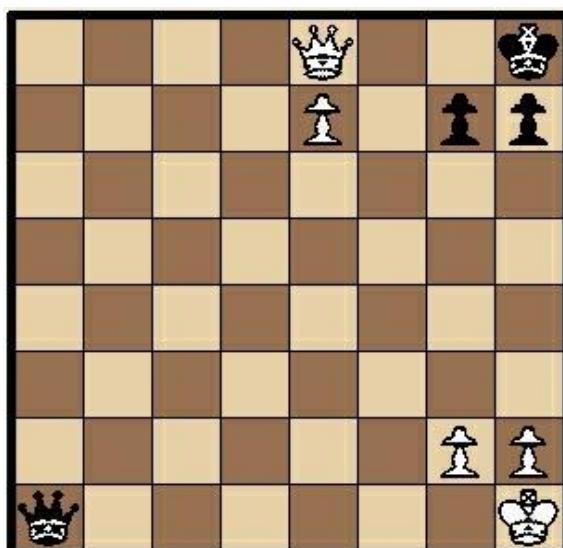
**SCACCO DI SCOPERTA** - spostamento di un pezzo sgomberando una linea, rivelando così un attacco al re nemico portato da un pezzo che era dietro di esso su quella linea. Un particolare tipo di ATTACCO di SCOPERTA.

**SCACCO DOPPIO** - una mossa che dà scacco al re nemico dalla casella di arrivo e rivela contemporaneamente uno SCACCO DI SCOPERTA. Lo scacco supplementare generalmente aumenta il potere distruttivo di questo tema tattico.

**SCACCO MATTO** - il re di un giocatore è sotto scacco e lui / lei non può catturare il pezzo che dà scacco, né collocare alcun pezzo tra esso e il suo re, né spostare il re. Lo Scacco matto termina il gioco. In teoria lo scaccomatto "reciproco" è impossibile, ma posizioni irregolari, con ad esempio due re vicini tra loro, sono abbastanza comuni nelle partite tra i principianti.

Questa circostanza non è interamente prevista dalle Regole degli Scacchi. La mia soluzione pratica è quella di dichiarare la partita patta. Patrick Wolff nel suo "La guida completa dell'idiota negli scacchi" racconta una bella storia del Grande Maestro Yasser Seirawan. Yasser ha raccontato che "... molti anni fa, quando ero un bambino che giocava nel suo primo torneo, ho giocato contro un maestro. Proprio quando stavo per promuovere il mio pedone, mi ha dato scacco matto. Ma prima che potesse dire qualcosa, io ho promosso il mio pedone a re. "

Wolff gli ha chiesto "Ti ha detto che era contro le regole?" ed il famoso GM, che una volta viveva a Nottingham in Inghilterra, gli ha risposto "No. Ha dato scacco matto anche all'altro mio re...".



**SCACCO PERPETUO** - una sequenza inarrestabile di scacchi che devono, prima o poi, portare ad un pareggio sia per triplice ripetizione di posizione o secondo la regola delle 50 mosse.

**SCAMBIO** - ha due significati: uno scambio di materiale (di solito di circa pari valore, per esempio, prendo la tua regina, che è protetta da qualcosa, e tu ricatturi la mia) o la differenza tra un pezzo minore (A o C) e una torre, così se prendo una delle tue torri con uno dei miei cavalli, anche se il cavallo viene poi catturato, ho ottenuto uno scambio vantaggioso.

**SI - School Instructor** - uno dei titoli assegnati dalla FIDE. Molti paesi hanno il proprio titolo nazionale.

**STALLO** - Il giocatore che muove non ha alcuna mossa regolare da fare, ma il suo re non è sotto scacco. Il risultato della partita è patta per stallo. Ecco una tipica posizione in una partita tra principianti, uno dei quali ha raccolto un po' più di "fagioli" dell'altro ed è rimasto a contare quante regine riusciva ad avere sulla scacchiera. Tocca al nero muovere:



L'ultima mossa del bianco è stata f7-f8=D. Risultato: patta per stallo. Db2-b6# scacco matto era meglio, ovviamente, rispetto alla inutile promozione.

**SVILUPPO** - Termine ambiguo, indiscriminatamente utilizzato per indicare un pezzo spostato dalla sua casella di partenza su un'altra (di solito più vicina al centro). I pezzi sono parte della vostra squadra e sì, in generale, stanno meglio sul campo di gioco che in panchina o nello spogliatoio, ma è l'efficacia che conta.

**SVISTA** - "cecità scacchistica" che si manifesta quando un giocatore non riesce a vedere qualcosa che è ovvio per tutti gli altri. Si dice soprattutto quando non si è riusciti a vedere qualcosa che normalmente è ovvio per noi stessi.

## T

**TEMI TATTICI** - i temi principali sono ATTACCO DOPPIO, INCHIODATURA, INFILATA, ATTACCO DI SCOPERTA, SCACCO DI SCOPERTA, SCACCO DOPPIO, ELIMINAZIONE DEL DIFENSIORE, OTTAVA TRAVERSA, DEVIAZIONE, ADESCAMENTO, DEBOLEZZA DI CASA O LINEA, MOSSA INTERMEDIA, INTRAPPOLAMENTO, ZUGZWANG

**TEMPO** - dal latino "tempus", termine internazionale (usato non solo in Italia!) per indicare "il tempo equivalente a una mossa" ("tempi" al plurale). Utilizzato anche per descrivere una mossa che "passa", una mossa progettata semplicemente per trasferire il "tratto" all'avversario.

**TITOLI** - Titoli e riconoscimenti FIDE dati ai giocatori, istruttori e arbitri.  
(ABITRI) – Arbitro Internazionale (IA), Arbitro FIDE (FA).  
(GIOCATORI) – Grande Maestro (GM), Maestro Internazionale (IM), Maestro FIDE (FM), Grande Maestro Femminile (WGM), Maestro Internazionale Femminile (WIM), Maestro FIDE Femminile (WFM).  
(ISTRUTTORI) - FIDE Senior Trainer (FST), FIDE Trainer (FT), FIDE Instructor (FI), National Instructor (NI), Development Instructor (DI).

**TORRE** - I giocatori di lingua inglese guardano dall'alto in basso il termine "castello" per indicare la torre, anche se questo è usato in molte lingue (francese, tedesco, spagnolo). Come al solito, ci sono anche altri nomi, come "barca" (in russo). E' rappresentata dalla lettera T o dal simbolo ♕.

**TRAVERSA** - una fila orizzontale di otto caselle sulla scacchiera. I pezzi iniziano sulla la prima e l'ottava traversa (ultima), i pedoni sulla seconda e sulla settima.

**TRG** – Commissione FIDE degli Istruttori.

## U

**ULTIMA TRAVERSA** – la TRAVERSA su cui i pezzi stanno all'inizio della partita, sulla prima i bianchi, sull'ottava i neri. E' spesso teatro di drammatici matti del CORRIDOIO.

## V

**VARIANTE** – un linea di gioco alternativa, una sequenza fatta di mosse che generalmente dimostrano una connessione logica tra loro.

## Z

**ZUGZWANG** - Il giocatore che ha la mossa (che può essere, oppure no, sotto scacco) ha una o più mosse legali, ma preferirebbe molto "passare", perché tutte le mosse che ha portano ad un deterioramento della posizione. Negli scacchi, però, la scelta di dire "passo" non esiste.

**ZWISCHENZUG** – una mossa intermedia (dal tedesco).