

Scacchitalia

ORGANO UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA



LUCA SHYTAJ
Campione Semilampo 2009



MARINA BRUNELLO
M.I. Femminile

- **Notizie dalla FSI**
- **Novità regolamentari**
- **La finale CIA di Sarre**
- **Giocando con i Re**
- **Storia e collezionismo**
- **Scacchi e scuola**

ANALISI DI
Carlo D'Amore
Axel Rombaldoni



LEXY ORTEGA
CAMPIONE ITALIANO

sommario

57 LE ORIGINI DEGLI SCACCHI

di *Gianfelice Ferlito*

Tutti coloro che giocarono a scacchi nei diversi secoli si sono spesso domandati da dove mai arrivasse tale gioco, chi lo avesse mai inventato, quando e come questo fosse avvenuto. Grazie alle testimonianze scritte di poeti e scrittori dell'antichità e alle ricerche su antichi testi orientali, oltre alle ricerche archeologiche, gli studiosi hanno formulato delle ipotesi sull'origine del gioco per cercare di rispondere a queste domande.



5



14



24



29

3 editoriale

di *Mario Leoncini*

9 l'angolo della CAF

di *Marco Santandrea*

19 partite commentate

di *Axel Rombaldoni*

23 notizie in breve

di *Edoardo Bonazzi*

68 consigli per la lettura

di *Fabio Lotti*

5 notizie dalla FSI

Il bilancio di previsione:
gli impegni della FSI per il 2010

di *Gianpietro Pagnoncelli*

14 campionati nazionali

Note dalla finale CIA di Sarre

di *Carlo D'Amore*

24 eventi

Il "Festival della Scienza" e "Giocando con i Re"

di *Raffaele Riboldi*

29 collezionismo

Gli scacchi della Mongolia - parte 4

di *Rodolfo Pozzi*

60 scacchi e scuola

Il metodo "Scacchi e regoli"

di *Sebastiano Paulesu e Carmelita Di Mauro*



57



60



Editoriale

di Mario Leoncini

Scrivo queste note poco prima di partire per Roma per un convegno intitolato "Scacchi contro il bullismo". Al convegno parteciperanno psicologi, istruttori, insegnanti, giornalisti e anche un'antropologa. Vale la pena riportare alcuni titoli perché significativi: "Il gioco degli scacchi in psicoterapia, aspetti terapeutici ed educativi" (Del Monte); "Il gioco degli scacchi: uno strumento pedagogico per la prevenzione e l'intervento con i bambini aggressivi a scuola" (Di Terlizzi); "Scacchi, aggressività e disagio scolastico: la prospettiva psicodinamica" (Sgrò). Il lettore attento non avrà dimenticato l'intervento, nel numero scorso di questa stessa rivista, della dott.ssa Fineschi, in cui si mettevano in risalto le possibilità terapeutiche del nostro gioco rispetto alla dipendenza da gioco d'azzardo. Se ci riflettiamo, è facile scoprire che il denominatore comune sono gli scacchi visti come elemento terapeutico. Certo, anche in passato si sono avuti cenni sui benefici che il nostro gioco può avere rispetto a certe problematiche individuali, ma mai in modo così massiccio e mirato.

Il gioco degli scacchi, nato secondo un'antica leggenda per divertire un re annoiato, ha assunto nel corso dei secoli altre caratteristiche che hanno finito con l'esaltarne aspetti che non siano il puro svago. Si pensi all'aspetto moralizzante, messo in rilievo da personaggi religiosi come fra' Jacopo da Cessole addirittura nel XIII secolo o, più vicino a noi, da Benjamin Franklin (The Morals of Chess). Si pensi all'aspetto sportivo, sempre esistito perché intrinseco in un gioco che vede contrapposte due persone, ma che è andato esaltandosi a partite dalla metà del diciannovesimo secolo con match, tornei e campionati. E non si dimentichi l'aspetto didascalico, scientifico e artistico che, prendendo spunto dagli scacchi o facendo di essi un vero e proprio terreno di ricerca, ha arricchito l'umanità di tante opere nell'arte visiva, letteraria, ma anche nelle scienze matematiche e, più recentemente, informatiche.

Questi recenti studi sull'aspetto terapeutico, ben sintetizzati dal titolo di un'altra relazione dello stesso convegno, quella dello psicologo Massimo Marini, "Scaccoterapia", aprono un nuovo campo che speriamo fecondo, valorizzando il nostro gioco in un settore particolarmente interessante: quello di ausilio a professionisti per affrontare il disagio sociale.

Gli scacchi, dunque, possono essere visti da tante angolature, ognuna delle quali merita un posto a sé e ha una sua dignità. Il gioco degli antichi pastori, assunto in Occidente a gioco della mente per eccellenza, come ha sempre fatto nei suoi quindici secoli di vita continua a rinnovarsi e ad affascinarci con le sue mille e mille sfaccettature.

La nostra rivista, attenta fin dal primo numero non solo agli aspetti agonistici del gioco, continuerà a seguire questa evoluzione, nella convinzione che gli scacchi siano non solo gioco, non solo sport, ma anche cultura.

SCACCHITALIA

rivista aperiodica della Federazione Scacchistica Italiana via Cusani 10, 20121 Milano.

Registrazione presso il Tribunale di Milano n. 693 del 23.12.1994.

E-MAIL:

scacchitalia@federscacchi.it

DIRETTORE:

Mario Leoncini

CAPOREDATTORE:

Edoardo Bonazzi

REDAZIONE:

Emilio Bellatalla, Giuliano D'Eredità, Maurizio Mascheroni, Gianpietro Pagnoncelli, Marcello Perrone, Fabrizio Ranieri Marco Sbarra, Maurizio Sgroi, Renato Tribuiani, Luigi Troso

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO:

Carlo D'Amore, Carmelita Di Mauro Gianfelice Ferlito, Fabio Lotti, Sebastiano Paulesu, Rodolfo Pozzi, Raffaele Riboldi, Axel Rombaldoni, Marco Santandrea

STRUTTURA FSI:

Presidente:

Gianpietro Pagnoncelli

Consiglio Federale:

Silvia Azzoni, Emilio Bellatalla, Edoardo Bonazzi, Giuliano D'Eredità, Mario Leoncini (Vice-presidente Vicario), Marcello Perrone, Gaetano Quaranta, Fabrizio Ranieri, Marco Sbarra, Luigi Troso (Vice-presidente)



Dove trovi Saveurs du Val d'Aoste trovi la Valle d'Aosta vera: i sapori della natura, dei pascoli, dei torrenti cristallini, del sole d'alta quota e della tradizione si fondono nel tuo piatto per garantirti un'esperienza unica.

Il marchio Saveurs du Val d'Aoste certifica l'origine dei prodotti, la preparazione professionale degli addetti nella calda cornice dell'architettura tipica valdostana.



Saveurs du
VAL D'AOSTE



Gianpietro Pagnoncelli

Il bilancio di previsione è un atto di fondamentale importanza durante il quale vengono distribuite le risorse e programmate le attività dell'anno successivo.

Il bilancio di previsione

Gli impegni della FSI per il 2010

di **GIANPIETRO PAGNONCELLI**

Presidente della Federazione Scacchistica Italiana

Sabato 14 novembre si è svolta l'ultima riunione del Consiglio Federale del 2009 durante la quale è stato discusso e approvato il bilancio di previsione 2010. L'approvazione del bilancio di previsione è un atto di fondamentale importanza durante il quale vengono distribuite le risorse e programmate le attività dell'anno successivo.

Riassumo qui di seguito gli impegni della FSI per il prossimo anno nei vari settori di attività.

Preparazione Alto livello


Per quanto riguarda la preparazione di alto livello, la Federazione ha previsto, come ormai da alcuni anni, l'attribuzione di borse di studio per giovani talenti emergenti e l'organizzazione di stage con Grandi Maestri, oltre all'istituzione di un fondo per la partecipazione dei nostri migliori giovani e dei nostri giocatori a importanti tornei nazionali e internazionali.

Per la preparazione Alto livello la Federazione ha previsto risorse per €108.100 complessivi così suddivisi:

Spese di trasferta e soggiorno per la partecipazione di n. 24 atleti a manifestazioni internazionali preparatorie alle gare	€ 29.700
Contributi ad associazioni e terzi per il progetto Giovani di Vertice (Progetto Talent Academy) - Verrà indetto bando di gara	€ 4.000
Preparazione delle squadre maschili e femminili: spese di trasferta e soggiorno per 16 atleti, 3 istruttori e 1 osservatore federale per 6 giorni ciascuno - 2 stage	€ 17.200
Indennità e diarie per 3 istruttori per 2 stage	€ 7.200
Borse di studio per 7 giovani atleti al vertice della classifica italiana *	€ 32.500
Contributi per merito per graduatoria Elo ad Atleti e Atlete *	€ 16.500
Spese per controlli antidoping (per n. 4 controlli annuali)	€ 1.000
Totale	€ 108.100

* Il dettaglio è fornito al termine del documento, nella sezione "Provvedimenti a favore dell'attività sportiva" a pagina 8.

Per l'organizzazione e la partecipazione alle manifestazioni



sportive internazionali, la Federazione ha previsto una spesa di €141.610. Per quelle nazionali, sono previsti costi per €49.240.

Rispetto al preventivo dell'anno 2009, è previsto un aumento dei costi destinati all'attività internazionale. Tale aumento deve esser messo in relazione sia alla maggiore distanza geografica delle sedi gara, che implica un maggiore impegno nelle risorse sui viaggi, sia dalla presenza di manifestazioni per le quali è previsto l'impiego di ingenti risorse, quali le Olimpiadi.

Manifestazioni internazionali

Le manifestazioni internazionali a cui parteciperà o organizzerà la Federazione nel corso del 2010 sono le seguenti:

Europee

- EU chess Championship (data e sede non ancora note)
- European individual Championship men and women (Rileka –CRO– dal 5 al 19 marzo 2010)
- European youth Championship (Batumi – GEO – dal 17 al 28 settembre 2010)
- Mitropa cup (Chur – SWI – dal 29 maggio al 6 giugno 2010)
- European team senior Championship (Dresda – GER – dal 10 al 18 febbraio 2010)
- European club Cup (Plovdiv – BUL – dal 16 al 24 ottobre 2010)

Mondiali

- World junior and girls Championship (Chotowa – POL – dal 2 al 17 agosto 2010)
- World youth Championship (Halkidiki – GRE – dal 19 al 31 ottobre 2010)
- World senior Championship (data e sede non ancora noti)
- Olimpiadi (Khanty-Mansiysk – RUS – dal 19 settembre al 4 ottobre 2010)

I costi sostenuti per la partecipazione/organizzazione saranno così suddivisi:

Spese di trasferta e soggiorno	€ 64.520
Indennità, diarie e rimborsi forfetari	€ 52.240
Acquisto materiale sportivo	€ 3.000
Premi di classifica	€ 6.600
Quote iscrizione	€ 7.500
Materiale di consumo/altre spese	€ 3.750
Rimborsi a squadre partecipanti	€ 4.000
Totale	€ 141.610

Manifestazioni nazionali

Le manifestazioni nazionali previste per il 2010 sono le seguenti:

Campionati Individuali

- Campionati Under 20

- Campionato Italiano Femminile
- Campionato Italiano Under 8-16
- Campionati d'Italia (di qualificazione e semifinale)
- Campionato Italiano Assoluto – Finale
- Campionato Italiano Seniores

Campionati a squadre

Campionato Italiano a Squadre

Campionato Italiano U16 a squadre

Campionato Italiano Femminile a squadre

I costi sostenuti per la partecipazione/organizzazione saranno così suddivisi:

Spese di trasferta e soggiorno	€ 33.240
Indennità, diarie e rimborsi forfetari	€ 2.000
Premi di classifica	€ 14.000
Totale	€ 49.240

Partecipazione ad organismi internazionali

Per la partecipazione della FSI alla FIDE e all'ECU sono previste spese per un totale di €14.868.

Formazione, ricerca e documentazione

Sono previste spese per corsi di formazione degli ufficiali di gara suddivise in spese di trasferta e soggiorno per il congresso annuale di €5.000, e spese per organizzazione di corsi di aggiornamento per €4.000.

Sono previsti costi di trasferta e soggiorno per l'organizzazione di corsi di formazione per i dirigenti delle strutture territoriali per €6.000.

Per ricerca e documentazione, sono previste spese per acquisto annuari USSI e documentazione per Settore Arbitrale (€500) e spese di mantenimento ed eventuale spostamento della biblioteca FSI per €2.500.

Il totale per la formazione, ricerca e documentazione ammonta a €18.000.

Promozione sportiva

Sono previste spese per la promozione sportiva per un costo complessivo di € 6.600 così suddivisi:

Acquisto di materiale sportivo	€ 3.000
Coppe e targhe	€ 2.000
Contributi ad altri soggetti	€ 300
Sport nella scuola	€ 1.300
Totale	€ 6.600

Contributi per l'attività sportiva

Sono previsti contributi per l'attività sportiva per una spesa complessiva di €4.800, divisi in 6 contributi a società del nord, centro, sud per €400 l'uno e per 6 istruttori che si sono particolarmente distinti per €400 l'uno.

Nel corso del 2010 è previsto l'acquisto della sede della Federazione, visto che il contratto di locazione scadrà nell'ottobre del 2010. L'acquisto è stato approvato nel programma quadriennale presentato in assemblea nel marzo 2009. Non si esclude comunque la possibilità di ricorrere ad un nuovo contratto di affitto nel caso in cui non sia possibile ottenere condizioni favorevoli dagli istituti di credito.

Provvedimenti a favore dell'attività sportiva

Borse di Studio

Totale €32.500 così suddivisi:

- Fabiano Caruana € 18.000 (GM Elo > 2600)
- Daniele Vocaturo € 5.000 (GM, anno di nascita > 1987)
- Sabino Brunello € 4.000 (IM con 2 norme GM, anno di nascita > 1987)
- Denis Rombaldoni € 2.500 (IM anno di nascita > 1987)
- €1.000 a ciascuno dei primi 3 atleti in ordine di Elo, con Elo > 2340 all'1.1.2010 e anno di nascita > 1988

Premi speciali per merito (contributi)

Atleti

1° € 4.000	solo se GM con Elo > 2500
2° € 2.000	solo se IM con Elo > 2400
3° € 1.500	solo se IM
4° € 1.000	solo se IM
5° € 500	
6° € 500	
7° € 500	

Atlete

1° € 4.000
2° € 2.000
3° € 1.500
4° € 1.000
5° € 500

Per questi premi speciali di merito valgono i seguenti criteri:

1. verrà considerato il punteggio Elo considerando la media dei 6 periodi precedenti il
2. punteggio di novembre 2010 (quindi liste 1/2010, 3/2010, 5/2010, 7/2010, 9/2010, 11/2010).
3. non sono cumulabili con le borse di studio.
4. quando ci si riferisce a un titolo si intende il titolo assoluto.
5. in caso non si soddisfino i requisiti, si scende fino a trovare un premio che soddisfi i
6. requisiti.



Marco Santandrea

« Leggiamolo, il regolamento! Come è stato giustamente fatto osservare da qualcuno, studiare il regolamento di gioco è decisamente più semplice e a volte perfino più utile che non assimilare una nuova variante di apertura.

Novità FIDE

Le modifiche al regolamento di gioco

di **MARCO SANTANDREA**

Arbitro FIDE

Come ormai tutti dovremmo sapere, la FIDE ha introdotto, a partire dal 1 luglio 2009, importanti modifiche ai regolamenti. In particolare sono stati modificati alcuni articoli del regolamento di gioco, alcune disposizioni per il conseguimento dei titoli FIDE e delle relative norme e parte delle normative che governano il punteggio Elo.

Oggi parlerò delle modifiche al regolamento di gioco. Le variazioni alle regole per i titoli e al punteggio Elo saranno approfondite in prossimi articoli.

Approfitto dell'occasione per un caloroso invito a tutti quanti: leggiamolo, il regolamento!

Come è stato giustamente fatto osservare da qualcuno, studiare il regolamento di gioco è decisamente più semplice e a volte perfino più utile che non assimilare una nuova variante di apertura.

Alcuni giocatori tendono a sottovalutare l'importanza di una buona conoscenza del regolamento, ma una scarsa dimastichezza con le regole di gioco può avere conseguenze molto negative.


Basti ricordare quanto accade alcuni anni fa durante un torneo di Bratto ad un allora giovane CM, in seguito diventato GM. Il ragazzo, in un incontro con un GM, si vide respinta una richiesta di patta per triplice ripetizione di posizione, di per sé legittima, solo per non avere saputo formulare la richiesta in modo corretto e, nel prosieguo, addirittura perse la partita.

Teniamo poi presente che, come per le leggi della Repubblica, anche per il regolamento degli scacchi l'ignoranza non è ammessa!

Veniamo dunque all'argomento di oggi.

Alcune modifiche sono in realtà marginali: si tratta per lo più di variazioni lessicali, correzioni di piccoli errori, chiarimenti su punti di incerta interpretazione. Di queste non tratterò.

Solo un esempio: all'art. 2.4 è stata modificata la definizione di "diagonale". Non più "insieme lineare di case dello stesso colore che si toccano con gli angoli", ma "che vanno da un lato della scacchiera ad



un lato adiacente" (la precedente definizione indicava in realtà solo le diagonali maggiori!). Non che questa modifica serva a migliorare la nostra comprensione del gioco, ma tant'è!

È però da tenere presente che, se è vero che a volte la possibilità di capire il significato profondo delle modifiche è riservato ai pochi eletti che possono penetrare negli oscuri meandri della FIDE, in molti altri casi modifiche apparentemente insignificanti hanno in realtà una motivazione del tutto razionale.

Ad esempio, l'art. 5.1 recita che lo scaccomatto termina immediatamente la partita, "verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale." Fino ad alcuni anni fa, l'ultima parte della frase, che appare del tutto ovvia e pleonastica, non c'era.

Venne introdotta dopo che un buontempone cercò di vincere una partita giocando: e4 e5; Ac4 Cf6; Dxf7#, sostenendo che, dato che lo scacco matto termina immediatamente la partita (non era specificato che la mossa dovesse essere legale), non era più possibile avanzare reclamo per l'irregolarità!

Veniamo dunque alle principali modifiche, che esaminerò seguendo la numerazione degli articoli.

Dell'art. 6.6 (la famosa "tolleranza zero") ho diffusamente parlato nello scorso numero e quindi non vi ritornerò. Magari tra qualche tempo sarà interessante valutarne e discuterne gli effetti e le ricadute.

Un'importante aggiunta è stata inserita all'art. 7.4.b, che fa riferimento alle sanzioni per mossa illegale. È stato infatti precisato che, nel caso di terza mossa irregolare da parte di un giocatore, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto con una qualsiasi sequenza di mosse legali.

Nel precedente regolamento questa pre-

cisazione non c'era e quindi la partita era senz'altro persa per il giocatore che avesse completato una mossa illegale per la terza volta.

La regola viene così uniformata a quanto già previsto in caso di caduta della bandierina o di partita persa per motivi disciplinari.

Un'altra significativa innovazione all'art. 9.1.a: " le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto, senza il consenso dell'arbitro".


È una regola che è già stata applicata in alcuni grandi tornei, con lo scopo di impedire patte troppo rapide. Adesso può essere inserita in qualunque torneo.

Personalmente la ritengo una regola poco efficace, per gli scopi che si prefigge. Infatti due giocatori di livello alto o medio-alto sono sempre in grado di pattare in un numero di mosse di poco superiore a quello eventualmente richiesto. Può avere una giustificazione nei grandi tornei, nei quali sono impegnati i super-GM, con magari pubblico pagante o comunque aspettative di incontri combattuti e non conclusi dopo poche mosse.

Appare decisamente meno utile nella stragrande maggioranza dei tornei WE e Festival, ai quali la gran parte di noi normalmente partecipa.

In ogni caso la norma è prevista e deve essere applicata e fatta rispettare, ma solo se inserita nel bando del torneo. Quindi leggete bene i bandi dei tornei cui intendete partecipare (è un suggerimento che vale sempre) e, nel caso, regolatevi di conseguenza.

Ma quali sono le sanzioni per i giocatori che non vi si attenessero e decidessero di accordarsi per la patta in un numero di mosse inferiore a quello previsto? Il regolamento non indica nulla di specifico in proposito, per cui ci si rifà all'art 13.4 (leggiamo bene anche



quello!) che lascia all'arbitro la scelta delle sanzioni da applicare: dall'ammonizione fino addirittura all'espulsione dalla manifestazione.

Due piccole modifiche, che potrebbero sfuggire ad una frettolosa lettura del nuovo regolamento, ma che possono avere una considerevole importanza, sono state apportate agli articoli 9.4 e 9.5. Questi due articoli normano proprio quanto ricordato nel caso descritto all'inizio, ossia le modalità di richiesta di patta per la regola delle 50 mosse o per triplice ripetizione di posizione.

L'art. 9.4 recita che un giocatore perde il diritto a tale richiesta, in quella mossa, se "*tocca un pezzo*" (*touches a piece*), come da art 4.3 (quindi senza dire "acconcio"), senza aver formulato la richiesta.

Nel precedente regolamento il diritto alla richiesta veniva perso solo se il giocatore *completava la mossa* (*makes a move*) senza aver formulato la richiesta.

Anche in questo caso, come già per l'art. 7.4.b, la FIDE si è voluta probabilmente uniformare a quanto previsto in un caso analogo, (art. 4.7), ossia che il diritto ad avanzare reclamo per la violazione della regola relativa a "pezzo toccato" si perde non appena, a propria volta, si tocca un pezzo.

All'art. 9.5, la modifica è più sottile: "*Se un giocatore richiede la patta in base agli art 9.2 o 9.3 (appunto i due casi indicati in precedenza), può fermare gli orologi*" ("he **may** stop both clocks"). Nel regolamento precedente era prescritto invece che il giocatore "**dovrà fermare immediatamente gli orologi**" ("he **shall** immediately stop both clocks"; in inglese la forma "shall" indica un futuro certo, quindi può essere tradotto, anche se non ha esattamente lo stesso significato, con il nostro "dovrà").

Cosa significa tutto questo e cosa cambia in pratica?

In precedenza, nel caso non fosse stato fermato l'orologio, l'arbitro poteva respingere una richiesta di patta, in quanto formulata in maniera non conforme al regolamento. Vedi il caso riportato all'inizio, anche se in realtà allora la richiesta non fu conforme per un altro motivo.

Adesso possiamo anche chiamare l'arbitro e formulare la richiesta senza fermare l'orologio, ma, attenzione, così facendo, il nostro tempo continua a scorrere. Quindi, forse, ci conviene fermare sempre l'orologio!

A questo proposito però un'ulteriore curiosità, tanto per confonderci un po' di più le idee: se fermiamo l'orologio senza una valida ragione per farlo, l'arbitro ci può sanzionare (art. 6.12.d). Di conseguenza, nel caso di richiesta non valida, se abbiamo fermato l'orologio, un arbitro un po' sadico, oltre ad assegnare un tempo extra all'avversario, potrebbe infliggere un'ulteriore penalizzazione al richiedente!


E allora, fermarlo o non fermarlo questo maledetto orologio? Io suggerisco di fermarlo. Un arbitro deve sempre agire con discernimento e saggezza (lo so che pensate che spesso non sia così!) e, in questo caso, una sanzione per aver fermato senza motivo l'orologio avrebbe senso solo se ciò fosse stato fatto con la palese intenzione di disturbare l'avversario.

Le stesse considerazioni fatte per l'art. 9.5 valgono per l'art. 10.2 (richiesta di patta negli ultimi due minuti in casi di Quickplay Finish) cui sono state apportate le identiche modifiche.

Art. 12.3.b: i telefonini!!

Vediamo anzitutto l'articolo, prima nella versione inglese e poi nella traduzione in italiano, e confrontiamolo con quanto previsto in precedenza.

"Without the permission of the arbiter a player is forbidden to have a mobile phone



or other electronic means of communication in the playing venue, unless they are completely switched off."

"Al giocatore è vietato avere telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione nell'area riservata al torneo senza il permesso dell'arbitro, a meno che non siano completamente spenti."

Nel precedente regolamento era invece scritto (art. 12.2.b): *"It is strictly forbidden to bring mobile phones or other electronic means of communication, not authorised by the arbiter, into the playing venue."*

"È severamente vietato portare telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione, non autorizzati dall'arbitro, nell'area riservata al torneo."

È stato quindi esplicitamente definito che i telefoni devono essere obbligatoriamente spenti. Possono essere lasciati accesi solo con il permesso dell'arbitro.

Ma cosa succede se dimentichiamo il telefono acceso, senza averne chiesto il permesso all'arbitro?

Anche in questo caso si applica l'articolo 13.4: dall'ammonizione fino all'esclusione del torneo, secondo la valutazione dell'arbitro!

In un torneo di qualche mese fa, l'arbitro ha dato partita persa ad un giocatore che aveva il telefono acceso. Qualcuno potrà obiettare che si è trattato di una sanzione eccessiva, ma è assolutamente lecita, in base al regolamento.

L'arbitro deve valutare se l'infrazione è stata commessa intenzionalmente e, sulla base della sua valutazione, decidere. D'altra parte anche sull'intenzionalità di certi falli di mano in area si sono versati fiumi di inchiostro. Perciò, dato che la moviola negli scacchi non esiste, se, per qualunque motivo, avete necessità di lasciare acceso il telefono, e volete evitare possibili spiacevoli conseguenze, se-

gnalate, prima dell'avvio del turno, la vostra necessità all'arbitro, che vi potrà autorizzare o meno

Richiamo la vostra attenzione anche sul fatto che qui si parli di area riservata al torneo (playing venue). Torneremo in futuro su questo, per il momento rileggiamoci bene l'art. 12.2, che definisce appunto cosa si intenda per area riservata al torneo!

L'art 12.3.b, prosegue nel modo seguente:

*"If any such device **produces a sound**, the player shall lose the game. The opponent shall win. However, if the opponent cannot win the game by any series of legal moves, his score shall be a draw."*, ossia:


*"Se una di queste apparecchiature **produce un suono**, il giocatore perderà la partita. L'avversario vincerà. Comunque, se l'avversario non può vincere la partita mediante una qualsiasi serie di mosse legali, il suo punteggio sarà la patta."*

Prestiamo attenzione a questa frase. Nel precedente regolamento era scritto: *"If a player's mobile phone **rings**", ovvero: "Se il telefono cellulare **suona**".*

Con la nuova formulazione è stato chiarito quello che era già prassi, ossia che **qualsunque** suono, includendo quindi la sveglia, l'arrivo di un SMS, ecc., prodotto dal mezzo di comunicazione, ha come conseguenza la perdita della partita.

Il solito buontempone ha fatto osservare che anche un cellulare che cade per terra produce un suono, ma, ovviamente, non è questo lo spirito del regolamento!

E' infine specificato, come già previsto per le assegnazioni di partita persa da parte dell'arbitro, che all'avversario sarà assegnata la patta, nel caso non possa dare scaccomatto con mosse legali. Nel precedente regolamento era indicato che il punteggio dell'avversario sarebbe stato assegnato dall'arbitro. Non cambia nella sostanza, ma



adesso è chiarito meglio il concetto.

Un importante novità è l'art. 12.10: *"In the case of Article 10.2.d or Appendix D a player may not appeal against the decision of the arbiter. Otherwise a player may appeal against any decision of the arbiter, unless the rules of the competition specify otherwise."*, ossia:

"Nel caso dell'Articolo 10.2.d o dell'Appendice D un giocatore non può appellarsi contro le decisioni dell'arbitro. Diversamente un giocatore può appellarsi contro qualunque decisione

dell'arbitro, a meno che le regole della manifestazione prevedano diversamente."

Nel precedente regolamento questo articolo non c'era.

Quindi un giocatore può appellarsi contro le decisioni dell'arbitro, salvo che per quelle riguardanti il Quickplay Finish.

Come già per la proibizione dalla patta, anche questa normativa andrebbe più opportunamente applicata a tornei di una certa importanza.

Se comunque un organizzatore lo ritiene opportuno, anche per evitare problematiche quali la nomina di una commissione e i tempi tecnici per una decisione, può inserire nel bando una formulazione del tipo "le decisioni tecniche dello staff arbitrali sono inappellabili". Questo non esclude il diritto di un giocatore, nel caso lo ritenga opportuno, di rivolgersi all'arbitro principale del torneo per chiarimenti o proteste, o di inoltrare una protesta alla Caf.

Veniamo agli incontri con regolamento di gioco Rapido o Lampo.

Pur giocando con i tempi previsti dai rispettivi regolamenti, è possibile adottare le normali regole di gioco quando esiste un'adeguata supervisione da parte degli arbitri, ossia rispettivamente un arbitro per al massimo tre incontri nel gioco Rapido (appendice

A.3) e un arbitro per un incontro nel gioco Lampo (appendice B.2).

Questa innovazione non si applica ovviamente quando quasi tutti hanno finito e rimangono in gioco solo 1 o 2 scacchiere, dato che le regole non possono cambiare nel corso di una manifestazione.

Può però essere applicata ad esempio in una finale di campionato italiano o comunque in un torneo che preveda per la proclamazione del vincitore e/o per l'assegnazione dei premi uno spareggio Rapido o Lampo.

Per concludere, due innovazioni che per quasi tutti noi sono più che altro delle curiosità.

Sono state inserite regole e raccomandazioni per gli scacchi Fischer Random, chiamati "Chess960" (appendice F). Dato che ben difficilmente qualche giocatore si troverà a dover giocare tornei con queste regole, non le commenterò. In ogni caso, per chi fosse eventualmente interessato, buona lettura!

Infine le regole per l'aggiornamento delle partite, ormai cadute in quasi totale disuso, che in precedenza erano inserite come appendice A, sono state declassate a Linee Guida.

Quale sia la differenza tra Linee Guida e Appendice non è dato a sapersi (a meno che non si tratti di un preludio ad una loro definitiva eliminazione), ma, anche in questo caso, così è!



Carlo D'Amore

Nella foto in alto, la sala di gioco presso l'hotel Étoile du Nord di Sarre.

Note dal 69° Campionato Italiano Assoluto di Sarre

di **CARLO D'AMORE**

Prendere parte al sessantovesimo Campionato Italiano di scacchi a Sarre, in Val d'Aosta, è stata per me un'esperienza molto particolare. Per quanto strano possa sembrare, vista la mia lunga carriera scacchistica, ero alla prima partecipazione ad un Campionato Italiano e avevo iniziato il torneo con una grande preoccupazione per la mia performance. Ero

consapevole del fatto che il livello medio degli scacchi in Italia si era molto innalzato, grazie soprattutto alla promozione esercitata dalla Federazione Scacchistica Italiana e all'impegno assunto in prima persona dai giocatori professionisti. D'altra parte il tempo che avevo dedicato agli scacchi negli ultimi anni era stato considerevolmente poco, anche in virtù del fatto



In alto, Lexy Ortega e Carlo D'Amore. In basso, i fratelli Rombaldoni: a sinistra Axel, col Bianco, affronta Vocaturo mentre a destra Denis, col nero, ha di fronte Brunello.

di svolgere un'altra professione che richiedeva molto impegno ed energie. Per rimanere in campo e continuare ad essere competitivo dovevo anche io, dunque, darmi da fare e la partecipazione ad un Campionato Assoluto che aveva acquistato progressivamente grande prestigio e importanza, diventava così un appuntamento imperdibile, carico di timori e aspettative.

Per comprendere lo spirito del torneo bisognerebbe poi fare riferimento alla presenza, in questa competizione, di una spiccata dialettica generazionale. Vale a dire che erano in campo prevalentemente due generazioni che si ponevano al di sopra e al di sotto delle soglie dei 40 e dei 20 anni. La scarsa rappresentanza dei giocatori della fascia intermedia era abbastanza eloquente sulla condizione di stagnazione che lo scacchismo italiano aveva attraversato prima degli ultimi anni.

La presenza di due generazioni così diverse e lontane rispetto alle fasi del loro ciclo evolutivo scacchistico, al di là di rigide e sterili contrapposizioni, dava forma ad un'interessante tensione dialettica che poteva costituire uno stimolo per entrambe.

Il risultato del torneo ed il fatto che nelle prime cinque posizioni si siano classificati ben quattro giocatori over 40 sembra avere indicato che in questa circostanza i fattori motivazionali abbiano aiutato di più la vecchia guardia ad ottimizzare le sue prestazioni.

Lo stesso vincitore del torneo, Lexy Ortega, era fortemente desideroso di dar prova del suo valore scacchistico al di là di una minore partecipazione agonistica e del tempo crescente dedicato ultimamente all'attività di istruttore. Anche Michele Godena, nella sua qualità di principale portavoce dello



Sopra, Andrea Stella, alla sua prima partecipazione alla finale del CIA. A sinistra, Sabino Brunello.

scacchismo italiano degli ultimi venti anni, non poteva che essere fortemente motivato. E non ultimo Fabio Bruno che dopo una lunga assenza dalle scene scacchistiche aveva "incredibilmente" dato forma ad una seconda vita scacchistica... forse più feconda della prima.

Riguardo al valore degli under 20, in realtà, non c'è molto da dire e le loro qualità sono note a tutti: Daniele Vocaturo, Sabino Brunello e Denis Rombaldoni, in particolare, rappresentano già una realtà consolidata dello scacchismo italiano. È probabile che in questa circostanza non abbiano potuto, per ragioni più psicologiche che tecniche, contrastare adeguatamente, dal punto di vista motivazionale, la determinazione dei loro meno giovani avversari.

A margine della mia partecipazione al Campionato vorrei fare poi un'altra considerazione personale sul mio stato d'animo al torneo e dire che ho incontrato a Sarre un ambiente molto favorevole. Ritengo infatti che il contesto, le sfumature e le atmosfere che accompagnano come una trama sottile le nostre esperienze costituiscono sempre elementi essenziali per il nostro benessere. E da questo punto di vista la cornice di tranquillità e ospitalità in cui si è svolto il

Campionato, il calore degli ambienti e delle persone, dello staff arbitrale, degli organizzatori e dei nostri ospiti ha costituito per me decisamente un contesto ottimale dove le valenze agonistiche hanno potuto coesistere serenamente, come sempre dovrebbe accadere nello sport, con una dimensione di incontro e relazione.

Riporterò ora una partita da me giocata con alcuni commenti.

C. D'Amore - D. Rombaldoni

Sarre (CIA), 2009

La partita contro Denis Rombaldoni è stata giocata al nono turno del Campionato Italiano. A quel punto del torneo, così, ero abbastanza soddisfatto del mio risultato ma mi restavano da giocare tre partite molto impegnative contro Denis Rombaldoni, Michele Godena e Sabino Brunello. Affrontavo così questo incontro con uno d'animo carico nello stesso tempo di fiducia e preoccupazione.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♕f5 4.♘d2

Denis aveva scelto la Caro-Kann, un'apertura che conosce molto bene e costituisce per lui un vero cavallo di battaglia. Già una volta lo avevo affrontato su questo terreno con una variante di moda negli ultimi anni:



Michele Godena. A sinistra, Alessio Valsecchi, alla sua seconda partecipazione alla finale CIA.



4.c4 e6 5.♘c3 ♗d7 6.a3 dxc4 7.♙xc4 ♘b6 8.♙b3 ♗e7 9.♗ge2 ♔d7 10.0-0 0-0-0 11.a4 h5 12.a5± D'Amore,C-Rombaldoni,D/Arvier 2007/1-0

Temevo ovviamente che si fosse preparato bene su questa linea e volevo utilizzare una variante diversa, che tuttavia non mi esponesse ai rischi eccessivi di complicazioni tattiche per me oscure. Scelsi così una linea posizionale abbastanza tranquilla. L'idea di questa mossa, giocata ultimamente da Bologan e Rublevsky, per citare solo alcuni, è quella di sviluppare il Cavallo in b3 per rendere più difficile la naturale reazione del nero costituita dalla mossa c5. Il Bianco gioca mosse tranquille contando più che altro sul suo vantaggio di spazio.

4...e6 5.♗b3 ♗d7

Un tentativo interessante, alternativo alla mossa del testo, è costituito dalla immediata reazione con la spinta in c5 a dispetto della presenza del Cavallo in b3: 5...c5 6.dxc5 ♙xc5 7.♗xc5 ♔a5+ 8.c3 ♔xc5 9.♗f3 ♗e7 10.♔a4+ ♗bc6 11.♙e3 ♔a5 12.♔xa5 ♗xa5 13.♗d4. Nella posizione raggiunta la perdita da parte del Nero della coppia degli Alfieri potrebbe costituire un vantaggio per il Bianco, in particolar modo se si giungesse, come ad esempio nella variante del testo, al cambio delle Donne. Il vantaggio ottenuto potrebbe comunque essere di portata limitata.

6.♗f3 ♗e7 7.♙e2 ♗c8

Si tratta della migliore casa a disposizione del Cavallo per completare lo sviluppo dell'Alfie-

re in e7. Un'alternativa potrebbe essere giocare l'immediata f6.

8.0-0 ♙e7 9.♙e3 0-0 10.♗e1

Il secondo Cavallo cerca di unirsi agli sforzi del primo per controllare la casa c5.

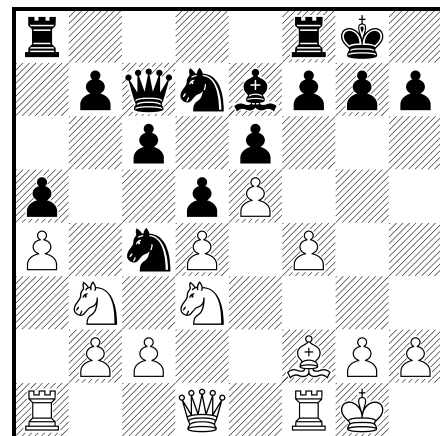
10...♔c7 11.♙d3 ♙xd3

Collocare l'Alfiere in g6 poteva essere una valida alternativa lasciando che fosse il Bianco a eseguire il cambio.

12.♗xd3 a5 13.a4 ♗cb6 14.f4

Oltre a rafforzare il centro e preparare la spinta di rottura in f5 questa mossa dà all'Alfiere, in caso di attacco da parte del Cavallo in c4, la casa f2 da dove continuare insieme con i cavalli ad esercitare un controllo sulla casa in c5, coerentemente all'idea principale della variante.

14...♗c4 15.♙f2



15...b5?!

Con questa mossa si rinuncia definitivamente



L'incontro del terzo turno tra Bruno e Vocaturo, che terminerà con la vittoria del giocatore marchigiano.

te a giocare c5. Era meglio giocare b6 perseguendo l'idea di spingere in c5 anche se in questo caso andava considerato il problema della collocazione del Cavallo nero dopo un eventuale attacco da parte del pedone b3, come accadrebbe per esempio nella seguente variante: 15...b6 16.♖e2 c5 17.♙g3 g6 18.♗f3 cxd4 19.♘xd4 ♘c5 20.b3 ♘a3 21.♘f2±

16.♘bc5 bxa4?!

È difficile trovare un piano valido. Con la mossa del testo, comunque si suggella definitivamente la debolezza del pedone a5

17.♘xa4 ♘cb6 18.♘ac5

18.b3 ♘xa4 19.♗xa4 ♘b6 20.♗a1 a4.

18...♘xc5?

Il nero perde l'occasione di giocare subito a4 che gli avrebbe consentito di mantenere un maggiore equilibrio dopo 18...a4 19.♗a2 ♗a7 (19...a3 20.b3 ♗a7 21.♖d2 ♗fa8 22.♗fa1) 20.♖e2.

19.dxc5

Oltre alla debolezza del pedone a5 il possesso da parte del bianco della casa d4 costituirà un importante vantaggio duraturo

19...♘d7 20.♗a4!

È essenziale il blocco del pedone nella casa a5.

20...♖b7 21.♖a1!

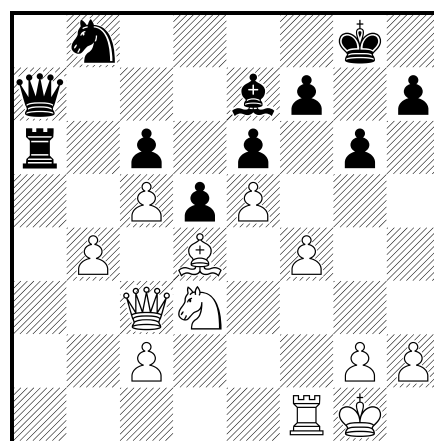
21.♖d2? ♖b5 22.♗fa1 ♘xc5 23.♗xa5 ♘e4= 24.♖e1 ♗xa5 25.♗xa5 ♖c4 26.♖e2 ♗b8=

21...♗a6

Il nero cede subito il pedone a5 consentendo inoltre al Bianco di mantenere compatta la sua struttura. Del resto anche dopo il tentativo di forzare b4 e bxa5 per scomporre la struttura dei pedoni il Bianco avrebbe conservato un cospicuo vantaggio: 21...♖b5 22.b4 ♙d8 23.♗b1 ♗b8 24.♗b3 ♖a6 25.♖d4

♙c7 26.bxa5 ♗xb3 27.cxb3 f6.

22.♗xa5 ♗fa8 23.♗xa6 ♗xa6 24.♖e1 ♖a8 25.♖c3 g6 26.♙d4 ♖a7 27.b4 ♘b8



28.g4!

Il Bianco potrebbe avviarsi in un finale sicuramente molto superiore cambiando i pezzi con 28.♗a1 ♗xa1+ 29.♖xa1 ♖xa1+ 30.♙xa1 ♘a6 31.♙c3 ♘c7 32.♙f2 h5±; preferisce invece utilizzare il pedone in più per stabilizzare la posizione sull'ala di Donna aumentando il controllo di case ed il vantaggio di spazio. La limitazione di movimento dei pezzi neri ed in particolare la loro difficoltà di comunicare da una parte all'altra della scacchiera rendono l'ala di Re estremamente sguarnita.

28...♗a3 29.♖d2 ♙f8 30.f5!

L'attacco sul Re è irresistibile.

30...♙e8 31.fxe6 fxe6 32.♖f4 ♙d7 33.♖f7 ♗xd3

Una mossa disperata! D'altra parte il Cavallo stava per arrivare in f4 con effetti devastanti.

34.cxd3 ♘a6 35.b5 ♘xc5 36.♗c1! ♙d8 37.♖g8+ ♙d7 38.bxc6+ ♙c7 39.♖e8 ♙g5 40.♖f7+ 1-0



Commenta
Axel Rombaldoni

Axel Rombaldoni (2442)
Carlos Garcia Palermo (2475)
69° Finale CIA (20), Sarre 2009

Arrivati a questo turno, il penultimo, io e Garcia Palermo eravamo piazzati sostanzialmente nel fondo della classifica e necessitavamo quindi di un punto: io ero molto determinato a giocare per vincere.

1.e4 e6 2.♖e2!? b6

Se la mia precedente mossa è alquanto insolita, non c'è dubbio che la risposta del mio avversario, alla quale ovviamente non ero preparato, lo è ancora di più. Sono rimasto inoltre colpito dalla velocità con la quale Carlos l'ha giocata, probabilmente era intenzionato ad entrare in schemi tipo "riccio", nel quale era già entrato in precedenza nella partita contro Daniele Vocaturo.

3.g3 ♘b7 4.♙g2 g6 5.h4!?

5.♗f3 ♙g7 6.d4±

5...h5?! 6.♗h3

6.♗f3 è più precisa: il Cavallo si sviluppa verso il centro, a sostegno di un'eventuale spinta in d4, e rimane ugualmente pronto all'entrata in g5.

6...♙g7 7.0-0 c5

Effettuata questa spinta siamo rientrati negli schemi che si presentano dopo 2...c5

8.c3 ♗c6 9.♗a3

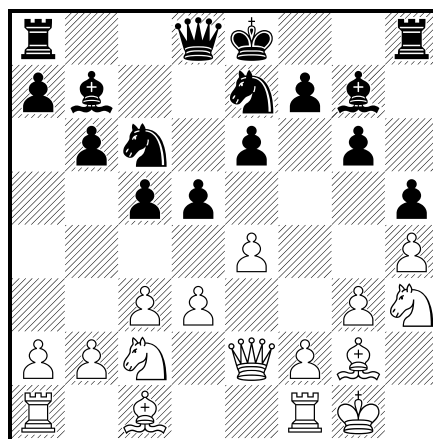
Mossa tipica in questa variante: il Cavallo è pronto a saltare in c2 (a sostegno della spinta d4) o in c4, a seconda delle esigenze della posizione.

9...♗ge7

La spinta in d5 è vicina. Tuttavia 9...♗f6!? è probabilmente migliore della mossa del testo perchè sostiene lo stesso piano, la spinta in d5, ma in più tiene maggiormente sotto

pressione il centro. Oltretutto, il Cavallo da f6 è eventualmente pronto a saltare in g4.

10.♗c2 d5 11.d3



11...dxe4?!

Prematura, dato che il Bianco può occupare per primo la colonna "d". Era meglio 11...0-0, sulla quale forse Carlos temeva la risposta 12.f4 (12.♗g5∞) con l'idea di spingere in f5. Probabilmente ha però sopravvalutato questo piano, dato che la semplice 12...♗d7 tiene sotto controllo la casa f5 preparando al contempo il trasferimento della Torre da a8 in d8.

12.dxe4 ♗e5 13.♖d1 ♗c8 14.♗e3

Con l'idea di spingere in f4.

Una continuazione molto interessante sarebbe stata 14.♗a3!? con l'idea di balzare nell'ottima casa b5. Per esempio: 14...♙a6 15.♗b5 0-0 16.♙g5± seguita dalla spinta in a4.

14...♙a6 15.♗c2 c4?!

15...0-0 16.f4 ♗5c6±

16.b3!

Aprè la diagonale per l'Alfiere nero.

16.♗a4+?! b5 17.♗a3 ♙f8! 18.b4 ♙g7" e la Donna è mal posizionata.

16...0-0 17.f4 ♗g4

17...♗d3? 18.♙a3 ♖e8 19.e5±

18.♗xg4 hxg4 19.♗f2 f5



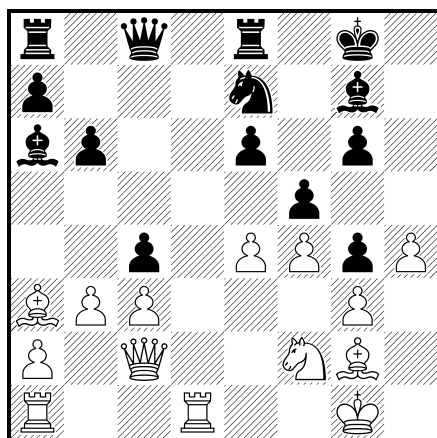
Scontro in famiglia: Axel Rombaldoni, col Bianco, affronta il fratello Denis.

Necessaria per non perdere il pedone.

20.♙a3

Il motore è capace di dare continuazioni come: 20.exf5 exf5 21.♙xa8 ♖xa8, ma io non sarei mai capace di dare via quell'Alfiere e concedere l'iniziativa al Nero cambiando totalmente il carattere della posizione.

20...♞e8



21.♞d6!

Anche qui, tutti i tentativi di guadagnare la

qualità comportano un grosso rischio. Ad esempio: 21.h5 gxh5 22.♙xe7 ♞xe7 23.exf5 exf5 24.♙d5+ ♔h8 25.♙xa8 ♞e3! 26.♙g2 ♞xc3 27.♖d2 ♞xg3 28.♖d8+ ♖xd8 29.♞xd8+ ♔h7 30.♞d7 ♖b5! 31.♞c7 ♙c6! 32.♞d1 ♙xg2 33.♔h2 h4 34.♞dd7 ♙f3 35.♞xg7+ ♔h6= e il Bianco, pur avendo una Torre in più, deve accontentarsi del pareggio; dopo l'immediata 21.exf5 exf5 22.♙xa8? ♖xa8 il Nero ha un ottimo compenso.

21...♙b7 22.♞ad1

22.♞e1! fxe4 23.♙xe4 ♘f5 24.bxc4 ♘xd6 25.♙xd6 ♙xe4 (non vi sono altre mosse utili) 26.♖xe4 ♖d7 27.♙e5 e i pedoni del Nero sul lato di Re crollano come tessere del domino.

22...fxe4 23.♘xe4

Dopo 23.♙xe4 ♘f5 24.♞d7 ♙xe4 25.♖xe4 cxb3 26.axb3 ♖xc3 27.♞7d3 ♖c2= si arriva a una posizione analoga alla partita, ma col Cavallo in f2 anziché l'Alfiere in g2.

23...♘f5 24.♖e2

24.♔h2!? ♙d5 (24...♔h8!?) 25.♞6xd5! exd5 26.♘g5±;



Carlos Garcia Palermo

24.bxc4 ♖xc4 25.♖d7 ♘c6 26.♗d6 ♗xd6
27.♙xc6 ♖xc6 28.♖1xd6 ♖xc3 29.♗xc3
♙xc3=

24...cxb3 25.axb3 ♙xe4 26.♗xe4 ♖xc3

Non va bene 26...♗xd6? per via di 27.♙xd6
♖xc3 28.♗xg6 (28.♙e5±) 28...♖ad8 29.♗h2!
♗f6 30.♗xg4±

29.♗xd4 ♗xd4 30.♖xg6+ ♔h7 31.♖xg4
♖ad8∞, ma questo finale non mi convinceva:
la Torre bianca è intrappolata tra i suoi pedoni
e i pezzi del Nero sono molto molto attivi.

27...♗c2 28.♖1d2 ♖b1+ 29.♗h2±

Il piano del Bianco ora è molto semplice:
giocare ♗e2 e mangiare il pedone g4.

29...♗a1

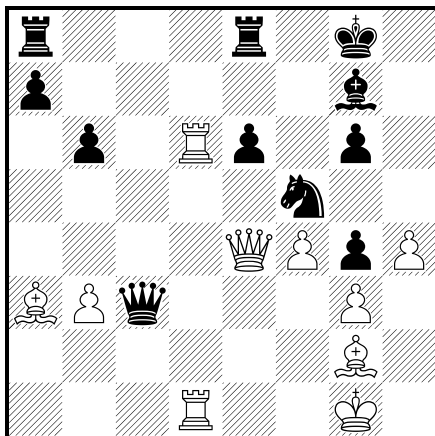
29...♖ac8 30.♗e2!±

30.♙e7!

Era buona anche 30.♗e2! ♖ac8 (30...♗xa3
31.♙xa8 ♖xa8 32.♗xe6+ ♔h7 33.h5! ♖f8
34.♗xg6+ ♔h8 35.♗xg4±) 31.♙d6± seguita
da ♗xg4.

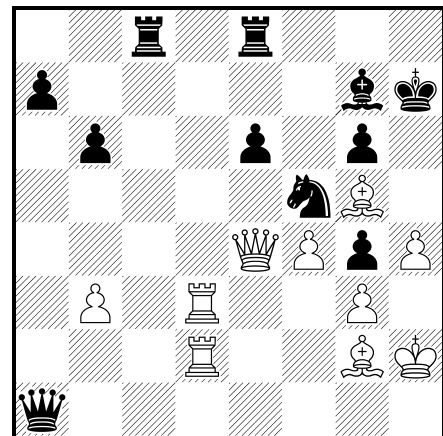
30...♗h7?!

Dopo 30...♖ac8 31.♗xe6+ ♔h8 (31...♗h7?!
32.h5! ♗xe7 33.♗xg4 ♙f6 34.♖d7 ♖b1
35.♗e6 ♗f5 36.♗f7+ (36.♖xe7+ ♖xe7
37.hxg6+ ♔xg6 38.♗xf5+ ♔xf5 39.♙h3+
♔g6 40.♙xc8±) 36...♗h6 37.♙h3 ♖f8 38.♗xe7
♙xe7 39.♙xf5 gxf5 40.♖xe7 ♔xh5 41.♖xa7±)
32.♗xg6 ♗xe7 33.♗h5+ ♔g8 34.♗xg4± il
Bianco avrebbe conservato solo un leggero
vantaggio. È sbagliata invece 30...♗xe7?
31.♗xe6+ +-
31.♙g5 ♖ac8



27.♖6d3!

L'alternativa era 27.♖xe6 ♙d4+ (27...♖ed8
28.♙d6 ♖xb3 29.♖d3±) 28.♖xd4 ♖xd4+



32.♗b7?

È il tipico tentativo di pescare nel torbido
che si gioca quando l'avversario è in zeitnot,



Sopra, foto di gruppo dei partecipanti alla finale del Campionato Italiano Assoluto di Sarre. Sotto, i primi tre classificati: da sinistra, Michele Godena (medaglia d'argento), Lexy Ortega (Campione Italiano 2009) e Carlo D'Amore (medaglia di bronzo).

come in questo caso. 32. ♖e2± sarebbe stato il logico coronamento del preciso gioco svolto in precedenza.

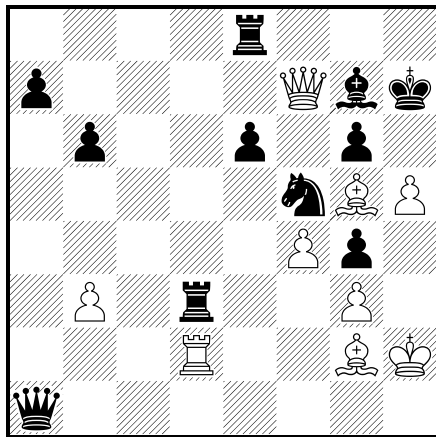
32... ♖c3

32... ♖e1 porta ad una patta immediata, grazie alla micidiale minaccia ♖c1: 33. ♖d1 ♖f2 34. ♖1d2 (34. ♕f6? ♖c2 35. ♕xg7 ♜xg7 36. ♖d7 ♖g8±) 34... ♖e1 35. ♖d1=

33.h5 ♖xd3

33... ♖f8! portava addirittura il Nero in vantaggio! Per esempio: 34. hxg6+ ♔xg6 35. ♖e4 ♖xd3 36. ♖xe6+ ♔h5! 37. ♖xd3 ♕d4 38. ♖xd4 ♖xd4 39. ♕e7 ♜g7 40. ♖e2 ♖c8±

34. ♖f7!



34... ♖xd2??

L'errore decisivo. Bisognava giocare 34... ♖f8



35. ♖xg6+ ♔h8 36. ♖xd3 ♕d4 37. ♖xd4 ♖xd4 38. ♖xe6 ♖c3 39. ♕h4 ♜xh4 40. ♖h6+ ♔g8 41. ♖e6+ (41. ♕d5+ ♖f7 42. ♖g5+ ♔h8 43. ♖h6+=) 41... ♔h8 42. ♖h6+ con patta per scacco perpetuo.

35.hxg6+ 1-0

Marina Brunello Maestro Internazionale Femminile

Grazie all'ottimo risultato ottenuto al Memorial Edoardo Crespi, che si è svolto a Milano dal 5 al 12 dicembre 2009, Marina Brunello ha superato i 2200 punti Elo conquistando il titolo di Maestro Internazionale Femminile. È la seconda italiana a ottenere questo titolo, dopo Clarice Benini che lo conquistò nel lontano 1937 grazie al secondo posto ottenuto nel Campionato del mondo femminile di Stoccolma. A riprova del valore assoluto di questo risultato vale ricordare che Marina, con i suoi 2217 punti Elo al 1° gennaio 2010, è terza assoluta nella graduatoria nazionale femminile e ottava nella classifica mondiale femminile Under 16.

Oltre al titolo di Marina Brunello, il Presidential Board della FIDE, che si è riunito a Bursa, in Turchia, dal 3 al 6 gennaio 2010, ha anche ratificato i titoli di Maestro Internazionale di Axel Rombaldoni e Danyyl Dvirnyy.

A TORINO I CAMPIONATI D'ITALIA 2010

Il Consiglio Federale della FSI ha assegnato a Torino i Campionati d'Italia 2010, che si svolgeranno dal 20 al 27 giugno presso le Arcate dell'ex Villaggio Olimpico. L'evento coincide con il centenario della Società Scacchistica Torinese e sarà accompagnato da un ricco programma di eventi e tornei collaterali.



www.scaccobratto.com

Luca Shytaj Campione Italiano Semilampo

Il Maestro Internazionale Luca Shytaj si è aggiudicato l'edizione 2009 del Campionato Italiano Semilampo che si è svolta a Martina Franca, in provincia di Taranto, lo scorso 27 dicembre. All'evento hanno partecipato 136 giocatori, che pongono il torneo al secondo posto per nu-

mero di partecipanti tra quelli omologati rapid per il 2009. Alle spalle di Shytaj si è classificato il Maestro FSI Luigi Delfino che ha preceduto per spareggio tecnico il Maestro FIDE veronese Valerio Luciani. Il titolo femminile è andato ad Alessia Santeramo, di soli 11 anni.



Le Arcate del Villaggio Olimpico di Torino che ospiteranno i Campionati d'Italia 2010. A destra, il Campione Italiano Semilampo Luca Shytaj. In alto, Marina Brunello.



www.pugliascacchi.com



Qui sopra: il Sindaco di Carugate Umberto Gravina esegue la mossa inaugurale della IV Chess Computer Cup, torneo internazionale per software scachistici a inviti. Nella foto grande in alto, il Centro Commerciale Carosello che ha ospitato la manifestazione.

Il Festival della Scienza e Giocando con i Re

Come già l'anno prima, anche nel 2009 le manifestazioni "Festival della Scienza" e "Giocando con i Re", che si sono svolte rispettivamente a Genova e a Carugate (MI), hanno riscosso un grande successo.

di RAFFAELE RIBOLDI

Presidente dell'A.D.S. "L'Alfiere" di Carugate

Anche quest'anno Genova, per un giorno, e Carugate (Mi), per tre giorni, sono state invase da appassionati di scacchi provenienti da tutta Italia e anche dall'estero. La Direzione del Festival internazionale genovese e l'Amministrazione Comunale di Carugate, quindi, hanno vinto di nuovo la loro scommessa puntando nuovamente su scacchi e scienza e sull'organizzazione e ideazione del dott. Giuseppe Sgrò, lo psicologo che conduce ricerche sui giocatori di scacchi per l'Università di Torino.

A Genova la neoclassica e centralissima biblioteca



Foto in alto: la conferenza "Giocando con i Re... e con i computer" (da sinistra, Pagnoncelli, Ciancarini, Sgrò, Antonelli, Gemma, Calzerano e Vitale). A sinistra, il GM Djuric impegnato contro il software Chiron di Farina. Qui a lato, la WGM Sedina contro il software Leila di Calzerano.

Berio, per la conferenza su scacchi e intelligenza artificiale alla quale hanno partecipato il dott. Giuseppe Sgrò, il Prof. Paolo Ciancarini, i programmatori Giancarlo Delli Colli (che con il programma Equinox ha partecipato, unico italiano allo scorso Campionato Mondiale per software scacchistici a Pamplona 2009 in Spagna) e Stefano Gemma (programma Freccia), era gremita per tutta la sua capienza. Il pubblico, dopo la conferenza, si è trattenuto anche per assistere, su schermo gigante, alle sfide uomo macchina tra Equinox e i GM Igor Efimov e Elena Sedina e alla sfida tra i programmi Equinox e Freccia, che si sono svolte nella sala (Equinox ha vinto con Efimov e Freccia pattando con Sedina).

A Carugate invece si è svolta la sfarzosa seconda edizione di "Giocando con i Re", weekend scacchistico scientifico-sportivo tenutosi nei giorni 6-7-8 Novembre 2009. La manifestazione ha registrato nuovamente il tutto esaurito, con una grandissima partecipazione. Il suo organizzatore Giuseppe Sgrò ci ha dichiarato: "Siamo passati quest'anno da 3 a 5 eventi. Sicuramente la "IV Chess Computer Cup" e le sfide uomo-macchina sono

state il fiore all'occhiello, ma anche gli altri eventi del programma di base hanno avuto ottimi riscontri. Per la conferenza abbiamo registrato il tutto esaurito e, visto che la tematica "Scacchi e computer" era più specifica dello scorso anno, il paragone risulta maggiormente positivo. Poi, con 150 preiscrizioni per il torneo dei ragazzi e tutti i 50 posti per la partita simultanea con il Grande Maestro cubano Ortega prenotati (qualcuno poi purtroppo è risultato influenzato), eravamo già soddisfatti prima di dare il via alla manifestazione. Ma sapendo che ci sarebbero stati gli iscritti dell'ultimo momento, quest'anno allargati a tutta la Regione Lombardia, immaginavamo che il numero sarebbe ulteriormente cresciuto. Infatti i partecipanti finali sono risultati quasi 200. Ringrazio, quindi, l'Amministrazione Comunale per aver permesso, con il potenziamento delle strutture, un numero di presenze superiore allo scorso anno". Una folla di visitatori da tutta Italia, in particolare per la spettacolare e prestigiosa



sa "IV Chess computer Cup (torneo internazionale per software scacchistici a inviti)", svoltasi sabato 7-11 al Centro Commerciale Carosello e domenica 8-11 al Centro Atrion, e per le sfide uomo-macchina, ha accompagnato gli eventi informatici, che hanno suscitato grande interesse anche a livello internazionale. Siti scacchistici di tutto il mondo, assai attenti agli sviluppi dei programmi, se ne sono occupati ampiamente. 16 sono stati i software in gara scritti da programmatori provenienti da Filippine, Cile, Olanda, Spagna e USA, mentre gli italiani sono arrivati da Brindisi, Avellino, Milano (città e Gorgonzola), Bergamo, Prato, Torino, Mantova. Il torneo, in cui ciascuna macchina ha disputato sei partite contro altrettanti avversari, ha visto il dominio dei software stranieri: nessun italiano sul podio, con i tre migliori al quarto posto ex aequo. I primi tre classificati sono risultati: 1) Dana Sah (Spagna) punti 5 (vince per spareggio tecnico); 2) Amyan (Cile) punti 5; 3) Deuterium (Filippine) punti 4; 4-8) LEILA (Carmelo Calzerano), CYBER-PAGNO (Marco Pagnoncelli di Gorgonzola), Twisted (Filippine), Dirti (Spagna-USA) punti 3,5. Primo tra gli italiani CHIRON (Ubaldo Andrea Farina) per spareggio tecnico (lista partecipanti, su www.vigo.altervista.org/CCC/CCC4_participants).

Da destra, il Dott. Sgrò con i Presidenti della Federazione Scacchistica Italiana Pagnoncelli e del Comitato Regionale Lombardo Barrera. In alto, la conferenza "La scuola cubana da Capablanca a oggi" tenuta dal GM Lexy Ortega. In mezzo, Ortega in simultanea.



htm tabellone finale, risultati turno per turno e partite, su www.scacomasco.com).

Nulla da fare per gli Umani nelle sfide contro i programmi software scacchistici (commentate in diretta dal M dott. Adolivio Capece, direttore de "L'Italia Scacchistica"). I colori degli Umani erano difesi dalla campionessa russa GM Olga Zimina e dal GM slavo Stefan Djuric. Entrambi sono stati sconfitti, ma dopo partite combattute.

Nonostante l'ampliamento del programma di "Giocando con i Re", anche quest'anno l'organizzazione è stata impeccabile (numerosi articoli di stampa nazionale e internazionale lo hanno sottolineato), ha offerto i rinfreschi dell'Euroverdebio a tutti i partecipanti di tutte e tre le giornate e ha premiato tutti i partecipanti al torneo e alla partita si-

multanea, dal primo all'ultimo, con coppe e targhe, materiale scacchistico offerto dai 7 sponsor tecnici e gadget offerti dagli sponsor Credito Artigiano, Guna, Fabbri Editori e dalla Provincia di Milano.

Visto il risultato di qualità e in crescita, il Sindaco Umberto Gravina, gli Assessori allo Sport e alla Cultura Michele Bocale e Paolo Molteni, i quali hanno fortemente voluto la seconda edizione dell'evento, il Presidente della Federazione Scacchistica Italiana Gianpietro Pagnoncelli (sempre presente per tutti



Torneo a squadre dei ragazzi - qui sopra, l'accoglienza delle squadre. A sinistra, la squadra vincitrice premiata dal Presidente FSI Pagnoncelli. In alto, una fase del torneo.



La conferenza "Giocando con i Re e con i computer..." che si è svolta a Carugate nell'ambito della manifestazione "Giocando con i Re". Da destra, gli Assessori Michele Bocale e Paolo Molteni, il Sindaco di Carugate Umberto Gravina e il Presidente del Comitato Regionale Lombardo FSI Pietro Barrera.

e tre i giorni) e il presidente del Comitato regionale Lombardo Pietro Barrera, si augurano che il dottor Sgrò si impegni anche il prossimo anno in una terza edizione, ma lo psicologo non ama sbilanciarsi: "Sono molto contento per i riscontri e la fiducia che mi viene concessa. "Giocando con i Re" è il frutto di un duro e lungo lavoro di ricerca e di organizzazione di oltre sei mesi che ha coinvolto, oltre il Comune di Carugate e il Circolo Scacchistico "L'Alfiere", altri 8 enti patrocinanti (Regione Lombardia, Provincia di Milano, Ufficio Scolastico Provinciale, Festival della Scienza di Genova 2009, CONI, Federazione Scacchistica Italiana (FSI), UISP-Lega Scacchi e A.I.C.A.) e 20 sponsor (Carosello, Castorama, Copycolor, PQJ trasporti refrigerati, Mercatone dell'Arredamento di Brugherio, Credito Artigiano, Euroverdebio, Associazione Commercianti Carugate, Hotel Rocco, Guna, Fabbri Editori, La Gazzetta della Martesana, PC Planet, Caissa Italia editore, Edizioni Ediscere (VR), Le Due Torri (BO), Messaggerie Scacchistiche (BS), Prisma Scacchi (ROMA), L'Italia Scacchisti-

ca (MI), Rizzello e Romagnoli (BA)). Ringrazio tutti per aver sostenuto questo progetto scientifico-sportivo e per le richieste che già mi giungono, ma oggi è ancora presto per dire se potrò impegnarmi in una terza edizione, valuterò nei prossimi mesi se gli impegni clinici e di ricerca lo permetteranno".

Per quel che riguarda i risultati sportivi degli "umani" (vedi tabella classifiche sul sito www.ravascacchi.com) il torneo dei ragazzi delle Scuole Primarie se lo è aggiudicato la squadra dell'Istituto Gonzaga di Milano, quello dei ragazzi delle Scuole Secondarie di Primo Grado è andato alla squadra dell'Istituto Codussi di Bergamo, e il torneo dei ragazzi delle Scuole Secondarie di Secondo Grado se lo è aggiudicato la squadra "Veduggio Giovani" di Veduggio. Infine l'appassionante esibizione, in simultanea domenicale, del GM Ortega contro 40 avversari, durata ben sei ore, iniziata dopo la sua partecipatissima conferenza su "La scuola cubana da Capablanca a oggi", si è conclusa con qualche patta e una sola sconfitta (Fabio Agrifoglio di Gorgonzola).



Rodolfo Pozzi, Presidente della *Chess Collectors International Italia*.

Figura grande in alto: (1) due "Torri" mongole in forma di bosco sacro legato agli spiriti degli antenati.

Gli scacchi della Mongolia Le Torri come simboli (Parte 4)

di **RODOLFO POZZI**

Presidente della *Chess Collectors International Italia*

La "Torre" degli scacchi della Mongolia e del Tuva, cioè il *Terghe*, che normalmente è il carro o la carrozza, si manifesta anche sotto altre forme, ad esempio animali isolati (leoni, tori, elefanti) o il bosco sacro (fig. 1). Ecco un albero a grandi foglie con due uccelli, un uomo e un cerbiatto: è la rappresentazione del bosco legato agli spiriti degli antenati.

Una gran parte delle Torri mongole contiene i simboli di varie credenze religiose, soprattutto buddiste. Il Buddismo è una concezione che ha duemilacinquecento anni, alla quale migliaia di filosofi, eruditi e praticanti hanno consacrato la loro intera vita. Non posso, io che non ne sono cultore, esaminarlo in profondità: con l'aiuto di testi attendibili ho cercato però di scoprire il significato dei numerosi segni presenti su questi scacchi. Non mi risulta che altri abbiano affrontato questo argomento, se non in minima parte. Il Buddismo tibetano - dice il quattordicesimo



(2) Torri del Tuva (Russia) formate da due serpenti intrecciati a nodo di Salomone.

Dalai Lama Tenzin Gyatso (*Levenson 1997, p. 7*) - è una tradizione ricca di simboli, e un gran numero di essi ricopre molteplici significati che mirano a esprimere, attraverso la fisicità del segno rappresentato, i numerosi livelli e aspetti della legge del Budda.

Il nodo di Salomone - È formato da due anelli ovali schiacciati e acciambellati in maniera complessa, che richiamano infinito, ciclo continuo e alleanza. Salomone, figlio di Davide, è stato re d'Israele nel X secolo a. C., ma l'attribuzione del suo nome a questo segno è senz'altro posteriore. La sua immagine più antica è conservata a Parigi al Louvre: su una tavoletta di mastice di bitume del 2600-2500 a. C., ritrovata negli scavi dell'acropoli di Susa nell'Elam, attuale Iran, sono scolpiti due uroburi (serpenti che si mordono la coda) intrecciati "a nodo di Salomone" e posti sopra una scena che rappresenta un quadrupede e due uomini che

si danno la mano, e che io interpreto come un patto di alleanza (*Pozzi 1998/d; Sansoni 2007*). Ho avuto il piacere di segnalare io questo reperto all'ambiente degli studiosi, arretrando così di due millenni e mezzo la comparsa del nodo di Salomone, che prima era ritenuto non più antico del I secolo d. C.

È presente in moltissime civiltà e religioni: dal Buddismo all'Islam, dalla Roma paleocristiana all'Europa medievale e, a dimostrazione della sua archetipicità, anche nell'America centrale precolombiana: un vaso maya di ceramica tipo Ulù del I secolo d. C., proveniente da Copán nell'Honduras, porta dipinto un nodo di Salomone, chiamato "croce dell'Iris".

I più antichi nodi di Salomone sugli scacchi (*Pozzi 1998/b*) si trovano sui pezzi arabi di Witchampton in Inghilterra dell'XI sec. d. C., e su quelli scandinavi del XII trovati nell'isola di Lewis, nell'arcipelago delle Ebridi al largo della Scozia ma provenienti da Trondheim in



(4) Una svastica su una carrozza (Torre) del 19° secolo. A destra, (3) una svastica in un pendaglio mongolo.

Norvegia.

In un set di pietra del Tuva del '900 le Torri sono due serpenti, con la testa unita alla coda, intrecciati "a nodo di Salomone" (fig. 2): l'immagine è molto simile alle raffigurazioni degli uroburi.

La svastica - "Fra tutti i segni ricorrenti giunti fino a noi dalla preistoria, la svastica è indubbiamente quello che più d'ogni altro ha saputo mantenere, nel suo percorso plurimillenario, una valenza simbolica densa di suggestioni emozionali" (Brusa Zappellini 2006, p. 5). È conosciuta con più nomi: in italiano è detta anche croce uncinata, in francese *croix gammée* (dalla lettera greca gamma), in inglese *fylfot*, in tedesco *Haken Kreuz*, in spagnolo *esvástica*, ed è simbolo del movimento continuo, del sole e delle forze cosmiche (fig. 3).

È presente nelle Torri di alcuni set mongoli: in uno di legno del 1870 una carrozza la porta in evidenza sul tetto (fig. 4).

(5) Due Torri
in forma di
svastiche, di
un set di legno
del XX secolo.
Sotto, (6) set
di legno con
le svastiche
come Torri,
e un leone e
un orso come
Donne.





Sopra, (7 a, b) Torri di un set in steatite con simboli (spirale, nuvole, svastica). In alto a destra, (8 a, b) Torri di un set in steatite con simboli (uccello, nuvole, svastica). Sotto, (9) una svastica che decora una scacchiera mongola a scatola.



Altre svastiche costituiscono, da sole (fig. 5), le Torri di un set di legno dell'inizio del XX secolo, che risente dell'influenza siberiana in quanto la Donna di un partito (la seconda figura da sinistra, sotto) è un orso (fig. 6).

Le Torri di un gioco di steatite del 1950, che oppone i Cinesi ai Mongoli, sono formate da cerchi sormontati da rettangoli. Vediamo, nei cerchi, due svastiche prolungate (figg. 7b e 8b) e una spirale (fig. 7a). Nei rettangoli vi sono le volute, che indicano le nuvole (figg. 7b e 8b, in alto), e un uccello, veicolo che conduce al mondo degli spiriti (fig. 8a, in alto). Una decorazione d'osso con una svastica è pure inserita nel bordo di una scacchiera mongola (fig. 9).

La triscele - La triscele (o triskéle) è una svastica arrotondata a tre crescenti, con significato analogo. È



intagliata sul fianco di una carrozza (Torre) di un set di legno del 19° secolo (fig. 10).

Il nodo senza fine - Il segno più diffuso in Mongolia è senza dubbio il nodo senza fine o *ulzin* (fig. 11). Lo vediamo anche dipinto sul coperchio della scatola di un set di bronzo chiamato appunto *ulzin* (fig. 12). Davanti vi sono due Re (*Noyion*) seduti in trono; la peculiarità che rende unico questo set sta nel fatto che, sotto la base, è inciso, in rilievo, il nome di ogni pezzo in *uigur*, il mongolo antico.



Il nodo senza fine ha fatto la sua comparsa su sigilli d'argilla della civiltà di Harappa, fiorita nella valle dell'Indo intorno al 2500 a. C., e figurava anche nella lista dei simboli di buon augurio di antiche tradizioni indiane (Beer 2006, p. 36). È stato adottato successivamente dal Buddismo, per cui ha preso il nome di nodo senza fine buddista, o nodo infinito o glorioso o di felicità, e indica l'interdipendenza di tutte le cose (Sèngué

In alto, (10) una triscele su una carrozza (Torre) del 19° secolo. Sopra, (11) "Nodo senza fine" di legno: è formato da due serpenti che si mordono la coda (urobori). A destra, (12) due Re di un set bronzeo: sul coperchio della scatola che contiene i pezzi, sono dipinti una ruota della legge e un nodo senza fine buddista.



2002, p. 484). Non avendo né inizio né termine riflette anche l'infinità della conoscenza raggiunta dal Buddha (Blau 1999, pp. 144-45). Rappresentando la vita infinita, testimonia l'amore o l'eternità: come il gioiello, il loto e la ruota della legge è uno degli otto segni di buon augurio che Buddha ha ricevuto dagli esseri celesti dopo essersi "risvegliato" sotto l'albero di Bodh Gaya. Questi segni hanno fama di portare fortuna, e perciò sono presenti sulle tende, all'ingresso di case, monasteri e sale di preghiera (Levenson 1997, pp. 56-59). Il Nodo senza fine forma le Torri di alcuni set di scacchi della Mongolia e del Tuva (fig. 13).

Il prezioso gioiello - È sovente contornato da fiamme e sostenuto dai petali del loto. Esaudisce tutti i desideri, è uno degli attributi indispensabili alla gloria del monarca universale ed è pure uno dei nomi con cui i fedeli chiamano il Dalai Lama (Levenson 1997, p. 59). Può essere posto (Sènguè 2002, p. 490; Blau 1999, p. 88) come offerta ai piedi di una divinità (fig. 14).

Il prezioso gioiello è la Torre di un set mongolo di bronzo (fig. 15 a).



In alto, (13) Torre di un set del Tuva di steatite, formata da un nodo senza fine sormontato dalle teste di due cani. In basso a destra, (14) "Prezioso gioiello" avvolto nelle fiamme. In basso a sinistra (15 a, b) un "prezioso gioiello" e una "Ruota della legge", Torri di un set mongolo di bronzo.



(16) Il fiore di loto, considerato il simbolo della purezza.



Il fiore di loto - Il loto (fig. 16) simbolizza la purezza originale (Levenson 1997, p. 56), e, sulle scacchiere della Mongolia, i suoi petali sostengono la ruota della legge (fig. 17), o sono impressi sulle basi di alcuni pezzi, sovente per sottolinearne l'importanza (figg. 23, 25, 26).

La ruota della legge - È l'emblema della sovranità di un monarca universale e di



(17) In una Torre lignea della prima metà del XIX secolo i petali del loto sostengono la ruota della legge. A sinistra, (18) la ruota della legge, dove i raggi simbolizzano l'ottuplice sentiero, le otto vie di liberazione che conducono al "risveglio". I due daini sono l'emblema dei primi due discepoli del Buddha.

quella spirituale del Buddha (fig. 18), con l'ottuplice sentiero della propagazione dei suoi insegnamenti nel mondo (Sènguè 2002, pp. 60 e 489-90). È presente in tutti i luoghi sacri tibetani e rappresenta la dottrina predicata dal Buddha storico (Levenson 1997, pp. 20 e 59). Negli scacchi della Mongolia troviamo raffigurata la ruota della legge come Torre (figg. 15 b, 17), e dipinta sul coperchio di un set (fig. 12 a sinistra).



(19) Due yurte portatili sono le Torri di un set di pietra degli Altai dell'inizio del XX secolo: sul loro fianco si vede lo yin-yang.



(20) La bandiera della Mongolia con il Soyombo, emblema nazionale.

Yin-yang - Al centro della ruota della fig. 15 b sta lo *yin-yang*, opposizione dei principi primari femminile-negativo e maschile-positivo della filosofia *tao*, fondamento di tutto ciò che esiste. Quest'ultimo segno è pure presente sulla parte anteriore delle *yurte* portatili che costituiscono le Torri di un set di pietra (fig. 19).

Il soyombo - A proposito di *yin-yang*, esaminiamo il *Soyombo*. Molti segni, passando nel tempo da una civiltà all'altra, sono stati interpretati in modo diverso. Il *soyombo*

(Heissig-Müller 1989, figura a p. 225), prima lettera dell'alfabeto di Zanabazar del XVII secolo, comprendeva vari elementi della visione buddista del mondo. Quando è stato assunto come emblema della Repubblica Popolare di Mongolia e inserito nella sua bandiera, che data dal 1940 (fig. 20), ha significato libertà e indipendenza.

Il cerchio centrale del *soyombo*, che chiaramente è il *tao*, è inteso ora come due pesci: non avendo le palpebre, il pesce non chiude mai gli occhi e quindi simbolizza la vigilanza. In un set mongolo di bronzo il *soyombo*



è raffigurato dietro lo schienale del trono di un Re (fig. 21, a destra).

Il dorge o vajra - È un diffusissimo oggetto rituale emblematico del buddismo tantrico (il fulmine), indispensabile in riti e cerimonie. È legato all'incorruttibile purezza del diamante, alla verità che nessuna forza né arma potrebbe distruggere, e rappresenta anche la vittoria della conoscenza sull'ignoranza e del controllo sullo spirito e sui veleni che offuscano l'esistenza (fig. 22).



In un set di scacchi di steatite del Tuva, repubblica russa che produce scacchi molto simili a quelli della Mongolia, sono allineati un Pedone, un Cavallo, un Alfiere, due Re, una Donna e una Torre: quest'ultima è rappresentata da un dorge (fig. 23).

In alto, (21) due Re di un set bronzo: dietro al trono figura il Soyombo. In mezzo, (22) il dorge o vajra, oggetto rituale buddista. A destra, (23) scacchi di steatite del Tuva: l'ultimo a destra è una Torre a forma di dorge.





(24) Il doppio dorge o vajra incrociato. A centro, (25) Torre mongola formata da un doppio dorge o vajra. A destra, (26) un doppio dorge nell'abito di un Re di bronzo.



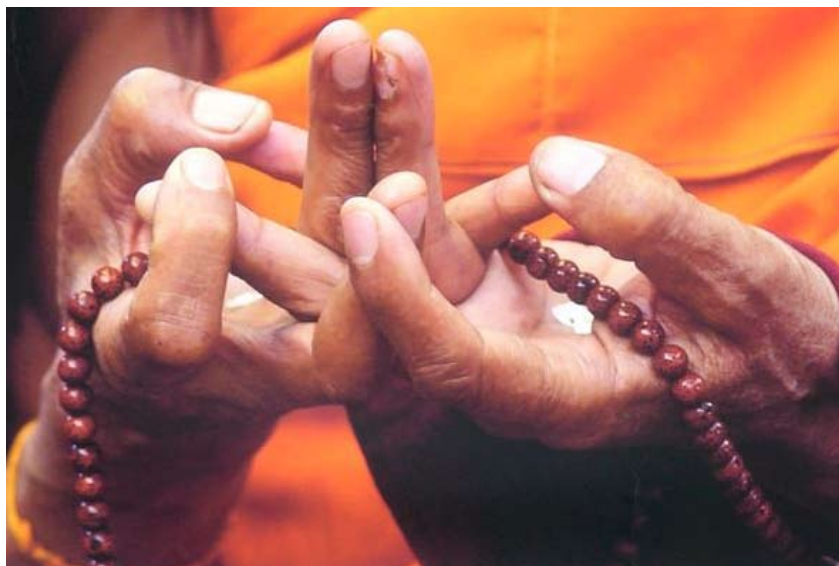
A sinistra, (27) due Re di un set mongolo di legno degli anni 20 del XX secolo, che tengono il libro sacro, una penna e il rosario buddista. A destra, (28) Re mongolo con libro sacro sulle ginocchia.

Il doppio dorge o vajra incrociato - È composto di due fulmini uniti al centro (fig. 24) e materializza l'indistruttibilità dell'essenza di tutti i fenomeni e la comprensione della verità adamantina (Levenson 1997, p. 48).

Lo vediamo come Torre (fig. 25) e davanti ad un Re (fig. 26), entrambi pezzi di set bronzei del XX secolo

Il libro sacro e il rosario - I due Re di un set mongolo di legno del 1920-30 (fig. 27), seduti in trono con penna e libro sacro (che simboleggia la conoscenza e l'insegnamento della verità ultima, Sèngué 2002, p. 66), tengono, uno con la mano sinistra e l'altro con la destra, un rosario buddista. Un libro sacro si trova pure sulle ginocchia di un Re mongolo di legno dipinto (fig. 28).

In alto a sinistra, (29) il rosario buddista. Sotto, (30) due formosi Re, di un set di pietra degli Altai degli inizi del XX secolo, tengono il rosario buddista fra le dita. Qui a lato, (31) gli orecchini dei re (due quadrati) e delle regine (due cerchi), qui raffigurati in un pendaglio.



Il rosario è uno degli attributi essenziali del pellegrino e delle varie divinità (fig. 29). Composto di 108 grani, cifra sacra, il rosario aiuta a pregare e a contare il numero delle ripetizioni di una formula, e, il più delle volte è arrotolato al polso sinistro come bracciale (Levenson 1997, p. 36). Il cordone che attraversa le 108 palline è simbolo della continuità dell'insegnamento del Buddismo che trafigge le altrettante passioni mondane (Bazin 2002, p. 135).

Anche i Re di un set di pietra degli Altai dei primi '900 hanno un rosario tra le dita della

mano sinistra (fig. 30).

Gli orecchini - Due anelli quadrati disposti a losanga e concatenati (anche se nelle varie tradizioni tibetane possono avere interpretazioni differenti) in Mongolia sono generalmente visti come gli "orecchini del re"; due circolari come gli "orecchini della regina" (Amgalan 2000, fig. 121/1 a p. 93 e fig. 120/2 a p. 92; Bazin 2002, fig. 67 a p. 124; Sèngué 2002, pp. 493-94; Heissig-Müller 1989, figura a p. 225; Pozzi 2007/a). Gli orecchini (fig. 31) simboleggiano la perfezio-



(32) Un set di legno del Tuva: le Torri bianche sono gli orecchini della regina, i Pedoni neri sono lepri.

ne della pazienza, la comprensione dell'insegnamento orale e la rinuncia (Beer 2006, p. 323); o anche la forza e la solidità, e, per estensione, la fedeltà e l'amicizia (Sermier 2000, p. 100).

È molto rara la rappresentazione degli orecchini negli scacchi della Mongolia e del Tuva: vediamo quelli della regina come Torre bianca di un set tuvino di legno (fig. 32, il secondo pezzo da destra in alto).

La lepre "immortale" - Tutta l'esistenza dei nomadi è legata all'alternarsi delle

stagioni, cioè ad un costante rinnovamento dei fenomeni terrestri causato dalle divinità anch'esse sempre in divenire. La lepre (fig. 32, i due pezzi in basso a destra), che è uno dei dodici animali dello zodiaco e del calendario (Levenson 1997, p. 14), è considerata "immortale" per la continua variazione naturale del colore del suo pelo: esso è bianco in inverno, grigiastro in primavera e macchiettato all'inizio dell'estate, e diviene in seguito bruno per tornare bianco in novembre, creando così un ciclo ricorrente (Popova 1977, p. 120; Pozzi 1998a, p. 6; Pozzi 2007/a).

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE: MONGOLIA

- POZZI R. 2002: **I giochi di scacchi mongoli, riflesso della cultura nomade delle steppe** - The Mongolian chess sets, reflecting the nomadic culture of the steppes, Como (edito dall'autore con il contributo di Chess Collectors International Italia); in italiano e in inglese.

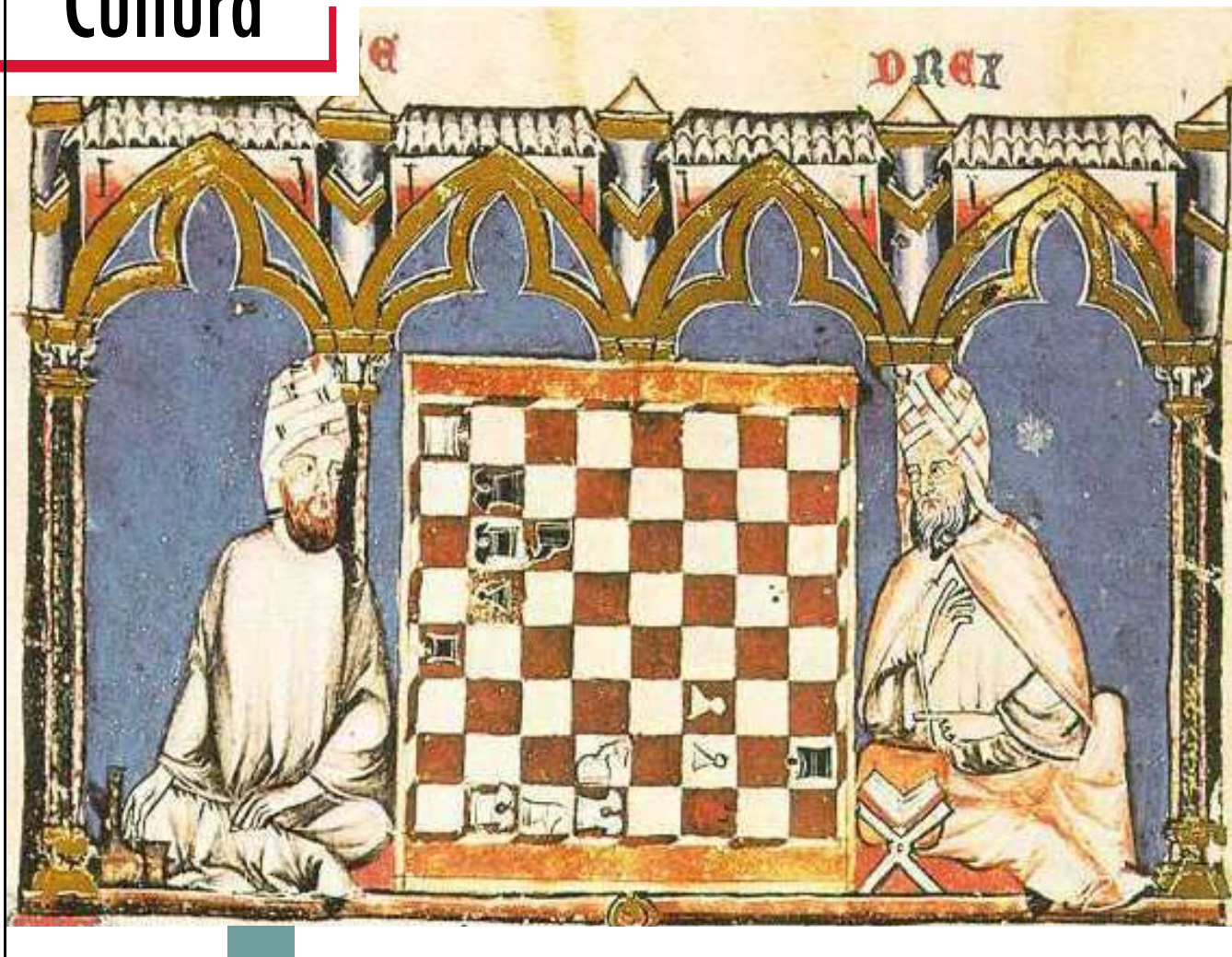


- POZZI R. 2007/b: **Gli scacchi della Mongolia**, in *"Scacchi: giochi da tutto il mondo"* di Gini G. e Pozzi R., pp. 197-235, Lecco (Stefanoni).
- POZZI R. 2009: **Gli scacchi della Mongolia**, Quaderno del Museo Popoli e Culture, Milano (Centro di Cultura e Animazione Missionaria PIME).

BIBLIOGRAFIA: SIMBOLI

- AA.VV. 1949: **Enciclopedia Italiana Treccani**, Roma (Istituto della Enciclopedia Italiana).
- AA.VV. 1997: **Il Vocabolario Treccani**, Roma (Istituto della Enciclopedia Italiana).
- AMGALAN M. 2000: **The cultural monuments of Western Mongolia** (Monsudar); *in mongolo e in inglese*.
- BAZIN N. e altri 2002: **Rituels tibétains, Visions secrètes du V Dalaï Lama**, Paris (Réunion des Musées Nationaux).
- BEER R. 2006: **Les symboles du Bouddhisme Tibétain**, (Albin Michel).
- BIEDERMANN H. 1991: **Enciclopedia dei simboli**, Milano (Garzanti).
- BLAU T. e M. 1999: **Symboles bouddhistes**, Paris (Trédaniel).
- BRUSA ZAPPELLINI G. 2006: **Archeologia della svastica, morfogenesi di un simbolo**, Milano (Arcipelago Edizioni).
- CHEVALIER J., GHEERBRANT A. 1986: **Dizionario dei simboli**, Milano (Rizzoli).
- CIRLOT J.E. 1985: **Dizionario dei simboli**, Milano (SIAD).
- GABRIELLI A. 1989: **Grande Dizionario illustrato della lingua italiana**, Milano (Mondadori).
- GUÉNON R. 2006 (1962): **Simboli della scienza sacra (Symboles fondamentaux de la science sacrée)**, Milano (Adelphi).
- HALL J. 1994: **Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art**, London (John Murray).
- HEISSIG W. - MÜLLER C. 1989: **Die Mongolen**, Band 1 pp. 218/221, Band 2 p. 166, Innsbruck (Pinguin-Verlag) e Frankfurt/Main (Umschau-Verlag).
- JULIEN N. 1989: **Dictionnaire des Symboles**, Allier, B (Marabout).
- KARMAY S. G. 1999: **Le manuscrit d'Or, Visions secrètes du V Dalaï Lama**, Paris (Findakly).
- LEVENSON C. B. 1997: **Buddismo tibetano, simboli di una tradizione**, Milano (Mondadori).
- NATAF G. 1993: **Symboles, signes et marques**, Condé-sur-Noireau, F (Berg International).
- POPOVA A. 1977: **La chevauchée nocturne du cavalier invisible**, in *L'Ethnographie, n. spécial Voyages chamaniques*, n.s. 74-75, 1977/2, pp. 101-128.
- POZZI R. e M.G. 1993: **Analisi del simbolo e del mito: considerazioni sulle simbologie nelle pitture rupestri di Hua Shan in Cina**, in *Valcamonica Symposium '93*, Capo di Ponte (Centro Camuno di Studi Preistorici).
- POZZI R. 1998/a: **The Mongolian and Tuvian chess sets and their symbolism** (*Relazione al Congresso di Vienna del Chess Collectors International*), Como (edizione privata).
- POZZI R. 1998/b: **Intrecci senza fine raffigurati su giochi di scacchi**, in *Il nodo di Salomone simbolo e archetipo di alleanza* di Sansoni U., pp. 147-149 e 246, Milano (Electa).
- POZZI R. 1998/d: **Nodi di Salomone e intrecci senza fine raffigurati su giochi di scacchi: simbolismo e radici protostoriche** (*Relazione al Convegno del Centro Camuno di Studi Preistorici, Capo di Ponte (BS), 11/98*), Como (edizione privata).

- 
- POZZI R. 2007/a: **Rappresentazioni simboliche sugli scacchi della Mongolia e del Tuva**, in *"Simboli nei millenni; attorno e dentro il nodo di Salomone: le spirali, il cerchio, il labirinto"*, CD a cura di Umberto Santoni, Capo di Ponte, BS (Edizioni del Centro, Cleto e Faenna).
 - SANSONI U. 1998: **Il Nodo di Salomone simbolo e archetipo di alleanza**, Milano (Electa).
 - SANSONI U. 2007: **I nodi delle origini**, in *"Simboli nei millenni; attorno e dentro il nodo di Salomone: le spirali, il cerchio, il labirinto"*, CD a cura di Umberto Santoni, Capo di Ponte, BS (Edizioni del Centro, Cleto e Faenna).
 - SÈNGUÉ T. 2002: **Divinités et symboles du Bouddhisme Tibétain**, Saint-Cannat, F (Lumière).
 - SERMIER C. 2000: **Mongolie. La Vallée di Grand Ciel**, Paris (Vents de Sable).
 - SERINGE P. 1988: **Les Symboles dans l'art, dans les religions et dans la vie de tous les jours**, Genève (Hélios).



Riflessioni sulla storia e le origini degli scacchi

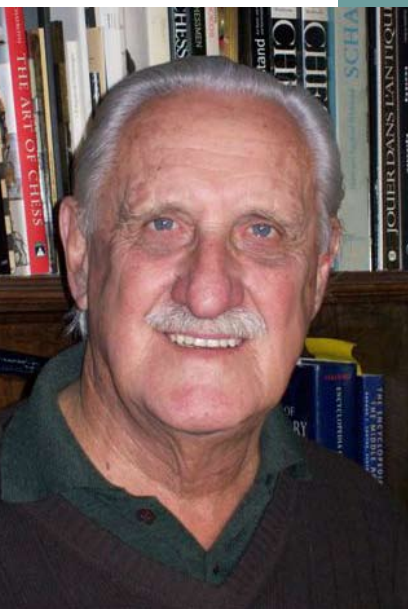
di **GIANFELICE FERLITO**

Le cinque domande chiave sull'origine del gioco degli scacchi

Tutti coloro che giocarono a scacchi nei diversi secoli si sono spesso domandati **da dove** mai arrivasse tale gioco, **chi** lo avesse mai inventato, **quando** e **come** questo fosse avvenuto, quale senso avesse questo gioco cioè perché era stato ideato.


Queste cinque fondamentali domande probabilmente se le

posero da prima i giocatori stessi del gioco, ma poi la questione, così complessa e storicamente difficile da accertare, interessò molti altri personaggi che magari non giocavano affatto agli scacchi. Durante i secoli e in diversi Paesi si interessarono a rispondere a tali domande, oltre gli stessi giocatori, molti scrittori, narratori, poeti, filosofi e moralisti, letterati versati nelle lingue orientali, indologi, sinologi, filologi, archeologi.



Gianfelice Ferlito

Foto grande in alto, due arabi che giocano a scacchi, miniatura dal Libro dei Giochi di Alfonso X di Castiglia



In effetti è grazie alle testimonianze scritte di poeti e scrittori dell'antichità e alle affinate ricerche su antichi testi cinesi, indiani e persiani, oltre alle ricerche archeologiche, una ristretta categoria di studiosi ha potuto vagliare molte informazioni raccolte sull'argomento per arrivare a formulare delle suggestive ipotesi sull'origine del gioco, anche se molti margini d'incertezza sussistono ancora oggi fra le varie ipotesi avanzate.

Bisogna per altro dire che i reperti archeologici e i testi antichi in cui si sono riscontrati testimonianze sicure di scacchi non vanno più lontano del +VI / +VII secolo.

Rassegna delle ipotesi avanzate dagli storici

Esaminiamo ora le risposte date dagli storici durante gli ultimi secoli almeno a tre delle domande fondamentali, e cioè *come* si è formato il gioco, *quando* e *dove*. È ovvio che allo stato attuale delle conoscenze le altre due domande sono del tutto pleonastiche perché non si hanno elementi certi ma solo ricostruzioni ipotetiche.

Fino ad oggi le ipotesi sul come si sia formato il gioco sono quattro.

La prima sostiene che il gioco degli scacchi – definito in maniera unanime quale gioco di guerra – sia stato *inventato* (non però, come Sir Jones sostenne nel 1788, *di getto, deliberatamente e coscientemente, da una mente geniale*). Alcuni storici moderni che aderiscono a tale ipotesi (invenzione) sostengono che il gioco non può essere scaturito dal nulla ma colui o coloro che lo idearono si ispirarono a giochi coevi o anteriori creando così un nuovo *modus ludendi*.

Tra i sostenitori dell'ipotesi "invenzione" abbiamo: Hyde (1694), Lambe (1765), Sir Jones (1788), Irwin (1793), Cox (1799), Forbes (1860), van der Linde (1874, 1881),

von der Lasa (1897), Murray (1913), Linder (1975), Goerschen (1980), Bhatta (1994), Sancito (1996), Li (1998), Seyd (1994, 2001).

La seconda che il gioco sia il risultato di una *evoluzione graduale* da giochi "di corsa" (tipo Pachisi) con dadi a giochi di guerra senza dadi, l'evoluzione sarebbe durata magari secoli. Questa ipotesi è sostenuta da Culin (1860), Averbach (1991, 1996).

La terza che il gioco abbia una *derivazione astrologica-divinatoria*, ipotesi sostenuta da Culin (1860), Needham (1962), Bidev (1965).

La quarta che il gioco sia un *ibrido* tra il gioco greco della *poleis* e il gioco di corsa *Chaupur* indiano, ipotesi sostenuta da Samsin (2003).

La quinta che sia una amalgama da due giochi primitivi ereditati dal mondo Indiano e da quello Cinese. Questa ipotesi sostenuta da Josten (1995), Cazaux (2003).

Fino ad oggi le ipotesi sul *dove* il gioco avrebbe avuto origine sono cinque.

La prima è nell'India Settentrionale antica: Hyde, Lambe, Sir Jones, Cox, Forbes, van der Linde, von der Lasa, Murray, Thiemme (1962), Meissenburg, Averbach, Linder (1973), Sanvito-Ferlito (1990), Seyd (1994, 2001), Bhatta, Eder.

La seconda è in Cina: Barrington (1789), Irwin, Holt (1885), Needham (1962), Bidev, Li (1998).


La terza è in Persia antica: Bland (1847), Calvo (1998).

La quarta in Elam: Goerschen (1980).

La quinta in Asia Centrale, nel regno Kushan: Josten (2003).

Per quanto riguarda il *quando*, fino a oggi le ipotesi sono sette.

La prima pone la nascita del gioco degli



scacchi intorno -5000/-4000 (Sir Jones, Forbes, Cox) perché secondo le loro conoscenze letterarie la prima descrizione del gioco di scacchi (a 4 giocatori, con dadi), giocato su una scacchiera di 8x8 caselle (ashtapada), si trova nel testo sanscrito *Bhavishya Purana*. Tale gioco venne chiamato da Sir Jones *catraj* mentre Forbes lo chiama *catranga* e secondo Forbes il termine *catraj* starebbe ad indicare una posizione di gioco quando un giocatore si impossessa del trono del suo alleato, cattura gli altri due re nemici, e mantiene il suo re sulla scacchiera.

La datazione del testo di riferimento venne smentita dalle indagini successive di Van der Linde che sostenne che il testo risaliva al +X secolo.

La seconda sostiene che dei proto-scacchi possono essere apparsi dal -400 al +400 (Ferlito-Sanvito, 1990).

La terza sostiene una data precisa, e cioè il -204/-203 (Irwin, Li).

La quarta sostiene l'arco di tempo che va dal +50 al +200 (Josten, Meissenburg).

La quinta sostiene un arco di tempo che va dal +300 al + 400 (Averback).

La sesta sostiene l'arco di tempo che va dal +400 al +455 (Goerschen, 1980 e Seyd, 2001).

La settima sostiene la data precisa +569 (Bidev) e +570 (Murray)

Come si vede le ipotesi sono varie e nessuna può dirsi definitiva ma solo provvisoria.

Purtroppo le evidenze letterarie sono scarse e i reperti archeologici anteriori al +VI+VII non forniscono elementi sufficienti per essere determinanti. Si tratta quindi di scegliere l'ipotesi più verosimile e probabile.

Oggi la mia opinione, con gli elementi a mia disposizione, è che il gioco degli scacchi "alla vecchia maniera", così come ce lo hanno tramandato gli Islamici, che a loro volta

l'avevano ereditato dai Persiani, abbia avuto una genesi nell'Asia Centrale o nell'India settentrionale o centrale.

La genesi del gioco *catranga* potrebbe avere come *terminus post quem* il +IV secolo. Questa mia opinione deriva da due prove "ex silentio" letterarie. La prima è che l'*Arthasastra* non menziona il gioco del *catranga* mentre v'è un capitolo (XX, libro III) sui giochi d'azzardo. Ora l'*Arthasastra*, secondo le più recenti analisi di Trautmann (1971) e di Scharfe (1993), dovrebbe essere datato fine +III secolo / inizio +IV secolo, cioè prima del regno Gupta (+320 /+455).

La seconda che nel *Kamasutra*, datato intorno al +IV secolo, non si ha menzione del *catranga* nella elencazione delle "64 kalas" ("belle arti") che le persone di rango e di stile – dai re ai cortigiani – dovevano conoscere e praticare a corte.

C'era invece menzionato il gioco di dadi chiamato "*akarsha*" (*akarsakrida*) e i vari tipi di giochi d'azzardo (*dyutavisesa*).

Il *terminus ante quem* del gioco *catranga* potrebbe essere a mio avviso il +VI secolo.

Percorso accidentato nell'accertamento della verità

Purtroppo gli studiosi delle origini degli scacchi, non essendo loro stessi esperti in tutte le svariate discipline che possono apportare informazioni utili a formulare delle sostenibili ipotesi, devono basarsi su informazioni specifiche raccolte da esperti di altre discipline che a loro volta possono essere a digiuno di una approfondita conoscenza dei giochi da tavoliere dell'antichità.

Le informazioni che gli studiosi utilizzano possono essere di **prima mano**, quando costoro possono avere una lettura personale dei testi originali nella loro lingua. Più spesso però le informazioni sono di **seconda mano**,



Un pezzo degli scacchi di Venafro.

cioè quando la lettura di antichi testi avviene avvalendosi di traduzioni-traslazioni fatta da esperti in quella lingua in una lingua moderna.

A parte la difficoltà di ritrovare questi antichi testi, che spesso sono copie degli originali andati perduti e quindi copie soggette ad alterazioni, interpolazioni e modifiche apportate dai copisti a volte in modo del tutto diverso ed arbitrario, vi sono le oggettive difficoltà nel datare i testi o le copie e di fornire poi la loro resa in un linguaggio etimologicamente corretto e non forzare parole con significati lontani dal contesto in cui tale scritto era stato ideato.

Le informazioni possono essere poi di **terza, quarta e quinta** mano. L'esempio più eclatante per me è quello relativo all'ipotesi avanzata nel 1997 da David H. Li, cittadino americano ma di lingua madre cinese e studioso della storia degli scacchi, quando ha sostenuto che la comunicazione scritta nel 1793 dall'irlandese Eyles Irwin (c.1751.-1817) al Presidente della Società Irlandese era quan-

to mai valida e l'ha fatta sua elaborandola con molta fantasia soprattutto come il gioco avrebbe potuto essere ideato dall'inventore.

Irwin, che trascorse molti anni in India, scrisse in quel documento che un suo amico cinese, pan-Zhen-guan, aveva trovato negli annali cinesi (Concum) che il re del Kiangnan, Han Kao-Tsu, avesse inviato una spedizione militare nella regione del Shensi con a capo un mandarino di nome Han Xin. Durante l'inverno, per alleviare il malcontento delle truppe inattive, han Xin inventò un gioco che chiamò Chong Ki o Gioco reale nel -204/-203.

Il mandarino Han Xin avrebbe, secondo David H. Li, preso in considerazione l'antico gioco cinese Weiqi e l'ancor più antico gioco Liubo. Da questi giochi avrebbe derivato le caratteristiche più opportune per formulare un nuovo gioco, un prototipo di scacchi, anche avvalendosi dell'opera di Sun Tse "*L'Arte della guerra*".

Questa catena di dubbie informazioni, fornita a suo tempo dall'amico cinese di Irwin, e avallata da Li dopo tanti secoli manca di riscontri testuali negli annali cinesi da cui tale informazione sarebbe stata presa. Inoltre non si sono avuti reperti archeologici né iscrizioni a conferma della tesi Irwin -Li.

Gli studiosi possono anche essere devianti nelle loro ricerche da errate datazioni fornite da illustri archeologi su reperti di pezzi da gioco rinvenuti più o meno casualmente. L'esempio più emblematico è quello delle 18 pedine in osso e avorio ritrovate casualmente durante uno scavo del 1932 a Venafro in un terreno appartenente notoriamente ad una necropoli romana del +I secolo. L'archeologa Olga Elia nel 1939 pubblicò uno studio intitolato "*Un gioco di scacchi di età romana*" in cui esaminava per la prima volta i pezzi di Venafro affermando che "*il gioco venafro si presenta con una diversità di forme nel-*

le sue quattro categorie di pezzi non figurati..... Che sembra aver maggior analogia col giuoco degli scacchi, anzi sembra esserne una vera e propria anticipazione."

Oggi possiamo dire che il grande merito della Elia fu quello di portare all'attenzione di tutti i pezzi di Venafro e nel definirli "scacchi". Però la Elia, benché fosse cosciente che il gioco degli scacchi "fosse penetrato intorno al IX secolo d. C. a Bisanzio" datò tali pezzi intorno al +I secolo perché ritrovati in uno strato archeologico di età romana ben definito. D'altra parte la Elia scriveva nel suo studio che "l'origine del giuoco degli scacchi è fatta risalire all'India, dalla quale sarebbero passati nel I secolo d. C. Circa nella Cina e nella Persia.... Non sembra allora impossibile che allo stesso modo.. Per le vie del commercio, gli scacchi siano penetrati nell'Occidente nel I secolo d. C." L'affermazione può suonare strana oggi, ma c'è da notare che la prestigiosa Enciclopedia Treccani, nell'ultimo volume XXX edito nel 1936, riportava alla voce "Scacchi" l'informazione (sbagliata) che il gioco era conosciuto all'inizio dell'era cristiana. Non posso quindi escludere che la Elia si fosse basata sull'informazione riportata dalla Treccani. Resta il mistero di chi mai fosse il

compilatore di tale voce della Treccani.

Un paio d'anni dopo, l'archeologo tedesco Fuhrmann, confermava la datazione degli scacchi di Venafro al +II secolo e li affiancava ad altri scacchi rinvenuti nelle catacombe di San Sebastiano fuori Roma appartenenti secondo lui al +V secolo. Fra l'altro Fuhrmann sosteneva che il gioco degli scacchi altro non fosse che il gioco romano dei *latrunculi*. Cosa che era stata chiaramente esclusa dalla Elia nel suo studio del 1939.

Il Dr. Chicco, noto studioso di storia degli scacchi, nel 1953 illustrò per primo in ambito scacchistico la sorprendente notizia della scoperta degli scacchi di Venafro e della loro ancor più sorprendente datazione, ed affermò che *le nozioni, fino ad oggi dominanti* [cioè che l'India fosse il luogo d'origine del gioco e che la data dell'invenzione fosse stata fissata intorno al + 570 dal maggiore studioso della storia di scacchi, cioè Murray] *vengono completamente sovvertite.... I pezzi di Venafro... spostano senza dubbio di molti secoli indietro la presunta data dell'invenzione e possono mettere in dubbio la loro origine orientale."*

La perplessità tra gli studiosi sorse inevitabilmente e lo scetticismo sulla datazione dei pezzi fu quasi unanime. Il Prof. P. Bidev – scacchista e studioso jugoslavo della storia degli scacchi- non condivide l'idea di Dr. Chicco e chiese nel 1978 che i pezzi in questione venissero sottoposti all'esame con radiocarbonio ma la sua richiesta non venne giustamente accolta perché a quell'epoca la tecnica scientifica avrebbe do-



Gli scacchi di Venafro



Oggetto in avorio lavorato ritrovato nel 2002 a Butrint, in Albania, ed erroneamente scambiato dagli archeologi per un pezzo degli scacchi.

vuto utilizzare e sacrificare ben circa 100 grammi di osso, cioè due o tre pezzi.

L'incertezza rimase per molti anni. Da una parte c'era una datazione espressa con onesta sicurezza da due emeriti archeologi e dall'altra la perplessità degli studiosi a cui tutto ciò non quadrava malgrado i tentativi di Dr. Chicco, che non vedendo pregiudiziali a priori, cercasse di conciliare la datazione della Elia/Fuhrmann con le cognizioni storiche fino allora ritrovate.

Solo nel 1993 i pezzi vennero sottoposti alla datazione radiocarbonica con il metodo della spettrometria di massa con accelerato-

re (AMS) a Napoli e a Sidney (AU) utilizzando solo 1 gr. di osso e il risultato fu che la datazione dei pezzi fu stimata essere intorno X secolo dC.

Il che risolveva tutte le perplessità degli storici della storia delle origini degli scacchi che erano durate per circa 40 anni.

O ancora da **false attribuzioni** fornite da esperti archeologi che con troppa leggerezza definiscono dei pezzi in avorio od osso ritrovati nei loro scavi dei veri e propri "scacchi". L'esempio più recente è stato quello del pezzo in avorio, lavorato al tornio, trovato nel 2002 durante gli scavi archeologici in un palazzo romano risalente al +V-VI secolo da archeologi inglesi a Butrint, un porto del litorale albanese che rimase funzionante per molti secoli e che oggi è un modesto villaggio di pescatori. Il reperto ritrovato, alto 4 cm e in avorio lavorato al tornio, è stato subito reclamizzato dagli archeologi inglesi come lo scacco più antico mai ritrovato. Essi hanno visto nella sua forma una certa rassomiglianza con il re o addirittura la regina degli scacchi moderni dato che ad una estremità superiore del pezzo si poteva intravedere una specie di croce. Questa attribuzione venne negata in modo vigoroso da tutti gli studiosi che hanno esaminato la fotografia del reperto. A parte la forma del reperto che alla base ha 5 peduncoli o piedini, è sempre molto problematico attribuire un pezzo singolo al gioco degli scacchi. Nel passato abbiamo avuto molti esempi di pezzi singoli ritrovati e che gli archeologi hanno pensato che fossero scacchi e che invece non lo erano.

Altro esempio di **falsa attribuzione** riguarda i pezzi in terracotta ritrovati durante gli scavi 1955-62 nell'ex porto di Lothal (India) dall'esimio archeologo Indiano S. R. Rao.

Secondo l'archeologo la città di Lothal (in lingua Gujurati significa 'collina dei morti' da

"loth" = morti e "sthal" = collina), apparteneva alla civiltà Harrapa e avrebbe sviluppato con grande successo i propri commerci di gioielli (agata, oro, steatite) con Baharain, Oman, Sumer e Afghanistan dal -2500 al -1900.

In un suo libro di memorie autobiografiche S. R. Rao scrive *"La popolazione di Lothal si dilettava di alcuni giochi d'interno quali gli scacchi e i dadi. Per gli scacchi i pezzi erano in terracotta, o avorio o in conchiglie. L'intero gioco di scacchi in terracotta trovato a Lothal è simile al gioco trovato nella tomba della Regina Hatshepsut in Egitto."* Senza dubbio S. R. Rao dimostra con tale af-

fermazione poca domestichezza con i giochi dell'antichità egiziana perché i pezzi da gioco di Hatshepsut (unica donna ad essere stata un Faraone, -1495/-1457) appartenevano al tipo **senet**, ben diverso dagli scacchi.

I pezzi di Lothal ritrovati da S. R. Rao potrebbero essere statuette per un gioco a noi sconosciuto o dei totem di animali a protezione religiosa o ninnoli o chissà cos'altro ancora. Di certo non sono scacchi.

Troppo spesso quindi le incerte traduzioni, le testimonianze a catena senza riscontri testuali autentici, le erronee datazioni, le false attribuzioni sono state fuorvianti per il lavoro degli storici degli scacchi.

Fonti d'informazione primarie

CINA

Il celebre sinologo inglese Joseph Needham, nella sua opera *"Scienza e civiltà in Cina"* e più precisamente nel libro *"La matematica e la scienza del cielo e della terra"* scriveva a pag.134 dell'edizione italiana (= 107 dell'ed. inglese) nella nota a) *"Gli scacchi nella loro forma moderna, sembrano essere un'invenzione indiana del +VII secolo, ma le loro origini sono connesse alla tavola divinatoria cinese."* e a pag.174 (= ed. Inglese 139) si legge ancora *"Data la prevalente struttura a matrice della notazione matematica cinese, si potrebbe pensare che i problemi della scacchiera siano giunti in Europa dalla Cina, e anche ovviamente dall'India poiché proprio qui vennero inventati gli scacchi nella loro forma moderna."*

Nel libro *"Meteorologia e scienze della terra"* a pag. 657 (= 541 ed. Inglese) si legge *"Un altro gruppo d'idee e di tecniche correlate era quello costituito da tavola divinatoria (shih), bussola magnetica e scacchi."* e più avanti a pag. 658 (= ed. Inglese 542)



I pezzi di Lothal, in India, rinvenuti durante gli scavi del 1955-62. Benché la loro funzione non sia certa, non si tratta sicuramente di pezzi degli scacchi.



Yen Li-Pen (600-673): ritratto dell'Imperatore Wu Zhou, ritenuto l'inventore dello *xiangjing*.

"Sembra anche che gli antichi metodi di divinazione basati sul lancio, sopra una tavola segnata, forse lo stesso *shih*, di 'pezzi' simili a quegli degli scacchi (*chhi*) fossero imparentati con un altro vecchio sistema di coordinate.... Gli esatti legami tra il sistema di coordinate degli scacchi (o piuttosto dei prescacchi, se così si può dire) e quello della prassi cartografica richiedono però indagini molto approfondite"


Molto indicativo del modo di pensare del sinologo inglese è questa affermazione che si trova nei "Lineamenti introduttivi" a pag. 188/89 (= 154/55 ed. inglese) che ben si potrebbe adattare anche per gli scacchi: "Anche se siamo portati a ritenere che si possa far risalire ogni cosa a un'unica origine, non possiamo escludere la possibilità

di correnti di pensiero parallele e completamente indipendenti, soprattutto per quanta riguarda teorie, scoperte e osservazioni di carattere scientifico." Altro concetto che Needham richiama all'attenzione dei suoi lettori è quello espresso da Kroeber della diffusione di stimoli culturali che può portare a una "invenzione locale originale ma *indotta*." Secondo me questa affermazione ben si addice al gioco dello *shatranj* che gli islamici portarono in Europa (Spagna-Sicilia) e che gli europei modificarono prima solo nominalmente, poi anche figurativamente e infine radicalmente con l'introduzione di mosse più libere per Donna e Alfiere dando luogo alla maniera odierna del gioco.

Needham non esclude che dei protoscacchi siano stati inventati in Cina in modo indipendente e che i molteplici contatti tra Cina e India abbiano indotto a generare in India un gioco complesso come il *catranga* che poi venne a essere diffuso in Persia.

Secondo il sinologo tedesco Peter Banascak la parola cinese per indicare gli scacchi è *xiangqi*. Essa è composta da due caratteri distinti: **xiang** che oggi giorno ha molteplici significati quale "elefante, ritratto, fenomeno, avorio, configurazione stellare, agendo, giocando, interprete ufficiale"; e **qi** che denota "pezzo di scacchi, il gioco degli scacchi, fondamento".

Secondo Banascak un gioco simile allo *xiangqi* è lo *xiangxi*, di cui però non sappiamo le regole, che venne inventato nel +569 dall'imperatore Wu della dinastia Zhou Nordica. Storici e biografi cinesi del +VI/VII secolo affermano che Wu avesse composto un'opera chiamata *xiangjing*, oggi non più esistente, ma che venne descritta da Wang Bao (+552-581) quale gioco con pezzi che venivano mossi con strategia e tattica militare su di un tavoliere. Quindi si può dire che lo *xiangxi* fosse un *proto-xiangqi*.



Il più antico riferimento ad un gioco che rassomiglia al moderno *xiangqi* si trova invece in una raccolta di storie sovranaturali del ministro Niu Sengru (+779-847) in cui si parla di un gioco con cavalleria (*tianma*), fanteria (*jia*), catapulte (*pao*), arcieri (*gong*), carri da guerra (*ju*), e un generale (*jiang*). Tuttavia neanche questo testo fa un chiaro riferimento al numero dei pezzi o su quale tavoliere il gioco fosse giocato. Nella storia cinese questo gioco viene chiamato "*Baoying Xiangqi*" per distinguerlo dal moderno *Xiangqi*.

Le ricerche di sinologi occidentali e di ricercatori cinesi proseguono al fine di trovare riscontri sempre più documentati e precisi su questo gioco e sullo *xiangqi*.

INDIA

Il monaco buddista cinese Kung, conosciuto come Fa-hien (letteralmente "Maestro della Legge") visitò l'India tra il +399 / +414 per cercare copie complete del *Vinaya-pitaka* (-IV/-III s.) e portarle in Cina ove il testo a disposizione dei monaci buddisti cinesi era mutilo e imperfetto.

Fa-Hien scrisse un diario sulle cose viste e sentite durante il suo lungo viaggio in India.

Purtroppo in tale diario – tradotto in inglese dall'esperto sinologo James Legge nel 1886 – manca qualsiasi riferimento a giochi su tavolieri.

Nei canoni del *Vinaya-pitaka* tuttavia si legge: "*Essi* [cioè i monaci peccatori] *giocano su* [un tavoliere con] *8 volte 8 e su* [un tavoliere con] *10 volte 10.*"

Quei tavolieri erano chiamati in sanscrito *astapada* da *asta* + *pada* = otto + piede, impronta o *desapada* da *desa* + *pada* = dieci + piede, impronta.

Solo nel - II secolo si ritrova la definizione di *astapada* in Patanjali (*Mahabhasya*) quale

"*tavoliere con 8 caselle per ciascuna traversa*". Tuttavia Patanjali non fornisce alcuna informazione sulle regole del gioco che veniva praticato su tale tavoliere. Quindi il termine, senza ulteriori informazioni, potrebbe indicare un gioco a noi ancora sconosciuto. Che si sia trattato di un gioco verrebbe confermato da un testo religioso dei Svetambara-Jain del -300 in cui si legge che l'uomo saggio "*dovrebbe non imparare [a giocare] l'astapada*". Per altro in un altro testo Jain, l'*astapada* (gioco) avrebbe dovuto essere messo al tredicesimo posto nella lista delle 72 arti che un principe doveva imparare.

Dal +VI secolo in poi il termine *astapada* venne affiancato da un sinonimo (*phalaka*), che si impose in modo definitivo in India verso il +IX/X secolo.

È stato osservato che in alcuni contesti letterari il termine *astapada* assunse anche un significato completamente diverso da quello di tavoliere e cioè era utilizzato per indicare il metallo "oro".

Nel trattato politico-militare *Arthashastra* (Arte del Governo) di Kautilya (letteralmente 'il tortuoso'), composto nel +III secolo / inizio +IV secolo e ritrovato da Bhatta Swami solo nel 1902 e poi tradotto e pubblicato dall'esperto in sanscrito Dr. Shyama Sastry nel 1909, non si menzionano giochi con o su tavoliere ma si leggono paragrafi dedicati al gioco d'azzardo e ai giocatori d'azzardo ("*bari per natura*", che "*giocano anche quando gli muore la madre*") che dovevano giocare solo in luoghi autorizzati e con dadi certificati ed affittati. In questo trattato è menzionato il termine *caturanga-bala* per indicare il classico esercito indiano composto da fanteria, cavalleria, carri da guerra ed elefanti.

Il termine derivava da *catur* + *anga* + *bala* = quattro + membro + forza. Tuttavia in questo trattato manca ogni riferimento al gioco del *caturanga* che appunto aveva nei



Il manoscritto dell'Arthasastra, composto nel III-IV secolo e ritrovato nel 1909. Pur avendo dei capitoli dedicati al gioco d'azzardo, non menziona il caturanga né altri gioco con o su tavoliere.

suoi pezzi da gioco una replica della composizione del *caturanga-bala*.

Questa mancanza di un esplicito riferimento al *caturanga*, vuoi come strumento di addestramento simulato nell'arte militare o come gioco didattico, è abbastanza indicativo per farci cautamente escludere che il gioco fosse conosciuto e praticato al tempo di composizione dell'*Arthasastra*.

Il gioco *caturanga*, oltre ai rappresentanti dei 4 corpi d'armata, comprendeva un Re e un ministro (*mantrin*) e veniva ad essere giocato sul tavoliere di 8 x 8 case, chiamato come abbiamo visto *astapada*.

Il primo vago accenno a pezzi di scacchi si ha, secondo F. W. Thomas, in un poema di Subandhu, probabilmente datato intorno al +550/+612, intitolato *Vasavadatta*, ove si racconta la storia d'amore di una ragazza, chiamata appunto Vasavadatta, verso un

Principe.

Nella traduzione inglese di Macdonnell (1897) si legge "*il tempo delle piogge giocò la sua partita con ranocchi quali **nayadyutair** (letteralmente: 'pezzi da gioco', che Macdonnell tradusse con 'scacchi') che, di colore verde e giallo, quasi fossero chiazzati con lacca, saltavano sulle koshthika nere (letteralmente 'caselle di un tavoliere') del campo.*"

Il riferimento dei due colori (verde e giallo) riferiti ai ranocchi/scacchi e delle caselle nere del campo ha fatto pensare che si alludesse al *caturanga* giocato da due giocatori i cui pezzi si spostavano, saltando, da una casella all'altra.

Il grande storico degli scacchi Murray ha approvato tale interpretazione e traduzione (1913). Ma purtroppo l'accenno è troppo vago per essere definitivamente preso come

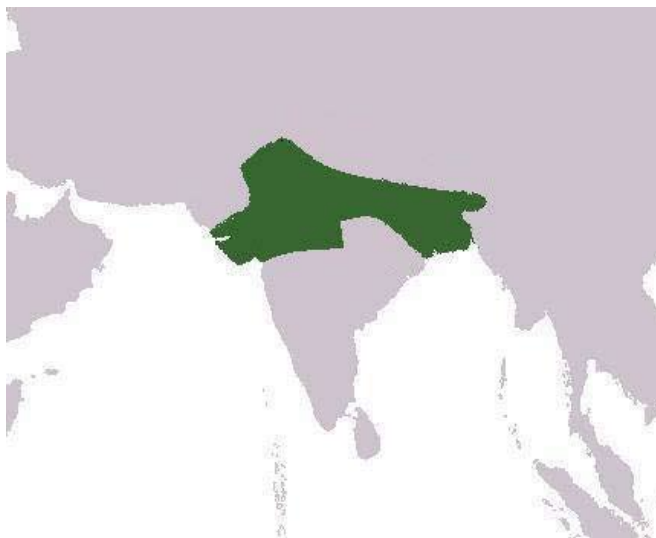
valida testimonianza letteraria del gioco *chaturanga*.

Il primo chiaro accenno letterario al *chaturanga* lo abbiamo dal brahmano Bana in *Harsha-carita* (Le azioni di Harsha). Il poema inizia con la genealogia della famiglia dello stesso Bana e prosegue nella descrizione della sua vita da giovane che fu un poco depravato e della sua chiamata a corte da parte del Re Harsha. Bana all'inizio è freddamente accolto dal Re per i suoi trascorsi giovanili, ma poi diviene uno dei favoriti del Re. Ritorna in seguito al suo paese ove i suoi cugini gli chiedono di raccontare la storia della dinastia Vardhana, iniziata con Prabhakara, re del Thanesar, cioè con il padre di Harsha.

La drammatica storia dei Vardhana comincia solo a metà del III capitolo e finisce al capitolo VIII, l'ultimo del poema rimasto purtroppo incompiuto.

Il poema è in prosa con l'inserimento di alcuni versi. Non riguarda tuttavia le varie imprese militari di Harsha anche se vi sono accenni di imprese contro i nemici del regno effettuate dal fratello primogenito Rajya e dal cognato Grahavarman figlio del re Mukhara signore di Kanauj.

Dal punto di vista storico si sa che Harsha, nato circa nel +590, alla morte del padre e poi del fratello assassinato a tradimento dal re Gauda, venne chiamato nel 606 dai nobili del regno di Thanesar al trono a soli 16 anni. Harsha non assunse subito il titolo di re ma prese di fatto il comando delle forze armate che contavano allora 5.000 elefanti, 20.000 cavalieri e 50.000 fanti. Secondo lo storico V. A. Smith in *"The early history of India"* i carri da guerra a due o a quattro cavalli erano a quell'epoca pochi e non venivano ormai più usati se non per condurre in battaglia il generale dell'esercito. Tuttavia non c'è concordia di opinioni tra gli storici su quando i carri da guerra - nell'esercito indiano - siano



L'impero di Harsha nel momento della sua massima espansione.

diventati di fatto obsoleti militarmente. Certo è che Bana nella descrizione dell'armata di Harsha (Capitolo VII) non parla di carri da guerra ma solo di elefanti, cavalieri, e fanti con al seguito la salmeria trasportata da cammelli, muli, buoi.


Nei primi 6 anni del suo comando militare, Harsha conquistò le varie repubbliche e piccoli regni rimasti ancora belligeranti dopo la scomparsa dei Gupta nell'India del nord a est del Punjab, fino al Bihar e alla maggior parte del Bengala.

Nel 612 Harsha formalmente divenne re e trasferì la capitale a Kanauj.

La sua attività bellica si ridusse considerevolmente. Nel 620 cercò di conquistare il Deccan, ma rimase sconfitto dal re Pulakeshin II Chalukya con cui fece una tregua e accettò che il fiume Narmada fosse il confine del proprio impero con quello del re Pulakeshin II.

Nel 630 ridusse i Valabhi a suoi vassalli, conquistando le loro terre del Gujarat. Nel 643 ampliò il proprio controllo sul Bengala.

Harsha, cresciuto in una famiglia tradizio-



nalmente seguace del Sole, sembra sia stato all'inizio fedele al dio Siva, ma poi si mantenne sempre tollerante nei confronti dei fedeli di altre confessioni. Alla fine si avvicinò sempre più al buddismo. Il pellegrino cinese buddista, huan Tsang, testimonia che nel 643 Harsha organizzò un gran raduno buddista a Kanauy invitando migliaia di monaci e addirittura venti regoli di fede buddista oltre a importanti Brahmani e Jainisti.

Due sono i passi individuati in *Harsha-carita* che riguardano la scacchiera e il gioco del *caturanga*.

Nel Capitolo I (6) a proposito del viso dell'irato asceta Durvasa, Bana scrive "*assumendo un cipiglio che incupì l'astapada della sua fronte, come la presenza del dio della morte...*" Il che significa, nel linguaggio fiorito di Bana, che l'asceta aggrottando le ciglia fece sì che la sua fronte incupita fosse solcata da rughe come l'*asatapada* era solcata da linee. Da notare che l'*astapada* era un quadrato intersecato da linee (perpendicolari e orizzontali) che formavano le caselle che allora non erano colorate. La colorazione fu un'innovazione della scacchiera europea del XIII secolo.

Nel Capitolo II (65) Bana scrive "*sotto questo sovrano [cioè Harsha] vengono trovate solamente le vesti indossate dai devoti in meditazione, e non documenti falsi; le regali statue di scultori e non le volgari dispute con i re; solo le api (stapada) litigano nel raccogliere il dovuto - i soli piedi che siano stati mai tagliati sono quelli della metrica; solo le astapade insegnano le posizioni del 'quattro membri' (cioè del caturanga), non ci sono tagli dei quattro principali arti dei criminali condannati.*" La frase da me sottolineata è stata spesso interpretata così: le posizioni (militari) del *caturanga* venivano praticate solo sull'*astapada* perché c'era la pace nel regno di Harsha che si era convertito al bud-

dismo. Gli accenni ai "*soli piedi mai tagliati*" e al fatto che gli "*arti dei criminali condannati*" non venivano tagliati, sono indicativi del periodo buddista del regno di Harsha. Questo potrebbe indicare che Bana scrisse il suo poema dopo il 643.

Lo storico spagnolo R. Calvo nel 1994 suggerì che le sulle *asatapade* si insegnasse la matematica mentre la storica tedesca ed esperta di sanscrito Syed nel 1995 e nel 1998 suggerì che sulle *astapade* a quel tempo si insegnasse la tattica e la strategia militare con pezzi raffiguranti le varie armate dell'esercito.

Ma forse l'accento che Bana fa potrebbe essere interpretato dal fatto che l'esercito al tempo di Harsha non era più costituito da carri da guerra, elefanti, cavalieri, fanti come al tempo dei Gupta, ma solo da tre corpi. E quindi il *caturanga* esisteva solo come gioco sulle astapade.

Poi abbiamo un'ulteriore segnalazione del *caturanga* in "Kadambari" di Bana ove si legge "*seduti all'interno della sala delle udienze secondo i loro ranghi, alcuni re giocavano a dadi, altri giocavano a caturanga, altri ancora suonavano il liuto, altri ancora disegnavano immagini sui pannelli da pittura, altri conversavano sulla poesia, ecc.*"

IRAN

Il testo pahlavico intitolato *Karnamak -i Artakhsart -i Papakan*, composto probabilmente nel +650 circa, menziona che il gioco dello *catrang* - nome persiano del gioco *caturanga* - era praticato in Iran fin dall'epoca di Ardasir (Artaxerse +226/+241). Storicamente Ardasir era il figlio di Sasan, un pastore del governatore del Pars, un certo Papak, e della figlia dello stesso Papak.

Il Principe Ardavan, re dell'Ispahan e del Pars e delle province contigue aveva nomi-

nato Papak suo governatore.

Il giovane Ardasir era stato allevato e istruito alla corte di Papak quale fosse un figlio dello stesso Papak e non del pastore Sasan. All'età di 15 anni il ragazzo venne chiamato dal Principe Ardavan a corte ove divenne *valente nel gioco del polo, nell'equitazione, nel catrang (scacchi) e nel nev-ardisir (tavola reale)*.

Questa pretesa conoscenza persiana nel gioco degli scacchi già nel +III secolo non ha avuto alcuna conferma storica ma può solo indicare che i Persiani del +VII secolo avevano la sensazione che il gioco dello *catrang* fosse conosciuto e giocato nel loro Paese da moltissimo tempo.

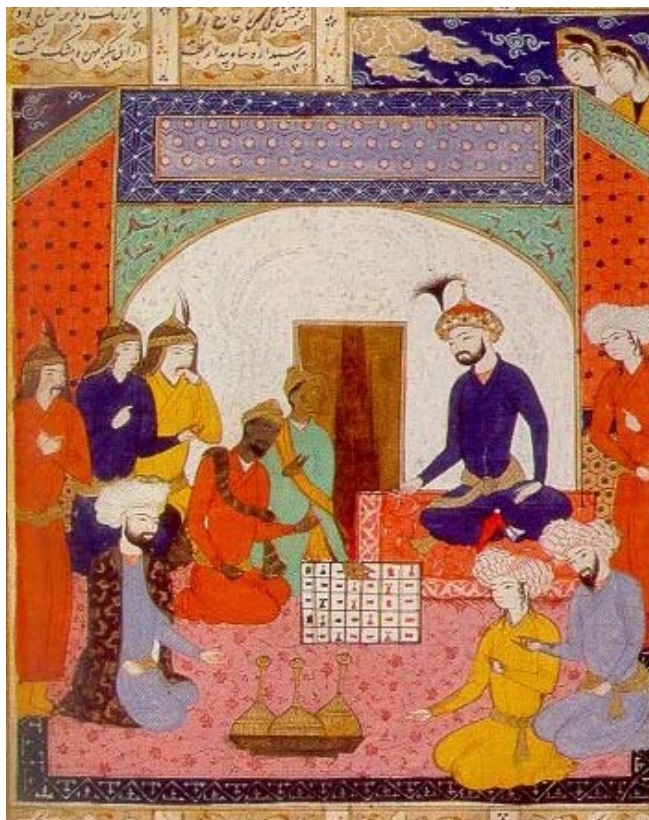
Più articolato è il testo pahlavico intitolato "*Wizarisn i catrang ud nihisn i new-ardaxsir*" (WCN) composto probabilmente nel +VI/VII secolo da un autore persiano anonimo.

Quell'antico documento racconta che Tataritos, ambasciatore di Dewisarm, grande signore e Re dell'India (storicamente non identificato in modo certo) ma vassallo del Persiano Cosroe I Re dei Re (+VI secolo), gli portasse in dono un gioco (*catrang*) composto da una magnifica scacchiera con 16 pezzi fatti di rosso rubino e 16 pezzi fatti di smeraldo, accompagnandola con 1200 cammelli carichi d'oro, argento, gioielli, perle, stoffe e anche ben 90 elefanti.

Si narra altresì che l'ambasciatore indiano sfidasse i sapienti di Cosroe a svelare il senso di quel *gioco*.

Quel *gioco* era stato elaborato – precisava Tataritos – da un certo numero di sapienti indiani con molto lavoro e impegno e mai nessuno era stato in grado di interpretarlo.

Si racconta ancora nella novella persiana che Wuzurgmihr, visir di Cosroe I e uomo di indubbia genialità, riuscisse a capire il senso del *catrang* entro il terzo giorno: per lui la scacchiera era un campo di battaglia.



Gli ambasciatori del Re dell'India presentano lo chatrang a Cosroe I Re della Persia.

Su di questa v'erano due Re, comandanti in capo, i ministri come il fianco destro e sinistro (inseguito le due torri), la guardia del corpo come capo dei guerrieri (cioè la futura regina europea), gli elefanti (inseguito alfieri) come il capo delle guardie del corpo reale), i cavalli come il capo della cavalleria, i pedoni come quegli stessi fanti di fronte (al campo di) battaglia.

L'antica novella alla fine precisava – quale addendum didascalico – che giocare il *catrang* richiedeva osservazione e ingegno nel tenere sotto controllo le proprie forze e più ancora nell'ingegnarsi su come poter catturare le forze dell'altro e, nella speranza di poter catturare le forze dell'avversario, non fare una mossa sbagliata e tener sempre un pezzo impegnato, tenere in difesa gli altri e

osservare con assoluta concentrazione tutte le altre regole (mosse?).

I saggi indiani avevano detto "*Il vincitore vince per mezzo della ragione, poiché (egli è) senza armi.*"

L'autore anonimo di questa antica novella pahlavica, diede, come si vede, per primo delle chiare risposte alle cinque fondamentali domande (**dove? quando? chi? come? perché?**).

Il "**dove?**" aveva come risposta: l'India; il "**quando?**": l'epoca di Cosroe I (+531-579); il "**chi?**": un team d'esperti indiani; il "**come?**": una battaglia intellettuale a due sulla scacchiera, manovrando con accuratezza e discernimento i pezzi a disposizione; il "**perché?**": per sfidare la capacità intellettuale dei Persiani.

Indubbiamente ci troviamo di fronte a un testo di fantasia. Tuttavia queste sono le più antiche e chiare informazioni sul gioco degli scacchi. Molto più dettagliate di tutte quelle ritrovate nei testi indiani precedenti o in quelle cinesi.

ISLAM: fonti aggiuntive

Lo storico e geografo al Masudi (+956) conferma la tradizione iraniana che cioè il gioco dello *shatranj* (così era stato tradotto in arabo il termine *catrang*) fosse stato inventato in India durante il mitico regno del re Balhait (non identificato) e fosse praticato in Persia fin prima della conquista araba(+638/+651). Da notare che per circa 200 anni il termine di *catrang* si mantenne nei territori conquistati dai musulmani e il termine di *shatranj* si impose solo verso il +830/+930.

Due altri importanti documenti del +XI secolo, che riprendono forse anche una tradizione orale vicina al WCN, sono lo *Shahnama* del poeta persiano Firdosi (+940/+1020) e il *Ghurur akhbar muluk al-Furs* di Ath-Tha-alibi


(+1017/+1021).

Nel poema *Shahnama* il Re dei Re, Kisra (cioè Cosroe I) avrebbe ricevuto dal re Indiano del Kanauj (in sanscrito *Kanyakubya*, ove regnava Harsa, sovrano indiano storicamente identificato) bellissimi doni tra cui una scacchiera con pezzi in avorio e legno di teak.

L'ambasciatore indiano (non nominato da Firdosi) avrebbe subito chiarito al Re dei Re che si trattava di **un gioco di guerra** e che il Re dei Re doveva far scoprire ai suoi saggi le regole del gioco, individuare i nomi di tutti i pezzi, fissare le mosse e le loro caselle, Se non ci fossero riusciti, il Re dei Re doveva smettere di chiedere il tributo al re dell'India



Una pagina dello *Shahnama* di Firdosi (ca. 1330)



e per contro avrebbe lui dovuto pagare un tributo.

Al che il Re dei Re chiese sette giorni per far risolvere l'enigma ai suoi saggi. Ma Buzurjmihir – visir di Kisra – dopo un giorno e una notte scoprì le regole del gioco e informato subito il suo sovrano fece chiamare il messo del re dell'India e fece disporre i pezzi sulla scacchiera, spiegando ai presenti che l'inventore del gioco aveva rappresentato un campo di battaglia, ponendo nel mezzo il re (*shah*), a destra e a sinistra i ranghi dell'esercito, i fanti (*piyada*) in prima linea, il consigliere (*dastur, farzin*) al fianco del re per dirigere la battaglia, ai due lati gli elefanti (*pil*) da battaglia ed oltre i cavalli (*asp*) montati da abili cavalieri. Infine, ai due lati i *rukh* (= torri), rivali l'un con l'altro.

In questo documento le risposte **dove? quando? come?** sono le stesse del WCN ma cambiano invece le risposte **chi? e perché?**

Secondo Firdosi il gioco non era stato inventato da una squadra di saggi ma era frutto della mente di uno solo.


La spiegazione del perché il gioco fosse stato inventato è più elaborata e viene fornita con una leggenda posteriore al WCN, quella di Gaw e Thalhend, i due fratellastri che si fecero guerra per la successione al trono. Thalhend venne sconfitto da Gaw e la cui sorte – morte per esaurimento – venne spiegata alla madre con la scacchiera e i pezzi dello *catrang*.

Nel documento di Tha-alibi v'è la descrizione del tesoro di Cosroe II (+590/+628) in cui – fra i vari cimeli – c'era una scacchiera e degli scacchi fatti con pezzi unici di rosso rubino e di smeraldi dal valore immenso.

Quindi nell'Islam era un fatto accettato, da giocatori di *shatranj* e da storici, che l'origine del gioco fosse indiana.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV.: **Gli scacchi di Venafro, datazione radiocarbonica con il metodo della spettrometria di massa con acceleratore**, l'Italia Scacchistica, 1994
- AA.VV.: **The anatomy of Chess**, promos-Verlag GmbH, 2003
- Averbakh, Y.: **On the origin of chess** in The anatomy of Chess, promos-Verlag GmbH, 2003
- Banaschak, P.: **A story well told is not necessary true: a critical assessment of D. H. Li "The genealogy of chess"**, The Chess Collector, 1998
- Banaschak, P. **Towards a definition for games of chess type** in The anatomy of Chess, promos-Verlag GmbH, 2003
- Banabhatta: **Harshacarita**, traduzione di EB Cowell & FW Thomas, 1897
- Basham, A. L.: **The wander that was India**, sidgwick&Jackson, terza Edizione, 1967
- Bhatta, C. P.: **Origin and genesis of chess**, 1994
- Bidev, P.: **How old is chess**, in British Chess Magazine, 214/17, 1987
- Bock-Raming: **The varieties of Indian chess through ages**, in The Chess Collector, 1994
- Cazaux, J.: **Is Chess a hybrid game?** in The anatomy of Chess, promos-Verlag GmbH, 2003
- Calvo, R.: **Some flashes of lightning into the impenetrable darkness of chess origin**, The Chess Collectors, 1994
- Chicco, A.: **Ad Occidente qualcosa di nuovo**, La Scacchiera, 1953
- Chicco, A.: **Storia degli scacchi in Italia**, Marsilio, 1990

- 
- Culin, S.: **Chess and Playing cards**, Washington Government Printing Office 1898
 - Daud, A.: **Courtly culture and political life in early medieval India**, Cambridge University Press, 2006
 - Elia, O.: **Un gioco di scacchi di età romana**, in Bollettino della Commissione archeologica del Governatorato di Roma e Bollettino del Museo dell'Impero Romano Anno LXVII (1939-XVII_XVIII), pubblicato a cura del Governatorato di Roma 1940-XVIII
 - Eder, M.: **Getting closer to the Roots, more hard facts for the origin of chess in India**, in The Chess Collector 2007
 - Ferlito, G.-Sanvito. A.: **Protochess, 400 B. C. to 400 A. D.** in Chess Monthly, 1990
 - Forbes, D.: **The History of Chess, from the time of the early invention of the game in India till the period of its establishment in western and central Europe**, Wm. H. Allen&Co, 1860
 - Furhmann, H.: **Spielsteine des lusus latrunculorum aus Venafro und Rom**, in Arcaeologischer Anzeiger, 1941
 - Jones, W.: **On the Indian game of chess**, in Asiatic researches, 1970
 - Josten, G.: **Chess – A living fossil**, in The anatomy of Chess, promos-Verlag GmbH, 2003
 - Josten, G.: **Further hypotheses and chess along the Silk Road**, in Where did chess originate?, edited by Josten and Meissenburg, Seevetal 1998
 - Kautilya: **Arthasastra**, Bariletti Editori, 1990
 - Kraaijeveld, A. R.: **Origin and evolution of chess**, in The anatomy of Chess, promos-Verlag GmbH, 2003
 - Li, d. H.: **The genealogy of chess**, Premier Publishing, Bethesda MD, 1998
 - Linder, I.: **Chess in old Russia**, M. Kuehnle, Zurigo, 1979
 - Linder, I.: **My personal opinion on the origin of chess**, in Approaching the roots of chess, symposium at Pondicherry University, 1996
 - Mark, M.: **The beginning of Chess**, in Ancient board games in perspective, 2007
 - Meissenburg, E.: **Some general notes on the state of chess research, especially in connection with protochess**, in Where did chess originate?, edited by Josten and Meissenburg, Seevetal 1998
 - Murray, H. J. R.: **A History of Chess**, Oxford University Press, 1913
 - Needham, J.: **Scienza e Civiltà in Cina**, vol. 1-2-3-4, Einaudi Editore, 1986
 - Needham, J.: **Thoughts on the origin of chess**, in Where did chess originate?, 1998
 - Panaino, A.: **La novella degli scacchi e della tavola reale**, Mimesis, 1999
 - Pratesi, F.: **Gli scacchi in India**, in Scacchi e Scienze Applicate, 1990
 - Pratesi, F.: **Protochess - A framework for Pondicherry**, in Approaching the roots of chess, symposium at Pondicherry University, 1996
 - Rao, S. R.: **Reminiscences of an archaeologist**, Aryan Books International, 2008
 - Samsin, M.: **Pawns and Pieces: towards the prehistory of chess**, in The anatomy of Chess, promos-Verlag GmbH, 2003
 - Sanvito, A.: **Breve storia del gioco a quattro coi dadi**, Supplemento di L'Italia Scacchistica, 1991
 - Sanvito, A.: **La mia attuale opinione sull'origine degli scacchi**, in Torre e Cavallo, 1995
 - Syed, R.: **Kanauj, the Maukharis and the caturanga - The origin of chess and its Route from India to Persia**, 2001
 - Whyld. K.: **The birth of Chess**, in British Chess Magazine, 1990
 - Whyld. K.: **The birthplace of Chess**, in Approaching the roots of chess, Pondicherry University, 1996



www.kidchess.com



Sebastiano Paulesu, ideatore del "metodo ideografico" che si avvale di una speciale scacchiera dove, oltre ai consueti pezzi degli scacchi, i concetti vengono introdotti per mezzo di immagini magnetiche. Il metodo si arricchisce di proverbi scacchistici, carte scacchistiche e brevi dispense. In alto, lezione di scacchi in una scuola degli Stati Uniti.

Il metodo "Scacchi e regoli"

Intervista a Carmelita di Mauro

Il Convegno "Gli scacchi: un gioco per crescere" svoltosi a fine febbraio 2009 a Torino è stata una grande occasione per fare il punto della didattica scacchistica nelle scuole italiane: oltre al grande Alex Wild (il primo ad aver coniato la definizione di "scacchi scolastici" come alternativa agli scacchi sportivi), Lexy Ortega, e Alessandro Dominici, c'è stato lo spazio per conoscere delle figure nuove nel panorama della metodologia orientata soprattutto alle scuole primarie.

Sebastiano Paulesu di Sassari ha presentato alla platea il suo innovativo "metodo

ideografico", che si avvale di una speciale scacchiera dove si possono fare appunti grafici con pennarelli cancellabili e dove oltre ai consueti pezzi degli scacchi i concetti vengono introdotti con l'ausilio di semplici immagini magnetiche (orme di piedi, fuochi, fulmini, carote, numeri e lettere...); il metodo si arricchisce di proverbi scacchistici (se ne può trovare una raccolta su internet), delle carte scacchistiche raffiguranti semplici temi ricorrenti con nomi fantasiosi; infine delle brevi dispense di rapido riferimento con una serie di miniature che esemplificano gli errori tipici dei principianti.



Carlo Alberto Cavazzoni, ha entusiasmato tutti con la sua capacità affabulatoria ed ha argomentato come si possano insegnare gli scacchi ai bambini con un percorso che coinvolge la loro attiva capacità di creare favole: così si possono affrontare temi cari ai bambini ed agli adulti, come il rispetto del prossimo e delle regole o il bullismo, sempre con una grande partecipazione emotiva dei bambini e non solo... A furor di "popolo" Cavazzoni ha dovuto concedere il bis tra gli applausi generali!

Carmelita Di Mauro, insegnante di scuola primaria di Gela, ha mostrato – per quanto possibile nelle ristrettezze contingenti del convegno – il suo eccezionale metodo basato sui regoli matematici presso la sua scuola. Proprio perché il suo intervento è stato tra i più sacrificati vogliamo ora riproporlo con un'intervista d'eccezione, fatta proprio da Sebastiano Paulesu a Carmelita Di Mauro



www.turincheschools.com

La Professoressa Carmelita Di Mauro

Ciao Carmelita! Ci racconti come è nata la tua passione per gli scacchi? E come hai iniziato la tua avventura dell'insegnamento degli scacchi a scuola?

Il gioco degli scacchi mi è sempre piaciuto,

ma la passione, probabilmente, mi è stata trasmessa dai bambini, con il loro entusiasmo nell'apprendere, nel raggiungere traguardi, nel prendersi soddisfazioni e, di riflesso, nell'offrirle anche a me.

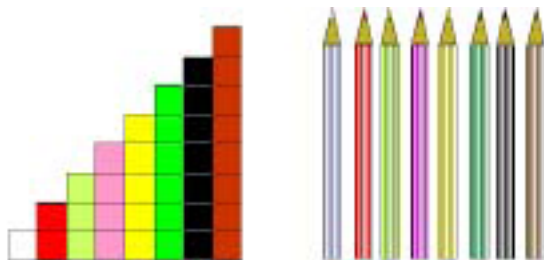
Devo ammettere che, la parola "avventura" è proprio adeguata: vivo il progetto scacchi, come "una bellissima avventura", sempre nuova e carica di emozioni e di significato.

Era il marzo del 2000, ed in qualità di insegnante facente parte del "Progetto Disco", che riguarda le scuole a rischio dispersione scolastica ed altro... dovevo scegliere un'attività extracurricolare, da proporre ai miei alunni. Nella scuola di oggi, dove i progetti hanno una grande rilevanza educativa, occorreva trovare un'attività interessante, attraente, interdisciplinare, possibilmente interattiva e multimediale, capace di catturare l'attenzione di bambini dell'età che va dai 5 ai 10 anni.

Per circa 20 anni, a scuola, mi ero occupata di teatro, con grande passione e dedizione, ottenendo moltissime soddisfazioni e gratificazioni, ma, quell'anno avevo deciso di voltare pagina. Ero alla ricerca di nuovi stimoli e di nuove esperienze e così, pensai al gioco degli scacchi. Ne intuivo la sua natura caleidoscopica, ma che fare e come fare? Come trasmettere a bambini di quell'età, un gioco non semplice come quello degli scacchi?

In commercio non esisteva materiale scacchistico che rispondeva alle mie necessità e, soprattutto, al mio modo di insegnare, basato inizialmente su attività concrete, per poi gradatamente passare all'astrazione. Occorreva trovare, un linguaggio figurativo, dinamico e allegro, ma non avevo ancora capito, né potevo immaginare che, proprio il teatro sarebbe stato la culla dei miei scacchi e che ad insegnarmeli e ad assistermi, sarebbero stati proprio i miei alunni.

Loro mi hanno presa per mano e mi hanno



"Il metodo Scacchi e regoli è basato sull'uso dei colori dei regoli matematici, ma è strutturato in modo tale che, passo dopo passo, i bambini imparino il gioco degli scacchi."

SE SENTO DIMENTICO

SE VEDO RICORDO

SE FACCIO COMPRENDO

condotta nel loro mondo. Io non ho fatto altro che seguirli, raccogliere il materiale prodotto, aggiustarlo per renderlo comprensibile ad altri bambini e stamparlo in fascicoli dei quali due sono già stati pubblicati.

Colgo l'occasione per ringraziare una mia cara amica e collega, Ida Sapienza, per avermi aiutata nella correzione ed impostazione didattica ed estetica del lavoro.

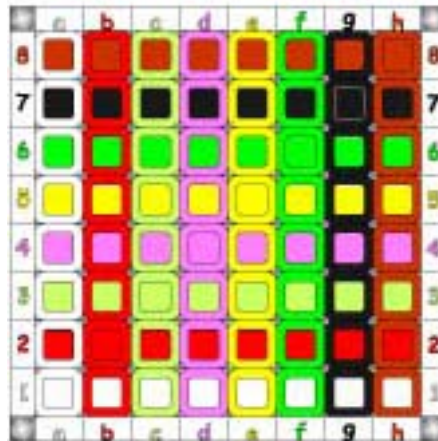
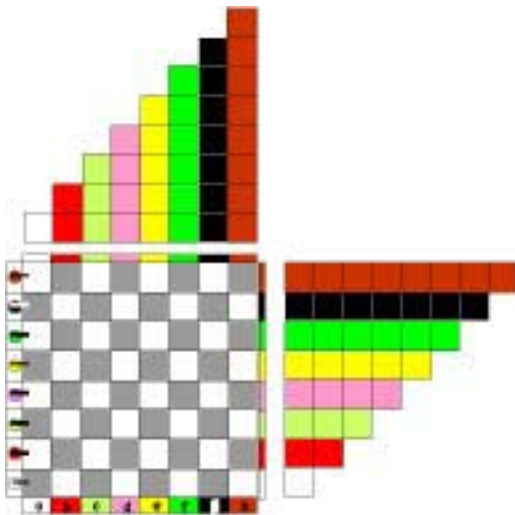
Il tuo metodo sembra molto strutturato ed orientato all'apprendimento della matematica, ma conoscendolo meglio si capisce la sua vera potenzialità come strumento interdisciplinare. Ce ne puoi parlare?

Il metodo "Scacchi e regoli" è basato sull'uso dei colori dei regoli matematici, ma è strutturato in modo tale che, passo dopo passo, nel rispetto delle fasi dello sviluppo intellettuale, i bambini, imparino il gioco degli scacchi e quant'altro si presti al **"metodo associativo"**. Giocare con i colori, infatti, è una proposta sempre bene accolta dal bambino, come un'occasione stimolante e di facile applicabilità, in quanto si tratta di qualcosa con cui egli ha fatto esperienza sin dalla più tenera età. Anche bambini che non padroneggiano ancora la cardinalità dei numeri né, conoscono necessariamente le

lettere dell'alfabeto, dunque, possono venire coinvolti in queste attività, ma soprattutto, si rivela un valido input, per i bambini diversamente abili.

L'intuizione, che rappresenta una vera novità, in questo nuovo metodo, è quella di associare, ad ogni colonna, il rispettivo colore del regolo matematico. La stessa operazione, si ripete per le traverse, così da abbinare in ogni casa due colori. La trasposizione dei colori, data dall'incrocio di colonne e traverse, come più astrattamente avviene con le coordinate alfanumeriche, permette intuitivamente, di individuare le case della scacchiera.

Il bambino, (in senso piagetiano), costruisce nella sua mente, una mappa cognitiva facilitata che impara a padroneggiare a ricordare e ad usare anche alla cieca, per attività che non richiedono necessariamente l'uso di una tabella e/o di un piano cartesiano. Questa sorta di mappa cognitiva, costruita con i colori dei regoli, diventa il mezzo per mediare l'apprendimento di contenuti di conoscenza e di abilità metacognitive che vanno ben oltre il gioco degli scacchi. Ad esempio, la mnemotecnica dei loci, la tombola dei numeri, dei colori, dei nomi, delle forme, l'applicazione dell'abaco virtuale, l'apprendimento della geometria piana e dell'algebra nonché , la possibilità di svariati raccordi interdisci-



"L'intuizione è quella di associare ad ogni traversa e colonna il rispettivo colore del regolo matematico, così da abbinare in ogni casa due colori. La trasposizione dei colori permette di individuare, come più astrattamente avviene con le coordinate alfanumeriche, le case della scacchiera."

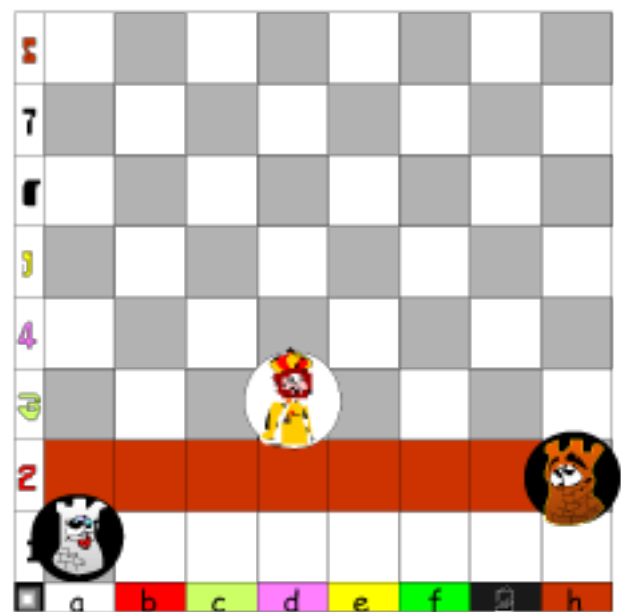
plinari.

Il collante che unisce i due elementi, scacchi e regoli è l'"ASSOCIAZIONE". Attraverso l'associazione, ossia la concretizzazione "OGGETTO - IDEA", si riconduce una parola, un concetto, una posizione o una situazione, ad un'IMMAGINE. L'immagine, in quanto tale, viene facilmente salvata e conservata nella memoria a lungo termine, per essere al bisogno facilmente ripescata ed usata. Il metodo "Scacchi e regoli", dunque, oltre ad aiutare ad imparare il gioco degli scacchi, può essere usato come metodo per "IMPARARE AD IMPARARE".

In Scaccolandia, al posto dei classici pezzi, vengono proposti dei personaggi, contraddistinti da nomi propri, con caratteristiche fisiche e appellativi che accompagnano il nome. Il motivo è lo stesso che vale per ricordare gli elementi della scacchiera. Il nome, dato ad un personaggio degli scacchi, consente al bambino di conoscerlo, riconoscerlo, studiarlo, comprenderlo e ricordarlo! Così, Torri, Cavalli e Alfieri, distinti in maschio e femmina, avranno, ciascuno, dominanze colorate, ben distinte e potranno esercitare un ruolo da protagonisti nella partita.

Questi elementi si sono rivelati molto uti-

li per il bambino, per seguire, ricostruire ed analizzare partite e per studiare eventuali tattiche e strategie! I personaggi, così presentati, diventano per il bambino dei veri compagni di gioco, da animare ed interpretare durante le attività di role play, ma anche da vedere e rivedere attraverso i cartoni animati di Scaccolandia (visionabili su www.youtube.com digitando "Scaccolandia").



Finale di Torri dove i pezzi sono i personaggi di Scaccolandia

Donna-bona è proprio forte il suo dominio arriva oltre... ma se pensa solo a mangiare prima o poi si fa fregare! (Regina).



Donnabona



"In Scaccolandia, al posto dei classici pezzi, vengono proposti dei personaggi, contraddistinti da nomi propri, con caratteristiche fisiche e appellativi che accompagnano il nome. Il motivo è lo stesso che vale per ricordare gli elementi della scacchiera. Il nome, dato ad un personaggio degli scacchi, consente al bambino di conoscerlo, riconoscerlo, studiarlo, comprenderlo e ricordarlo!"

Anche la lettura delle partite, viene resa chiara e immediatamente intuibile, con l'uso dei cosiddetti colour-notes. Vediamo qui sotto un esempio di analisi dello Scacco del barbiere.



ANALISI

LO SCACCO DEL BARBIERE



Colour-notes	
1 e4 1	= e5 1
2 Ac4 2	= d7 - d6 2
3 Dd1- h5 3	= Cg8- f6 3
4 Dh3 x f7 4	= # 4

Per stimolare la creatività, i bambini possono essere invitati a creare dialoghi e storie fra personaggi. Ecco un esempio:



- Avanzo di una casa... Voglio conquistare il centro della scacchiera!




- Signorina, lei me gustas... mi stimola l'appetitos... Peccato che non ho i denti davanti... Altrimenti!!!



- Ce l'hanno tutti con me, perché sono un barbiere piccolo e solo! È un'ingiustizia pero!!!

Man mano che il bambino si avvia alla fase ipotetico-deduttiva, comincerà ad acquisire e a sviluppare concetti strategici più complessi in quanto riuscirà a rappresentarsi mentalmente situazioni ipotetiche e a dedurne le conseguenze.



Ci sono delle evidenze internazionali sui benefici degli scacchi proposti a scuola. Tu come Maestra cosa puoi confermarci? Quali capacità ti sembra che i bambini potenziano grazie agli scacchi?

Le capacità che il gioco degli scacchi potenzia nei bambini sono ormai note e consolidate. Vorrei invece soffermarmi, vista la mia professione di insegnante, su alcuni aspetti del gioco che, con il metodo della ricerca-azione, si rivelano interessanti.

I personaggi di Scaccolandia fungeranno da filo conduttore, all'occorrenza, per veicolare regole, comportamenti e valori, con filastrocche, canzoni, recite e balli. Facendo ricorso a queste figure, si possono attivare esperienze mirate, costruite tramite l'interazione diretta e la sperimentazione attiva. Si potranno creare situazioni che suscitano problemi (PROBLEM POSING) dove i bambini saranno invitati a trovarne la soluzione (PROBLEM SOLVING). Per finire, gli scacchi possono essere considerati un punto di forza su cui avvalersi, per impegnare il bambino in altri campi, un ponte attraverso il quale il bambino e l'educatore possono incontrarsi.

Quali sono invece i benefici scolastici per gli allievi?

Nel 2005, per motivi contingenti ho lasciato la succursale della mia scuola per trasferirmi alla centrale. In quell'occasione, mi sono state affidate due classi terze, delle quali una particolarmente "difficile". In quella classe, c'era stato un via vai di insegnanti ed i bambini, è normale, ne avevano molto risentito.

Premetto, e non a caso, che la mia scuola sorge in un quartiere denominato "area a rischio" per cui, qualche bambino si era trasferito proprio perché, in quel clima, le aspettative erano carenti, ma i più tenaci però,

avevano resistito. Erano bambini, per lo più, non abituati a rispettare le regole, svogliati, indisciplinati e assenteisti.

Io sono un'insegnante che predilige passare le regole o i concetti in maniera piacevole, anche attraverso il gioco, ma quell'anno, e i due successivi, fino al completamento della quinta classe, sono stati anni difficili, intensi di difficoltà che mi hanno messa a dura prova, ma anche i più ricchi di soddisfazioni.

Fra i tanti bambini "problematici" di quella classe ne ricordo in particolare uno, il più grandicello, ripetente, con una situazione familiare delicata, spesso assente a scuola perché aiutava uno zio a vendere i detersivi sul camion, senza nessuna voglia di studiare né di comportarsi secondo le regole. Mi ha colpito, di questo bambino, la bellezza: occhi azzurri, capelli biondi e carnagione chiarissima; sembrava quasi timido, invece, già me lo avevano presentato: timido non lo era affatto e, in più, era molto precoce nella crescita e con interessi non più da bambino!

Il progetto scacchi, ricordo, fu accettato benissimo da tutti i bambini che mi sembravano spugne aride e desiderose di apprendere. Molto male, invece, fu accolto dalla maggioranza delle famiglie, convinte che in quella classe ci mancava solo quello: l'insegnante che li faceva giocare!

Tornando al nostro bambino, che non è stato l'unico in quella classe a subire il benefico influsso degli scacchi, è stato però il primo ad imparare il gioco, a rispettarne le regole e a farle rispettare. Addirittura, quando si comportava male con i compagni e/o l'insegnante, in qualche modo si autopuniva... A volte, anche in maniera eccessiva. Potrei raccontare tante altre vicende, riguardanti questo bambino, che non era il solo a presentare problemi in quella classe difficile e turbolenta. Ma per farla breve, quell'anno il nostro protagonista ha vinto il campionato



Merano 2008: la finale nazionale dei Campionati Giovanili Under 16.


scolastico e sul podio si è commosso... e ha fatto commuovere quanti lo conoscevano, bambini, genitori, insegnanti e preside. Un giorno, è venuto il preside in classe proprio per sentire le impressioni di questo "campione particolare", ora famoso in positivo. Lui, diventando rosso, ha risposto timidamente alle domande, ma in maniera opportuna, interessata ed emozionata e, quando il preside è andato via, mi ha detto: "Maestra Carmelita, solo tu mi potevi dare queste soddisfazioni". Anche io quel giorno, mi sono commossa.

Avevo promesso a questi miei alunni che in classe V li avrei portati a giocare in un vero torneo. E siccome ogni promessa è un debito, l'occasione si è presentata con il campionato interprovinciale Agrigento-Gela. Tutti si sono distinti per impegno, educazione e bravura. Sul giornale di Sicilia appariva grande la scritta: campioni provinciali UD 10 e UD 12. Dieci si sono qualificati al Campionato Regionale e, dulcis in fundo, sei si sono classificati al Campionato nazionale: sette giorni a Merano, grazie al patrocinio del Comune di Gela che ha creduto in noi. Da

quando i nostri scacchisti, si sono presentati a scuola con le mega coppe, non solo sono stati "attenzionati" con occhio diverso, da insegnanti, bambini e genitori, ma, magicamente, sono diventati per incanto più bravi e studiosi. L'aver successo è un'occasione che alimenta in modo realistico l'autostima e la motivazione ad apprendere.

Se ancora oggi, a distanza di due anni, dalla licenza elementare, proprio quei bambini, quando possono, vengono a trovarmi per aiutarmi (allenano a giocare a scacchi i pulcini), non solo il "progetto scacchi" si può considerare un vero successo, ma, senza averlo programmato, si sta portando concretamente avanti, il "Progetto Continuità", del quale spesso si programma tanto, nero su bianco, ma si sfoggiano solo belle parole. A cosa vale sperimentare un metodo, senza la possibilità di un confronto?

Noi due ci siamo incontrati anche al recente convegno di Pomezia "Giocare a scacchi con la mente", dove venivano esposti – oltre alla preziosissima esperienza di Alessandro Pompa e Filomena



Morrone – tutta una serie di progetti inclusivi e delle sperimentazioni monitorate da esperti neuropsichiatri e psicologi. Uno dei temi principali era "l'imparare ad imparare", puoi dirci qualcosa a proposito tratto dalla tua esperienza quotidiana?

Già al convegno di Torino, "Scacchi. Un gioco per crescere", organizzato da Alessandro Dominici, ho avuto modo di ascoltare gli esiti più recenti delle ricerche scientifiche nelle scuole di tutto il mondo. In quell'occasione, ho avuto il piacere di conoscerti e apprezzare il metodo ideografico: quando ho sentito la tua relazione, ho capito che la mia intuizione non era sbagliata. Fra il metodo "ideografico" ed il metodo "Scacchi e regoli" vi erano molti parallelismi. Anche il metodo ideografico fa largo uso di giochi, immagini e filastrocche che danno ai bambini una nuova chiave d'accesso al mondo degli scacchi facendo leva sulla loro fantasia. Sia il Metodo ideografico che il Metodo scacchi e regoli, operano nel rispetto delle fasi dell'età evolutiva: ludica, iconica e simbolica, con il gioco, il disegno e l'astrazione. Ambedue i metodi sono una strategia d'apprendimento metacognitivo che aiuta a formare categorie mentali che servono ad imparare, oggi il gioco degli scacchi, domani quant'altro sapremo applicare al metodo associativo: dall'esperienza al pensiero concreto, dal pensiero concreto all'astratto. Per questo, è stato un piacere, rincontrarci a Pomezia il 3 ottobre 2009 in occasione del convegno "Giocare con la mente" ad opera di Roberto Miletto e Alessandro Pompa.

Confrontare le nostre idee ed esperienze con studiosi del settore è stato un ulteriore motivo di crescita. Di nuovo riecheggiamo un motivo a noi caro: "imparare ad imparare". Sulle fasi di apprendimento del Bruner, ludi-

ca, iconica e simbolica, quale miglior connubio tra i nostri metodi (Ideografico e Scacchi e regoli) e quelli illustrati nel convegno! La psicomotricità vede il bambino attivo protagonista del gioco, che vive con tutto il suo corpo il processo di apprendimento sviluppando la cosiddetta "Intelligenza incarnata" (Prof. Di Mauro); contestualmente, è possibile, potenziare lo sviluppo di percorsi didattici sempre nuovi ed interconnessi fondati sulla ricerca-azione. Lo strumento scacchi può diventare uno "sfondo integratore" su cui si articola tutta l'attività curriculare, come ci hanno brillantemente esposto Filomena Morrone e Alessandro Pompa.

Per concludere, mi piacerebbe che spiegassi il nostro comune progetto di gemellaggio Sassari Gela, che stiamo inaugurando con una corrispondenza tra classi di scuola primarie nelle nostre rispettive città.

Il gemellaggio di 4 classi delle scuole di Sassari e Gela è soltanto una diretta conseguenza del "gemellaggio" Sebastiano-Carmelita. Per me, l'approvazione sul mio lavoro da parte tua, una persona competente e ben conosciuta nell'ambiente degli Scacchi, è stata una conferma molto significativa, stimolante e gratificante. Anche noi adulti, come e più dei bambini, abbiamo bisogno di approvazioni!

Di riflesso, i nostri bambini sentono la nostra affinità d'intenti e, di conseguenza interagiscono: ormai sono entrati nell'ottica del gemellaggio. Si scambiano lettere, regali e fotografie e sperano, un giorno, di potersi incontrare... e anche giocare. Sappiamo che presto verrai a Gela a trovarci e, per l'occasione, vogliamo realizzare uno spettacolo: recitazione, canti e balli. Ovviamente il tema sarà: Scacchi!



Mario Leoncini

DARIO DE
TOFFOLI & LEO
CORVINI

Il grande libro degli scacchi

SPERLING &
KUPFER

20089 366 PP.

€ 17,00



Innumerevoli sono i libri di scacchi che ogni anno vengono stampati. Ogni aspetto del gioco è sezionato e posto sotto la lente d'ingrandimento. Ma sono pochi quelli che hanno la pretesa e l'ambizione di presentare il gioco degli scacchi in tutta la sua complessità tecnica e storico culturale. È quanto hanno tentato due esperti di giochi, Dario De Toffoli, uno dei fondatori di Studiogiochi e Leo Colovini, noto autore di libri sui giochi da tavolo. Ne è uscito un lavoro agile, di facile lettura, stimolante. L'illustre antesignano cui gli autori in qualche modo sembrano essersi rifatti è "Il

libro completo degli scacchi" di due colossi dello scacchismo italiano: Adriano Chicco e Giorgio Porreca. Il Libro completo, pubblicato nel 1959, ed ancora in vendita in una delle innumerevoli edizioni, fu un successo editoriale perché segnò un'epoca e riassunse in un solo testo buona parte dello scibile scacchistico in un solo volume, al tempo in cui i libri di scacchi in lingua italiana erano davvero pochi. Ci si può dunque domandare quale sia il senso di un libro completo oggi, in un periodo in cui l'editoria nostrana sforna libri a getto continuo.

Ebbene, i libri di oggi sono quasi tutti iperspecialistici e un libro che riassume il meraviglioso mondo del nobile gioco, presentandolo nei suoi innumerevoli aspetti, è opera senz'altro gradita e meritevole. Per questo il libro, oltre che bel regalo a se stessi, può essere uno splendido regalo agli amici che poco o nulla sanno di scacchi ma che ne sono comunque attratti. Le differenze tra "Il libro completo" e questo "Grande libro" ci aiutano a capire un po' meglio l'opera. Il libro della Mursia risale al 1959 e, anche se ha continuato a essere aggiornato anche dopo la morte degli autori da personalità di alto valore quali Alvisio Zichichi e Alessandro Sanvito, rispecchia inevitabilmente il tempo in cui fu redatto. La parte compositiva, specie quella dedicata al pro-

blema e allo studio è molto ampia, circa sessanta pagine, e l'aspetto "culturale" è breve e quasi inesistente, se si esclude, ovviamente, la parte storica che è eccezionalmente ben fatta. "Il Grande libro" della Sperling & Kupfer è molto più vicino alla sensibilità del giocatore di oggi. Ridotta ai minimi termina la problemistica (cinque pagine), così astrusa per il lettore comune e che avrebbe potuto interessare una manciata di lettori la studiosa (una pagina!), dà spazio al cinema, alla letteratura, alle curiosità e, prendendo spunto dall'antica evoluzione degli scacchi nei paesi orientali (Shogi, Xiangqi, Janggi) trova modo di accennare alle varianti degli scacchi che si sono sviluppate anche in Occidente. Il libro è introdotto da una storia degli scacchi, meno erudita e profonda di quella del "Libro completo", ma di gradevole e agevole lettura. Anche l'impostazione della stessa è diversa e, per certi aspetti addirittura

migliore. La storia degli scacchi è vista, finalmente, all'interno della più vasta storia dell'umanità, anziché fare riferimento solo a se medesima. In un'opera del genere era facile cadere in errore, ma di errori veri e propri il libro sembra essere privo. Certo, non tutte le affermazioni sono condivisibili: "Secondo un'interpretazione a posteriori – peraltro piuttosto priva di fondamento – il rafforzamento della Donna era il riflesso del grande potere di alcune dame dell'epoca [...]", si legge per esempio a pag. 36. Ma quel "peraltro priva di fondamento", dati i numerosi e autorevoli recenti studi in materia, lascia alquanto perplessi.

Nel complesso un bel libro dal favorevole rapporto qualità prezzo (solo 17.00 euro per 366 pagine). Consigliato a tutti ma, in modo particolare, ai tanti studenti delle scuole di scacchi che desiderano avere una panoramica generale del nostro gioco.



Fabio Lotti

Due libretti piccoli e interessanti. Parto dal primo, Il Bianco e il Nero di Giorgio Diaz, ARPANet 2009.

Protagonista Olmo Scirlocchi che "gioca 'r nobile gioco de li scacchi", invitato dal suo amico Nicola a sostituirlo in un torneo interuniversitario a Parigi. Invito accettato per un triplice motivo: non deve

pagare un centesimo, si leva di torno dalla moglie Corinna che lo assilla e si prospetta pure qualche nuova "amicizia" femminile.

Torneo guidato dall'arbitro ungherese Ferenc Attila e tra gli avversari la bella "cavallona bionda" Joan Booth. Due nomi, due morti ammazzati (randellati e infilzati) nello stesso albergo del nostro

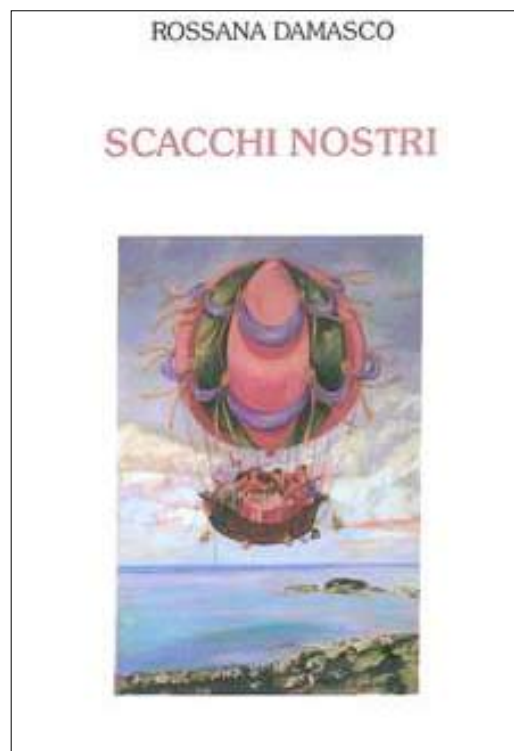
GIORGIO DIAZ

Il Bianco e il Nero

ARPANET

2009, 56 PP.

€ 8,00



ROSSANA
DAMASCO

Scacchi nostri

PALOMAR DI
ALTERNATIVE

2009, 140 PP.

€ 11,00

Olmo indagato, dunque, dalla polizia. Storia poliziesca con intermezzo d'amore con la bella Raquel.

Singolare il linguaggio, un misto di colorito vernacoliere livornese associato al toscano generico con puntatine verso il francese. Insomma un bell'impasto umoristico godibile e i personaggi che vengono su belli caricaturali.

Il secondo libretto Gli scacchi nostri di Rossana Damasco, Palomar 2009.

Una serie di racconti brevi cesellati sul mondo straordinario degli scacchi: lo scemo del villaggio che pure tanto scemo poi non sarà se riesce a vincere una forte e bella slava, la maledizione della scac-

chiera a cui si immola tutto perfino gli affetti e l'amore con il distacco dalla vita reale, una delicata leggenda della luna il cui sparire e ricomparire è dovuto ad una partita d'affetto per un piccolo principe triste, il bianco e il nero triste emblema del razzismo, gli scacchi rivali d'amore, l'infanzia dura e terribile di un piccolo campione, la passione, la voglia di vincere, la gelosia, la vendetta. E dunque Re e Regine come occasione per conoscere l'animo umano e le sue molteplici sfaccettature.

Scrittura delicata, sensibile non priva di una garbata ironia in cui si avverte tutta la passione dell'autrice per il nobile giuoco.

Gli scacchi siamo noi

Indossa i prodotti della **Federazione**.
Un modo originale per diffondere il nostro gioco.

<http://www.scacchi.biz>



T-shirt in cotone 100% con stampa serigrafata e marchio ufficiale della FSI.
Colore arancione o verde "Gli scacchi siamo noi".
Taglie disponibili: S-M-L-XL-XXL.
Prezzo: € 15,00.
Due T-shirt in offerta a € 27,00.



Polo piquet a vestibilità ampia, con marchio ufficiale della FSI.
Tessuto nero a nido d'ape stabilizzato.
100% cotone pettinato.
190 gr/mq e simbolo ricamato.
Taglie disponibili: M-L-XL.
Prezzo: € 28,00.



Prodotto ufficiale con marchio FSI.
Orologio da polso esclusivo e da collezione in policarbonato, molto leggero (45 grammi) al quarzo e water resistant (3 ATM).
Movimento CITIZEN.
Garanzia 2 anni.
Prezzo: € 49,50.

Acquistabili presso...

LE DUE TORRI

Chess Department Store - via Ugo Lenzi 4/d - 40122 Bologna



Software
Libri
Materiale