

SCACCHI2000

BRIANZA

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA

Pubblicazione trimestrale - N° 1 - 1 ottobre 2007

Caro Socio, caro simpatizzante,

Al circolo ferve un'alacre attività, l'impegno è teso a sviluppare nuove occasioni per giocare e per avvicinare al nostro gioco nuovi appassionati. Per mantenere un filo diretto con tutti coloro che hanno aderito al circolo, o che semplicemente ci conoscono, abbiamo pensato di realizzare una pubblicazione periodica (quella che hai in mano in questo momento) per rendere meglio note le attività svolte e le prossime occasioni di incontro.

Un 1° semestre 2007 pieno di iniziative

A riprova di quanto affermato nelle righe di apertura basti ricordare che quest'anno, per la prima volta, è stato organizzato un torneo a livello nazionale: il **1° Festival Città di Lissone**, che ha visto la partecipazione di 45 giocatori, giunti anche da fuori della Lombardia. Siamo convinti, anche grazie al contributo fattivo dei soci, che la prossima manifestazione avrà un successo ancora maggiore.

Prima delle vacanze estive si è svolto l'annuale incontro per definire il **Campione sociale** vinto quest'anno da **Colombo Silvano**.

Una squadra di 10 giocatori ha inoltre partecipato alle fasi di qualificazione del Campionato Italiano. I risultati quest'anno sono stati inferiori alle aspettative, ma ritenteremo e sicuramente la nostra squadra, composta da giocatori del circolo di Lissone e del circolo di Besana, si farà più onore. Altri tornei sono stati organizzati, **sia a Lissone, sia a Besana** (i due circoli sono impegnati nell'unire le forze per una più ampia programmazione di attività) e che hanno visto la divertita e soddisfatta partecipazione di molti giocatori.

Durante la primavera il circolo ha svolto anche **attività di avvio agli scacchi**. Le lezioni si sono svolte in una scuola elementare di Monza rivolte ad alcuni allievi della scuola stessa. E' continuata inoltre l'attività di Mauro Palma come **ricercatissimo arbitro** nei tornei più importanti della regione e oltre (recentemente è stato inserito negli elenchi degli arbitri FIDE).

Prossime attività

La possibilità di incontro più imminente è il **Trofeo della Sagra** che si svolgerà a Lissone nei giorni 16 e 23 ottobre. Come sempre si tratterà di un torneo semilampo per il quale ci si aspetta la nutrita partecipazione che sempre ha caratterizzato questa nostra manifestazione. Presso il circolo di Besana si svolgerà nei giorni di giovedì 25/10, 8/11 e 15/11 il Memorial Rigamonti torneo con partite da 30' (2 per sera). Altro torneo in programmazione è il Torneo "Rapid" che si terrà (le date sono da confermare) a Lissone nei giorni 20/11, 27/11 e 4/12 e che sarà occasione per rinnovare l'iscrizione al circolo. Alternativamente, per chi non potesse partecipare, è possibile preannunciare l'iscrizione telefonicamente e far seguire poi il pagamento della quota. Infine ci sarà il torneo lampo di Natale che si svolgerà sempre a Lissone il martedì 18/12.

A presto. La segreteria

SCACCHI2000

BRIANZA

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA

con il patrocinio e il contributo
della Città di Lissone



organizza il

1° Festival Weekend Città di Lissone



Torneo Open Integrale

Valido per le variazioni ELO FSI e FIDE

Giorni di gara:

17 - 18 - 24 - 25 Marzo 2007

Sede di gioco:

Oratorio Via Don Colnaghi, 1 - Lissone MI

SCACCHI2000 LISSONE

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA

Organizza la diciassettesima edizione del

TROFEO DELLA SAGRA

Torneo Semilampo 15 minuti

(vale regolamento gioco lampo)

Martedì 16 - 23 Ottobre 2007

Inizio ore 21.00

Sede di gioco

ORATORIO

Via Don Colnaghi, 1 Lissone

La pagina tecnica

Il punteggio ELO

Abbiamo tutti un punteggio ELO ma alla curiosità: come viene calcolato? Non sempre abbiamo avuto una risposta. Vediamo se questo testo ne svela la complessità.

Il sistema **Elo** esprime numericamente la forza di un giocatore di scacchi; il nome deriva dall'ideatore del sistema, l'ingegnere statunitense di origine ungherese **Arpad Emrick Elo** (1903-1992).

Il sistema Elo si basa sulla distribuzione gaussiana delle probabilità dell'evento "partita". Se sono più forte di X punti (cioè se il mio punteggio è di X maggiore di quello del mio avversario) ho per esempio 0,72 probabilità di vincere.

Elo suggerì di stimare il rendimento dei giocatori in base al risultato ottenuto nella partita, considerando anche il punteggio dell'avversario. Se un giocatore vince più partite di quanto ci si aspetti il suo punteggio sale, se invece ne vince di meno il punteggio scende.

Il rendimento pertanto non viene misurato in modo assoluto, ma è dedotto dai risultati.

La tabella ELO - Elo suggerì una scala per cui una differenza di 200 punti indica che il giocatore ha un punteggio atteso di 0,75. La probabilità di pareggiare non è definita nel sistema ELO, il pareggio viene considerato come mezza vittoria e mezza sconfitta.

Per il calcolo dell'ELO è necessario:

definire un punteggio iniziale del giocatore;

definire se si tratta di un giocatore che può migliorare rapidamente. Si fa questo con una variabile moltiplicativa (K) che è massima per i giocatori deboli e minima per quelli più forti.

Servirsi di una tabella dei punteggi Elo.

Esempio

1) Si confronta l'indice del giocatore con quello di ogni avversario incontrato e, in base alla differenza, si trova sulla tabella ELO la percentuale che il giocatore avrebbe dovuto fare a ogni partita.

2) Si trasformano le percentuali in punti e, sommando questi ultimi, si ottiene il punteggio atteso (PA).

3) Si confronta il punteggio realmente ottenuto (P) con il punteggio atteso (PA) e la differenza si moltiplica per un coefficiente (K), ottenendo la variazione finale (V) che sarà sommata o sottratta al punteggio iniziale (PI) per avere il nuovo punteggio (NP).

Supponiamo che un giocatore giochi un torneo di 5 turni, partendo da un punteggio ELO di 1.723. Ottiene questi risultati (tra parentesi l'ELO degli avversari):

0 (1.820), 1/2 (1.750), 1 (1.712), 1 (1.690) 0 (1.987) -> totale: 2,5 punti.

Le differenze di punteggio con i vari avversari sono: -97, -27, +11, +33, -264. Pertanto i punteggi attesi, letti nella tabella accanto, individuando il valore nella colonna opportuna a seconda che la differenza sia positiva o negativa e dividendo per 100) sono: 0,37 0,46 0,52 0,55 0,18. Il punteggio atteso totale è perciò: 2,08.

La differenza fra punteggio ottenuto e punteggio atteso è 0,42. Se il K del giocatore è 30, egli avrà guadagnato ($30 \times 0,42 = 12,6$) 13 punti.

Tabella punteggi ELO

Differenza	(+)	(-)
0 - 3	50	50
4 10	51	49
11 17	52	48
18 25	53	47
26 32	54	46
33 39	55	45
40 46	56	44
47 53	57	43
54 61	58	42
62 68	59	41
69 76	60	40
77 83	61	39
84 91	62	38
92 98	63	37
99 106	64	36
107 113	65	35
114 121	66	34
122 129	67	33
130 137	68	32
138 145	69	31
146 154	70	30
154 162	71	29
163 170	72	28
171 179	73	27
180 188	74	26
189 197	75	25
198 206	76	24
207 215	77	23
216 225	78	22
226 235	79	21
236 245	80	20
246 256	81	19
257 267	82	18
268 278	83	17
279 290	84	16
291 302	85	15
303 315	86	14
316 328	87	13
329 344	88	12
345 357	89	11
358 374	90	10
375 391	91	9
392 411	92	8
412 432	93	7
433 456	94	6
457 484	95	5
485 517	96	4
518 559	97	3
560 619	98	2
620 735	99	1
736 e oltre	100	0