SCACCHI2000
BRIANZA
ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA

Pubblicazione trimestrale - N° 3 - aprile 2008

Si è concluso il 1° Festival WE Città di Besana

Si è concluso il 1° Festival WE Città di Besana organizzato dalla sezione Circolo Scacchi Besanese aderente a Scacchi2000. Il torneo, tenutosi nei giorni 8-9-15-16 marzo, ha visto la partecipazione di 36 giocatori e si è svolto nelle sale del parco di Villa Filippini messo a disposizione dal Comune di Besana. Il torneo A, molto combattuto, è stato vinto da Raffaele Riboldi, presidente del circolo L'alfiere di Carugate, secondo Reso Amar e terzo Mario Pepe. Altrettanto combattuto il torneo B nel quale si è imposto per spareggio tecnico il candidato maestro Gian Piero Cervini con 5 punti. Secondo Fabrizio Corti. Terzo, con 4,5 punti **Oreste Zucchi.** Al 4° posto **Maurizio Galimberti**. La sezione di Lissone ha quindi visto 2 suoi giocatori nelle prime 4 posizioni. **Giuseppe Vivona,** sempre del circolo di Lissone, si è piazzato al 7° posto. Buona inoltre la performance di **Antonio Digiovinazzo** che, nonostante una partita in meno, ha conseguito il punteggio di 3,5 punti. Ora tocca a Lissone organizzare il prossimo Festival che si svolgerà, all'incirca nello stesso periodo, l'anno prossimo.

Rinnovo del Consiglio

Il 12 febbraio scorso si è tenuta l'Assemblea elettiva per l'elezione del Presidente per il prossimo biennio. Al termine dell'assemblea è stato rieletto il presidente uscente Antonio Digiovinazzo. Oltre al Presidente il nuovo Consiglio è così composto: Oreste Zucchi (vicepresidente), Andrea Adami (segretario), Ermanno Ratti e Marco Somaschini (consiglieri). Mauro Palma è confermato tesoriere.

Mauro Palma Arbitro FIDE

La federazione internazionale degli scacchi ha conferito al nostro socio **Mauro Palma** il titolo di Arbitro FIDE! E' un importante riconoscimento che giunge dopo la brillante partecipazione come arbitro alle recenti Olimpiadi e che conferma le elevate capacità professionali che lo contraddistinguono.

Prossime attività

Sede	Torneo	Date	Tempo
Besana	Memorial Pennati	30/4 7/5 14/5 21/5 28/5 4/6	1h +30'
Lissone	Open RapidPlay	17/6 24/6 1/7	Rapid (30')
Besana	Memorial Rigamonti	18/9 25/9 1/10	Rapid (30')
Lissone	Trofeo della Sagra	7/10 14/10	Semilampo (15')
Lissone	10° Camp. Sociale	28/10 4/11 11/11 18/11 25/11 2/12	1h + 30'
Lissone	Lampo di Natale*	16/12	Lampo (5')

* 22° Campionato Lissonese Lampo

La pagina tecnica

Conosciamo il regolamento?

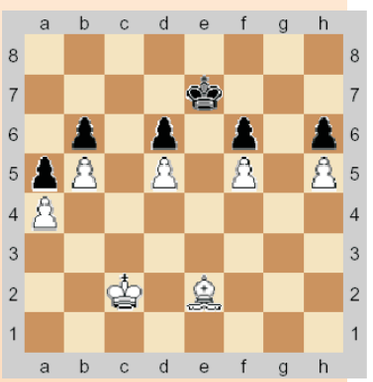

Fig. 1

Quando si vince per il tempo?

Al mio avversario cade finalmente la bandierina, comincio ad esultare ma l'arbitro mi raggela asserendo che è patta! Perché? Cosa dice il regolamento?

L'articolo 6.10 dice che "...la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito."

Fin qui sembra che io abbia vinto...Ma l'articolo continua: "Altrimenti se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scacco matto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali, la partita è patta."

In altre parole: se non sono in grado di dare matto, anche se l'avversario ha terminato il tempo, è patta, se invece sono in grado di mattare ho vinto.

Ecco l'arcano! La mia posizione era quella a lato (fig. 1). In questa posizione non è possibile per nessuno ottenere nulla. Non è possibile muovere i pedoni, nessun Re può penetrare nel territorio nemico, nessun pezzo può essere sacrificato per alterare la posizione.

Questo genere di posizione dovrebbe comportare il termine immediato della partita; se si continua a giocare e a un giocatore cade la bandierina, la partita è comunque patta.

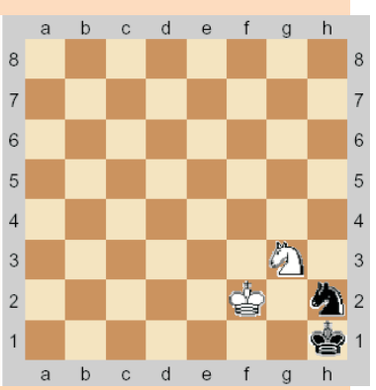

Fig. 2

Diversa è la situazione seguente: mi trovo (ad esempio) con un solo cavallo (e quindi non potrei vincere) e l'avversario ha, mettiamo, un cavallo o una torre, ma il tempo dell'avversario è scaduto, allora ho vinto, perché esiste la possibilità di mattare! Come? Guardate la posizione delle figg. 2 e 3. Sono posizioni difficili da raggiungere, ma possibili! E quindi ho vinto, diversamente è patta, nonostante la bandierina caduta.

Qui di seguito una tabellina che elenca le condizioni di patta:

Cade la bandierina di un giocatore: la partita è patta quando….

Pezzi del possibile vincente	Pezzi del giocatore cui è caduta la bandierina
Re	Ininfluenti
Re + Cavallo	Re
Re + Cavallo	Re + Donna
Re + Alfiere	Re
Re + Alfiere	Re + Alfiere dello stesso colore
Re + Alfiere	Re + una qualunque combinazione di pezzi pesanti (T; D; T+T; T+D; T+T+D, ecc) o di pezzi pesanti con presenza di Alfiere dello stesso colore.

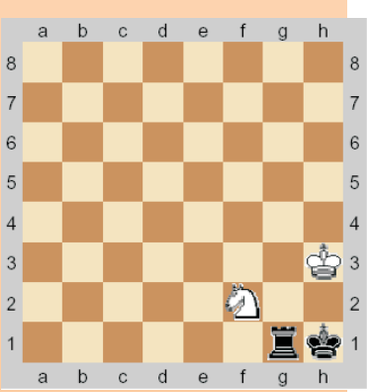

Fig. 3

Questi sono i casi in cui la partita è patta nonostante all'avversario sia caduta la bandierina. In tutti gli altri casi la partita è vinta dall'avversario del giocatore cui è caduta la bandierina (occorre però tener conto di eccezioni quali la posizione della fig. 1)