

Campionato a squadre: rimaniamo in A1

Obiettivo raggiunto. Terzo posto in Promozione

Al 53° Campionato Italiano a Squadre l'obiettivo che il circolo scacchistico della Famiglia Le-

gnanese si era posto è stato raggiunto: rimaniamo in A1. Coordinata da Davide Sgnaolin la squadra si è piazzata al 4° posto, ha quindi mantenuto la posizione in serie per il 2022. Anche la squadra in Promozione, coordinata operativamente da Giovanni Longo, ha raggiunto un ottimo risultato piazzandosi al 3° posto.

Gli incontri del Campionato Italiano a Squadre si sono svolti da venerdì 17 settembre a domenica 19. Per la serie A1 nel girone 1 a Torino presso la Società Scacchistica, mentre per la Promozione nel girone Lombardia 3 presso l'albergo ristorante Da Mariuccia a Robecchetto con Induno. Quindi, avanti tutta nell'anno che ci attende, sperando

Scacchi 7 - Continuiamo a giocare!

Lo scopo finale della partita è dare scacco matto al Re avversario.

Supponiamo che il nostro avversario sia rimasto con il solo Re: quale è la dotazione minima di cui necessitiamo per dare lo scacco matto? Vediamo.

- 1)- La Donna
- 2)- Una Torre
- 3)- I due Alfieri
- 4)- Un Alfiere e un Cavallo

Naturalmente il nostro pezzo o i nostri pezzi per arrivare allo scacco matto devono agire in collaborazione con il nostro Re.

Quindi non si riesce a dare lo scacco matto se si resta con il Re e un solo Alfiere o con il Re e un solo Cavallo e anche, salvo un particolarissimo caso, anche con due Cavalli.

Se si resta con il Re e un Pedone si vince se si riesce a portare il pedone a promozione, promuovendolo

poi a Donna (o Torre); la vittoria dipende quasi sempre dalla posizione reciproca del nostro Re e di quello avversario.

Disponendo di un pezzo minore (Alfiere o Cavallo) e di un Pedone salvo alcuni casi particolari si è in grado di portare il Pedone a promozione.

RELAX

Diagramma (Re1, De6, Th1 = Rf3, Pg3)

Il Bianco muove e dà scacco matto in una mossa. Come?

Soluzione

Il Bianco dà matto arroccando: do-



po l'arrocco che porta il Re nella casa g1 e la Torre nella casa f1, il Re Nero è sotto attacco della Torre, e non può scappare nella casa g2 che grazie all'arrocco è controllata dal Re bianco.

Pagina a cura di
Alberto
Meraviglia