



## Graduatoria scacchistica

C'è sempre stata molta confusione, soprattutto da parte dei meno addentro al mondo scacchistico. Vediamo in sintesi di spiegare in modo semplice a tutti come funziona la graduatoria scacchistica. Dobbiamo partire

dalla premessa che esiste un coefficiente numerico (chiamato Elo, dal suo inventore) che definisce la forza di un giocatore. A seconda di tale coefficiente vengono assegnati i titoli. Chi inizia a gareggiare, parte dalla cosiddetta categoria sociale (ovvero senza classificazione) e non ha un punteggio Elo. Con il primo torneo ufficiale, se va bene, il giocatore consegue la Terza Categoria Nazionale e 1500 punti Elo Italia. Da questo momento, confrontandosi nei tornei con altri giocatori, a mano tale punteggio può crescere o diminuire (senza però perdere la categoria che resta acquisita). Dopo la Terza, c'è la Seconda Nazionale (1600), quindi la Prima (1700). Il salto successivo porta a Candidato Maestro (1900) e l'altro ancora a Maestro (2150). Per i punteggi superiori (Maestro Internazionale e Grande Maestro) è competente la Fide (Federazione Internazionale) che li assegna a condizione di veder confermato per almeno tre volte il punteggio raggiunto (2300 e 2500 rispettivamente). Come detto, anche un Grande Maestro potrebbe poi scendere di punteggio sotto i 2500 ma gli resterebbe comunque il titolo, sebbene diminuito in prestigio rispetto ai GM con Elo superiore.

### la partita

**Ed infine, dal torneo di Reggio Emilia.**

Castaldo-Tomescu

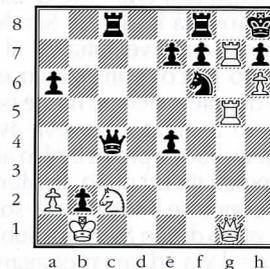
[ECO "A04"]

1. ♘f3 b5 2. e4 ♙b7 3. ♙x5 ♙xe4 4. O-O ♘f6
5. d4 e6 6. c4 ♙e7 7. ♘c3 ♙b7 8. d5 O-O 9. ♙a4 ♘a6 10. ♙e1 ♘c5 11. ♙c2 a5 12. ♘e5 d6
13. ♘c6 ♙xc6 14. dxc6 ♙a6 15. ♙f3 ♙a8 16. ♙g5 h6 17. ♙xh6 g×h6 18. ♙f4 ♙g7 19. ♙e3 ♙h8 20. ♘d5 exd5 21. ♙xe7 ♙e8 22. ♙xf7+ ♙xf7 23. ♙xh6 ♙g8 24. ♙e1 ♙f8 25. ♙h3 ♙a8
26. ♙d1 ♙h8 27. ♙f5 ♙e86 [0 - 1]

### il quiz

Presentiamo, per lo spazio riservato al tradizionale quiz settimanale, la posizione tratta dalla partita Heemsot - Heisenbutter (Frg 1958).

Il BIANCO vince elegantemente. Provate a riprodurre sulla scacchiera il seguente diagramma e sforzatevi di risolverlo senza toccare i pezzi.



**IL ???  
MUOVE E VINCE**

La soluzione

(0-1) (♙:♙5 ♘f6+ ♙f7 ♙f8 ♙f7) ♙f5 ♙f1