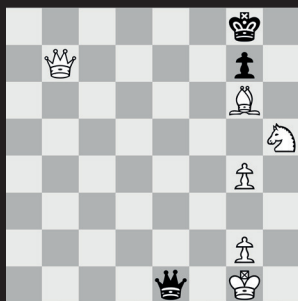


409.Kg1 Qe1+
410.Kh2 Qh4+
411.Kg1 Qe1+
412.Kh2 Qh4+
413.Kg1 Qe1+
414.Kh2 Qh4+
415.Kg1 Qe1+
416.Kh2 Qh4+
417.Kg1 Qe1+
418.Kh2 Qh4+
419.Kg1 Qe1+
420.Kh2 Qh4+
421.Kg1 Qe1+
422.Kh2 Qh4+
423.Kg1 Qe1+
425. Kh2 Qh4+
426.Kg1 Qe1+
427.Kh2 Qh4+
428.Kg1 Qe1+
429.Kh2 Qh4+
430.Kg1 Qe1+
431.Kh2 Qh4+
432.Kg1 Qe1+
433.Kh2 Qh4+
434.Kg1 Qe1+
435.Kh2 Qh4+
436.Kg1 Qe1+
437.Kh2 Qh4+
438.Kg1 Qe1+
439.Kh2 Qh4+
440.Kg1 Qe1+
441.Kh2 Qh4+
442.Kg1 Qe1+
443.Kh2 Qh4+
444.Kg1 Qe1+
445.Kh2 Qh4+
446.Kg1 Qe1+
447.Kh2 Qh4+
448.Kg1 Qe1+
449.Kh2 Qh4+
450.Kg1 Qe1+
451.Kh2 Qh4+
452.Kg1 Qe1+
453.Kh2 Qh4+
454.Kg1 Qe1+
455.Kh2 Qh4+
456.Kg1 Qe1+
457.Kh2 Qh4+
458.Kg1 Qe1+

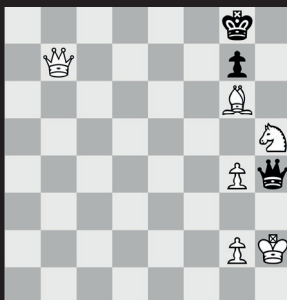


ένα κτίριο που τοποθετείται στο κέντρο της Αθήνας, στη γειτονιά του Κεραμεικού και απευθύνεται σε μαθητές που θέλουν να γνωρίσουν και να μελετήσουν το σκάκι, να παρακολουθήσουν μαθήματα και να προπονηθούν ή να βρουν αντίπαλο για περάσουν χρόνο παίζοντας μια παρτίδα. Αυτό είναι το θέμα της εργασίας που κρατάτε στα χέρια σας. Ενδεχομένως να φανεί παράξενο σε κάποιον που δε γνωρίζει πολλά για το σκάκι ότι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει σοβαρό άλλοθι για την κατασκευή ενός κτιρίου. Για να προλάβω αυτή την αμφιβολία θα αναβάλλω για λίγο την παρουσίαση του αμιγώς αρχιτεκτονικού περιεχομένου και θα παρεμβάλλω λίγα στιγμιότυπα από την ιστορία του παιχνιδιού ελπίζοντας να σας μεταφέρω τον ενθουσιασμό μου και να σας πείσω ότι πρόκειται για ένα πολύ σοβαρό αντικείμενο που αξίζει την προσοχή μας. Έπειτα θα παρουσιάσω σύντομα μια ιδέα που βλέπει το σκάκι ως εργαλείο νοητικής εξέλιξης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον τομέα της παιδείας, για να περάσω στην υιοθέτηση αυτής της ιδέας στη χώρα μας που μας δίνει αφορμή να ασχοληθούμε πιο σοβαρά με αυτό το παιχνίδι. Τέλος θα παρουσιάσω το όραμα για μια σκακιστική ακαδημία κ μια πρόταση για την υλοποίησή του.

Canon 5. a 2 per Tonos

Thema

459.Kh2 Qh4+
460.Kg1 Qe1+
461.Kh2 Qh4+
462.Kg1 Qe1+
463.Kh2 Qh4+
464.Kg1 Qe1+
465.Kh2 Qh4+
466.Kg1 Qe1+
467.Kh2 Qh4+
468.Kg1 Qe1+
469.Kh2 Qh4+
470.Kg1 Qe1+
471.Kh2 Qh4+
472.Kg1 Qe1+
473.Kh2 Qh4+
474.Kg1 Qe1+
475.Kh2 Qh4+
476.Kg1 Qe1+
477.Kh2 Qh4+
478.Kg1 Qe1+
479.Kh2 Qh4+
480.Kg1 Qe1+
481.Kh2 Qh4+



482.Kg1 Qe1+
483.Kh2 Qh4+
484.Kg1 Qe1+
485.Kh2 Qh4+
486.Kg1 Qe1+
487.Kh2 Qh4+
488.Kg1 Qe1+
489.Kh2 Qh4+
490.Kg1 Qe1+
491.Kh2 Qh4+
492.Kg1 Qe1+
493.Kh2 Qh4+
494.Kg1 Qe1+
495.Kh2 Qh4+
496.Kg1 Qe1+
497.Kh2 Qh4+
498.Kg1 Qe1+
499.Kh2 Qh4+
500.Kg1 Qe1+
501.Kh2 Qh4+
502.Kg1 Qe1+
503.Kh2 Qh4+
504.Kg1 Qe1+
505.Kh2 Qh4+
506.Kg1 Qe1+

ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΣΤΟΝ ΚΕΡΑΜΕΙΚΟ

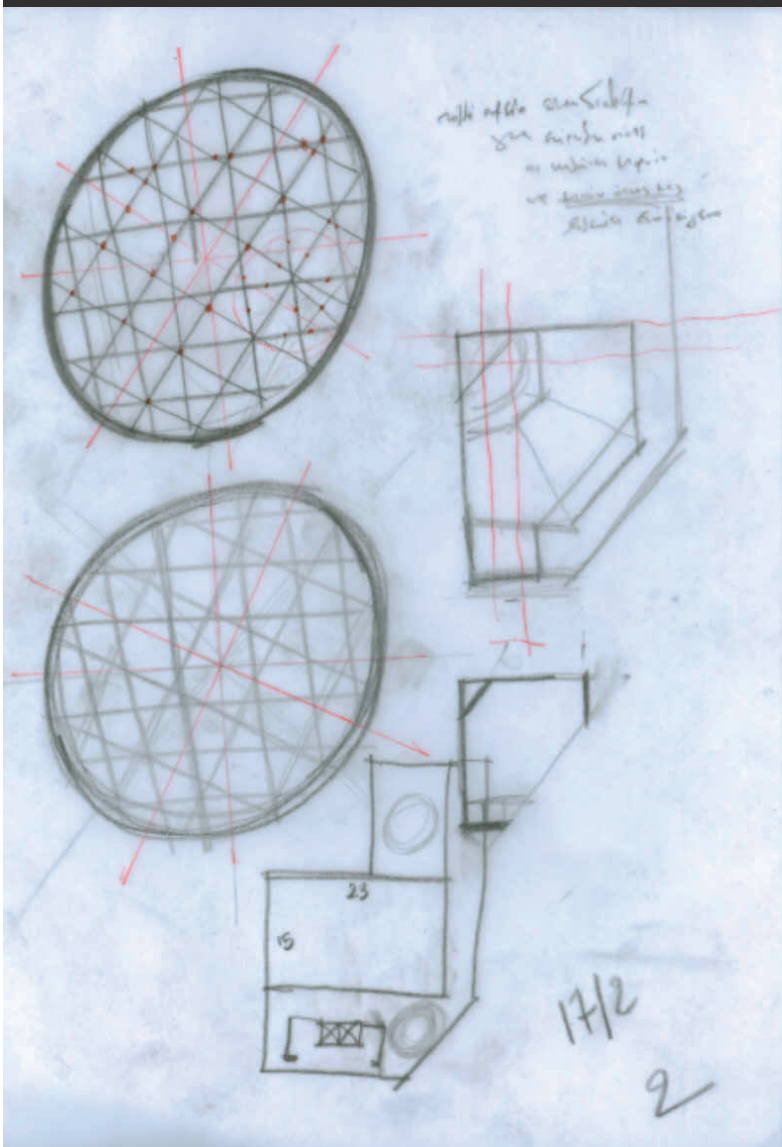
ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΜΑΡΤΙΟΣ 2018

ΕΜΠ
ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

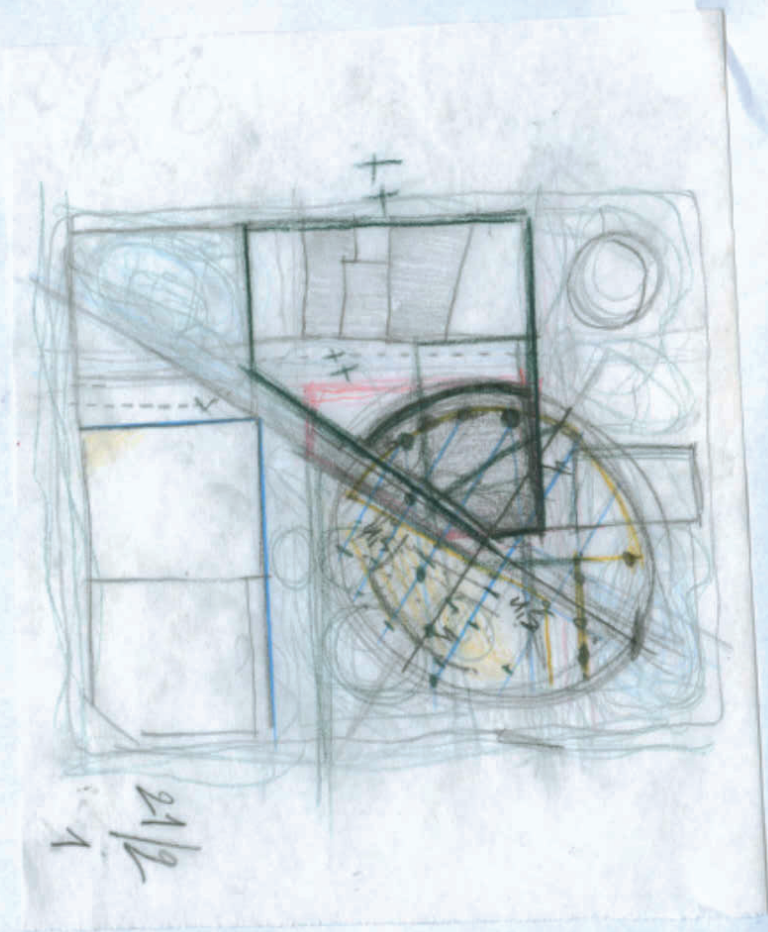
ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΙΤΣΙΚΑΚΗΣ

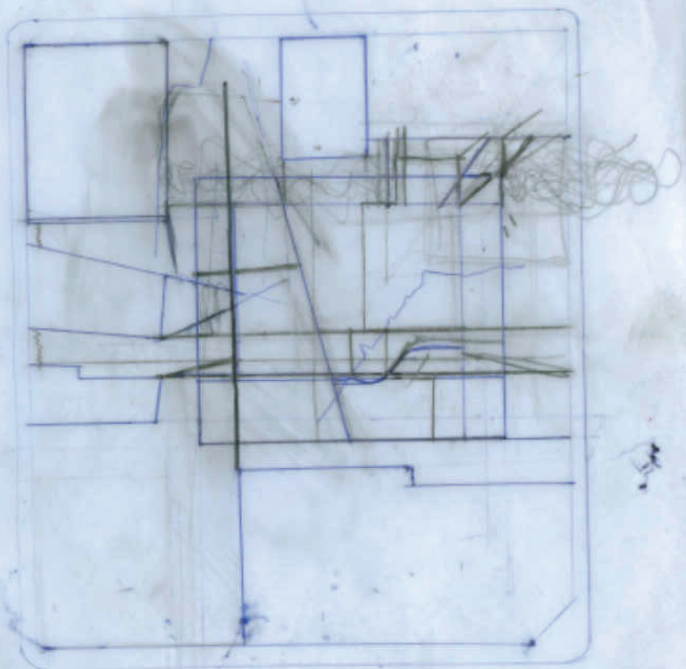
ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ:
ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΟΥΡΚΟΥΛΑΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΔΕΜΙΡΗ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΡΑΔΗΜΑΣ

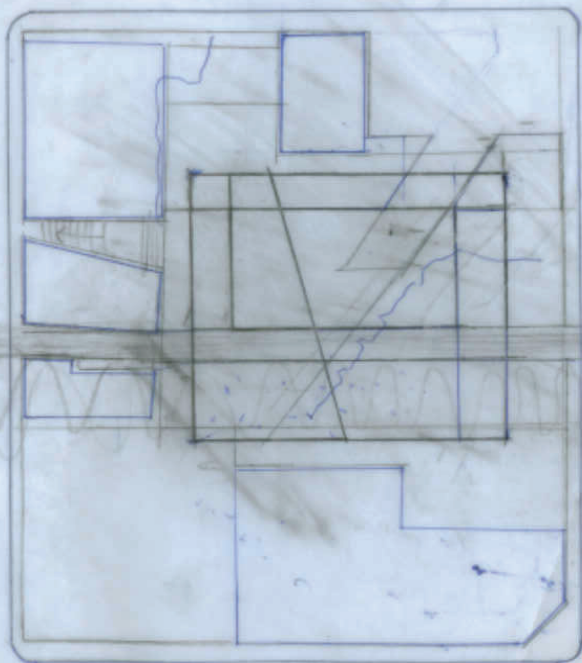


ruote della camera
con cornice in
in metallo lapis
in stucco
della camera

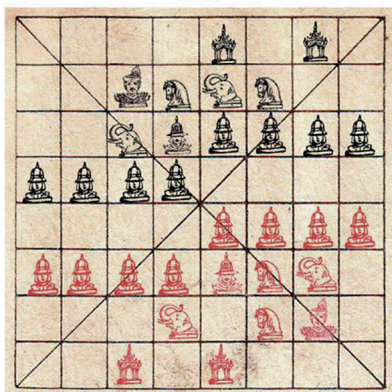




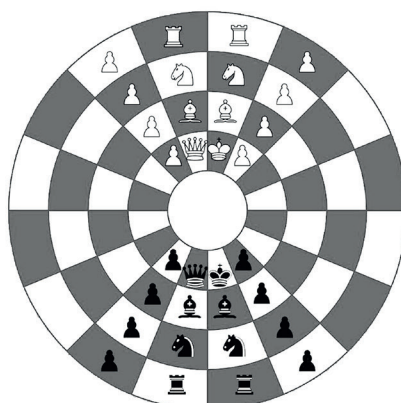
5/5 2



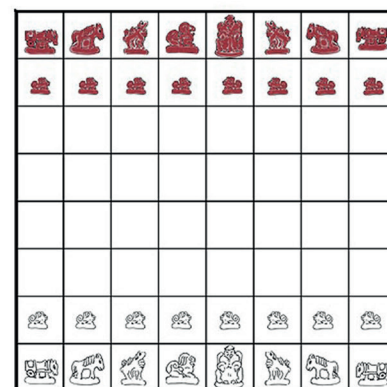
5/5 1



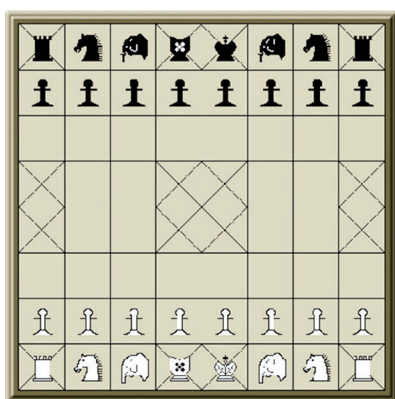
Sittuyin (Βιρμανία)



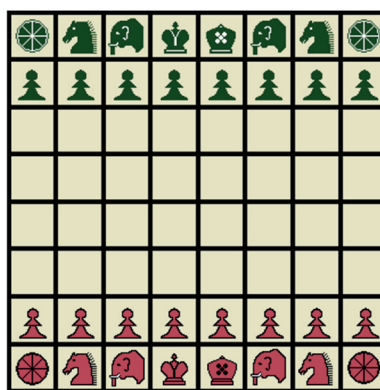
Zatrickio (Βυζάντιο*)



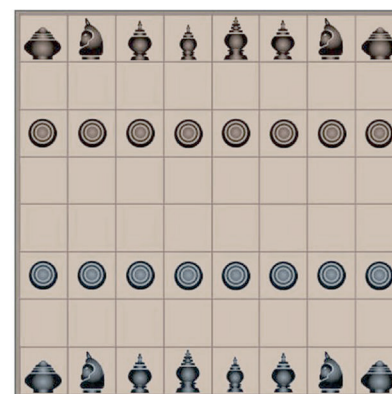
Shatar (Μογγολία)



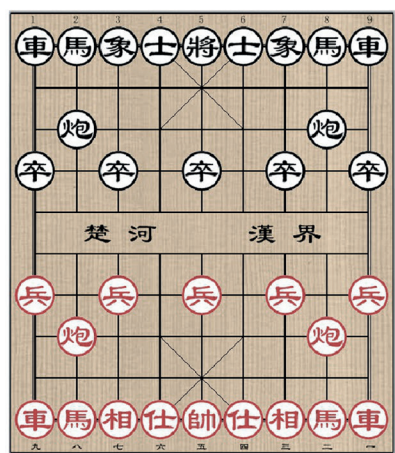
Shatranj (Αραβική Αυτοκρατορία)



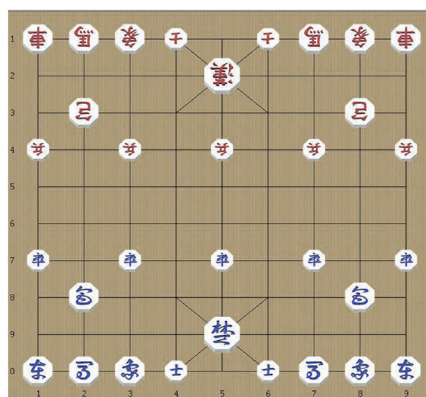
Chaturanga (Ινδία, Πακιστάν)



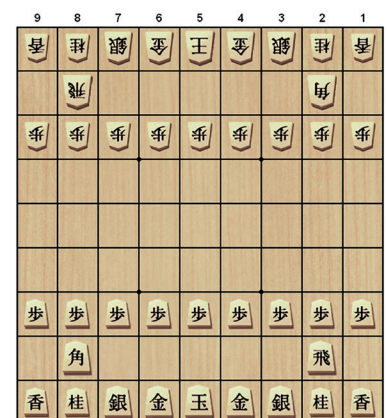
Makruk (Ταϊλάνδη)



Xiangqi (Κίνα)

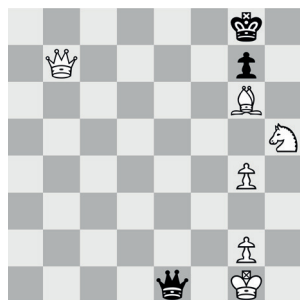


Janggi (Κορέα)



Shogi (Ιαπωνία)

507.Kh2 Qh4+
 508.Kg1 Qe1+
 509.Kh2 Qh4+
 510.Kg1 Qe1+
 511.Kh2 Qh4+
 512.Kg1 Qe1+
 513.Kh2 Qh4+
 514.Kg1 Qe1+
 515.Kh2 Qh4+
 516.Kg1 Qe1+
 517.Kh2 Qh4+
 518.Kg1 Qe1+
 519.Kh2 Qh4+
 520.Kg1 Qe1+



521.Kh2 Qh4+
 522.Kg1 Qe1+
 523.Kh2 Qh4+
 524.Kg1 Qe1+
 525.Kh2 Qh4+
 526.Kg1 Qe1+
 527.Kh2 Qh4+
 528.Kg1 Qe1+

...

Αυτός είναι ένας τρόπος με τον οποίο το άπειρο μπορεί να εμφανιστεί στο σκάκι. Είναι στο χέρι των Μαύρων να συνεχίσουν για πάντα να παίζουν το ίδιο μοτίβο. Αυτό βέβαια δεν θα είχε νόημα γιατί η παρτίδα δεν θα τελείωνε ποτέ, τα μαύρα όμως το προτιμούν από το να συνεχίσουν μια χαμένη θέση και δεν μπορούμε να τους το απαγορεύσουμε: αφού υπάρχει η δυνατότητα έχουν το δικαίωμα να το κάνουν. Αυτό το πρόβλημα στο σκάκι λύεται με τον κανόνα της τριπλής επανάληψης: αν προκύψει τρεις φορές η ίδια θέση, με τον ίδιο παίκτη να έχει σειρά και τα ίδια δικαιώματα στις κινήσεις. Έτσι η παραπάνω παρτίδα έχει λήξει ήδη πολύ νωρότερα με ισοπαλία.

Σύμφωνα με την επικρατούσα άποψη, η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει μέσα στον 6ο μ.Χ. αιώνα στην Ινδία με το επιτραπέζιο παιχνίδι Chaturanga που διαθέτει δυο θεμελιώδη γνωρίσματα του σκακιού τα οποία μοιράζονται όλοιοι απόγονοί του: διαφορετικά κομμάτια έχουν διαφορετικές δυνάμεις και η νίκη βασίζεται σε ένα μόνο κομμάτι, αυτό που σήμερα λέμε βασιλιά.

Το παιχνίδι αυτό άρχισε να εξάγεται προς βορρά ανατολή και δύση παίρνοντας κάθε φορά διαφορετικά χαρακτηριστικά ανάλογα με τον πολιτισμό που το υιοθετούσε με αποτέλεσμα διάφορες ενδιαφέρουσες παραλλαγές. Στην Απω Ανατολή έχουμε το Σιάνγκτσι, το κινέζικο σκάκι που, μεταξύ των άλλων ιδιαίτερων γνωρισμάτων του, παίζεται με κομμάτια που έχουν τη μορφή εμβλήματος με το όνομά τους γραμμένο επάνω, τα οποία κινούνται πάνω στις τομές του κανάβου μιας σκακιάρας 9x10. Κάποια κομμάτια έχουν διαφορετικό όνομα για την κόκκινη και τη μαύρη μεριά (πχ το βασιλικό κομμάτι είναι ο Κυβερνήτης για τα κόκκινα και ο Στρατηγός για τα μαύρα) και επιπλέον η σκακιάρα χωρίζεται

από το ποτάμι σε δυο αντίπαλες περιοχές, την ανατολική και τη δυτική, η καθεμία από τις οποίες διαθέτει ένα παλάτι: το πίσω κεντρικό τετράγωνο με δυο διαγώνιες.



Το Xiangqi είναι μια δημοφιλής δραστηριότητα στην Κίνα

Προς βορρά το σκάκι μεταφέρθηκε στην Περσία, όπου ονομάζεται Chatrang (το ίδιο όνομα με περσική προφορά) και από εκεί στο Βυζάντιο. Το παιχνίδι που ονομάζεται σήμερα βυζαντινό σκάκι (δεν έχει ακόμη πιστοποιηθεί η σχέση του με το Βυζάντιο), έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον: παίζεται σε μια κυκλική σκακιάρα 64 τετραγώνων που οργανώνονται σε 4 ομόκεντρους δακτυλίους, το τοπολογικό αντίστοιχο μιας κυλινδρικής σκακιάρας. Τα κομμάτια διατάσσονται κατά μήκος μιας διαμέτρου σε μια παράταξη που κοιτάζει προς δυο κατευθύνσεις. Η κυκλική μορφή της σκακιάρας δίνει έναν πολύ ξεχωριστό χαρακτήρα στο υζαντινό σκάκι. Η μάχη γίνεται σε δυο μέτωπα, η σκακιάρα δεν έχει γωνίες επομένως δεν υπάρχει ροκέ αφού δε θα είχε νόημα. Επιπλέον οι αξίες των κομματιών είναι διαφορετικές λόγω της

μορφής της σκακιέρας, για παράδειγμα η βασίλισσα και ο πύργος έχουν απεριόριστη εμβέλεια στην ευθεία και μπορούν να χτυπήσουν έναν στόχο από δυο μεριές. Πρόκειται για μια εξαιρετικά όμορφη παραλλαγή που παίζεται μέχρι σήμερα. Στο σημερινό βυζαντινό σκάκι διατηρείται η κυκλική σκακιέρα αλλά τα κομμάτια και οι κανόνες κίνησης είναι ίδιοι με αυτά του τυπικού σκακιού.

Στην Ευρώπη το σκάκι έφτασε μέσω του Αραβικού κόσμου. Οι Άραβες έφεραν το σκάκι στη Βόρεια Αφρική, τη Σικελία και την Ισπανία τον 10ο μ.Χ. αιώνα. Ένα από τα πρώτα ιστορικά τεκμήρια για την είσοδο του παιχνιδιού στην Ευρώπη είναι ισπανικό βιβλίο «Libro de los Juegos» (το βιβλίο των παιχνιδιών) που παρήγγειλε ο Αλφόνσο Ι' της Καστίλης και ολοκληρώθηκε στο Τολέδο το 1283. Το βιβλίο αυτό είναι μια συλλογή από διάφορα επιτραπέζια παιχνίδια και παρουσιάζει τους κανόνες

τους και οδηγίες για το παίξιμό τους. Το βιβλίο ξεκινά μιλώντας για το σκάκι:

And the one whose opinion was brains brought chess with its pieces showing that he that had more brains and who was perceptive could beat the other.

And the second whose opinion was fortune brought dice showing that brains mattered nothing without luck because it seemed through luck that men came to their advantage or their harm.

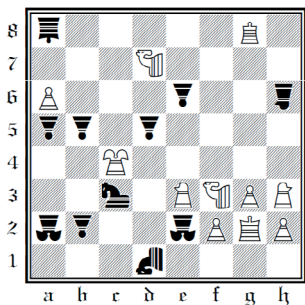
The third who said that it was best to draw from both brought the tables board with its pieces counted and placed orderly in their spaces and with its dice which move them in order to play, as is shown in this book which speaks separately about this and which teaches that through their play, he that knows how to play them well, even though the luck of the dice be against him, that because of his prudence he will be able to play his pieces in such a manner

as to avoid the harm that may come to him through the rolls of the dice.

Σε αυτό το απόσπασμα από την εισαγωγή ο συγγραφέας αφηγείται τη δημιουργία των τριών παιχνιδιών: σκάκι, ζάρια, τάβλι με τη μορφή ενός παραμυθιού που περιγράφει το σκάκι ως καθαρό ορθολογισμό, τα ζάρια ως καθαρή τύχη και το τάβλι ως ορθολογική διαχείριση της τύχης. Έπειτα ο συγγραφέας εξηγεί τους κανόνες και προσθέτει ένα σύνολο από σκακιστικά προβλήματα που απεικονίζονται σε ζωγραφικές μινιατούρες με διάφορα πολιτισμικά στοιχεία του μεσαίωνα. Το πρόβλημα περιγράφεται συνοπτικά με ένα μικρό κείμενο και οι χειρονομίες που κάνουν οι φιγούρες δείχνουν ποιος έχει σειρά.

Κατά την εποχή της αναγέννησης, οι κανόνες του παιχνιδιού εξελίχθηκαν και παγιώθηκαν όπως τους γνωρίζουμε σήμερα. Δυο καινοτομίες ήταν οι πιο

Libro de los Juegos πρόβλημα No.18



Τα λευκά παίζουν και νικούν

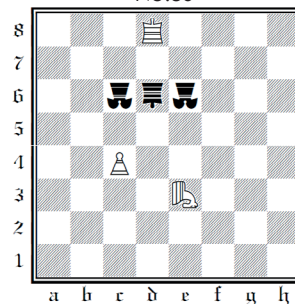
Λύση:

- 1.Rc8+ Ka7
- 2.Rc7+ Kxa6
- 3.Nc5+ Kb6
- 4.Rb7+ Kc6
- 5.Nd4+ Kd6
- 6.Rd7+ Ke5
- 7.Nc6+ Kf6
- 8.Rf7+ Kg6
- 9.Ne5+ Kh5
- 10.g4+ Kh4
- 11.Nf3+ Kxg4
- 12.Rg7+ Kf4
- 13.Nxe6+ Ke4
- 14.Rg4+ Bf4
- 15.Rxf4+ Kd3
- 16.Bf1+ Kc2
- 17.Nd4+ Kb1
- 18.Bd3+ Ka1

19.Nb3#

Αυτό είναι ένα ακραίο παράδειγμα ενός ματ φορσέ δηλαδή ενός εξαναγκασμένου ματ. Αν τα λευκά παίξουν σωστά τότε το αποτέλεσμα είναι προδιαγεγραμμένο από την πρώτη κίνηση. Η μια κίνηση οδηγεί στην άλλη σε μια γραμμή που μοιάζει με σύστημα από γρανάζια. Αλλεπάλληλα σαχ δίνουν την πρωτοβουλία στα λευκά ενώ τα μαύρα να πρέπει να ακολουθούν. Έτσι τα λευκά οδηγούν τον μαύρο βασιλιά και τελικά τον στριμώνουν σε ένα σημείο όπου η διαφυγή είναι αδύνατη.

Libro de los Juegos πρόβλημα No.80



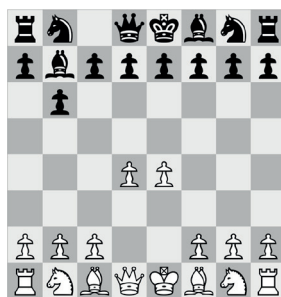


Το σκακιστικό πρόβλημα 18 από το Libro de Los Juegos.

Σε αυτό το πρόβλημα, εφ' όσον παίζουν πρώτα τα μαύρα νικούν έτσι κι αλλιώς λόγω της μεγάλης υπεροχής σε υλικό, ακόμη και αν ακολουθήσουν κάποιο μακρύτερο δρόμο. Αλλά το πρόβλημα ζητά ματ σε 3 κινήσεις και εδώ καταλαβαίνουμε ότι στο παιχνίδι δεν έχει σημασία μόνο η νίκη αλλά και η ομορφιά του παιξίματος. Πώς θα παράγουμε το μεγαλύτερο έργο με την ελάχιστη κίνηση; Στο σκάκι η απλότητα δεν είναι μόνο ανάγκη, είναι και αισθητική αξία.

Gioachino Greco vs NN, 1619,
Ρώμη

1.e4 b6
2.d4 Bb7



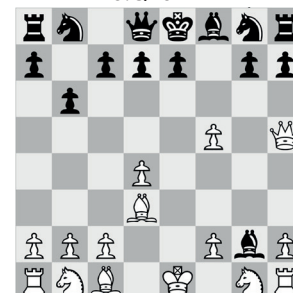
Τα λευκά αποκτούν τον έλεγχο του κέντρου και θα ακολουθήσει μια μάχη με στόχο το e4. Ο μαύρος αξιωματικός καταλαμβάνει τη μεγαλύτερη λευκή διαγώνιο h1-a8 και απειλεί με Bxe4 και, αν ανοίξει ο δρόμος, με Bxg2.
3.Bd3 f5

Ο λευκός αξιωματικός έρχεται να προστατεύσει το e4 αλλά το τετράγωνο δέχεται μια νέα επίθεση που έχει στόχο να απομακρύνει το λευκό πiónι από το e4 ανοίγοντας τη διαγώνιο για τον αξιωματικό με στόχο το g2 και στη συνέχεια Bxh1 όπου τα λευκά χάνουν τον πύργο.

4.exf5 Bxg2

Τα λευκά αγνοούν την απειλή. Ο μαύρος αξιωματικός επιτίθεται αλλά τώρα τα λευκά περνούν στην αντεπίθεση:

5.Qh5+



καθοριστικές; η βασίλισσα και η προαγωγή των πιονιών. Η βασίλισσα αντικατέστησε τον προκάτοχό της τον σύμβουλο, απέκτησε τη μεγαλύτερη κινητικότητα και έγινε το δυνατότερο κομμάτι. Ο κανόνας της προαγωγής προέβλεπε ότι όταν ένα πιόνι καταφέρει να φτάσει ζωντανό στην απέναντι άκρη τότε προάγεται σε οποιοδήποτε κομμάτι (ακόμη και βασίλισσα). Αυτά τα δυο στοιχεία πρόσθεσαν ένα δυναμικό στοιχείο στο σκάκι. Μέχρι τότε, το ματ γινόταν σπάνια και συνήθως η νίκη κρινόταν από το ξεγύμνωμα του βασιλιά μετά από το πάρσιμο όλων των κομματιών του αντιπάλου.



Sofonisba Anguissola- Μια παρτίδα Σκάκι, λάδι σε καμβά, 1555

Μια ακόμη σημαντική συμβολή της Ευρώπης στην ιστορία του παιχνιδιού είναι η σκακιστική θεωρία. Ήδη από τον 15ο αιώνα εμφανίστηκαν βιβλία που ανέλυαν κάποιες στοιχειώδεις τακτικές για καθεμία από τις φάσεις της παρτίδας, το άνοιγμα, το μέσον και το φινάλε. Γύρω στα 1620 ο Gioacchino Greco έγραψε την ανάλυση

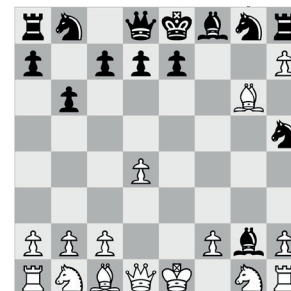
μιας σειράς από φανταστικές παρτίδες που αντανάκλουν δυο διαφορετικές προσεγγίσεις στο παιχνίδι. Ήταν παρτίδες ανάμεσα σε έναν παίκτη που προσπαθεί να κερδίσει υπεροχή σε υλικό έναντι ενός παίκτη που θυσιάζει υλικό για να κάνει ματ και συνήθως νικάει.

Το 1729 ο Philidor, δημοσίευσε το βιβλίο "Analyse des echecs" που άσκησε μεγάλη επιρροή για πολύ καιρό και εμφανίστηκε σε περισσότερες από 100 εκδόσεις. Με το έργο αυτό ο Philidor εισήγαγε στη θεωρία την έννοια του στρατηγικού παιχνιδιού, του παιχνιδιού βάσει ενός γενικού σχεδίου σε βάθος χρόνου (πχ επίθεση από τη δεξιά πτέρυγα) που κατευθύνει τις κινήσεις καθ' όλη τη διάρκεια της παρτίδας. Για την υποστήριξη αυτού του σχεδίου είναι κρίσιμη η θέση, δηλαδή η διάταξη των κομματιών πάνω στη σκακιέρα και ο Philidor έδωσε τη μεγαλύτερη προσοχή στη δομή των πιονιών που θεωρούσε ότι μέχρι τότε η αξία τους είχε υποτιμηθεί.

Πολλές καινούριες προσεγγίσεις έχουν ακολουθήσει από τότε και έτσι έχει προστεθεί ένα πλήθος από ιδέες στη σκακιστική θεωρία με αποτέλεσμα σήμερα να υπάρχει τεράστια βιβλιογραφία γύρω από το σκάκι.

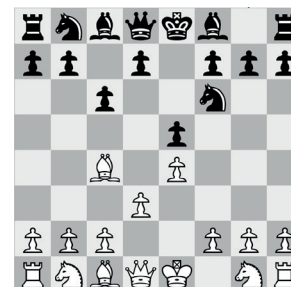
Από τον 19ο αιώνα και ύστερα η διασημότητα του σκακιού αρχίζει να κάνει μεγάλα άλματα και αυτό συνδέεται στενά με την καθιέρωση των διεθνών σκακιστικών διαγωνισμών. Τον Ιούνιο του 1834 στο Λονδίνο έγινε το πρώτο

5...g6
6.fxg6 Nf6
7.gxh7 Nxh5
Ο Greco θυσιάζει τη βασίλισσα και τελειώνει την παρτίδα:
8.Bg6# 1-0

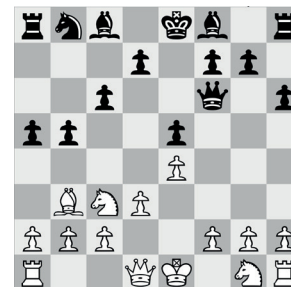


Andrew Smith vs François -André Danican Philidor, 1790, Λονδίνο

1.e4 e5
2.Bc4 Nf6
3.d3 c6



4.Bg5 h6
5.Bxf6 Qxf6
6.Nc3 b5
7.Bb3 a5



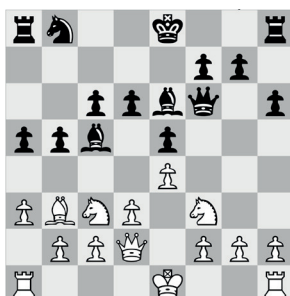
Ο Philidor παίζει επιθετικά χρησιμοποιώντας τα πιόνια. Οι κινήσεις που κάνει έχουν διπλό

νόημα. Λειτουργούν ως αμυντικές αλλά συνδυάζουν και την επιθετική προώθηση προς τα εμπρός κερδίζοντας χώρο και πιέζοντας τον αντίπαλο προς τα πίσω. Ο λευκός αξιωματικός απειλείται να παγιδευτεί με a3, χρειάζεται να είναι τετράγωνο διαφυγής:

8.a3 Bc5

Ο Μαύρος αξιωματικός ελέγχει τη διαγώνιο g1-a7 και συνεργάζεται με τη βασίλισσα απειλώντας το f2.

9.Nf3 d6
10.Qd2 Be6



11.Bxe6 fxe6

Προσφέρει μια ανταλλαγή χωρίς νόημα από άποψη υλικού αλλά με όφελος για τη θέση του. Με την κίνηση fxe6 φέρνει ένα πιόνι κοντύτερα στο κέντρο και ανοίγει τη στήλη f για να χρησιμοποιήσει επιθετικά τον πύργο του. Αν ο λευκός αξιωματικός μείνει στη θέση του και η ανταλλαγή γίνει στο b3 τότε τα λευκά θα πρέπει να απαντήσουν με cxe3 που απομακρύνει ένα πιόνι από το κέντρο και καταλήγει σε διπλωμένα πιόνια στη στήλη B.

12.O-O g5
13.h3 Nd7
14.Nh2 h5
15.g3 Ke7

Ο βασιλιάς ελευθερώνει την 8η σειρά για να μπορούν να συνεργαστούν οι πύργοι. Το ροκέ δεν θα είχε νόημα τώρα που τα μαύρα πιόνια

μεγάλο διεθνές ματς που καλύφθηκε διεξοδικά από τον τύπο και αναλύθηκε σε βιβλία. Οι δυο αντίπαλοι, ο Άγγλος Mc-Donel και ο Γάλλος Bourdonnais αγωνίστηκαν σε μια σειρά από 6 ματς και ο δεύτερος κατέκτησε τον ανεπίσημο τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή. Το 1840, ο Staunton, ο διάδοχος αυτού του τίτλου ύστερα από τον θάνατο του Bourdonnais σχεδίασε και προώθησε ένα τυποποιημένο σετ σκακιστικών κομματιών που χρησιμοποιούνται μέχρι σήμερα στα παγκόσμια σκακιστικά τουρνουά και παράλληλα ένα σύνολο από κανόνες για τη διεξαγωγή των διαγωνισμών. Τα ματς για τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή συνέχισαν να γίνονται τον επόμενο καιρό και παράλληλα οι κανονισμοί τους βελτιώνονταν υπό την πίεση των διαγωνιζόμενων. Η ανεπιστημότητα όμως του τίτλου οδήγησε συχνά στην αμφισβήτηση του. Το 1924 αντιπρόσωποι από 15 χώρες συναντήθηκαν στο Παρίσι για να οργανώσουν την πρώτη μόνιμη σκακιστική οργάνωση με το όνομα FIDE (Διεθνής Σκακιστική Ομοσπονδία). Η FIDE μέχρι το 1946 επικράτησε έναντι των «κανόνων του Λονδίνου», του κανονισμού βάσει του οποίου γίνονταν μέχρι τότε τα παγκόσμια πρωταθλήματα και σήμερα είναι ο επίσημος οργανισμός που διοικεί το διεθνές σκάκι.

Σήμερα το σκάκι είναι αναγνωρισμένο ως άθλημα και έχει αποκτήσει τεράστια δημοτικότητα. Διάφορες από

τις παραλλαγές που είδαμε συνεχίζουν να παίζονται, για παράδειγμα το κινέζικο σκάκι είναι ένα από τα διασημότερα επιτραπέζια παιχνίδια στην Κίνα και, λόγω του μεγάλου πληθυσμού της χώρας έχει κοινό που ανταγωνίζεται ακόμη και από το διεθνές σκάκι.



Το σκακιστικό πρωτάθλημα του Monte Carlo (1903)

Ένα νέο στοιχείο στο παιχνίδι είναι ο ωρολογιακός χρόνος: κάθε παίκτης έχει ένα "χρονικό budget" και είναι στη δική του κρίση πώς θα το διαχειριστεί. Η λήξη του χρόνου συνεπάγεται την ήττα οπότε το ζήτημα της ορθολογικής διαχείρισης του χρόνου είναι πολύ σημαντικό. Το ρολόι που χρησιμοποιείται στα επίσημα ματς διαθέτει δυο χρονόμετρα ένα για τον κάθε παίκτη. Υπάρχουν διάφορα στυλ παιχνιδιού που διαφοροποιούνται ανάλογα με τον χρόνο (πχ κλασικό 1 ώρα τουλάχιστον, rapid 10-60 λεπτά, blitz, έως 10 λεπτά). Οι παίκτες αξιολογούνται μέσω ενός συστήματος βαθμολόγησης, που ονομάζεται Elo. Υπάρχουν διάφοροι τίτλοι πέρα από



έχουν προχωρήσει μπροστά αφήνοντας ακάλυπτες τις γωνίες, έτσι ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται καταφύγιο πίσω από τη συμπαγή διάταξη που έχει σχηματιστεί στο κέντρο και μπαίνει έτσι και ο ίδιος στη μάχη.

16.Kg2 d5
17.f3 Nf8
18.Ne2 Ng6
19.c3 Rag8
20.d4 Bb6
21.dxe5 Qxe5



Το τετράγωνο g3 είναι εκτεθειμένο για τα λευκά στην ακάλυπτη διαγώνιο b8-h2. Η μαύρη βασίλισσα κοιτάζει αυτή τη διαγώνια και μπορεί μελλοντικά να συνεργαστεί με τον αξιωματικό.

22.Nd4 Kd7

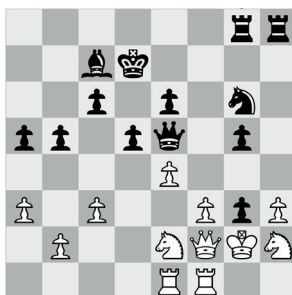
Ο λευκός ιππός στο d4 απειλεί με Nxc6 εξαπολύοντας διπλή επίθεση σε βασιλιά και βασίλισσα. Ο βασιλιάς σπεύδει να προστατεύσει το c6.

23.Rae1 h4

Ο λευκός πύργος απειλεί τη μαύρη βασίλισσα αν το πiónι ανάμεσά τους πάρει το d5. Όμως τα μαύρα αγνοούν την

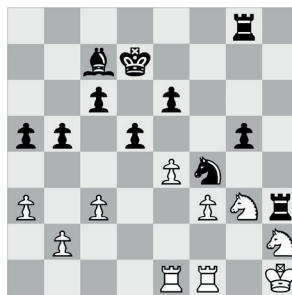
απειλή και συνεχίζουν να ασκούν πίεση στο g3.

24.Qf2 Bc7
25.Ne2 hxg3



Ανοίγει η στήλη h για τον μαύρο πύργο και εξαφανίζεται ένα προστατευτικό πiónι για τον λευκό βασιλιά. Τα μαύρα αρχίζουν να σπάνε την άμυνα των λευκών.

26.Qxg3 Qxg3+
27.Nxg3 Nf4+
28.Kh1 Rxh3



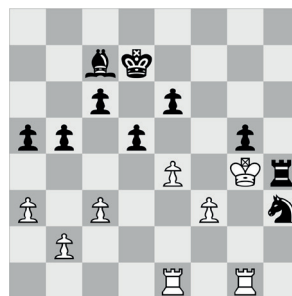
Δυσμενής θέση για τα λευκά. Τα πiónια που προστάτευαν τον βασιλιά δεν υπάρχουν πια, ο ιππός στο h2 είναι καρφωμένος, ο βασιλιάς είναι στριμωγμένος στη γωνία.

29.Rg1 Rxh2+

Με την κίνηση αυτή ο λευκός πύργος αφήνει χώρο για Nf1 που ενισχύσει τον αμυντικό σχηματισμό καθυστερώντας την ήττα αλλά ο Philidor θυσιάζει έναν πύργο για να δημιουργήσει ρήγμα στην αντίπαλη άμυνα και να εκθέσει τον λευκό βασιλιά. Ακολουθούν αλλεπάλληλα σαχ

και τα λευκά χάνουν τον έλεγχο της παρτίδας.

30.Kxh2 Rh8+
31.Nh5 Rxh5+
32.Kg3 Nh3+
33.Kg4 Rh4# 0-1



Αν 33. Kg2 τα λευκά θα μπορούσαν να συνεχίσουν τη μάχη αν και σε δύσκολη θέση.

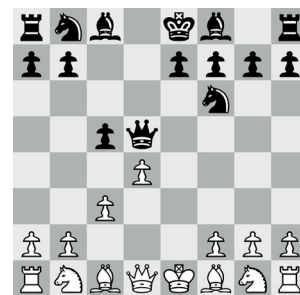
Αναλύοντας την παρτίδα παρατηρούμε ότι το παίξιμο του Philidor οδηγείται από μια κεντρική ιδέα: τα πiónια μάχονται στην πρώτη γραμμή και υποστηρίζονται από τα κομμάτια που κατά κανόνα προχωρούν πίσω τους. Σύμφωνα με τα δικά του λόγια: *Τα πiónια είναι η ψυχή της παρτίδας.*

Deep Blue vs Garry Kasparov
1991, Philadelphia, PA USA

1.e4 c5

Σικελική άμυνα: το μαύρο πiónι ελέγχει το d4 και ξεκινά μια μάχη για τον έλεγχο του κέντρου. Μετακινώντας το πiónι της στήλης c τα μαύρα κερδίζουν πλεονέκτημα χώρου και μπορούν τώρα να αναπτύξουν τον ιππο στο c6 χωρίς να μπλοκάρει το πiónι. Η ασυμμετρία αυτής της θέσης οδηγεί σε ένα πολύπλοκο δέντρο εξελίξεων με πολλά παρακλάδια.

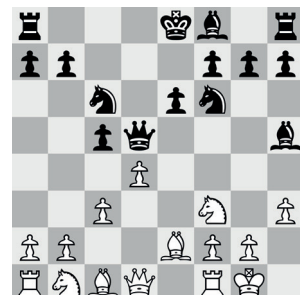
2.c3 d5
3.exd5 Qxd5
4.d4 Nf6



5.Nf3 Bg4

Τα λευκά δε μπορούν ακόμη να διώξουν τη μαύρη βασίλισσα και συνεχίζουν την ανάπτυξη τους. Ο Kasparov αναπτύσσει τον αξιωματικό του και καρφώνει τον λευκό ιππο.

6.Be2 e6
7.h3 Bh5
8.0-0 Nc6



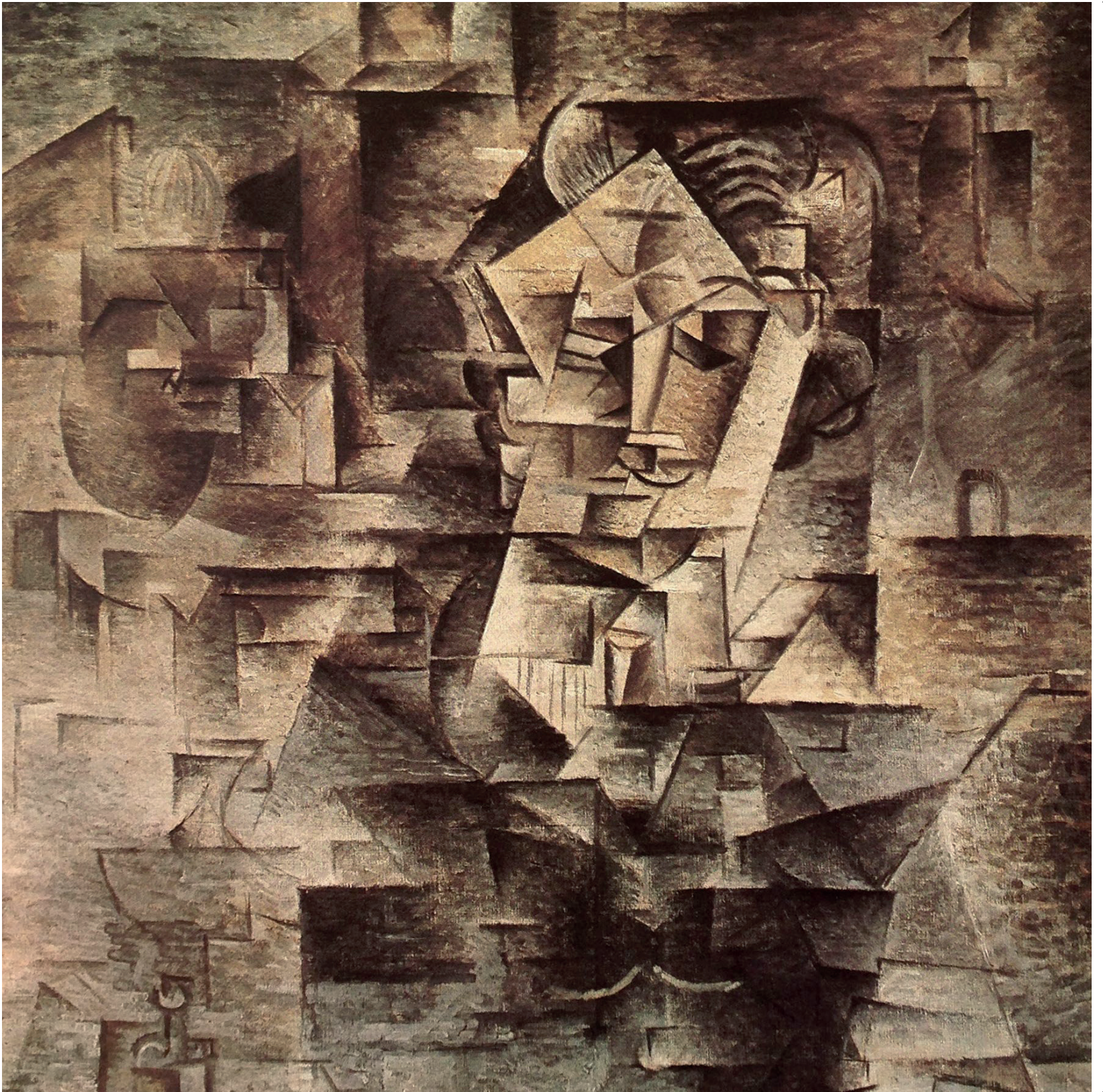
Ο μαύρος ιππός ασκεί πίεση στο d4.

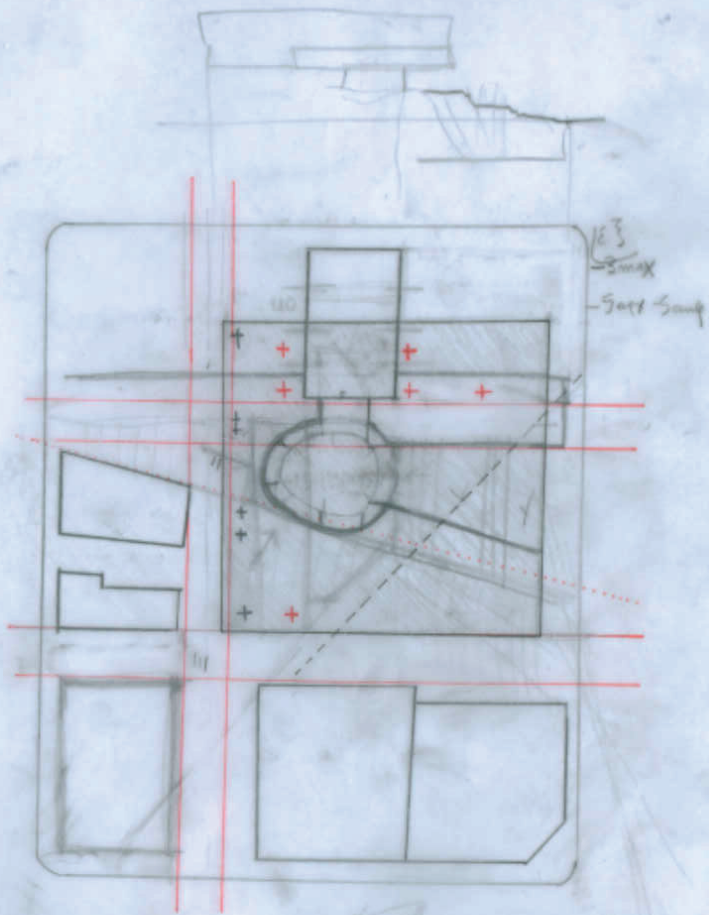
9.Be3 cxd4
10.cxd4 Bb4

Ο Kasparov εκμεταλλεύεται τον χώρο που άφησε πίσω του το λευκό πiónι και αναπτύσσει τον αξιωματικό του σε ένα πολύ ενεργό σημείο απ' όπου αποκλείει για τα λευκά την συνήθη κίνηση Re1.

11.a3 Ba5
12.Nc3 Qd6

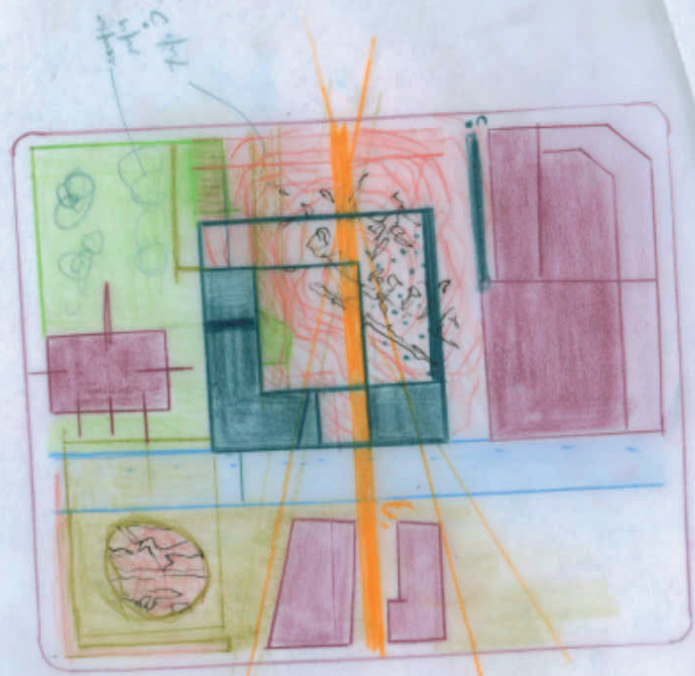
Ο λευκός ιππός κλείνει την τρύπα στην άμυνα (ο Kasparov δε θα ανταλλάξει τον αξιωματικό με τον ιππο) και διώχνει τη μαύρη βασίλισσα.

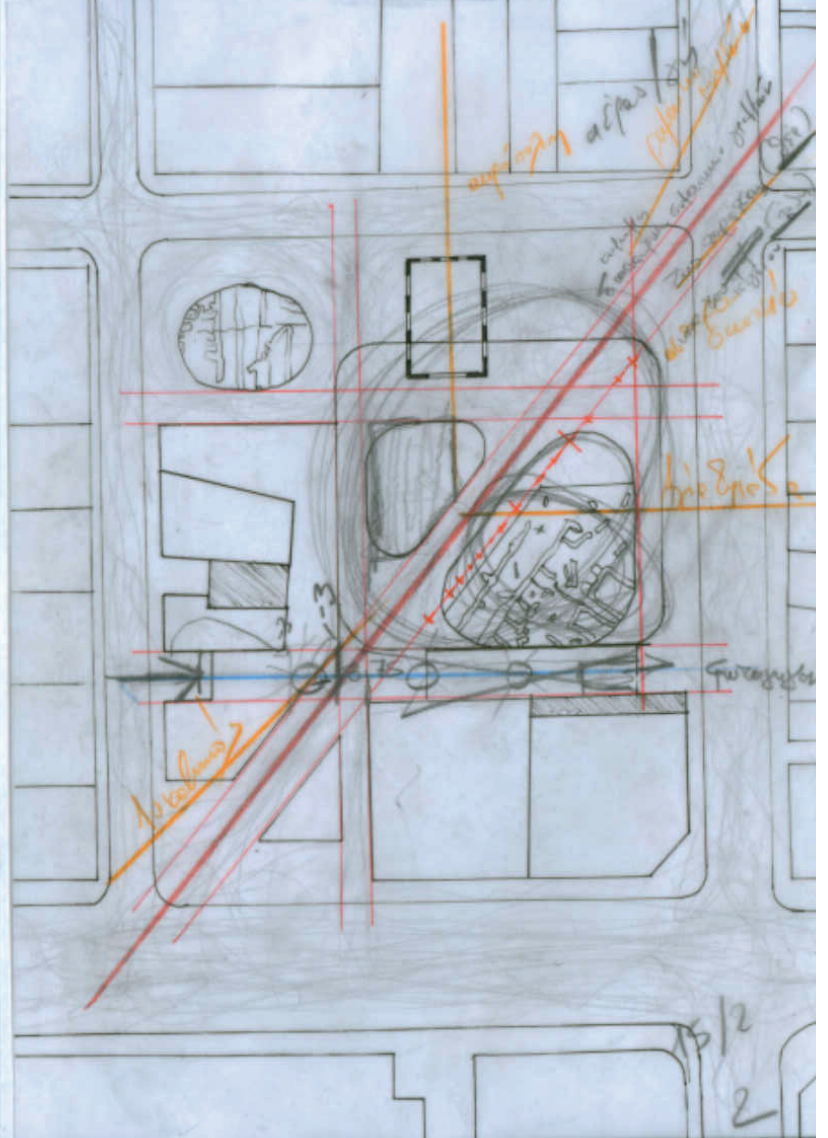
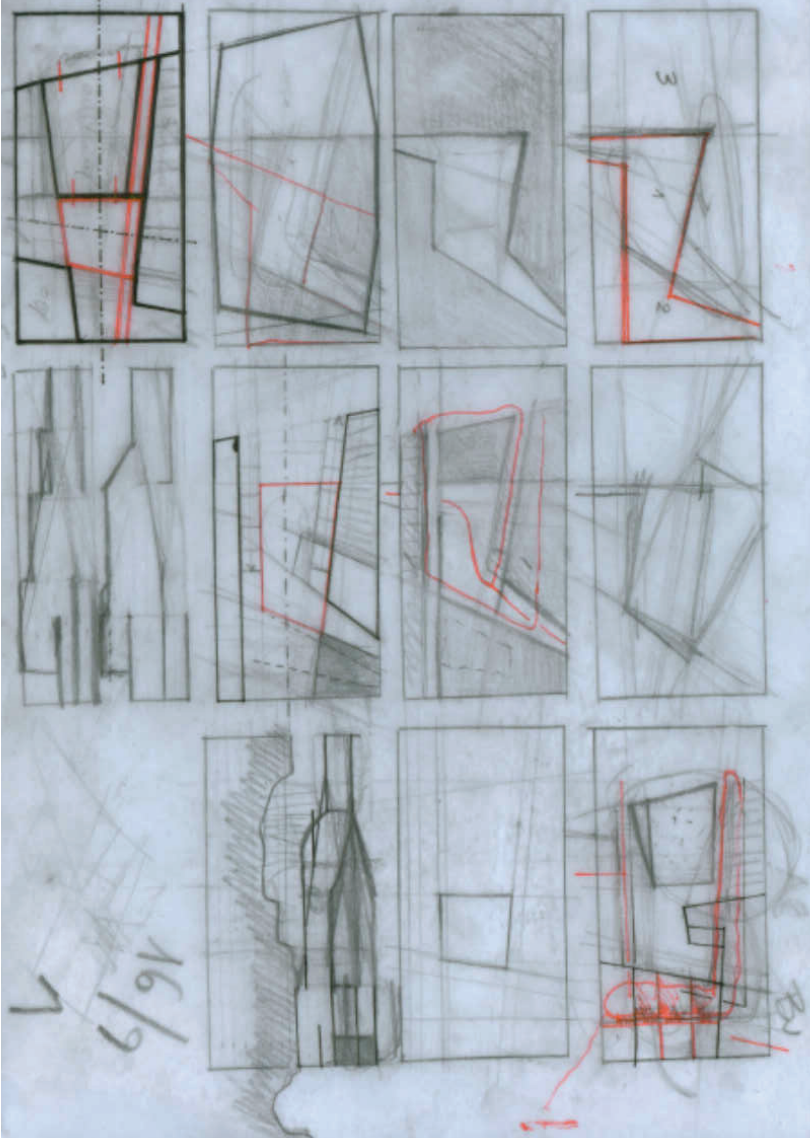




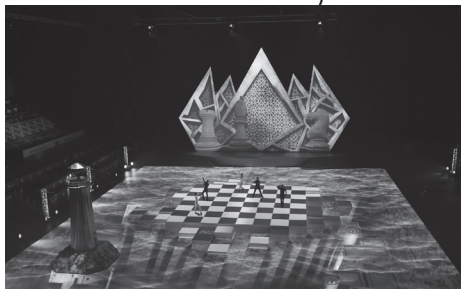
132

3





τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή θεσπισμένοι από τη FIDE και βασισμένοι στη σκακιστική απόδοση, ο ανώτερος των οποίων είναι ο τίτλος του Grandmaster (και ακολουθούν: International, FIDE και Candidate Master).



Στιγμιότυπο από την τελετή έναρξης της 42^{ης} Σκακιστικής Ολυμπιάδας στο Baku.

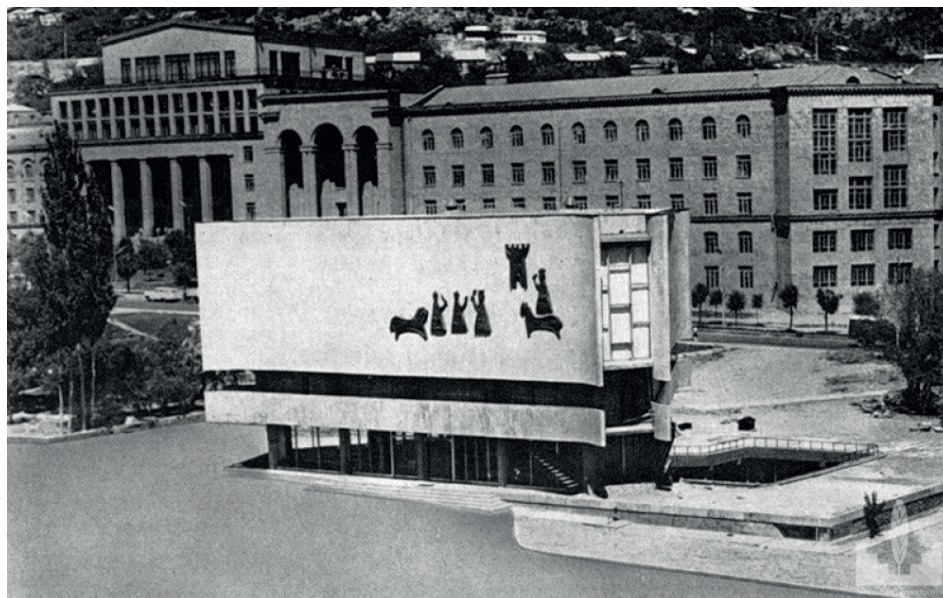
Η δραστηριότητα γύρω από το σκάκι είναι σήμερα τόσο ζωντανή ώστε όποιος είναι σκακιστής δεν πρόκειται να βαρεθεί. Το σκάκι παίζεται και διδάσκεται σε μεγάλη κλίμακα. Εκτός από τους επίσημους αγώνες οργανώνονται διάφορες εκδηλώσεις ανοικτές ή περιορισμένες σε ηλικιακές ομάδες ή βαθμολογία, σε επίπεδο παγκόσμιο, ηπείρου, χώρας, περιφέρειας, πόλης, γειτονίας. Επιπλέον υπάρχουν σκακιστικά προγράμματα που προσφέρουν τη δυνατότητα παιχνιδιού με τον υπολογιστή και πολλές ιστοσελίδες όπου μπορεί κάποιος ανά πάσα στιγμή να παίξει σε ζωντανή σύνδεση με άλλους παίκτες. Το πιο γνωστό είναι το chess.com που αριθμεί 22 εκατομμύρια μέλη. Παρ' ότι το σκάκι παίζεται πλέον σε όλον τον κόσμο υπάρχουν χώρες που ξεχωρίζουν με διαφορά. Η λίστα της FIDE αξιολογεί την επίδοση των χωρών του κόσμου με κριτήριο τον

μέσο όρο Elo των 10 καλύτερων παικτών και τους αριθμούς από Grandmasters, International Masters και συνολικούς τίτλους. Ανάμεσα στις χώρες με παράδοση στο σκάκι, μια αξιοθαύμαστη περίπτωση είναι η Αρμενία.

Το 1963 ο Αρμένιος Τίγκραν Πετροσιάν κατέκτησε τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή και αυτό απογείωσε έναν ήδη υπάρχοντα ενθουσιασμό για το σκάκι που συνεχίζει να αναπτύσσεται έως σήμερα. Σήμερα το σκάκι είναι το εθνικό σπορ της Αρμενίας, η Αρμενία είναι μια από τις σκακιστικές υπερδυνάμεις και συνεχίζει να λαμβάνει διακρίσεις (πρώτη θέση: Παγκόσμιο ομαδικό πρωτάθλημα 2011, Ευρωπαϊκό Ομαδικό Πρωτάθλημα 1999, Σκακιστική Ολυμπιάδα 2006, 2008, 2012). Επιπλέον, το σκάκι στην Αρμενία δέχεται

μεγάλη κρατική υποστήριξη. Η κυβέρνηση παρέχει μισθό στους επαγγελματίες του αθλήματος και έχει χτίσει ένα πολύ αξιόλογο σύστημα προπόνησης για νέους παίκτες. Πριν από μερικά χρόνια το σκάκι έγινε υποχρεωτικό μάθημα στο πρόγραμμα των δημοτικών σχολείων της Αρμενίας και σε αυτό το πλαίσιο η κυβέρνηση διέθεσε γενναιόδωρα ποσά για την εκπαίδευση προπονητών, την έκδοση εκπαιδευτικών εγχειριδίων την επίπλωση των αιθουσών διδασκαλίας κλπ. Τα παραπάνω στοιχεία είναι ακόμη πιο εντυπωσιακά σε αναλογία με τον μικρό πληθυσμό της Αρμενίας.

Υπάρχει ένα κτίριο στο κέντρο του Έρεβάν που αποτέλεσε προτυπο για αυτή την εργασία, ο Σκακιστικός οίκος Τίγκραν Πετροσιάν που κτίστηκε το 1970 σε σχέδιο της Zhanna



Ο σκακιστικός οίκος Tigran Petrosian στο Yerevan της Αρμενίας.

Meshcheryakova. Είναι ένα πολύ σημαντικό παράδειγμα γιατί είναι θεμελιωμένο σε μια παράδοση που, όπως είδαμε, είναι ζωντανή και συνεχίζει εξελίσσεται. Βρίσκεται ελεύθερο από τον αστικό ιστό μπροστά στη λεωφόρο Khashyan μέσα σε έναν ημιδακτύλιο με πάρκα (ονομάζεται «κυκλικό πάρκο» ή «πάρκο νεολαίας») όπου είναι συγκεντρωμένοι διάφοροι χώροι πολιτισμού και αναψυχής συγκροτώντας μια μεγάλη ενότητα. Είναι οργανωμένο σε τριγωνική κάτοψη (που του δίνει πολύ χαρακτηριστική μορφή), σε 4 επίπεδα όπου υπάρχουν ανοικτοί χώροι με σκακιέρες και μια μεγάλη αίθουσα εκδηλώσεων. Το κτίριο αποτελεί έδρα της Σκακιστικής Ομοσπονδίας της Αρμενίας, στεγάζει μια σκακιστική σχολή, φιλοξενεί εγχώριες αλλά και σημαντικές διεθνείς εκδηλώσεις και ταυτόχρονα λειτουργεί ως ένα δημόσιο σημείο συνάντησης όπου μπορεί κάποιος ανά πάσα στιγμή να βρει αντίπαλο για μία παρτίδα. Σήμερα αναγνωρίζεται ως ένα από τα ιστορικά και πολιτιστικά μνημεία της πόλης.

Όποιος παίζει σκάκι ή περνάει χρόνο λύνοντας σκακιστικά προβλήματα γνωρίζει ότι πρόκειται για ένα πολύ απαιτητικό παιχνίδι. Ο υπολογισμός των δυνατών διακλαδώσεων, η ανακάλυψη ενός συνδυασμού (στα προβλήματα ξέρουμε από την εκφώνηση ότι υπάρχει συνδυασμός όμως στο παιχνίδι ποτέ δεν ξέρουμε και πρέπει να είμαστε σε ετοιμότητα), η αξιολόγηση της θέσης και η λήψη αποφάσεων, ειδικά σε κρίσιμα σημεία της παρτίδας όπου έχουμε να επιλέξουμε μεταξύ τελειώς διαφορετικών εξελίξεων που θα προκαλέσει η επιλογή της κίνησής μας, οι αμέτρητες δυνατότητες που προσφέρονται στη φαντασία μας λόγω του μεγάλου βάθους, οι αντοχή που χρειάζεται μέχρι το τέλος για να μη γίνει μια γκάφα που θα καταστρέψει ο,τι καταφέραμε με κόπο να κερδίσουμε και θα μας οδηγήσει ακόμη και στην ήττα και όλα αυτά ενώ το χρονόμετρό μας μετρά αντίστροφα θυμίζοντάς μας ότι πρέπει να διαχειριστούμε σωστά τον χρόνο που έχουμε στη διάθεσή μας κάνουν το σκάκι μια πραγματική δοκιμασία

για τον νου. Είναι προφανές ότι το σκάκι απαιτεί την παράλληλη λειτουργία μιας μεγάλης γκάμας ικανοτήτων. Αυτό ήταν ανέκαθεν γνωστό αλλά από τα τέλη του 19ου αιώνα άρχισε να αποδεικνύεται με επιστημονικές έρευνες.

Για παράδειγμα, το 1883 ο Alfred Binet) μελέτησε συστηματικά τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούσε η μνήμη σε σκακιστές που μπορούσαν να παίζουν χωρίς να κοιτούν τη σκακιέρα (*Alfred Binet- Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'echec*). Ο Binet ξεκίνησε υποθέτοντας ότι το τυφλό σκάκι προϋπέθετε αποκλειστικά φωτογραφική μνήμη όμως βρήκε ότι το παίξιμο δεν οφειλόταν σε καθαρά φωτογραφική αλλά σε αφηρημένη- γεωμετρική μνήμη και κυρίως την απόδοση νοήματος σε κάθε κίνηση και την ικανότητα νοητικής ανακατασκευής της παρτίδας με τη βοήθεια της ροής των ιδεών (στρατηγική, τακτικές, σχέδια).

Το 1925 οι Djakow, Petrowski και Rudik μελέτησαν ένα σύνολο από Γκρανμέτρ αναζητώντας τις ικανότητες που συνυπάρχουν

13.Nb5 Qe7

Συνεχίζει να κυνηγά τη μαύρη βασίλισσα και χρησιμοποιεί τον χρόνο που κερδίζει για να τοποθετήσει τον ίππο του σε καλή θέση.

14.Ne5 Bxe2
15.Qxe2 0-0

Εδώ έχει τελειώσει η φάση του ανοίγματος και έχουμε μπει στο μέσον της παρτίδας. Οι δυο πλευρές έχουν αναπτυχθεί και έχει έρθει τώρα η ώρα να δουν πως θα χρησιμοποιήσουν τη θέση τους για να προκαλέσουν



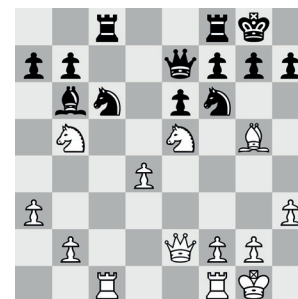
πληγμάτα στον αντίπαλο. Με την πρώτη ματιά η θέση φαίνεται ισορροπημένη όμως είναι ελαφρώς πλεονεκτική για τα λευκά που έχουν προωθηθεί

κερδίζοντας περισσότερο χώρο, έχουν τους ίππους σε καλές θέσεις και ένα πιόνι στο κέντρο που μπορεί αργότερα να προωθηθεί και να πάρει προαγωγή. Το τελευταίο όμως έχει και μια αδυναμία: πρόκειται για ένα απομονωμένο πιόνι. Αυτή την αδυναμία τη γνωρίζει φυσικά ο Kasparov και θα τη χρησιμοποιήσει αργότερα για να πιέσει την Deep Blue.

16.Rac1 Rac8

Αναπτυξιακές κινήσεις και από τις δυο πλευρές. Οι πύργοι είναι πιο αποδοτικοί σε ανοικτές στήλες.

17.Bg5 Bb6



18.Bxf6 gxf6

Ο Kasparov αρχίζει να πιέζει στο

πίσω από το ταλέντο στο σκάκι και βρήκαν ότι η υψηλή επίδοση στο σκάκι βασίζεται σε οξεία οπτική μνήμη, ικανότητα συνδυασμών, ταχύτητα υπολογισμού, δύναμη συγκέντρωσης και λογική σκέψη. Το σκάκι δεν απαιτεί μόνο τις παραπάνω ικανότητες αλλά επιπλέον τις αναπτύσσει. Τα τελευταία 40 χρόνια έχει γεννηθεί η ιδέα ότι το σκάκι μπορεί να χρησιμεύσει ως εργαλείο στην παιδεία. Σε αυτό το πλαίσιο έχουν γίνει πολλές έρευνες όπου με διάφορα τεστ μετριοούνται οι νοητικές ικανότητες μαθητών πριν και μετά από μια περίοδο διδασκαλίας σκακιού.

Ένα παράδειγμα είναι η έρευνα του Ferguson «*Developing Critical and Creative Thinking through Chess*» (1979-82). Στόχος της έρευνας ήταν να παρέχει απαιτητικές προκλήσεις που θα παρακινούσαν την ανάπτυξη της κριτικής και της δημιουργικής σκέψης. Η έρευνα έγινε πάνω σε προικισμένα παιδιά (δηλαδή παιδιά με δείκτη νοημοσύνης 130 και πάνω) των τάξεων 7 έως 9 (το αντίστοιχο γυμνάσιο) της σχολικής συνοικίας του Bradford. Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες

ανάλογα με τη δραστηριότητα που είχαν επιλέξει. Κάθε ομάδα συναντιόταν μια φορά την εβδομάδα για τη δραστηριότητα της υπό την καθοδήγηση του ερευνητή. Το πρόγραμμα αυτό επαναλήφθηκε για 4 χρόνια. Πριν και μετά από αυτή την περίοδο μετρήθηκαν οι ικανότητες των παιδιών στην κριτική και δημιουργική σκέψη αντίστοιχα με τα τεστ *Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal* και *Torrance Tests of Creative Thinking*. Στο τεστ κριτικής σκέψης τα παιδιά πέτυχαν μεγαλύτερο σκορ ύστερα από την προπόνηση στο σκάκι και μάλιστα πάνω από τον μέσο όρο και αυτό επαναλήφθηκε και τα 4 χρόνια της έρευνας. Ανάλογα αποτελέσματα έδωσαν και τα τεστ δημιουργικής σκέψης. Παρόμοιες έρευνες έχουν συνδέσει την προπόνηση στο σκάκι με τη συνδυαστική ικανότητα, την ταχύτητα υπολογισμού, την ικανότητα για συγκέντρωση (Artsie), τη χωροαντιληπτική ικανότητα, την αντιληπτική ταχύτητα, την ικανότητα στην αριθμητική, τη γενική νοημοσύνη (Frank), τη νοητική ωρίμανση, τη γνωστική

εξέλιξη (Christiaen) και πολλά άλλα.

Το σκάκι προσφέρει προβλήματα που απαιτούν λογική σκέψη όπου όμως χωράει η δημιουργικότητα και η φαντασία λόγω του μεγάλου βάθους. Στο σκάκι όλα είναι ανοιχτά, τα δεδομένα είναι εμφανή και κάθε κίνηση απαιτεί ανάλυση της θέσης και λήψη μιας απόφασης που επιβραβεύεται ή τιμωρείται άμεσα αφού μια πράξη επηρεάζει την πορεία του παιχνιδιού και είναι μη αναστρέψιμη. Η διαχείριση του χρόνου είναι επίσης πολύ σημαντική ικανότητα αφού όπως είδαμε κάθε παίκτης έχει στο χρονομέτρο ένα χρονικό budget. Κατά τη διάρκεια των προπονήσεων τα παιδιά μαθαίνουν συστήματα ανοιγμάτων, αναλύουν τις παρτίδες τους και λύνουν σκακιστικά προβλήματα εξερευνώντας τα αίτια που οδηγούν στη νίκη ή την ήττα.

Όλη αυτή η διαδικασία βοηθάει και στη διαμόρφωση του χαρακτήρα των παιδιών. Η Christine Palm (*Chess Improves Academic Performance, New York City Schools Chess Program,*

αδύναμο πιόνι της Deep Blue. Με Bxf6 η Deep Blue αφαιρεί έναν από τους επιπόμενους και προσφέρει μια ανταλλαγή. Αν 18...Qxf6 τότε η απάντηση 19.Nd7 κερδίζει υλικό με διπλή επίθεση σε πύργο και βασίλισσα και η απάντηση 19. Nd6 οδηγεί σε πλεονεκτική θέση τα λευκά (κερδίζουν χώρο εις βάρος των μαύρων, κερδίζουν tempo με την επίθεση στον πύργο και η μαύρη βασίλισσα βρίσκεται σε παθητική θέση). Έτσι τα μαύρα πρέπει να πάρουν με το πιόνι διπλώνοντας τα πιόνια στη στήλη f και ανοίγοντας τη στήλη g όπου βρίσκεται ο βασιλιάς του, δημιουργώντας έτσι μια ακόμη

αδύναμια.

19.Nc4 Rfd8
20.Nxb6 axb6



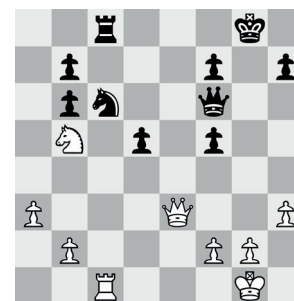
Με αυτή την ανταλλαγή η

Deep Blue ανακουφίζει το d4 και διπλώνει τα μαύρα πιόνια στη στήλη b, μια ακόμη μικρή αδύναμια για τα μαύρα.

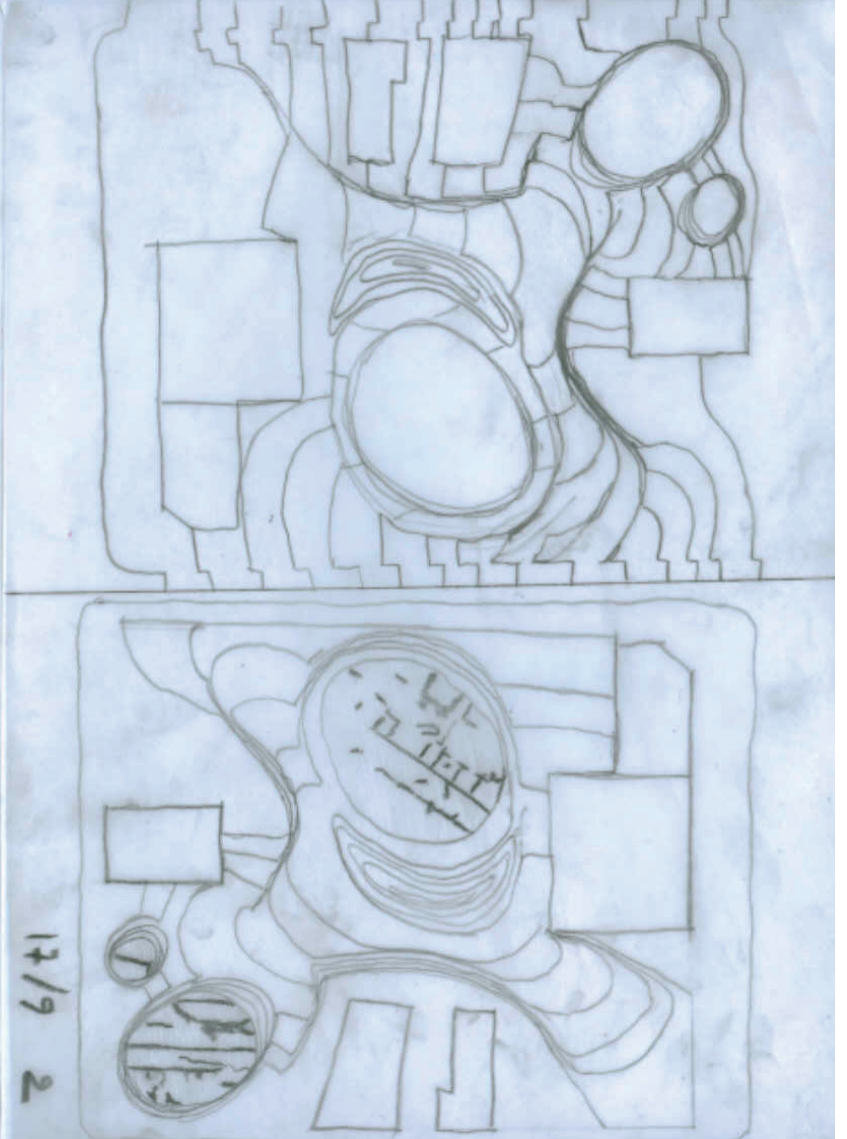
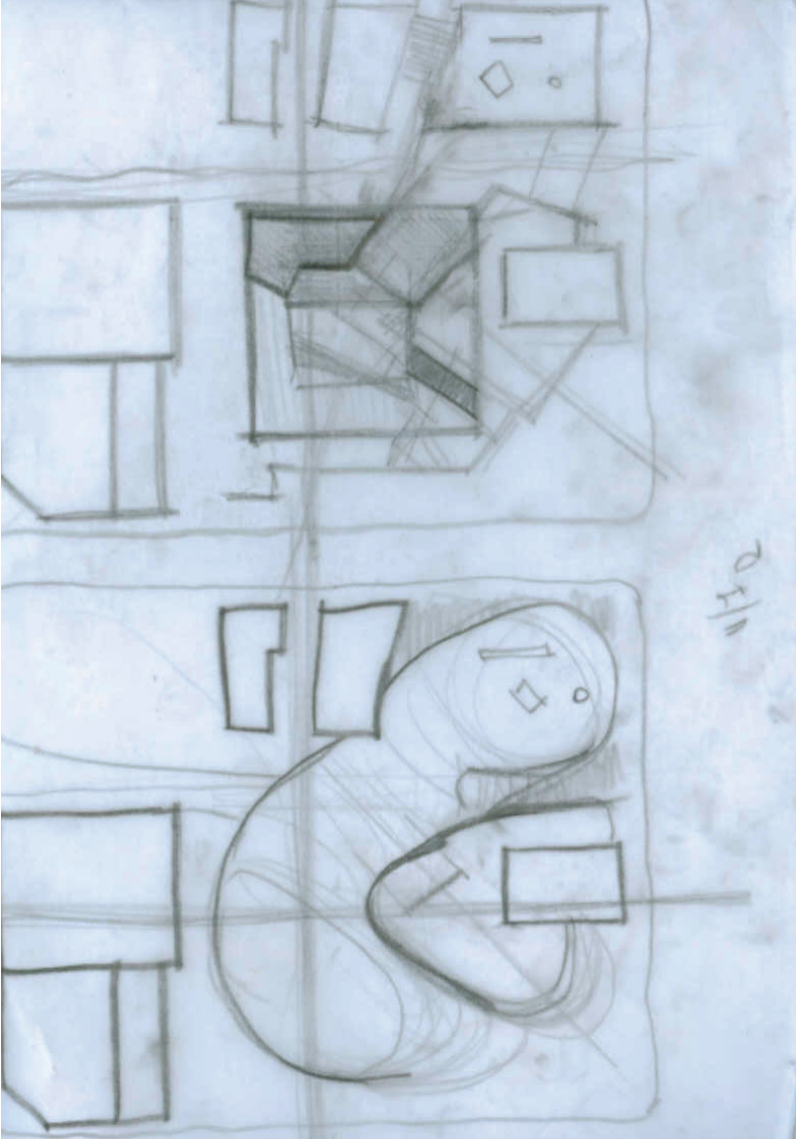
21.Rfd1 f5
22.Qe3 Qf6
23.d5 Rxd5

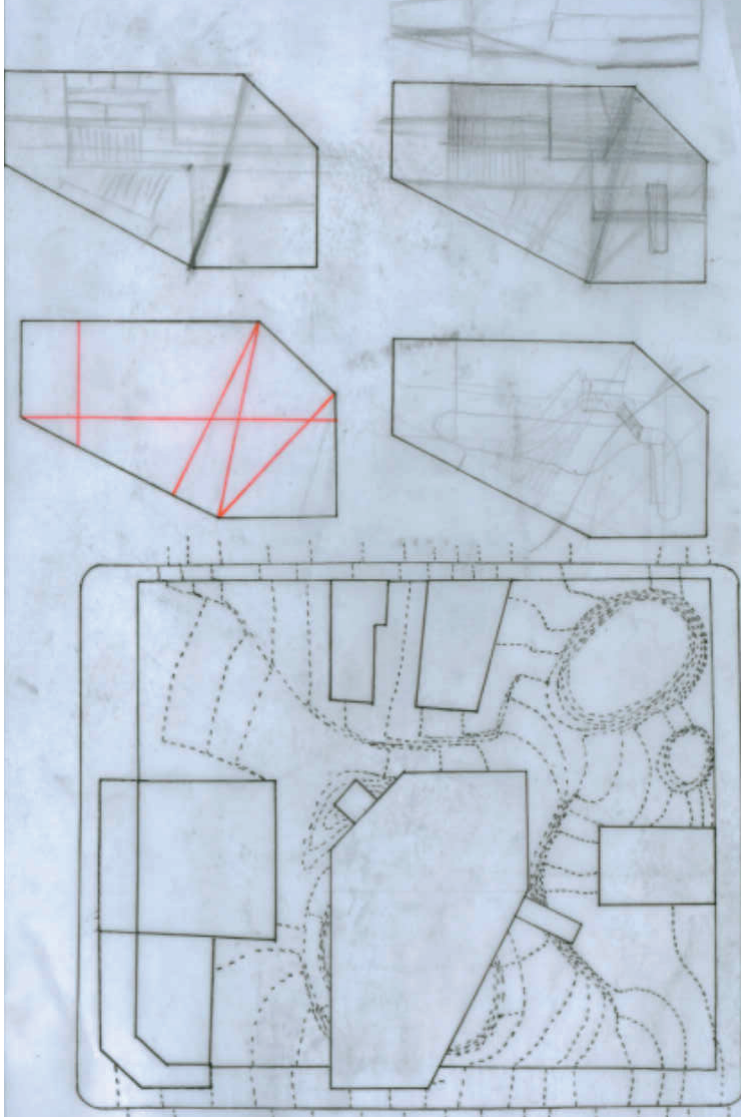
Η Deep Blue αποφασίζει να προχωρήσει το πιόνι επειδή δέχεται μεγάλη πίεση που κρατάει πολλά χρήσιμα κομμάτια απασχολημένα.

24.Rxd5 exd5

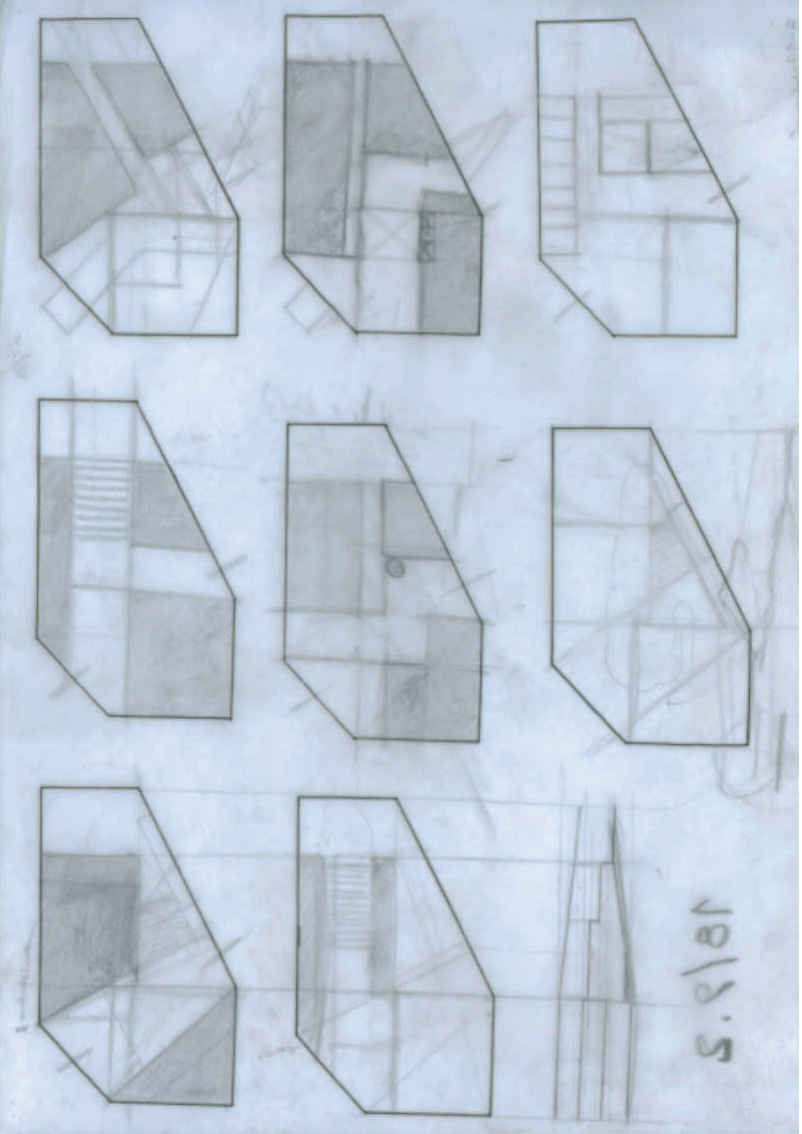


Μετά από αυτή την ανταλλαγή η Deep Blue έχει ξεφορτωθεί το πιόνι που ξόδευε όλους του πόρους της και έχει μεταφέρει μια αδύναμια της στα μαύρα: ένα





18/2.1



18/2.5

Christine Palm, 1990) εξηγεί ότι το σκάκι έχει θετικό αντίκτυπο στην αυτοπεποίθηση, την αυτοεκτίμηση και την επικοινωνία, διδάσκει το ομαδικό πνεύμα, την αξία σκληρής δουλειάς και αφοσίωσης για τη νίκη και τη δημιουργική αποδοχή της ήττας την ανάληψη ευθυνών για τις πράξεις και αποδοχή συνεπειών και προσφέρει πεδίο δημιουργίας φιλιών, έναν χώρο όπου δεν παίζουν ρόλο οι διαφορές φίλου και κοινωνικής τάξης. Επιπλέον όταν πρόκειται για παιχνίδι τα παιδιά δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον και πολύ συχνά αρκεί μια σύντομη γνωριμία για να γίνει το σκάκι προσωπική ασχολία με την οποία γεμίζουν τον ελεύθερό τους χρόνο.

Το 1984 η επιτροπή της FIDE για το σκάκι στα σχολεία συναντήθηκε για να συζητήσει για την εκπαιδευτική του αξία και να ετοιμάσει έγγραφα για να πείσει τις κυβερνήσεις των κρατών να το εντάξουν στο σχολικό πρόγραμμα. Πολλές χώρες το έχουν κάνει από τότε. Η Αρμενία που είδαμε πριν ήταν η πρώτη που εισήγαγε το σκάκι ως υποχρεωτικό μάθημα.

Το 2014 η χώρα μας ακολούθησε εισάγοντας το σκάκι ως μονόωρο εβδομαδιαίο μάθημα στην ευέλικτη ζώνη του υποχρεωτικού προγράμματος του Δημοτικού σχολείου. Μπορούμε να αντιληφθούμε ότι αυτό σημαίνει πολλά για το μέλλον του σκακιού στη χώρα μας. Στην Ελλάδα δεν υπάρχει παράδοση στο σκάκι υπάρχει όμως αρκετό υλικό για να θεμελιώσουμε μια παράδοση ακολουθώντας το παράδειγμα της Αρμενίας και το παραπάνω γεγονός είναι ένα μεγάλο άλμα που μας φέρνει πιο κοντά σε αυτό το όραμα. Το σκακιστικό

κοινό της Ελλάδας υπάρχει και δεν χρειάζεται να δημιουργηθεί από την αρχή. Πρόκειται για μια προοπτική (αόρατη ακόμη για τον περισσότερο κόσμο) που χρειάζεται ανάδειξη και ενίσχυση. Το σκάκι στη χώρα μας παίζεται και διδάσκεται σε λέσχες, ομίλους, πνευματικά κέντρα κλπ και διοργανώνονται πολλοί εγχώριοι διαγωνισμοί που από το 1948 διευθύνονται από την Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία η οποία είναι μέλος της FIDE. Μπορείτε εδώ να δείτε τη λίστα της ΕΣΟ με τα αναγνωρισμένα σημεία διδασκαλίας του σκακιού.

ΝΟΜΟΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

- 1 101 ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΕ 41 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 2 102 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΗΛΙΟΥΠΟΛΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΜ07
- 3 103 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΛΛΙΘΕΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ61
- 4 104 ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΛΔ73
- 5 106 ΠΕΙΡΑΪΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΛ88
- 6 107 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ44
- 7 109 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΓΙΑΣ ΒΑΡΒΑΡΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΝ42
- 8 110 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΓΚΡΑΤΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΜ09
- 9 111 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΗ61
- 10 112 ΕΣΤΙΑ ΝΕΑΣ ΣΜΥΡΝΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΝ25
- 11 114 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΩΝ Ν. ΑΤΤΙΚΗΣ –
- 12 116 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΓΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΑΤΤΙΚΗΣ
- 13 117 ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΦΥΣΙΟΛΑΤΡΩΝ ΟΡΕΙΒΑΤΩΝ ΠΕΙΡΑΙΑ «Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΗΣ» –
- 14 118 ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΡΕΙΒΑΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΧΑΡΝΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ64
- 15 119 ΦΙΛΟΠΡΟΟΔΟΣ ΚΑΙ ΕΞΩΡΑΪΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ «Η ΚΑΝΤΖΑ» –
- 16 123 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΥ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ05
- 17 124 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ58
- 18 125 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΙΓΥΠΤΙΩΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΖ09
- 19 136 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΑΠΑΓΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ42
- 20 145 ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΦΥΣΙΟΛΑΤΡΙΚΟΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΕΙΡΑΙΑ
- 21 146 ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΖΩΓΡΑΦΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ26
- 22 152 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΠΡΩΤΕΥΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ49
- 23 163 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΦΟΙΝΙΚΑΣ ΑΓΙΑΣ ΣΟΦΙΑΣ ΠΕΙΡΑΙΑ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ14
- 24 165 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΠΗΓΑΣΟΣ» ΚΥΨΕΛΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΚ23
- 25 174 ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΝΕΑΣ ΜΑΚΡΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΝΖ23
- 26 176 ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΥ –
- 27 197 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΕ85
- 28 1104 ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΣΤΕΦΗ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΞ87
- 29 1107 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΔΟΞΑ» ΠΕΥΚΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΠ89
- 30 1120 ΕΝΩΣΗ ΑΡΜΕΝΙΩΝ ΑΘΛΗΤΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΨ11



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

ΕΝΙΑΙΟΣ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ
ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΤΜΗΜΑ Α' ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Ταχ. Δ/ση : Ανδρέα Παπανδρέου 37
Τ.Κ. – Πόλη : 15180 – Μαρούσι
Ιστοσελίδα : <http://www.minedu.gov.gr>
Email : spudonpe@minedu.gov.gr
Πληροφορίες : Κ. Παπαχρήστος
Ρ. Γεωργακόπουλος
Τηλέφωνο : 210 344 3605, 210 344 2243
FAX : 210 344 3354

Βαθμός Ασφαλείας:
Να διατηρηθεί μέχρι:
Βαθμός Προτεραιότητας:

Μαρούσι, 25-4-2014
Αρ. Πρωτοκόλλου: 63859/Γ1

ΠΡΟΣ : - Περιφερειακούς Διευθυντές
Π.Ε. & Δ.Ε. της χώρας
(Έδρες τους)

- Προϊσταμένους Επιστημονικής &
Παιδαγωγικής Καθοδήγησης Π.Ε.
(Έδρες τους)

- Σχολικούς Συμβούλους Π.Ε.
(μέσω των Περιφερειακών Δ/νσεων Π.Ε.
και Δ.Ε.)

- Διευθυντές Εκπαίδευσης Π.Ε.
της χώρας
(Έδρες τους)

- Διευθυντές Σχολικών μονάδων
της χώρας
(μέσω των Δ/νσεων Π.Ε.)

ΘΕΜΑ: Ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου

Έχοντας υπόψη το Απόσπασμα Πρακτικού 16/17-03-2014 του Ι.Ε.Π., που αφορά προτάσεις για την ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου, σας ενημερώνουμε ότι το πρόγραμμα διδασκαλίας σκακιού πληροί τα ψυχοπαιδαγωγικά και διδακτικά κριτήρια ποιότητας και παιδαγωγικής καταλληλότητας, επομένως μπορεί να ενταχθεί στο Δημοτικό Σχολείο. Η διδασκαλία του σκακιού στο Δημοτικό θα γίνεται από τους ήδη διορισμένους εκπαιδευτικούς που υπηρετούν στις

σχολικές μονάδες και γνωρίζουν σκάκι ή είναι μέλη της Ελληνικής Σκακιστικής Ομοσπονδίας ή τοπικών συλλόγων μέσα στα δύο παρακάτω πλαίσια εφαρμογής:

- 1) Η ένταξη του σκακιού ως δημιουργική/ παιδαγωγική δραστηριότητα μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης, στην Α', Β', Γ' και Δ' τάξη με μία (1) ώρα την εβδομάδα σε τρίμηνους κύκλους με τη σύμφωνη γνώμη του οικείου Σχολικού Συμβούλου της περιοχής ευθύνης του σχολείου και τηρώντας το υφιστάμενο θεσμικό πλαίσιο που προβλέπεται σε ανάλογες περιπτώσεις (Σημειώνεται ότι οι ώρες της Ε.Ζ. είναι για την Α' και Β' Δημοτικού 4 ώρες την εβδομάδα και για την Γ' και Δ' Δημοτικού 3 ώρες αντίστοιχα). Στη συγκεκριμένη περίπτωση δίνεται έμφαση στη μορφωτική, πολιτιστική και κοινωνική αξία του σκακιού, στην προώθηση ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, καθώς και στη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης.
- 2) Το άλλο πλαίσιο εφαρμογής αφορά τους Ομίλους Αριστείας (Πρότυπα Πειραματικά Σχολεία) και τα προγράμματα της προαιρετικής ζώνης 14.00 – 17.00 (Ολοήμερα Δημοτικά Σχολεία με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, Ε.Α.Ε.Π.). Η συμμετοχή των μαθητών είναι προαιρετική και αφορά τη δημιουργία ομάδων από ίδιες ή διαφορετικές τάξεις και όχι απαραίτητα με παιδιά του ίδιου τμήματος, όπως ισχύει στην Ευέλικτη Ζώνη.

Και στις δύο περιπτώσεις τονίζεται ότι **η συμμετοχή των μαθητών είναι προαιρετική** και αφορά τη διερεύνηση και ανάπτυξη των ιδιαίτερων κλίσεων και δεξιοτήτων των παιδιών.

Ο ΥΠΟΥΡΓΟΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

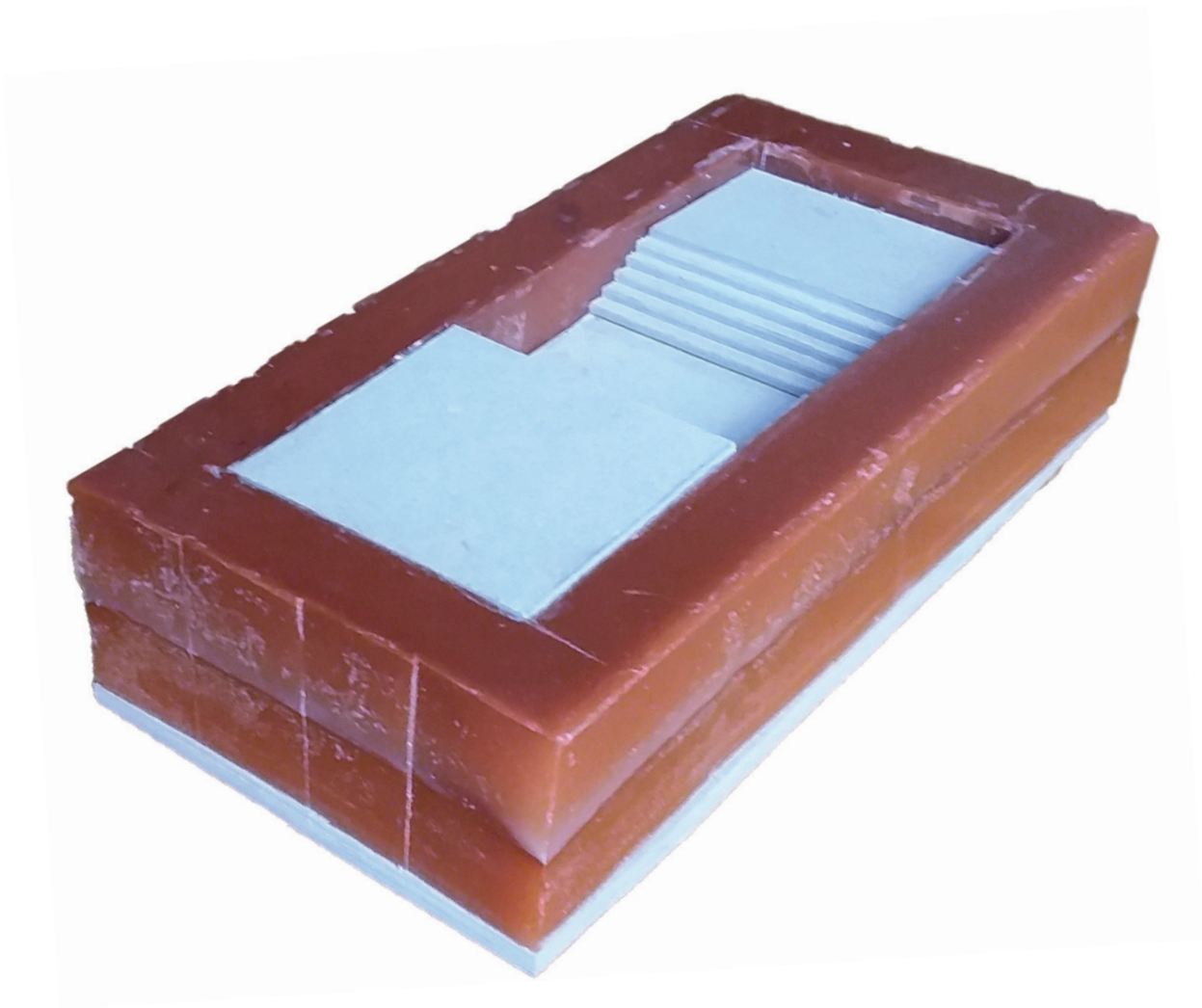
ΚΩΝ/ΝΟΣ ΑΡΒΑΝΙΤΟΠΟΥΛΟΣ

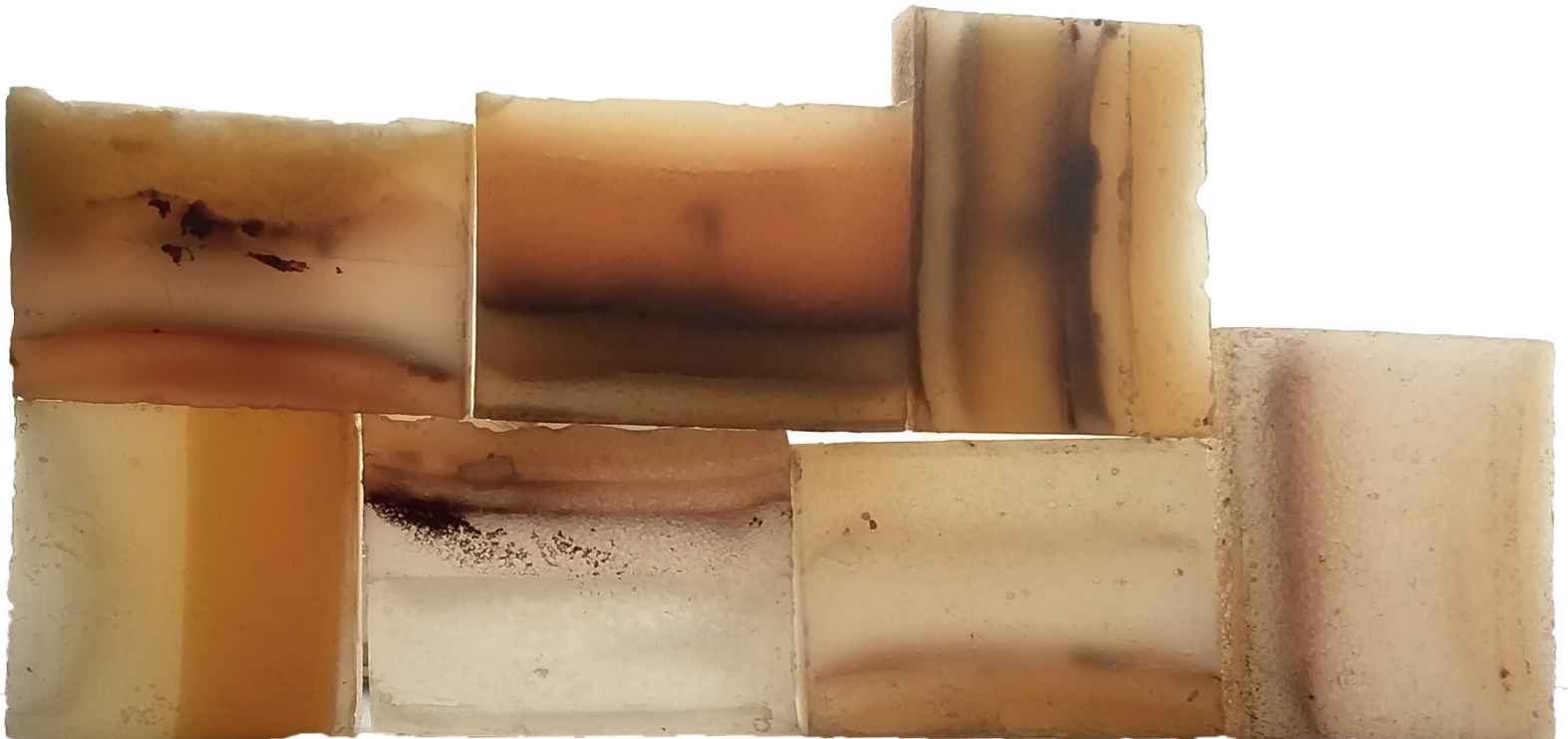
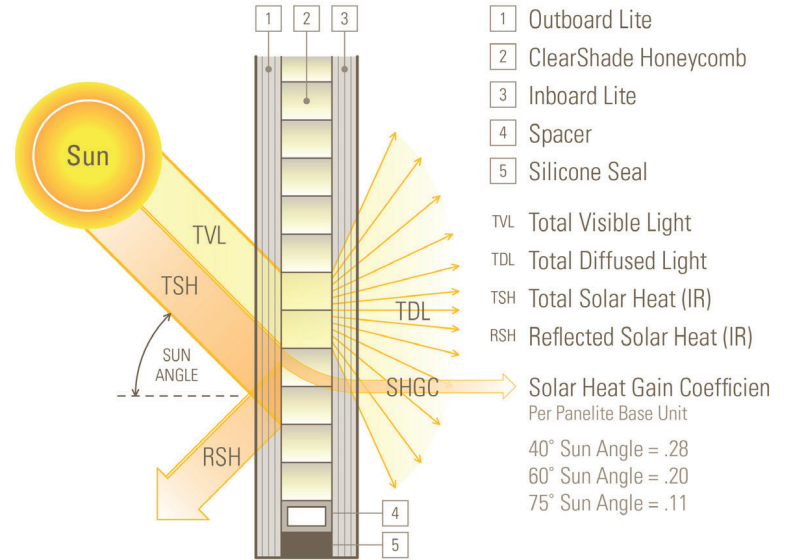
- 31 1132
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΕΡΑ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ19
- 32 1137
ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΠΟΝΤΙΩΝ
ΜΕΛΙΣΣΙΩΝ ΑΤΤΙΚΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΛΑ84
- 33 1149
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ «Η
ΠΡΟΟΔΟΣ» ΝΕΟΥ ΒΟΥΤΖΑ
ΡΑΦΗΝΑΣ –
- 34 1151
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΙΓΑΛΕΩ –
Κωδ. ΓΓΑ ΛΕ95
- 35 1153
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΜΟΣΧΑΤΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΜΨ90
- 36 1161
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΣΑΛΑΜΙΝΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΝΛ59
- 37 1162
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΦΥΣΙΟΛΑΤΡΙΚΟΣ
ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
«ΑΦΘΑΝ»
- 39 1171
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΧΟΛΑΡΓΟΥ («ΚΟΤΙΝΟΣ»)
–
- 42 1178
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΝΩ
ΛΙΟΣΙΩΝ «ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ
ΣΙΑΠΕΡΑΣ» –
- 43 1180
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΦ75
- 44 1181
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΣΠΥΡΟΣ
ΜΠΙΚΟΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΞΧ51
- 45 1182
ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΝΕΥΜΑΤΟΣ
ΑΝΩ ΛΙΟΣΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΩ25
- 46 1184
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΑΕΤΟΣ»
ΑΘΗΝΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΩ90
- 47 1185
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗΣ –
- 48 1186
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ «ΑΙΓΛΗ» ΠΑΠΑΓΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΟΔ47
- 49 1190
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΝΑΚΑΣΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΟΕ77 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 50 1192
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΙΛΙΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΟΝ63
- 51 1193
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΘΗΝΩΝ
– Κωδ. ΓΓΑ ΟΝ62
- 52 1194
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΕΝΩΣΗ ΤΥΦΛΩΝ
ΑΘΛΗΤΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΟΞ42
- 53 1197

- ΟΜΙΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ
ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ –
- 54 1198
ΦΙΛΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΝΕΩΝ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ ΑΤΤΙΚΗΣ –
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ –
- 55 1199
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΔΕΞΑΜΕΝΗΣ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗΣ –
ΝΕ44
- 56 1200
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΧΟΛΑΡΓΟΥ – ΟΗ80
- 57 1201
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΓΙΑΣ
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ – ΦΑ89
- 58 1202
ΕΞΩΡΑΪΣΤΙΚΟΣ-ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
ΦΙΛΑΝΘΡΩΠΙΚΟΣ ΚΑΙ
- 59 1203
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΤΡΕΙΣ
ΑΣΤΕΡΕΣ '89» – Κωδ. ΓΓΑ ΝΝ68
- 60 1205
ΕΚΔΡΟΜΙΚΟΣ ΟΡΕΙΒΑΤΙΚΟΣ
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΝΙΚΑΙΑΣ
- 61 1207
ΦΙΛΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ
- 62 1208
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΝΕΟΥ
ΨΥΧΙΚΟΥ
- 63 1209
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΚΟΡΩΠΙΟΥ – Κωδ.
ΓΓΑ ΦΓ30
- 64 1210
ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΚ22
- 65 1211
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΔ03
- 66 1212
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΥ «ΑΣΠΡΟΣ
ΠΥΡΓΟΣ»
- 67 1213
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ
ΦΥΛΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΔ22
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 68 1214
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΕΛΕΥΣΙΝΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΦΗ70
- 69 1215
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ ΑΤΤΙΚΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΦΓ93
- 70 1216
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΦΓ94 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 71 1217
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΝΕΑΣ
ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΕ17
- 72 1218
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΘΩΜΑΣ

- ΓΕΩΡΓΙΟΥ» – Κωδ. ΓΓΑ ΦΟ11
- 73 1220
ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΙΑΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗΣ «ΔΙΑΣ» –
- 74 1221
ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΕΩΣ (Α.Ε.Κ.)
– Κωδ. ΓΓΑ ΙΕ27
- 75 1222
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΛΕΟΝΤΕΙΟΥ
– Κωδ. ΓΓΑ ΟΕ68
- 76 1223
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΩΝ Α.Τ.Ε.- ΤΡΑΠΕΖΑΣ
ΠΕΙΡΑΙΩΣ (ΠΟ.Κ.Ε.Α.Τ.Ε.Π.)
- 77 1224
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΝΟΙΞΗ – Κωδικός
ΓΓΑ ΦΤ85
- 78 1225
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΠΟΛΛΩΝ
ΒΡΗΛΗΣΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΚ04
- 79 1226
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
- 80 1227
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΕΥΚΗΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΚΡ16
- 81 1229
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΛΑΥΡΙΟΥ
– Κωδ. ΓΓΑ ΦΞ55
- 82 1230
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΑΓΙΑΣ
ΒΑΡΒΑΡΑΣ
- 83 1231
ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΣΩΜΑΤΕΙΟ ΑΤΟΜΩΝ
ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ «ΚΕΡΑΥΝΟΣ» –
- 84 1232
ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΣΚΑΚΙ Ν. ΨΥΧΙΚΟΥ
- 85 1233
ΕΞΩΡΑΪΣΤΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΚΑΙ
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΕΥΚΗΣ
- 86 1234
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗΣ ΑΝΑΞ
- 87 1235
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΠΕΤΡΑΛΩΝΩΝ
- 88 1236
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ
ΥΠΕΡΟΧΗ ΚΗΦΙΣΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΦΤ04
- 89 1237
ΠΕΖΟΠΟΡΙΚΟΣ ΟΡΕΙΒΑΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗΣ
- 90 1238.
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΥΔΡΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΧΑ51
- 91 1239.
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΙΓΙΣ –
ΚΑΛΛΙΣΘΕΝΗΣ
- 92 1240.
ΟΜΙΛΟΣ ΣΚΑΚΙΟΥ ΠΟΡΤΟ
ΡΑΦΤΗ – ΜΑΡΚΟΠΟΥΛΟΥ- Κωδ.
ΓΓΑ ΧΑ28
- 93 1241. ΟΜΙΛΟΣ
ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΑΘΛΗΜΑΤΩΝ

- ΧΟΛΑΡΓΟΥ
- 94 1242.
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΚΕΡΑΤΕΑΣ – Κωδικός ΓΓΑ ΙΟ89
- 94 1243. ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΛΕΥΚΙΠΠΟΣ
- 95 1244 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
«ΔΙΟΣΚΟΥΡΟΙ»
- 96 1245 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΦΙΛΩΝ
ΤΟΥ ΧΟΡΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΘΛΗΣΗΣ
«ΑΛΜΑ Υ ΣΙΕΡΡΟ»
- 98 1247
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «ΚΥΝΟΣΑΡΓΕΣ»
- 99 1248
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΠΑΓΚΡΑΤΙΟΥ «ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ»
- 100 1249
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ» –
Κωδ. ΓΓΑ ΦΣ05
- 102 1251 ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΠΕΙΡΑΙΑ «ΟΙ
ΜΑΧΗΤΕΣ» – Χωρίς ειδική
αθλητική αναγνώριση
- ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ – ΧΑΛΚΙΔΙΚΗ
- 1 201 ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΖ10
- 2 207
ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΠΟΛΙΧΝΗΣ
«ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ» –
- 3 210
ΧΡΙΣΤΙΑΝΙΚΗ ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑ ΝΕΩΝ
ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΕ37
- 4 218
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ «ΓΑΛΛΞΙΑΣ» – Κωδ. ΓΓΑ
ΙΕ30
- 5 226
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
«Ο ΒΟΡΡΑΣ» –
- 6 229
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΠΟΦΟΙΤΩΝ
ΚΟΛΛΕΓΙΟΥ «ΔΕΛΑΣΣΑΛ» – Κωδ.
ΓΓΑ ΙΚ01
- 7 244
ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
- 8 249
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΥΚΕΩΝ «Ο ΦΟΙΒΟΣ»
–
- 9 272
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΙΝΔΟΥ «ΕΧΕΔΩΡΟΣ»
–
- 10 280
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΕΡΑ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ99





- 11 283
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ
- 12 290
ΠΑΝΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
ΦΙΛΑΘΛΩΝ ΣΥΚΕΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ
ΝΖ66 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 13 2100
ΟΛΥΜΠΙΑΚΗ ΑΘΛΗΤΙΚΗ
ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΓΑΛΛΕΙΑ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ –
- 14 2106
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΡΗΝΗΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΛΔ07 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 15 2110
ΟΜΙΛΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΤΡΙΑΝΔΡΙΑΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΕΝ75
- 16 2124
ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΣΤΑΥΡΟΔΡΟΜΙ
ΓΑΛΛΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΕΧ44
- 17 2126 ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΟΑ97
- 18 2130
ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΠΑΦΗ(ΓΤΟ
ΧΡΟΝΙΚΟΝ) Κωδ. ΓΓΑ ΟΓ45
- 19 2133
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ
ΤΡΙΑΝΔΡΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΟΘ59
- 20 2134
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΛΑΓΚΑΔΑ – Κωδ. ΓΓΑ
ΟΖ37
- 21 2137
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΟΛΙΧΝΗΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΟΘ70
- 22 2138
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΑΣΤΥΝΟΜΙΑΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΟΙ29
- 23 2141
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΠΟΛΥΓΥΡΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ
ΟΚ35
- 24 2142
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΕΥΚΩΝ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΗ53
- 25 2145
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΘΕΡΜΗΣ «Ο
ΘΕΡΜΑΪΚΟΣ» –
- 26 2146
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ,
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ
- 27 2149
ΑΚΑΔΗΜΙΕΣ ΧΑΝ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΦΒ68
- 28 2151
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΔΗΜΟΥ
ΚΑΣΣΑΝΔΡΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΕ06
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 29 2153
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΗ29

- 30 2155
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΜΑΧΗΤΕΣ ΠΕΥΚΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ
ΟΓ25 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 31 2156
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΜΥΓΔΟΝΑΣ – 2007 – Κωδ. ΓΓΑ
ΦΚ32
- 32 2157
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΣΑΧ»
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΚ52
- 33 2161
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΘΕΡΜΑΪΚΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ «Η
ΦΙΛΟΞΕΝΙΑ» –
- 34 2165
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΔΟΥΡΕΙΟΣ
ΙΠΠΟΣ» ΠΕΥΚΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
- 35 2168
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΕΣΘ «Γ.
ΙΩΑΚΕΙΜΙΔΗΣ»
- 36 2170
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΔΗΜΟΥ
ΚΟΡΔΕΛΙΟΥ – ΕΥΟΣΜΟΥ
- 37 2171
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ «Ο ΑΡΗΣ» – Κωδ.
ΓΓΑ ΙΝ88
- 38 2173.
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΛΑΓΥΝΩΝ
– Κωδ. ΓΓΑ ΦΥ29
- 39 2174.
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΣΥΚΕΩΝ –
ΝΕΑΠΟΛΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΥ73
- 40 2175.
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ (ΒΟΡΡΑΣ)
- 41 2176.
ΠΑΝΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΕΙΟΣ
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΙΤΩΝ
(Π.Α.Ο.Κ.)
- 42. 2177.
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΚΥΒΕΛΕΙΩΝ
«ΕΝ ΡΑΣΣΑΝΤΙ» ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
- 43 2180.
ΠΑΝΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΗΣ
ΕΝΩΣΗΣ ΣΥΚΕΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΤ46

ΚΕΝΤΡΟΔΥΤΙΚΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

- 1 204
ΟΜΙΛΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ
– Κωδ. ΓΓΑ ΙΚ19
- 2 208
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΙΜ08
- 3 209
ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «ΖΑΦΕΙΡΑΚΗΣ» –
- 4 211

- ΦΙΛΟΠΡΟΟΔΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
«ΜΕΓΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ» – Κωδ.
ΓΓΑ ΙΟ62 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 5 213
ΦΙΛΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
«ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΚΞ97
- 6 230
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑΣ «Ο
ΠΤΟΛΕΜΑΪΟΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΙΕ96
- 7 236
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΚΙΛΚΙΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΙΘ52 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 8 245
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΚΑΣΤΟΡΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΟ45
- 9 250
ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΑΡΓΟΥΣ ΟΡΕΣΤΙΚΟΥ «Η
ΟΡΕΣΤΙΔΑ» –
- 10 2116
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΒΕΡΟΙΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΞΤ85
- 11 2117
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΔΗΜΟΥ
ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ –
- 12 2120 ΛΕΣΧΗ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΦΛΩΡΙΝΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΞΞ49
- 13 2140
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑΣ «Ο ΣΚΑΚΙΣΤΑΚΟΣ»
–
- 14 2158
ΣΕΡΡΑΪΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ
- 15 2160
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΕΔΕΣΣΑΙΩΝ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ 8X8 –
- 16 2162
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑΣ «ΔΟΥΡΕΙΟΣ
ΙΠΠΟΣ» –
- 17 2163
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΣΕΡΡΩΝ
«ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ» –
- 18 2166
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΛΕΣΧΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΧΑ79
- 19 2167
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΠΟΝΤΟΚΟΜΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΤ48
- 20 2172
ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΚΟΖΑΝΗΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΛΤ56

ΑΝΑΤΟΛΙΚΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ – ΘΡΑΚΗ

- 1 205
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΞΑΝΘΗΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ06
- 2 217
ΜΟΥΣΙΚΟΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «Ο ΕΘΝΙΚΟΣ» – Κωδ.
ΓΓΑ ΙΗ36
- 3 234
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΦΙΛΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
ΚΑΙ ΤΕΧΝΩΝ ΔΡΑΜΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΜΝ80
- 4 256
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΝ41
- 5 258
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΕΣΤΙΑ ΝΕΥΡΟΚΟΠΙΟΥ
– Κωδ. ΓΓΑ ΚΡ67 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 6 264
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΦΕΡΩΝ –
Κωδ. ΓΓΑ ΚΣ62
- 7 270
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΤΥΧΕΡΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΚΝ45
- 8 274
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΟΡΕΣΤΙΑΔΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΗ71
- 9 2108
ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ ΣΚΑΚΙΟΥ
ΚΑΒΑΛΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΜ20
- 10 2111
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΞΑΝΘΗΣ
«Ο ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ» – Κωδ. ΓΓΑ
ΞΞ62
- 11 2113
ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «ΓΑΛΛΕΙΑΣ» ΔΡΑΜΑΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΞΡ03
- 12 2114
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΒΑΛΑΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΞΡ61
- 13 2128
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΣΥΝΟΙΚΙΣΜΟΥ ΚΗΦΙΣΙΑΣ ΣΕΡΡΩΝ
–
- 14 2144
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΔΡΑΜΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΦΔ04
- 15 2147
«ΠΝΕΥΜΑΘΛΟΝ» ΚΑΒΑΛΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΦΑ88
- 16 2150
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΔΗΜΟΥ
ΦΙΛΙΠΠΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΓ63
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 17 2154
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΠΑΡΤΑΚΟΣ
ΔΙΔΥΜΟΤΕΙΧΟΥ –
- 18 2159
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΟΡΦΕΑΣ
ΑΙΓΕΙΡΟΥ
- 19 2164
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΣΟΥΦΛΙΟΥ
– Κωδ. ΓΓΑ ΓΑΣ
- 19 2169 ΓΑΣ
ΗΡΑΚΛΗΣ ΠΟΤΑΜΟΥΔΙΩΝ
ΚΑΒΑΛΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΟ13

- 20 2178
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ (ΣΚΑ.ΚΙ.)
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗΣ
- 21 2179. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΔΡΑΜΑΣ
- 22 2181
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΔΗΜΟΥ
ΝΕΣΤΟΥ – Χωρίς ειδική αθλητική
αναγνώριση

ΘΕΣΣΑΛΙΑ

- 1 302
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΛΑΡΙΣΑΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΙΜ18
- 2 305
ΦΥΣΙΟΛΑΤΡΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΖ38
- 3 309
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΒΟΛΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΜΨ72
- 4 319
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΦΑΡΣΑΛΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΛΑ03
- 5 323
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΑΜΠΕΛΩΝΑ – Κωδ. ΓΓΑ ΝΞ26
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 6 331
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΛΑΜΑ
– Κωδ. ΓΓΑ ΟΟ74 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 7 333
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΦΑΛΑΝΗΣ
– Κωδ. ΓΓΑ ΦΖ69
- 8 342
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ
ΕΛΛΑΣΣΟΝΑΣ «Ο ΠΟΛΥΠΟΙΤΗΣ»
- 9 343
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΤΡΙΚΑΛΩΝ
- 10 344
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΓΡΙΑΣ
ΜΑΓΝΗΣΙΑΣ «ΑΘΛΟΣ» – Κωδ. ΓΓΑ
ΧΑ32
- 11 346
«ΦΟΙΝΙΚΑΣ ΒΟΛΟΥ» – Κωδ. ΓΓΑ
ΦΣ86
- 12 347.
ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΣΚΑΚΙΟΥ ΚΑΙ
ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΑΛΜΥΡΟΥ
«ΠΙΤΑΝΕΣ»
- 14 349. ΑΘΛΗΤΙΚΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΛΑΡΙΣΑΣ
- 15 350.
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΦΑΡΣΑΛΩΝ – Κωδικός ΓΓΑ ΙΜ25

ΚΕΝΤΡΙΚΗ / ΑΝΑΤΟΛΙΚΗ ΣΤΕΡΕΑ
– ΕΥΒΟΙΑ

- 1 301
ΕΥΒΟΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΛ21
- 2 304
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΟΡΧΟΜΕΝΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΝ40
- 3 313
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΛΑΜΙΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΛΒ61
- 4 318
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΘΗΒΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΚΩ95
- 5 327
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΛΙΒΑΔΕΙΑΣ
«Ο ΛΕΒΑΔΟΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΟΜ43
- 6 328
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΑΜΦΙΚΛΕΙΑΣ «Ο ΔΙΟΝΥΣΟΣ» –
Κωδ. ΓΓΑ ΞΝ63 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 7 330
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
(ΦΙΛΑΘΛΟΣ) ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
- 8 332
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΑΣΤΕΡΑΣ
1980» ΑΛΙΒΕΡΙΟΥ – ΙΕ77
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 9 334
ΝΑΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΡΥΣΤΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΞΥ11
- 10 335
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΒΟΡΕΙΑΣ
ΕΥΒΟΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΠ23 –
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 11 336
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
ΧΑΛΚΙΔΟΣ «ΠΑΛΑΜΗΔΗΣ Ο
ΕΥΒΟΕΥΣ»
- 12 337 ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΑΜΦΙΣΣΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΦΞ91
- 13 338
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΓΙΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ ΛΟΚΡΙΔΟΣ «Ο
ΠΗΓΑΣΟΣ» –
- 14 339
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΝΕΑΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ
ΛΑΜΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΡ41
- 15 340
ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ
ΚΕΝΤΡΟ ΑΒΑΞ ΚΑΙ ΠΕΖΣΟΙ
- 16 341
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΜΦΙΣΣΑΣ
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 17 345
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΛΑΜΙΑΣ–
Κωδ. ΓΓΑ ΦΤ08
- 18 351.
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΔΡΑΚΟΙ
ΦΩΚΙΔΑΣ

ΑΧΑΪΑ – ΗΛΕΙΑ – ΣΩΜΑΤΕΙΑ
ΑΙΤΩΛΟΑΚΑΡΝΑΝΙΑΣ

- 1 402
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΤΡΩΝ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΕ71
- 2 406
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΑΙΓΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΙ13
- 3 418
ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΛΕΧΑΙΝΩΝ –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΛ52
- 4 436
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΑΤΡΩΝ
«ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΛΑ85
- 5 437 ΕΝΩΣΗ
ΑΘΛΟΠΑΙΔΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ
- 6 461
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ –
ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΣΚΑΚΙ ΑΓΙΟΥ
ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΡΙΟΥ –
- 7 462 ΕΝΩΣΗ
ΚΥΠΡΙΩΝ Ν. ΑΧΑΪΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ
ΝΝ38
- 8 464
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΑΘΛΟΥΜΕΝΩΝ
ΝΕΩΝ «ΑΡΤΕΜΙΣ» ΠΑΤΡΩΝ
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 9 465
ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΠΑΤΡΩΝ
«ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΤΩΝ ΣΠΟΡ» – Κωδ.
ΓΓΑ ΞΤ33
- 10 467
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΛΑΒΡΥΤΩΝ-
ΕΠΑΡΧΙΑΣ –
- 11 471
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΠΑΤΡΑΣ –
Κωδ. ΓΓΑ ΞΩ70 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 12 474
ΝΑΥΤΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΠΑΤΡΩΝ
– Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ56
- 13 476
«ΠΟΣΕΙΔΩΝ – ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ» ΚΑΤΩ ΑΛΙΣΣΟΥ
ΑΧΑΪΑΣ –
- 14 477
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΡΙΟΥ «Ο
ΑΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ»
- 15 482
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΕΡΙΝΕΟΥ
- 16 483
ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ
ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΑΙΓΙΑΛΕΙΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΦΙ15
- 17 484
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ –
ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΠΕΛΟΠΟΣ ΠΑΤΡΩΝ
- 18 486
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΣΤΑΦΙΔΑΛΩΝΩΝ
ΣΥΝΟΙΚΙΣΜΟΥ
- 19 487
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΝΑΥΠΑΚΤΟΥ
«ΕΠΑΧΤΟΣ»

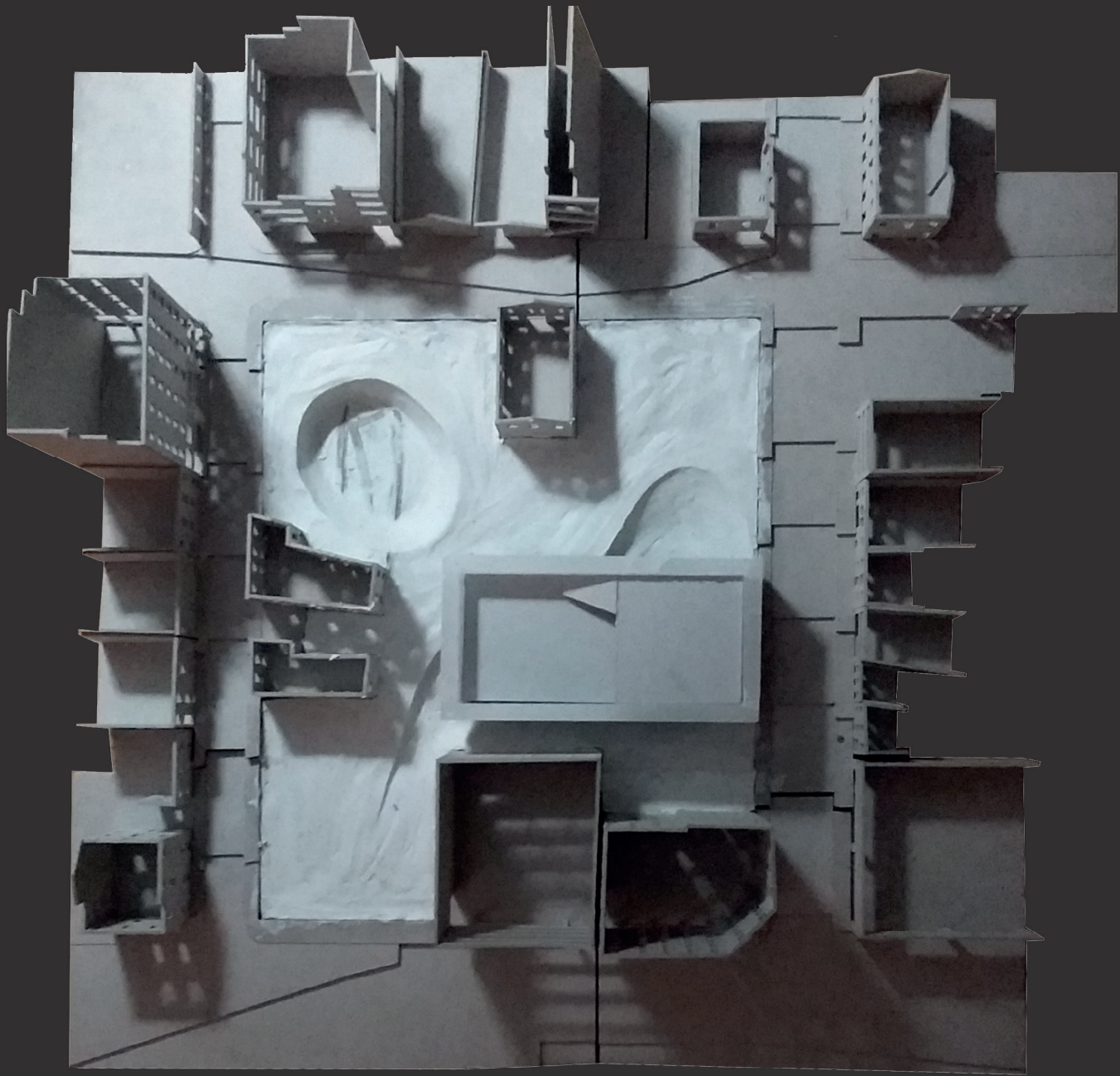
- 20 488
ΠΑΤΡΑΪΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΝ28
- 21 490 ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΑΙΓΙΑΛΕΙΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΦΞ95
- 22 491
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΣΥΜΠΟΛΙΤΕΙΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΧΑ92(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 23 493 ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΠΑΤΡΑΣ
- 24 494
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΠΥΡΓΟΥ
- 25 496
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΑΓΡΙΝΙΟΥ
– Κωδ. ΓΓΑ ΚΠ00
- 26 497
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΚΕΦΑΛΛΗΝΙΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΛ38

ΥΠΟΛΟΙΠΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΣ

- 1 407
ΝΑΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ
«Ο ΠΟΣΕΙΔΩΝ» – Κωδ. ΓΓΑ ΙΘ37
- 2 408
ΦΙΛΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΤΡΙΠΟΛΕΩΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΝΗ22
- 3 420
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΣΠΑΡΤΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΝ03
- 4 421
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΥΡΓΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΚΣ38
- 5 424
ΠΡΟΟΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΜΕΛΙΣΣΙΟΥ ΚΟΡΙΝΘΙΑΣ – Κωδ.
ΓΓΑ ΝΔ55
- 6 425
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΞΥΛΟΚΑΣΤΡΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΥ58
(ΑΔΡΑΝΕΣ)
- 7 434
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΤΡΙΦΥΛΛΙΑΣ «ΔΙΩΝ Ο
- 8 455
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΡΑΝΙΔΙΟΥ
– Κωδ. ΓΓΑ ΝΥ77
- 9 457
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΚΟΡΙΝΘΙΩΝ
«Ο ΤΙΜΟΛΕΩΝ» – Κωδ. ΓΓΑ ΞΔ68
- 10 470
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΜΕΣΣΗΝΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΚΤ98
- 11 472
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ «Ο ΝΕΣΤΟΡΑΣ» –
Κωδ. ΓΓΑ ΟΙ12
- 12 479
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «ΙΑΣΩΝ» ΜΕΣΣΗΝΗΣ









(ΑΔΡΑΝΕΣ)
 • 13 480
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΣΤΡΟΥΣ
 ΚΥΝΟΥΡΙΑΣ
 • 14 481
 ΟΜΙΛΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ
 ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΟ64
 • 15 485
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΙΑΤΡΩΝ
 – Κωδ. ΓΓΑ ΦΟ58
 • 16 489
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΝΑΥΠΛΙΟΥ «Ο ΑΓΙΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ»
 –
 • 17 492
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
 ΚΟΡΙΝΘΙΑΣ «ΑΡΓΟΝΑΥΤΗΣ»–
 Κωδ. ΓΓΑ ΦΣ97
 • 18 495
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 «ΠΕΡΣΕΑΣ» ΑΡΓΟΥΣ
 • 19 498
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΤΩ
 ΑΣΣΟΥ ΚΟΡΙΝΘΙΑΣ
 • 20 499
 ΝΑΥΤΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
 ΑΣΤΑΚΟΥ
 • 21 4100
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΑΜΑΛΙΑΔΑΣ ΚΟΡΟΙΒΟΣ –
 Κωδικός ΓΓΑ ΚΜ91

ΗΠΕΙΡΟΣ – ΝΗΣΙΑ ΙΟΝΙΟΥ –
 ΔΥΤΙΚΗ ΕΛΛΑΔΑ

• 1 501
 ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΑΙΚΤΩΝ ΖΑΤΡΙΚΙΟΥ
 ΚΕΡΚΥΡΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΟ47
 • 2 502
 ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

απομονωμένο πιόνι. Μέχρι τώρα έχουμε δει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι θέσεων: τα λευκά προκαλούν στα μαύρα μικρές αδυναμίες που σιγά σιγά αθροίζονται. Τώρα ο Kasparov έχει: ένα απομονωμένο πιόνι, διπλωμένα πιόνια στην f, διπλωμένα πιόνια στην b, ανοικτή την g, τον ίππο στο c6 καρφωμένο (αν μετακινηθεί σε λάθος τετράγωνο θα χαθεί ο μαύρος πύργος) και τη λευκή βασίλισσα να στοχεύει το απροστάτευτο πιόνι στο b6.

25.b3 Kh8

Η Deep Blue προστατεύει το πιόνι της στήλης b που, με το

ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΝΔ95
 • 3 518
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ –
 • 4 519
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ «ΝΙΚΟΠΟΛΗ»
 ΠΡΕΒΕΖΑΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΔ97
 • 5 522
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
 ΘΕΣΠΡΩΤΙΑΣ
 • 6 523
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
 ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΛΑΙΡΟΥ
 • 7 524
 ΘΙΝΑΛΙΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
 • 8 525
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΖΑΚΥΝΘΟΥ
 • 9 526
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 «ΠΥΡΡΟΣ» ΑΡΤΑΣ
 • 10 527
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΥΡΡΟΣ
 ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
 • 11 528
 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΔΟΞΑ
 ΛΕΥΚΑΔΑΣ – Κωδικός ΓΓΑ ΛΕ26
 • 12 529
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ
 ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΑΔΑΣ – Χωρίς
 ειδική αθλητική αναγνώριση

ΚΡΗΤΗ

• 1 601
 ΟΜΙΛΟΣ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΕΩΣ
 ΧΑΝΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΝ98
 • 2 602
 ΟΜΙΛΟΣ ΑΝΤΙΣΦΑΙΡΙΣΕΩΣ ΚΑΙ
 ΑΘΛΟΠΑΙΔΙΩΝ «ΗΡΑΚΛΕΙΟ» –

άνοιγμα της διαγωνίου a1-h8 απειλείται από τη μαύρη βασίλισσα. Ο Kasparov μετακινεί προστατεύει προκαταβολικά τον βασιλιά του από ένα σαχ με τη λευκή βασίλισσα που θα έδινε επικίνδυνη πρωτοβουλία στα λευκά.

26.Qxb6 Rg8

Η καινούρια θέση του μαύρου πύργου ανοίγει την προοπτική για μια πολύ αιχμηρή επίθεση στον λευκό βασιλιά.

27.Qc5 d4?

Αν η λευκή βασίλισσα έπαιρνε

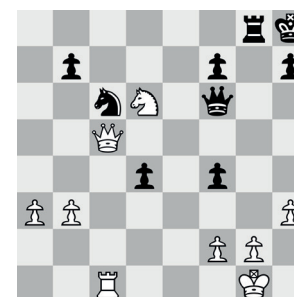
• 3 613
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
 ΡΕΘΥΜΝΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΜΝ20
 • 4 619
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΚΥΔΩΝ»
 ΧΑΝΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ25
 • 5 635
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΛΑΤΩ»
 ΑΓΙΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ
 ΝΩ91
 • 6 636
 ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΑΘΛΩΝ
 ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΜ85
 • 7 640
 ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ ΣΚΑΚΙΟΥ
 ΧΑΝΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΞΟ36
 • 8 641
 ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑΣ «Ο ΛΙΒΥΚΟΣ» – Κωδ.
 ΓΓΑ ΙΛ54 (ΑΔΡΑΝΕΣ)
 • 9 646
 ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΑΘΛΩΝ
 ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ «2000» (ΟΦΗ «2000»)
 – Κωδ. ΓΓΑ ΟΚ79
 • 10 647
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
 ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΟΞ71
 • 11 648
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΧΑΝΙΩΝ –
 Κωδ. ΓΓΑ ΟΠ03
 • 12 650
 ΟΜΙΛΟΣ ΑΘΛΗΤΩΝ ΧΑΝΙΩΝ
 2000
 • 13 651
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΩΝ ΟΤΕ Ν. ΧΑΝΙΩΝ
 2000
 • 14 653
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΙΣΑΜΟΥ –
 Κωδ. ΓΓΑ ΟΚ71
 • 15 654
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΓΑΖΙΟΥ –
 Κωδ. ΓΓΑ ΦΧ87
 • 16 657

το b7 τότε η μαύρη βασίλισσα θα μπορούσε να έρθει στο g5 απειλώντας με ματ και κερδίζοντας τον λευκό πύργο. Η Deep Blue γνωρίζει αυτή την παγίδα και την αποφεύγει. Και ο Kasparov κάνει ένα λάθος: προωθεί το πιόνι της d χωρίς να το προστατέψει με τον πύργο. Έτσι τα λευκά απαντούν με μια κίνηση που κερδίζει ένα πιόνι:

28.Nd6 f4

Η μαύρη βασίλισσα είναι αδύνατον να προστατέψει όλα τα πιόνια που δέχονται επίθεση. Έτσι ο Kasparov επιλέγει να προωθήσει το πιόνι στην f για να

ΕΘΝΙΚΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
 ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΚ47
 • 17 658
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΝΕΑΣ ΑΛΙΚΑΡΝΑΣΣΟΥ ΝΕΟΙ
 ΗΡΩΔΟΤΟΥ –
 • 18 660
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
 ΧΕΡΣΟΝΗΣΟΥ
 • 19 662
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ –
 ΡΙΘΥΜΝΑ
 • 20 663
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΚΑΪΣΣΑ
 ΧΑΝΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΠ59
 • 21 665
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ
 ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ
 • 22 666
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΛΕΩΝ
 ΚΑΝΤΙΑ «LEON CANDIA» – Κωδ.
 ΓΓΑ ΧΑ71
 • 23 667
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΝΩΓΕΙΩΝ
 – Κωδ. ΓΓΑ ΧΑ09
 • 24 668
 ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
 ΟΜΙΛΟΣ ΚΡΟΥΣΩΝΑ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ
 – Κωδ. ΓΓΑ ΛΨ30
 • 25 671
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΓΙΟΥ
 ΝΙΚΟΛΑΟΥ 2000
 • 26 673
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΟΣ
 ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΦΑΚΙΩΝ – Κωδ. ΓΓΑ
 ΟΖ12
 • 27 675
 ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ
 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
 ΠΗΓΑΣΟΣ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ
 • 28 676
 ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΑΓΙΟΥ
 ΝΙΚΟΛΑΟΥ «ΚΑΜΑΡΑ»
 • 29 677
 ΠΑΝΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ



υποστηρίξει μια επίθεση κατά του λευκού βασιλιά.

29.Nxb7 Ne5
 30.Qd5 f3

ΑΤΣΑΛΕΝΙΟΥ – Κωδ. ΓΓΑ ΛΧ99

• 30 679
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ «ΤΑΝΟΣ»
ΑΠΟΚΟΡΩΝΟΥ ΧΑΝΙΩΝ

• 31 680
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΣΥΛΛΟΓΟΣ «ΙΔΑΙΟΙ»

ΝΗΣΙΑ ΑΙΓΑΙΟΥ

• 1 604
ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΩΝ ΣΥΡΟΥ –
Κωδ. ΓΓΑ ΛΒ56

• 2 608
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΜΥΤΙΛΗΝΗΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΙΙ38

• 3 614
ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΕΚΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
«ΛΗΜΝΟΣ» – Κωδ. ΓΓΑ ΚΥ78
(ΑΔΡΑΝΕΣ)

• 4 615
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΙΚΑΡΙΑΣ
«ΙΩΑΝΝΗΣ ΤΖΕΛΕΠΗΣ» – Κωδ. ΓΓΑ
ΙΙ34

• 5 616
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ
ΚΑΛΥΜΝΟΥ «Ο ΚΑΖΩΝΗΣ» –
Κωδ. ΓΓΑ ΙΛ35

• 6 634
ΜΟΡΦΩΤΙΚΟΣ ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
ΒΑΡΒΑΣΙΟΥ ΧΙΟΥ – ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
«Ο ΦΑΡΟΣ»-

• 7 649
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ ΣΑΝΤΟΡΙΝΗΣ

• 8 656
ΚΩΑΚΟΣ ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
ΦΙΛΙΝΙΟΣ – Κωδ. ΓΓΑ ΦΖ92
(ΑΔΡΑΝΕΣ)

• 9 661 Α.Σ.
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΡΟΔΟΥ
«ΙΠΠΟΤΗΣ» Κωδ. ΓΓΑ ΧΑ49

• 10 664
ΚΕΝΤΡΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, ΕΡΕΥΝΑΣ

ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΛΕΡΟΥ ΑΡΤΕΜΙΣ

• 11 669
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ – ΕΞΩΡΑΪΣΤΙΚΟΣ –
ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟΣ

• 12 670
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΣΑΜΟΥ
ΜΕΛΙΣΣΟΣ – Κωδικός ΓΓΑ ΦΥ08

• 13 672
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΑΣ
ΚΑΛΛΙΜΑΣΙΑΣ ΧΙΟΥ-Κωδ. ΓΓΑ
ΧΑ73

• 14 674. ΠΛΟΗΓΟΣ
ΑΝΤΙΠΑΡΟΥ

• 15 678.
ΑΘΛΗΤΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΙΓΑΙΑΣ
ΠΑΡΟΥ

ΕΝΩΣΕΙΣ

• 1. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΝΟΜΟΥ ΑΤΤΙΚΗΣ (ΕΣΣΝΑ)

• 2. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΝΟΜΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ –
ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ (ΕΣΣΝΘΧ)

• 3. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ (ΕΣΣΠ)

• 4. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΑΝΑΤΟΛΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ-
ΘΡΑΚΗΣ (ΕΣΣΑΜΘ)

• 5. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΚΡΗΤΗΣ (ΕΣΣΚ)

• 6. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΚΕΝΤΡΟΔΥΤΙΚΗΣ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ(ΕΣΣΚΕΔΥΜ)

• 7. ΕΝΩΣΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

(ΕΣΣΠΕΠ)

ΤΟΠΙΚΕΣ ΕΠΙΤΡΟΠΕΣ

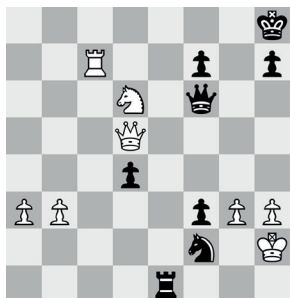
• 1. ΤΟΠΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ (ΤΕΣΣΔΕ)

• 2. ΤΟΠΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ (ΤΕΣΣΘ)

• 3. ΤΟΠΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΣΤΕΡΕΑΣ ΕΛΛΑΔΑΣ (ΤΕΣΣΣΕ)

• 4. ΤΟΠΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΣΩΜΑΤΕΙΩΝ
ΑΙΓΑΙΟΥ (ΤΕΣΣΑΓ)

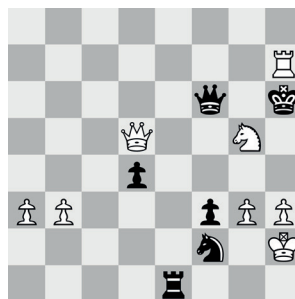
31.g3 Nd3
32.Rc7 Re8
33.Nd6 Re1
34.Kh2 Nxf2



Ο Λευκός βασιλιάς απειλείται με Rh1#. Αυτή η απειλή μοιάζει τρομακτική όμως η Deep Blue έχει την ψυχραιμία να δει ότι στην πραγματικότητα πρόκειται για μια επιφανειακή επίθεση αφού στην αμέσως επόμενη κίνηση μπορεί να πάρει την πρωτοβουλία και να αφοπλίσει τον Kasparov.

35.Nxf7+ Kg7
36.Ng5+ Kh6
37.Rh7+ 1-0

Η επίθεση που θα έβγαζε τον Kasparov από τη δύσκολη θέση έχει τώρα καταρρεύσει και η θέση του είναι δυσμενής. Κρίνοντας από την ανελέητη οξυδέρκεια



που έχει δείξει μέχρι τώρα το παιχνίδι της Deep Blue, ο Kasparov καταλαβαίνει ότι δεν έχει νόημα να συνεχίσει και αποφασίζει να εγκαταλείψει.

Ακόμη και εκείνοι που δεν ασχολούνται με το σκάκι γνωρίζουν το όνομα του Gary Kasparov, του παγκόσμιου πρωταθλητή για 15 χρόνια, που η αξία του είναι πάνω από κάθε αμφισβήτηση. Ποια είναι όμως η Deep Blue με το τόσο αιχμηρό αλλά εντυπωσιακά απλό παίξιμο, που δεν την άγγιξε το γόητρο του ανθρώπου που έχει μπροστά της;

Έχοντας υπόψη αυτά τα δεδομένα αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε μια κιβωτό για το μαθητικό σκάκι όπου αυτό θα προωθείται με μαθήματα, προπονήσεις, διαγωνισμούς, masterclass αλλά και ένα ανοικτό στέκι όπου θα μπορεί ο κάθε μαθητής να περάσει χρόνο μαζί με ανθρώπους που έχουν αυτό το κοινό ενδιαφέρον. Μιλώντας με πιο τεχνική ορολογία, πρόκειται να ασχοληθούμε με τον κτιριακό τύπο «σκακιστικό Κέντρο», μια σύνθεση από λειτουργίες που καλύπτουν ανάγκες του συνόλου από νέους ανθρώπους που παίζουν σκάκι (μάθημα, προπόνηση, μελέτη, σημείο συνάντησης).

Ας ρίξουμε μια ματιά στην κατασκευή του αρχιτεκτονικού προγράμματος. Πρώτα απ' όλα έχουμε ανάγκη από έναν χώρο πολλαπλών χρήσεων. Αυτός ο χώρος θα είναι το μεγαλύτερο στοιχείο του αρχιτεκτονικού προγράμματος και θα μπορεί να στηρίξει δραστηριότητες για πολλούς (masterclass, σεμινάρια, διαγωνισμούς, μαθήματα). Όταν δεν χρησιμοποιείται για κάποια τέτοια περίπτωση τότε μπορεί να λειτουργήσει ως χώρος συνάντησης (στέκι) ακόμη και ως χώρος μελέτης. Βλέπουμε ότι αυτός ο χώρος είναι ο πιο βασικός γιατί από μόνος του, αν και όχι με πολλή άνεση, μπορεί να καλύψει όλες τις απαραίτητες ανάγκες.

Ξεχωρίζοντας τα μαθήματα από τις άλλες δραστηριότητες κερδίζουμε έναν επιπλέον βαθμό άνεσης: αποφορτίζουμε την αίθουσα πολλαπλών χρήσεων και δίνουμε στο μάθημα το προνόμιο της ιδιωτικότητας.

Με αυτό το προνόμιο οι χώροι μαθημάτων μπορούν, όταν δεν χρησιμοποιούνται για αυτή τη χρήση, να λειτουργήσουν ως χώροι μελέτης ή χώροι συνάντησης αποφορτίζοντας ακόμη περισσότερο την αίθουσα πολλαπλών χρήσεων. Όπως είδαμε παραπάνω, η σκακιστική βιβλιογραφία είναι ένα αντικείμενο με μεγάλο όγκο. Αξίζει λοιπόν προσθεσουμε μια σκακιστική βιβλιοθήκη. Αυτός ο χώρος θα εξυπηρετεί την ανάγκη της μελέτης και θα είναι παράλληλα μια πηγή υλικού για εκείνον που θέλει να μελετήσει. Τέλος χρειαζόμαστε έναν χώρο υποδοχής και χώρους κίνησης για να δώσουμε ανεξαρτησία στα παραπάνω μέρη. Το κτιριολογικό πρόγραμμα έχει ως εξής:

1. Είσοδος/ Υποδοχή 180m²
2. Αίθουσα πολλαπλών χρήσεων 110m²
3. Αίθουσες μαθημάτων (x3) 85m²
4. Βιβλιοθήκη 140m²
5. WC 20m²
6. Βοηθητικοί χώροι 180m²

Μια καλή αρχή είναι να συστεγάσουμε αυτές τις λειτουργίες σε ένα κτίριο. Όσο αναπτύσσεται το κοινό και μεγαλώνουν οι ανάγκες σε χώρο κάθε στοιχείο του αρχιτεκτονικού προγράμματος μπορεί να αποτελέσει μια καινούρια κτηριακή μονάδα (για παράδειγμα η συλλογή της βιβλιοθήκης μπορεί να μεγαλώσει τόσο ώστε να μην αρκεί ο υπάρχων χώρος) Έτσι, αν έχουμε ένα οικόπεδο με

αρκετό χώρο, η εγκατάσταση αυτή μπορεί να εξελιχθεί σε ένα κτιριακό συγκρότημα στη λογική της συλλογικής μορφής του Fumihiko Maki (*Fumihiko Maki-Studies on Collective Form*).

Πρόκειται λοιπόν για έναν δημόσιο χώρο που προσδοκεί να λειτουργήσει σε μεγάλη εμβέλεια εξυπηρετώντας νέους ανθρώπους από πολλές περιοχές, σχολεία, κοινωνικά στρώματα κλπ. Για να καλύψουμε το κριτήριο της εμβέλειας αποφασίσαμε να τοποθετήσουμε αυτή την υποδομή στο κέντρο της πόλης που, επειδή αποτελεί κομβικό σημείο στο δίκτυο των συγκοινωνιών έχει μεγάλη προσβασιμότητα και επεκτείνει την εμβέλεια του κτιρίου. Ένα ακόμη κριτήριο είναι ότι έχουμε ανάγκη από περίσσεια χώρου για να υπάρχει η δυνατότητα ανάπτυξης μέσα στον χρόνο.

Το οικόπεδο που επιλέξαμε ανήκει στον ΚΤΥΠ (πρώην Οργανισμός Σχολικών κτιρίων). Βρίσκεται στη Δυτική παρυφή του Ψυρρή ανάμεσα στον αρχαιολογικό χώρο του Κεραμεικού, την πλατεία Κουμουνδούρου και την πλατεία Αγίων Ασωμάτων και εφάπτεται στην οδό Πειραιώς. Πρόκειται για μια παραδοσιακά λαϊκή συνοικία που συγκέντρωνε μικρές παραγωγικές επιχειρήσεις η οποία πέρασε μια περίοδο υποβάθμισης και έπειτα υπέστη έναν μετασχηματισμό που οδήγησε στη σημερινή της κατάσταση που μπορούμε να την απλοποιήσουμε χωρίζοντας την σε τρεις ενότητες που αντιστοιχούν σε τρεις χαρακτήρες.

Το ανατολικό κομμάτι γειτονεύει με το Μοναστηράκι

Η Deep Blue είναι μια μηχανή που κατασκευάστηκε από την IBM τη δεκαετία του '90 και είναι γνωστή ως ο πρώτος υπολογιστής που κατάφερε να νικήσει έναν παγκόσμιο πρωταθλητή στο σκάκι. Η τεχνητή νοημοσύνη είχε ήδη ξεκινήσει να διεκδικεί μια θέση στο σκάκι από το 1947 που ο Alan Turing δημιούργησε το πρώτο πρόγραμμα που ήταν ικανό να αναλύσει μισή κίνηση (κίνηση μιας πλευράς) μπροστά. Από τότε ακολούθησαν διάφορα μοντέλα που μπορούσαν να δουν όλο και πιο μακριά, με τη βοήθεια της συνεχώς αυξανόμενης υπολογιστικής δύναμης των επεξεργαστών και τη χρήση ενός όλο και πιο έξυπνου προγράμματος που ξετάζει τις πιθανές κινήσεις.

Οι υπολογιστές χρησιμοποιούν τη μέθοδο εξαντλητικής διερεύνησης των πιθανών κινήσεων (γνωστή ως Brute Force). Τα όρια της διερεύνησης εξαρτώνται από την υπολογιστική δύναμη που προσφέρει η τεχνολογία (hardware) όμως το πιο σημαντικό είναι ο τρόπος με τον οποίο γίνεται ο υπολογισμός. Η διερεύνηση ολόκληρου του αριθμού των πιθανών κινήσεων διογκώνει το δέντρο των εξελίξεων που πρέπει να εξεταστούν και σπαταλάει την υπολογιστική δύναμη σε άσκοπες κινήσεις. Έτσι πρέπει να περιοριστεί ο όγκος της ανάλυσης και αυτό γίνεται με έναν έξυπνο αλγόριθμο που κάνει ελαφρύτερη τη διαδικασία υπολογισμού και χρησιμοποιεί τη λεγόμενη «συνάρτηση αξιολόγησης» η οποία βαθμολογεί τις διάφορες εξελίξεις σύμφωνα με μια λίστα κριτηρίων (υλική υπεροχή, ασφάλεια βασιλιά, ελευθερία αξιωματικών κ.α.) για να μπορεί ο αλγόριθμος να εντοπίσει τους κλάδους του δέντρου που είναι άξιοι βαθύτερης διερεύνησης και τελικά να πάρει την απόφαση. Κάπως έτσι λειτουργούσε και η σκακιστική μηχανή Deep Blue που την είδαμε στο παραπάνω παιχνίδι να νικάει τον παγκόσμιο πρωταθλητή. Η Deep Blue μπορούσε να αξιολογήσει 100 και, στη βελτιωμένη εκδοχή του 1997, 200 εκατομμύρια θέσεις το δευτερόλεπτο και να αναλύσει σε βάθος 6 έως 8 και σε μεμονωμένες περιπτώσεις περισσότερων από

20 κινήσεων. Έχουν περάσει χρόνια από τότε και οι σκακιστικές μηχανές έχουν εξελιχθεί ακόμη περισσότερο. Μπροστά σε αυτά τα μεγέθη, η ικανότητα υπολογισμού που έχει ο μέσος άνθρωπος είναι πολύ μικρή. Αν προσθέσουμε και τον παράγοντα της γνώσης η διαφορά μεγαλώνει: τα σημερινά σκακιστικά προγράμματα είναι εμπλουτισμένα με μια τεράστια βάση δεδομένων που θα ήταν πολύ δύσκολο να την απομνημονεύσει κάποιος ακόμη και αν είχε εξαιρετική μνήμη. Ωστόσο το μοντέλο σκέψης με το οποίο παίζει ο υπολογιστής βασίζεται αποκλειστικά στην επιλογή της βέλτιστης από τις επόμενες υποψήφιες θέσεις χωρίς να υπάρχει πίσω από την επιλογή κάποια ιδέα μεγαλύτερης κλίμακας που να δίνει συνοχή στην αλληλουχία των θέσεων. Όταν ένας άνθρωπος παίζει στρατηγικά, σκέφτεται σε βάθος χρόνου αλλά με διαφορετικό τρόπο από ότι ο υπολογιστής: δεν συνδέει με άμεσο τρόπο το μέλλον με το παρόν ξεκινώντας από το τώρα και προχωρώντας μπροστά βήμα βήμα, αλλά κάνει ένα δημιουργικό άλμα. Για παράδειγμα όταν, παίζοντας τα λευκά σχηματίζουμε fianchetto με τον αξιωματικό να κοιτάζει τη διαγώνιο h1-a8 και μετά βάζουμε τον πύργο στο b2 ενώ η θέση είναι κλειστή εκείνη τη στιγμή και μπροστά σε αυτά τα κομμάτια υπάρχουν εμπόδια, προετοιμάζουμε το έδαφος για μια επίθεση τη δεξιά πτέρυγα του αντιπάλου όταν στο μέλλον ανοίξουμε αυτούς τους δρόμους με τις κατάλληλες ανταλλαγές. Με αυτό το άλμα διαμορφώνουμε ένα όραμα δηλαδή μια ιδέα που θα οδηγήσει τον τρόπο που παίζουμε καθ' όλη τη διάρκεια της παρτίδας. Σε αυτόν τον στρατηγικό σχεδιασμό υστερεί το παίξιμο του υπολογιστή και, αν και σήμερα οι υπολογιστές έχουν φτάσει σε θεαματικό επίπεδο, σκακιστές που γνωρίζουν πως να εκμεταλλευτούν αυτή την αδυναμία μπορούν να τους νικήσουν.

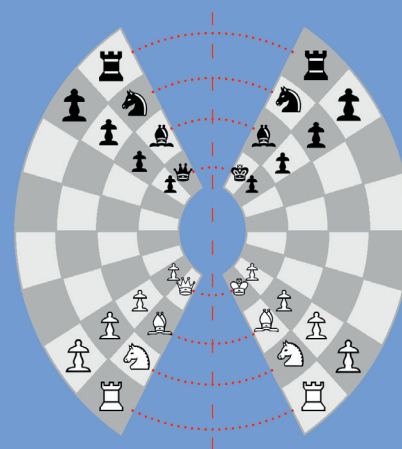
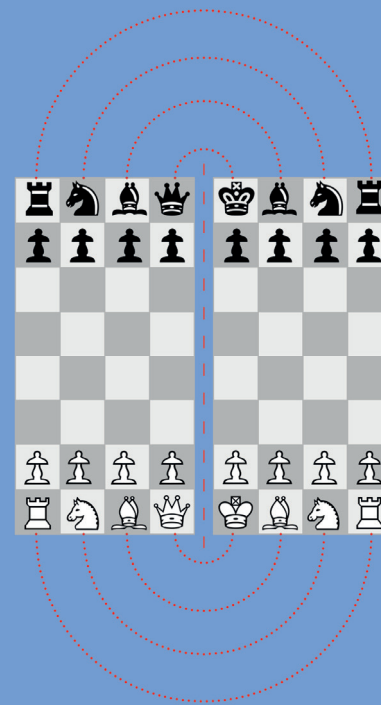
Αυτή η διαφορά μεταξύ ανθρώπινου και μηχανικού παιχνιδιού ήταν αφορμή για τη γέννηση μιας ενδιαφέρουσας ιδέας: «άνθρωπος εναντίον υπολογιστή» είναι ένα σενάριο αλλά πόσο περισσότερο ενδιαφέρον θα είχε το «υπολογιστής στο πλευρό του ανθρώπου»;

Αυτές οι δυο συμπληρωματικές φύσεις, θα σχημάτιζαν έναν δυνατό συνδυασμό που θα έδινε εξαιρετικά αποτελέσματα: θα απάλλαζε τις παρτίδες από γκάφες και θα έδινε ένα παιχνίδι υψηλού επιπέδου με στρατηγικό σχέδιο και τελειότητα στο επίπεδο της τακτικής.

Κάτι τέτοιο πραγματοποιήθηκε το 1998: με πρωτοβουλία του Kasparov, οργανώθηκε ένας αγώνας μεταξύ σκακιστών όπου επιτρεπόταν η χρήση υπολογιστή. Σε αυτό το είδος, που ονομάζεται Advanced ή Cyborg Chess, δίνεται μια ώρα σε κάθε παίκτη και του παρέχεται ένα σκακιστικό πρόγραμμα το οποίο μπορεί να συμβουλευτείται, όμως η απόφαση ανήκει στον άνθρωπο. Για να αποδώσει καλά η ομάδα χρειάζεται μια μεθοδολογία συνεργασίας μεταξύ των δυο νοητήτων. Έτσι το ενδιαφέρον αυτού του είδους ξεπερνά το σκάκι: είναι ένα πεδίο όπου μπορεί να εξερευνηθεί η σχέση που μπορεί να δημιουργήσει ο άνθρωπος με τη μηχανή.

Άλλοι τομείς μπορούν να επωφεληθούν από το παραπάνω παράδειγμα.

Η σκακιέρα είναι ο χώρος μέσα στον οποίο γίνεται η μάχη. Η φύση αυτού του χώρου καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει η σύγκρουση. Όπως θα παρατηρήσατε στα παραπάνω παιχνίδια, κατά το άνοιγμα του παιχνιδιού οι αντίπαλες δυνάμεις παλεύουν για τον έλεγχο του κέντρου του παιχνιδιού ή του κέντρου θα τους εξασφαλίσει τον έλεγχο μεγαλύτερου μέρους της σκακιέρας (για παράδειγμα ένας ίππος τοποθετημένος στο κέντρο ελέγχει 8 τετράγωνα, στις πλευρές 4 στις γωνίες 2) και



μεγαλύτερη ευελιξία αφού στο κέντρο βρίσκονται κοντά και οι δυο πτέρυγες σε περίπτωση που χρειαστεί η επέμβαση στα πλάγια. Οι γωνίες αντίθετα είναι τα πιο παθητικά σημεία αλλά παρέχουν πολύ καλή προστασία στον βασιλιά και γι' αυτόν τον σκοπό υπάρχει το ροκέ: απομακρύνει τον βασιλιά από το κέντρο, όπου μπορεί να δεχτεί επιθέσεις από δυο πλευρές, τον τοποθετεί στην ασφάλεια της γωνίας και φέρνει τον πύργο σε μια πιο επιθετική θέση. Το κέντρο και η γωνία είναι θεμελιακά στοιχεία της σκακιέρας και το παίξιμό μας πρέπει να τα λαμβάνει υπόψη του για να είναι ορθολογικό. Όλος ο όγκος της σκακιστικής θεωρίας τόσων χρόνων έχει βασιστεί σε αυτά τα χαρακτηριστικά. Τι θα γινόταν όμως αν παίξαμε σε μια σκακιέρα χωρίς κέντρο και γωνίες; Αυτό σίγουρα θα άλλαζε ριζικά τον τρόπο με τον οποίο γίνεται η μάχη. Ας κάνουμε λοιπόν ένα πείραμα: κόβουμε την κλασική σκακιέρα στη μέση, κάθετα στη διάταξη των κομματιών. Τώρα το κέντρο έχει χωριστεί στα δυο. Έπειτα συνδέουμε μεταξύ τους τις μικρές πλευρές των κομματιών που προέκυψαν με τον τρόπο που φαίνεται στην εικόνα (α-η, β-γ, c-f, d-e). Έχουμε φτιάξει μια σκακιέρα ριζικά διαφορετική από την κλασική, μια σκακιέρα χωρίς γωνίες και χωρίς κέντρο που αποτελείται από 4 ομόκεντρους δακτυλίους μήκους 16 τετραγώνων. Σε αυτή την επιφάνεια το ροκέ δεν έχει νόημα. Η γεωμετρία αυτή επηρεάζει και τη δύναμη των κομματιών. Τα πράγματα στενεύουν για τον αξιωματικό και τον ίππο όμως ο πύργος και η βασίλισσα αποκτούν μεγαλύτερη αξία. Ένας πύργος ή μια βασίλισσα χωρίς εμπόδια μπορεί να ελέγχει έναν ολόκληρο δακτύλιο και να επιτεθεί στον στόχο του είτε από μπροστά είτε από πίσω!



Πλατεία Κουμουνδούρου



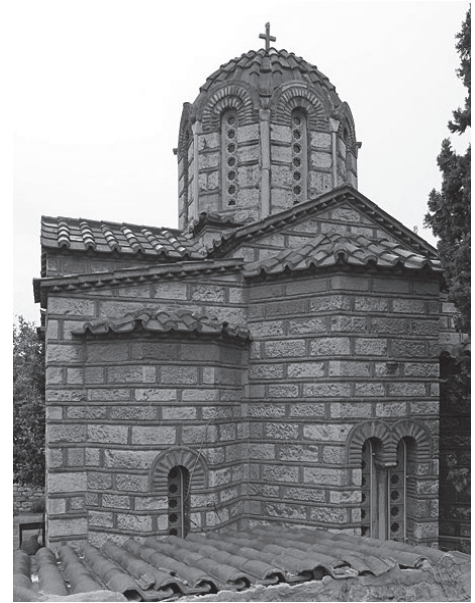
Κεραμεικός



Δρόμος με επιχειρήσεις αναψυχής (Μισούλη)



Βιοτεχνική επιχείρηση (Λεωκορίου και τουρναβίτου)



Ο Ναός Αγίων Ασωμάτων



Το σπίτι με τις Καρυάτιδες



Ανασκαφή στο οικόπεδο του ΚΤΥΠ



(Πάνω) Τμήμα παρόδιου νεκροταφείου 5^{ου}-μέσα 2^{ου} αιώνα π.Χ.
(Κάτω) Τμήμα οδού και κτιριακό συγκρότημα του 5^{ου} αιώνα μ.Χ

και ο χαρακτήρας του έχει διαμορφωθεί στο πρότυπό του. Το μεγαλύτερο μέρος του έχει καταληφθεί από τουριστικές επιχειρήσεις και επιχειρήσεις που έχουν να κάνουν με εστίαση και διασκέδαση (club, bar, καφετέριες κλπ).

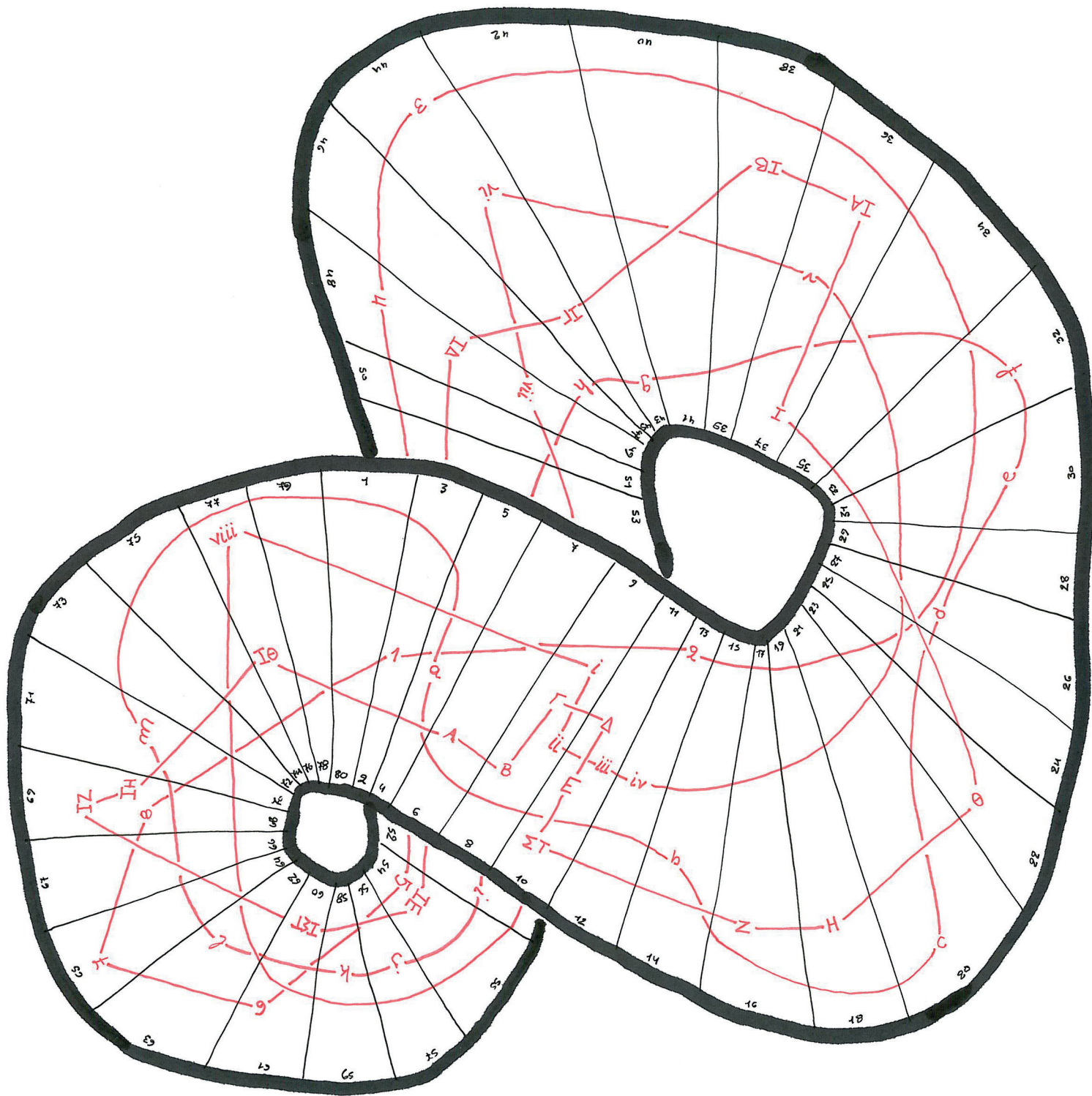
Το βορειοανατολικό κομμάτι διατηρεί ακόμη την υποβάθμιση που υπέστη το ιστορικό κέντρο τον 20ο αιώνα. Είναι μια νεκρή ζώνη όπου υπάρχουν πολλά ερείπια και άδεια κτήρια και αποθήκες. Ο πληθυσμός που τη χρησιμοποιεί αποτελείται κυρίως από μετανάστες που έχουν δημιουργήσει έναν πόλο ασύμβατο με τις γειτονικές περιοχές. Αυτό, παράλληλα με προβλήματα ασφάλειας όπως η διακίνηση ναρκωτικών στην περιοχή, έχουν συμβάλλει στη δαιμονοποίησή της και έτσι αυτό το μέρος αποτελεί μια τρύπα στην πόλη. Η θετική πλευρά είναι ότι αυτή η υποβάθμιση έχει γλιτώσει αυτό το μέρος από την εισβολή της αγοράς προσφέροντας ένα πεδίο που μπορεί αποκτήσει μια διαφορετική εξέλιξη.

Στην πλευρά του Κεραμεικού τα πράγματα είναι διαφορετικά. Από άποψη μορφολογίας, αυτή η περιοχή αποτελεί προεκταση του Θησείου που η φυσιογνωμία του χαρακτηρίζεται από σχετικά μικρή κλίμακα και πολλά λαϊκά και νεοκλασικά κτίρια που έχουν αποκατασταθεί και χρησιμοποιούνται. Εδώ ο εξευγενισμός έχει πάρει μια πιο θετική απόχρωση, υπάρχει μια πυκνωση πολιτιστικών χρήσεων κυρίως μουσείων και θεάτρων. Μόνο στην οδό Αγίων Ασωμάτων υπάρχουν τρία μουσεία (Ισλαμικό Μουσείο,

Μουσείο Πολιτικών εξόριστων Αη-Στράτη, κέντρο Μελέτης Νεότερης Κεραμικής) και επιπλέον μια μέλλουσα είσοδος στον αρχαιολογικό χώρο του Κεραμεικού (απέναντι από το Μουσείο Ισλαμικής τέχνης). Ο δρόμος αυτός είναι επίσης πολύ σημαντικός για την πρόσβαση στο σημείο όπου κτίζουμε γιατί συνδέει άμεσα την τοποθεσία μας με την πλατεία Αγίων Ασωμάτων, ένα πολύ νευραλγικό σημείο κοντά στον σταθμό του ΗΣΑΠ.

Μεγάλο κεφάλαιο για την περιοχή είναι ιστορικά αντικείμενα που παίζουν τον ρόλο του αρχέτυπου για διάφορες ιστορικές εποχές. Ο πολύπλοκος ρυμοτομικός ιστός είναι από μόνος του ένα ιστορικό αντικείμενο, το ίχνος που άφησε η εποχή κατά την οποία έζησε στον χώρο αυτό η λαϊκή συνοικία. Το σπίτι με τις Καρυάτιδες (τέλη 19ου αιώνα) του γλυπτή Ιωάννη Καρακατσάνη είναι αντιπροσωπευτικό της υιοθέτησης του νεοκλασικισμού στην ελληνική λαϊκή αρχιτεκτονική. Ο Ναός των Αγίων Ασωμάτων του 11^{ου} αιώνα είναι ένα πολύτιμο μνημείο της αθηναϊκής βυζαντινής ναοδομίας. Τέτοια ίχνη δεν περιορίζονται μόνο στην επιφάνεια αλλά υπάρχουν άφθονα και στο υπέδαφος με τα επάλληλα αρχαιολογικά στρώματα που τα ξεσκεπάζουν αρχαιολογικές ανασκαφές με μεγαλύτερο παράδειγμα το νεκροταφείο του Κεραμεικού. Αξίζει όμως να αφήσουμε για λίγο το κοντινό περιβάλλον και κοιτάξουμε από πιο ψηλά τη θέση του οικοπέδου μέσα στην πόλη για να δούμε δυο δομές που δε φαίνονται από κοντά αλλά μας αφορούν άμεσα γιατί

168	περιβάλον. Αναζήτηση του τρόπου πρόσβασης32
A. Γέννηση και εξάπλωση, συγγενικά παιχνίδια7	ΙΘ. Επίλογος- Πρόλογος76
B. Άφιξη στην Ευρώπη8	2	
Γ. Alfonso X- Libro de los Juegos8	i. Libro de los Juegos- Σκακιστικά προβλήματα 18 και 808
Δ. Αναγέννηση- Η παγίωση των κανόνων- Η Σκακιστική θεωρία10	ii. Gioacchino Greco vs NN9
Ε. 19 ^{ος} αιώνας- Το ξεκίνημα των Διεθνών Διαγωνισμών11	iii. Andrew Smith vs Francois Danican Philidor10
ΣΤ. Το Σκάκι στη Σύγχρονη Εποχή11	iv. Deep Blue vs Garry Kasparov12
Z. Το παράδειγμα της Αρμενίας17	v. Η Σκακιέρα χωρίς κέντρο και γωνίες37
Η. Σκάκι και Παιδεία18	vi. Francis Bowers vs Herman Kok44
Θ. Ελλάδα- Το Σκάκι στα Ελληνικά Σχολεία22	vii. J Reinisch vs Karel Traxler48
Ι. Το αρχιτεκτονικό πρόγραμμα36	viii. Ατέρμονο σαχ76
ΙΑ. Η Τοποθεσία36	3	
ΙΒ. Το Περιβάλλον39	a. Σκίτσα 17, 21/2/2018, 5/5/20184
ΙΓ. Οδός Πειραιώς44	b. Σκίτσα 13/5/2018, 15/2/2018, 16/9/2018,14
ΙΔ. Δίκτυο Πεζοδρόμων48	c. Σκίτσα 11/7/2018, 17/9/2018, 18/9/201820
ΙΕ. Οικόπεδο54	d. Πειραματισμοί με κερικάι σκόνη αγιογραφίας. Αναζήτηση οικοδομικού ηλικού με τις αντίστοιχες ποιότητες.26
ΙΣΤ. Μαθαίνοντας από τον Carlo Scarpa61	e. Μακέτες από πλαστελίνη. Αναζήτηση της μορφής του εδάφους30
ΙΖ. Η διαμόρφωση του εδάφους68	f. Η τελική πρόταση με το69
ΙΗ. Το κτίριο		4	
		1. Johan Sebastian Bach- Canon per tonos, μουσική προσφορά (BWV 1079)2
		2. Pablo Picasso, Πορτραίτο του Daniel-Henry Kahnweiler, λάδι σε καμβά13
		3. Βυζαντινή σκακιέρα, Νίκος Λυγερός45
		4. Μακέτα 1/500049
		5. Παλιμψηστο από την Santa Maria Antiqua55
		6. Carlo Scarpa- Castelvecchio60
		7. Ρωσική κούκλα65
		8. Zeppelin69



T2

T1

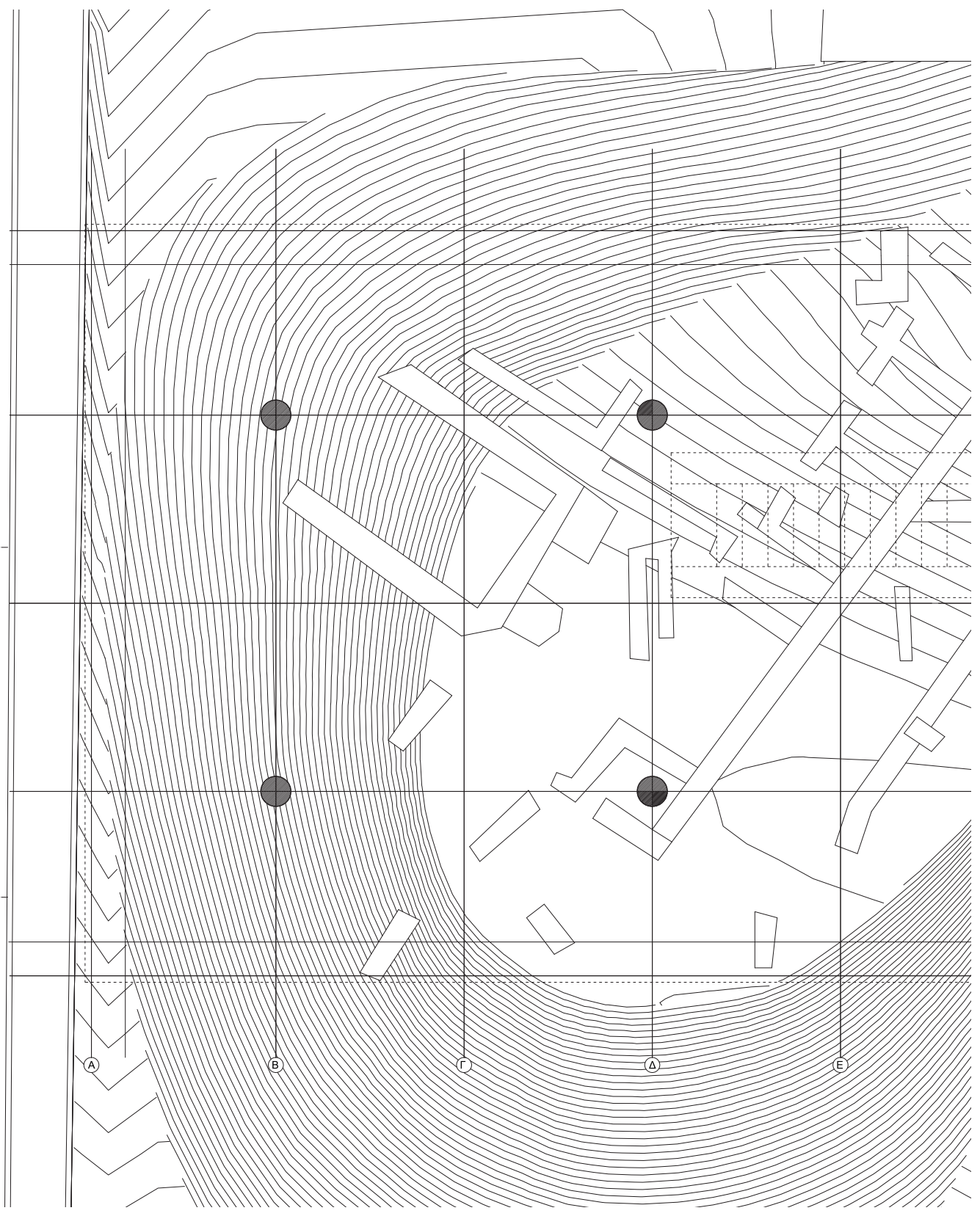
A

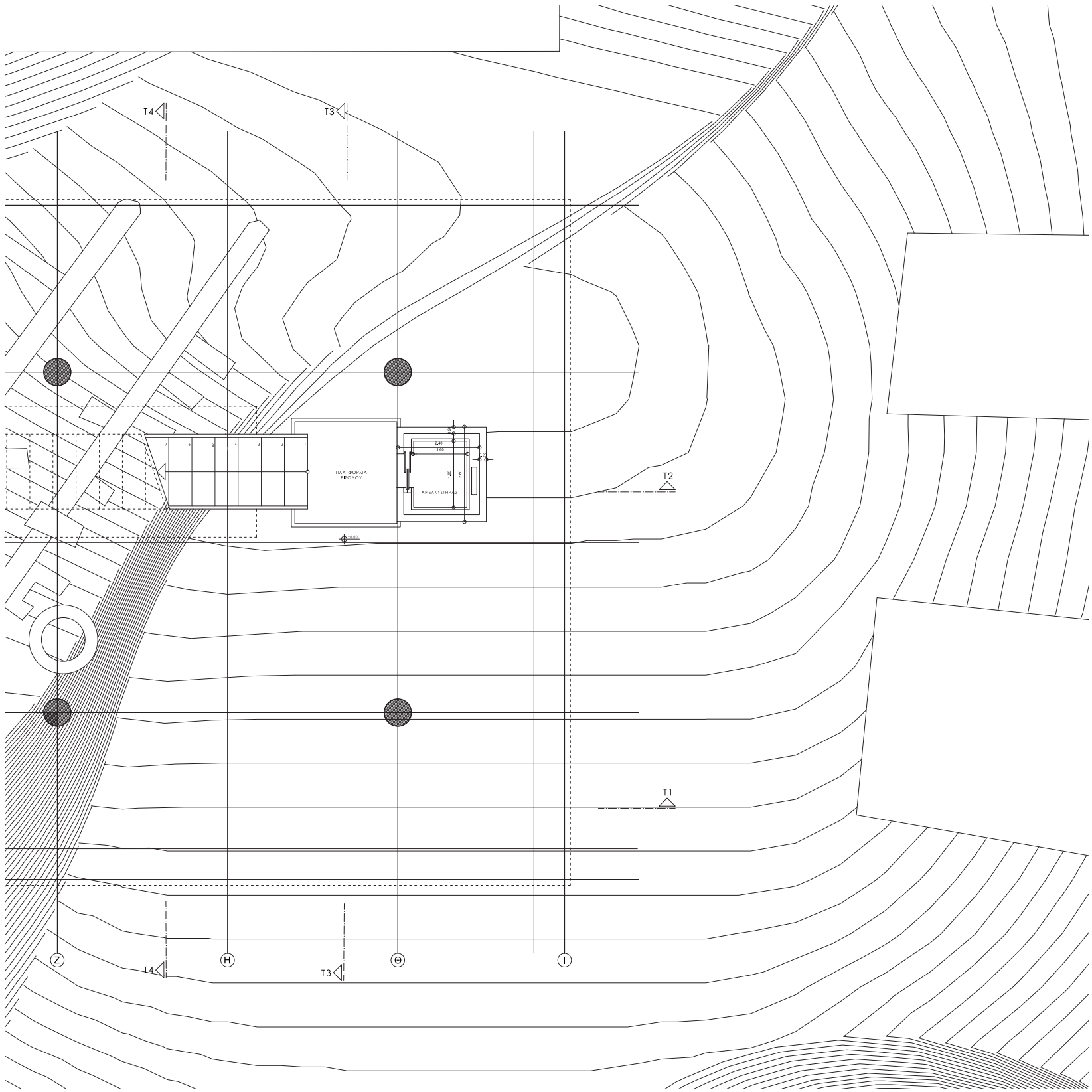
B

Γ

Δ

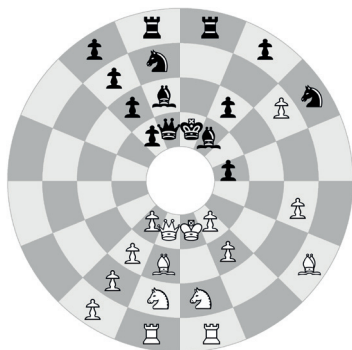
E





Francis Bowers vs Herman Kok, 2000, St Mary's Guildhall, Ηνωμένο Βασίλειο

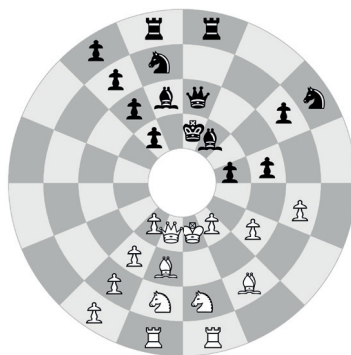
1. h4 e5
2. g4 Be7
3. h5 Nh6
4. Bh3 g6
5. hxg6



5...hxg6

Τα λευκά ξεκίνησαν επιλέγοντας να ανοίξουν το ήμισυ του πλευρικού δακτυλίου a/h όπου έχουν ήδη διπλωμένους πύργους. Τα μαύρα θέλουν να ασκήσουν επιρροή στον εσωτερικό δακτύλιο c/f απειλώντας με πιο άμεσο τρόπο τον λευκό βασίλη.

6. f3 Qf8
7. Bg2 f5



8. Nf2 fxg4
9. Nxg4?

Λάθος! Αυτή η κίνηση χάνει τουλάχιστον ένα πιόνι. Το σωστό θα ήταν 9. fxg4.

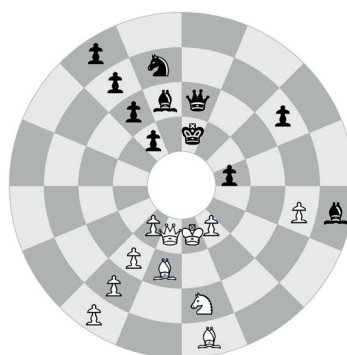
9. Nxg4
10. fxg4?? Rxh1

Η κίνηση 10. Rxh8 θα βοηθούσε περισσότερο.

11. Rxh1 Rxh1
12. Bxh1 Bh4# 0-1

Οι κινήσεις 10. Rxh8 Rxh8 11. Rxh8 Qxh8 12. fxg4 θα απέτρεπε το ματ αλλά η 12...Qxh4+ 13...Qxg4 θα άφηναν τα μαύρα με ισχυρό πλεονέκτημα.

Αυτή είναι μια παρτίδα από τον παγκόσμιο διαγωνισμό κυκλικού



σκακιού που διοργανώεαι κάθε χρόνο στο Lincoln της Αγγλίας από την Circular Chess Society. Η ανάλυση είναι παρμένη από το άρθρο *World Chess Championship 2000* του John Beasley. Δεν μπόρεσα να βρω άλλη καταγεγραμμένη παρτίδα όπου να χρησιμοποιούνται όλα τα χαρακτηριστικά της κυκλικής σκακιάρας. Εδώ οι αντίπαλοι συγκρούστηκαν μόνο στο ένα μέτωπο και επέλεξαν να κρατήσουν το άλλο κλειστό

Πρόβλημα: τα μαύρα παίζουν και κάνουν ματ σε 3 κινήσεις



Λύση:

1. ... Na6+
2. Ka4 Nb4+
3. Kxb4 a5# 0-1

Αυτό το φινάλε είναι παρμένο από ένα πραγματικό παιχνίδι. Πώς έφτασαν τα λευκά σε αυτό το αδιέξοδο; Είναι καλό να εξετάσουμε αυτή την παρτίδα στο σύνολό της. Μέσα στο παρελθόν αυτής της θέσης υπάρχουν γεγονότα που κληρονόμησαν στα λευκά μεγάλες αδυναμίες και τα οδήγησαν στην ήττα.

J Reinisch vs Karel Traxler, 1890, Houston

1. e4 e5
2. Nf3 Nc6

η πρότασή μας θα ενταχθεί σε αυτές: την οδό Πειραιώς και το δίκτυο πεζοδρόμων.

Η οδός Πειραιώς, ο δρόμος που συνδέει την πλατεία Ομονοίας με τον Πειραιά γνώρισε κατά τον 19ο και τον 20ο αιώνα μια περίοδο κατά την οποία αναπτύχθηκαν κατά μήκος της πολλές βιομηχανικές επιχειρήσεις. Η ανάπτυξη αυτή άρχισε να φθίνει το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα και έτσι σήμερα ο δρόμος, γεμάτος με τα ερείπια

της βιομηχανίας, έχει αποκτήσει έναν χαρακτήρα υποβάθμισης. Μέσα σε αυτήν την κατάσταση ωστόσο έχει γεννηθεί τα τελευταία χρόνια μια προοπτική: υπάρχει μια τάση μετασχηματισμού της οδού Πειραιώς σε έναν άξονα πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (κάποιες από τις σημαντικές στάσεις είναι η Σχολή Καλών Τεχνών, το Μουσείο Μπενάκη και το Ίδρυμα Κακογιάννη, Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού). Στον χάρτη (σελ 50) βλέπουμε τέτοιες δραστηριότητες

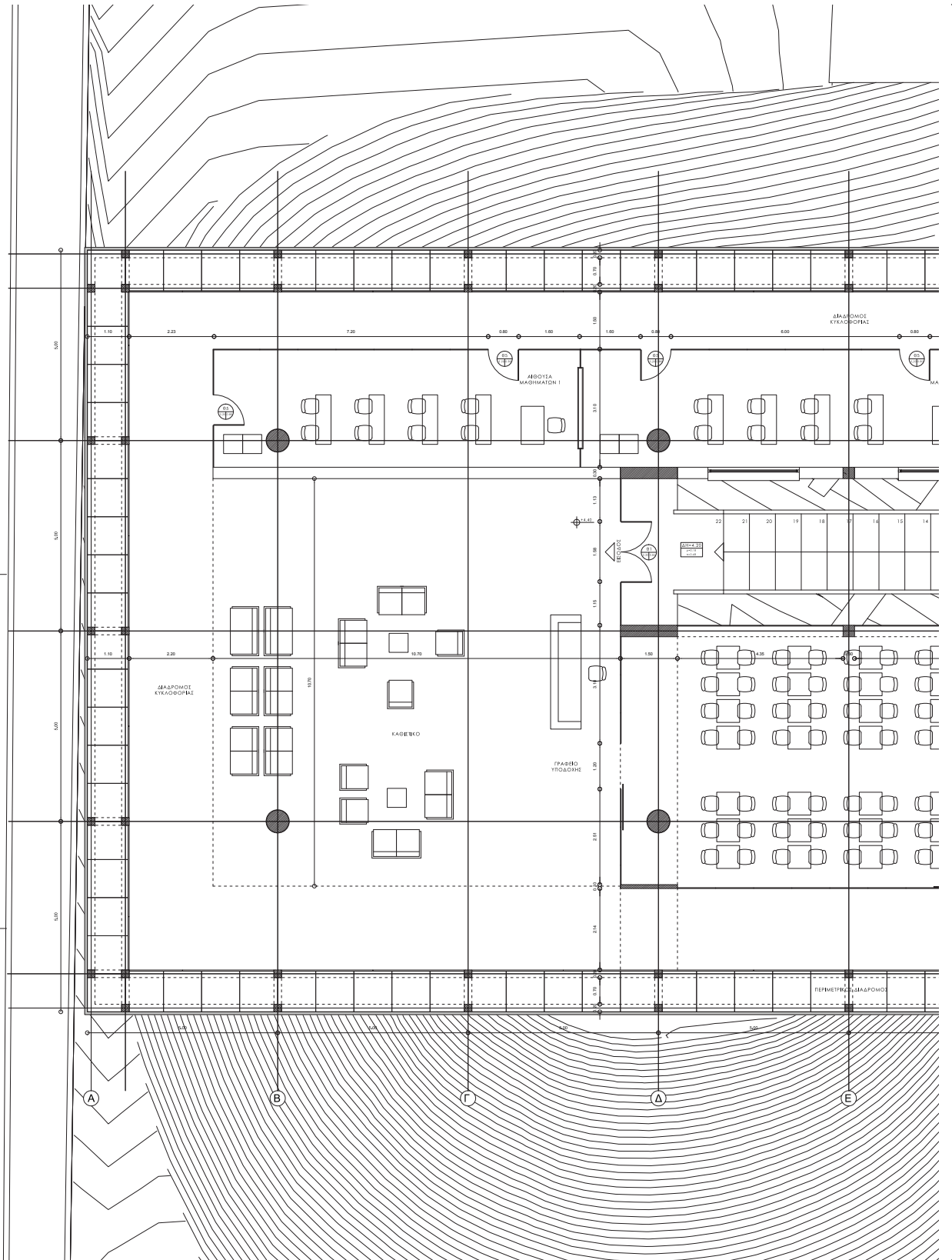
σημειωμένες με σταυρό. Η προσθήκη που σκοπεύουμε να κάνουμε σε αυτόν τον άξονα είναι συμβατή με αυτή την τάση την ενισχύει προσφέροντας μια νέα στάση και αντιστρόφως και θα ωφεληθεί από την εγκατάστασή της σε μια τέτοια δομή

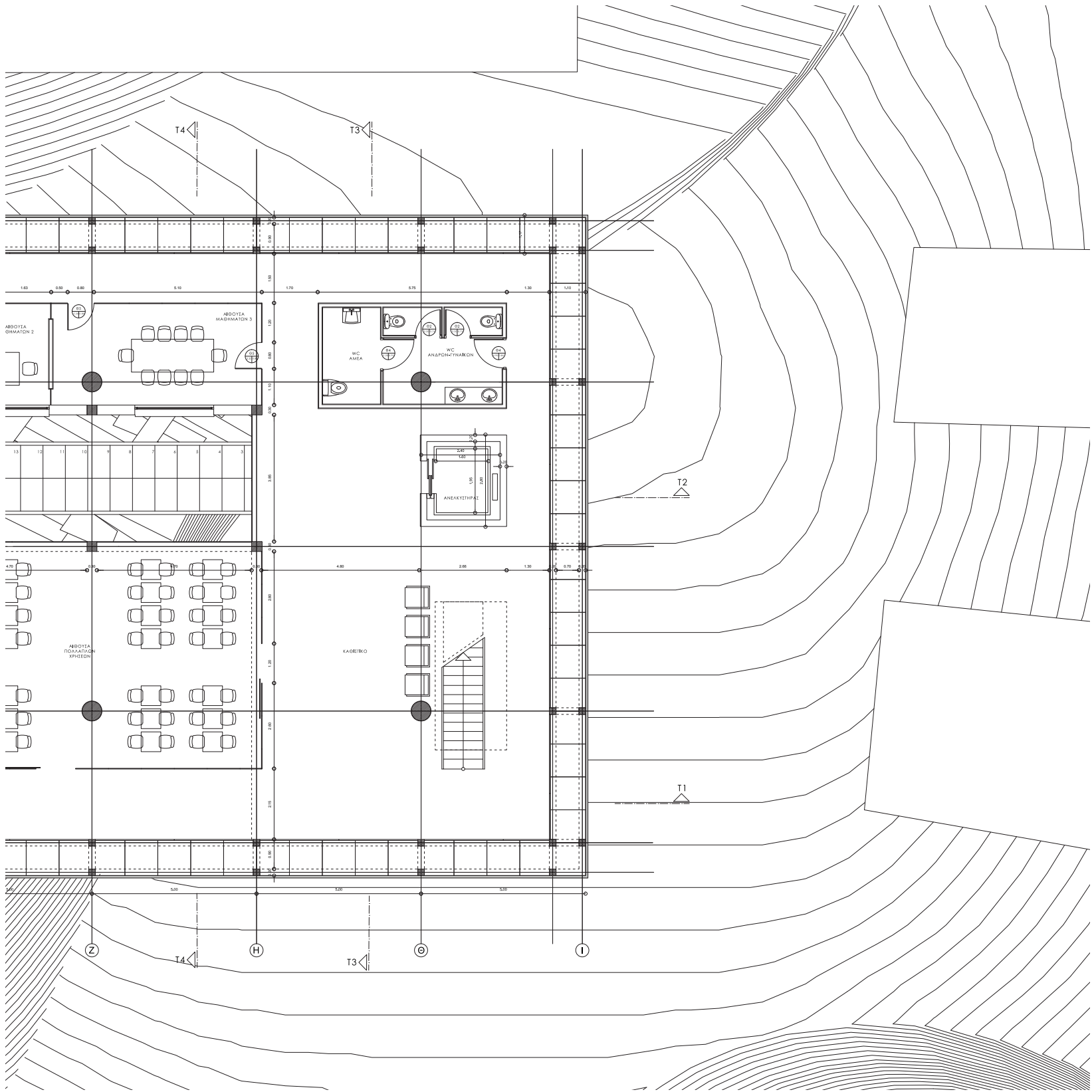
Η δεύτερη δομή, το δίκτυο των πεζοδρόμων, έχει ενδιαφέρον θεωρούμενο υπό το πρίσμα του οράματος της ενοποίησης των αρχαιολογικών χώρων. Πρόκειται για μια σειρά από παρεμβάσεις



T2

T1



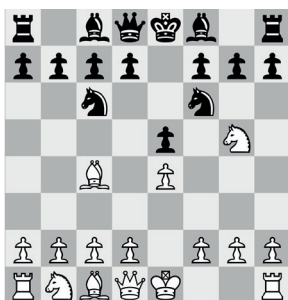


που σκοπεύει να δημιουργήσει ένα ενιαίο πλέγμα από διαδρομές που θα συνδέουν τις έξι μεγάλες ενότητες του αρχαιολογικού τοπίου της Αθήνας (1.Αρδηττός, Παναθηναϊκό στάδιο, Μετς ως τη Λεωφόρο Αμαλίας 2. Διονυσίου Αρεοπαγίτου-Αποστόλου Παύλου, Μακρυγιάννη Φιλοπάππου 3. Αρχαία και Ρωμαϊκή Αγορά, Βιβλιοθήκη Ανδριανού, Πλακα 4. Θησείο- Κεραμεικός, Γκάζι, οδός Πειραιώς, Ιερά Όδος 5. Ψυρρή, Μεταξουργείο, Ακαδημία Πλάτωνος 6. Εμπορικό τρίγωνο Σταδίου- Μητροπόλεως- Ερμού-Αθηνάς, Μοναστηράκι). Περιπατώντας μέσα σε αυτό το

δίκτυο, ο διαβάτης θα μπορεί να κατασκευάσει μια συνολική εικόνα από τα διάσπαρτα αρχαιολογικά ευρήματα σε αντίστιξη με ίχνη από τη νεότερη ιστορία της Ελλάδας (κτίρια του νεοκλασικισμού και του πρώιμου μοντερνισμού, λαϊκά σπιτία, βιομηχανική αρχιτεκτονική). Η παρέμβαση αυτή είναι ένας τρόπος αξιοποίησης αντικειμένων του ιστορικού μας πλούτου που ο Umberto Eco θα ονόμαζε πολιτιστικά κοιτάσματα. Στον χάρτη της σελίδας 50 βλέπετε ένα δίκτυο διαδρομών για τον πεζό (πεζοδρόμοι και διευρυμένα πεζοδρόμια) που προβλέπει το ρυθμιστικό σχέδιο του 1985.

Κάποιοι από αυτούς έχουν ήδη κατασκευαστεί ενώ άλλοι πρόκειται να κατασκευαστούν στο μέλλον. Το ενδιαφέρον για εμάς είναι ότι μέσα στο δίκτυο αυτό θα περιλαμβάνεται και η οδός Ψαρομιλήγκου η οποία θα είναι μέρος μιας διαδρομής που θα περνάει μέσα από την περιοχή του Ψυρρή συνδέοντας την πλατεία Μοναστηρακίου με τον πεζόδρομο Αγίων Αναργύρων και συνεχίζοντας μέσα από το Μεταξουργείο για να φτάσει στο αρχαιολογικό πάρκο της Ακαδημίας Πλάτωνος και τον λόφο του Κολωνού. Έτσι η τοποθεσία μας γίνεται μέρος αυτού του δικτύου και μάλιστα

3.Bc4 Nf6
4.Ng5



Ο λευκός αξιωματικός και ο ίππος συνεργάζονται για μια ισχυρή επίθεση στο αδύναμο τετράγωνο f7. Ο Traxler κινδυνεύει να χάσει το πόνι στο f7 και να δεχθεί σαχ από τον αξιωματικό, που θα του κοστίσει το δικαίωμα για ροκέ, ή διπλή επίθεση από τον ίππο στην βασίλισσα και τον πύργο που θα του κοστίσει τον πύργο. Αυτή είναι μια συνήθης παγίδα του ανοίγματος που εκμεταλλεύεται μια αδυναμία της αρχικής θέσης, το τετράγωνο f7 που προστατεύεται μόνο από τον βασιλιά. Τα μαύρα πρέπει να κάνουν κάτι για να ανακουφίσουν την πίεση και να μειώσουν τη ζημιά που θα τους

προκαλέσει η αβλεψία. Όμως ο Traxler αντί να αμυνθεί απαντά με μια αντεπίθεση:

4... Bc5
5.Nxf7 Bxf2+



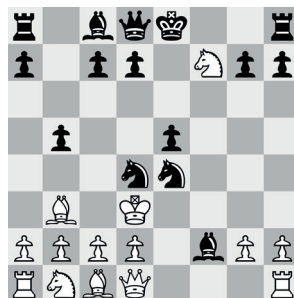
6.Ke2 Nd4+

Ο λευκός βασιλιάς οδηγείται έξω από το φρούριό του και γίνεται ευάλωτος στις επιθέσεις των μαύρων.

7.Kd3 b5
8.Bb3 Nxe4

Ο Traxler θυσιάζει τη βασίλισσά του! Η θυσία όμως έχει νόημα γιατί ο Traxler έχει βρει μια γραμμή από κινήσεις που θα οδηγήσουν σε εξαναγκασμένο ματ.

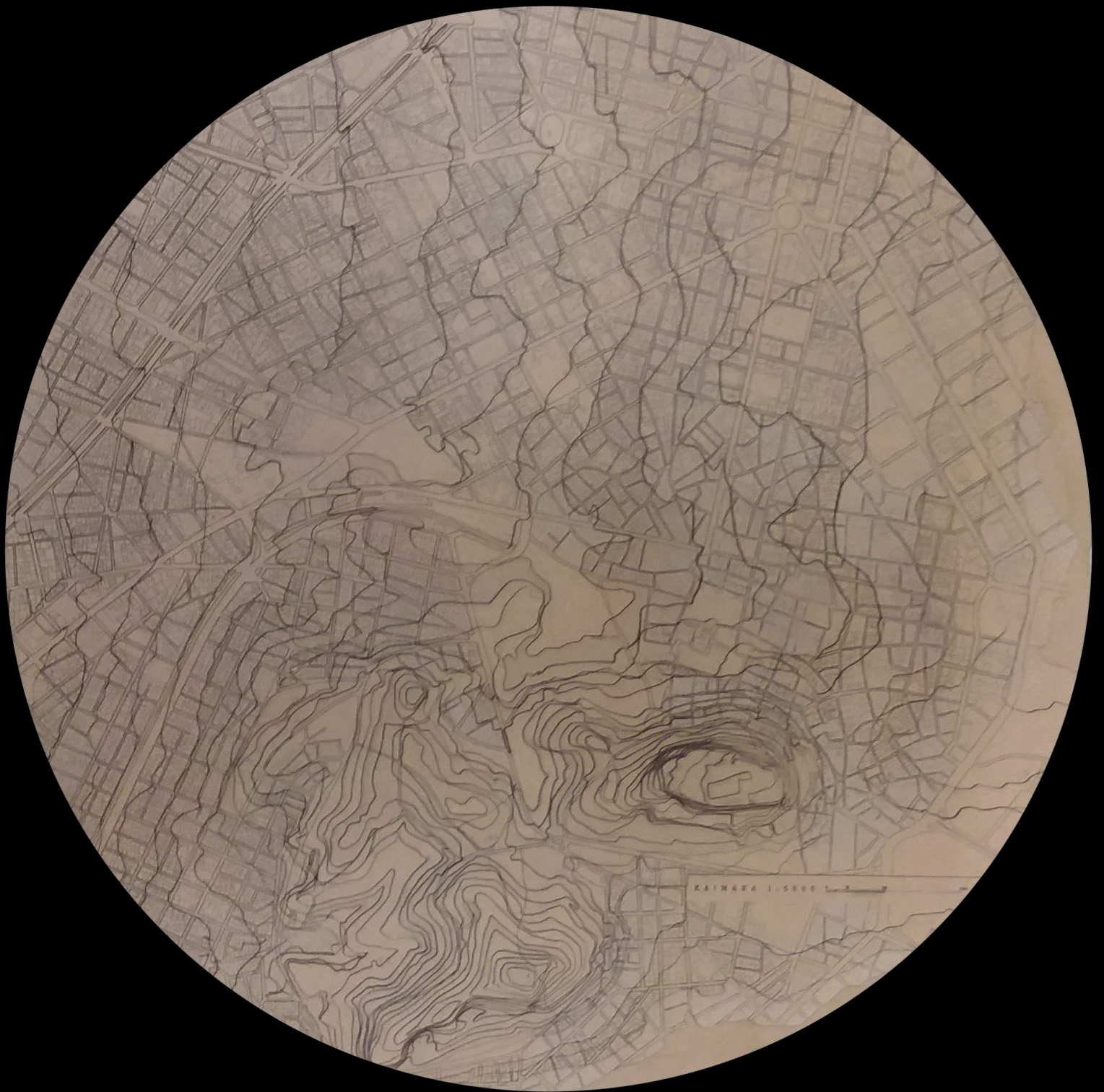
15... Na6+
16.Ka4 Nb4+
17.Kxb4 a5# 0-1

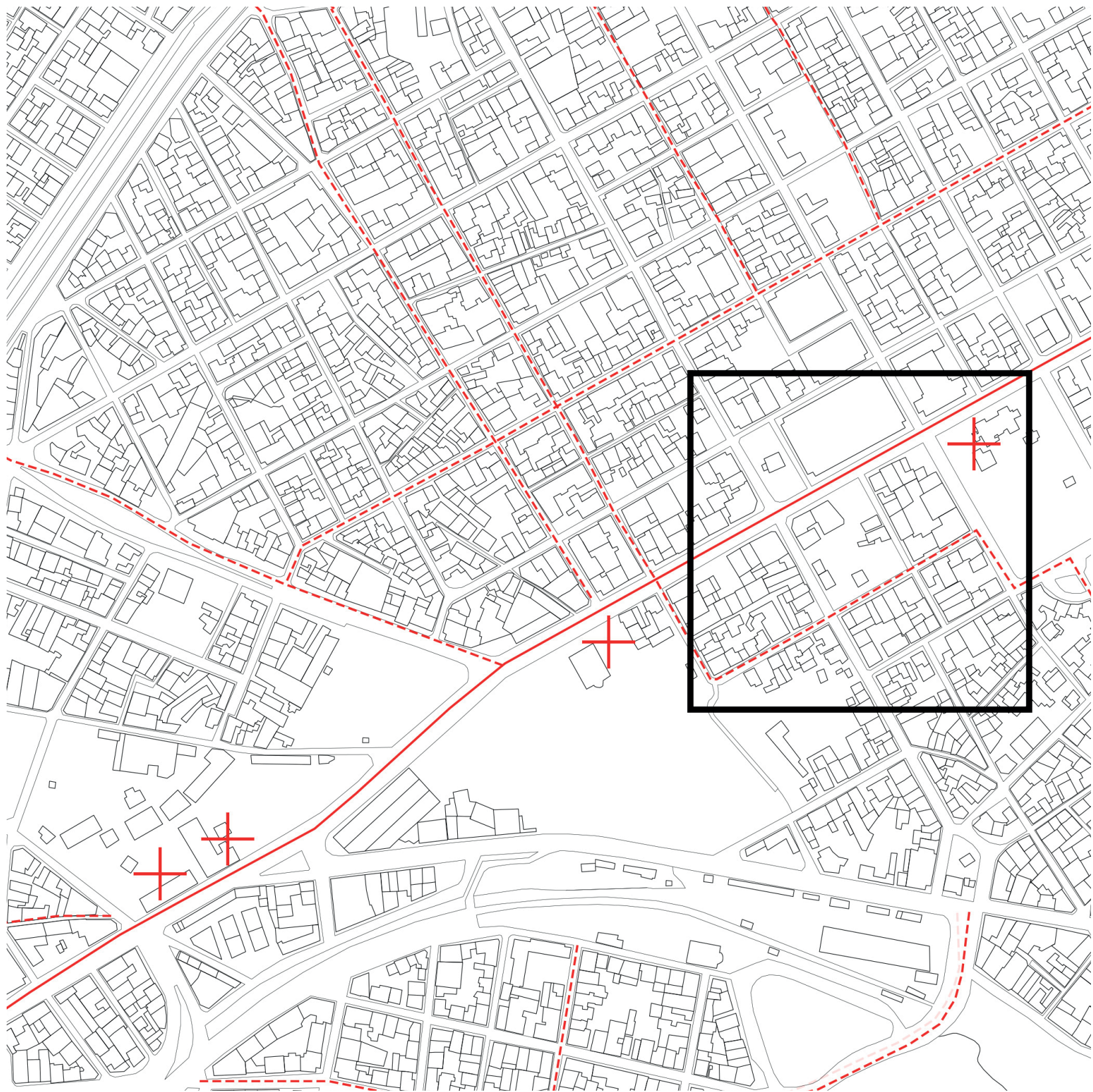


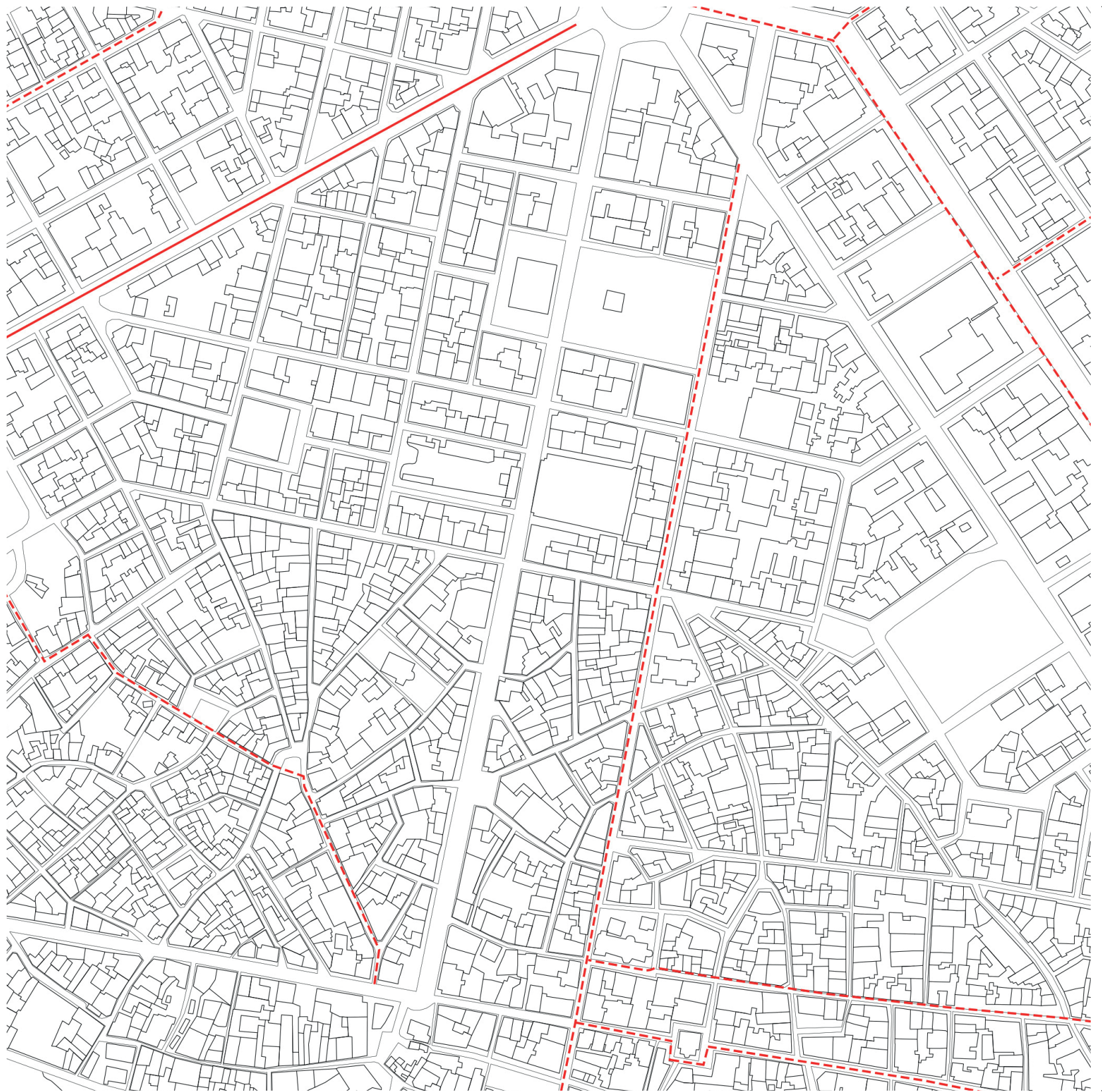
9.Nxd8 Nxc5+
10.Kc3 Ne2+
11.Qxe2 Bd4+
12.Kb4 a5+
13.Kxb5 Ba6+
14.Kxa5 Bd3+
15.Kb4...

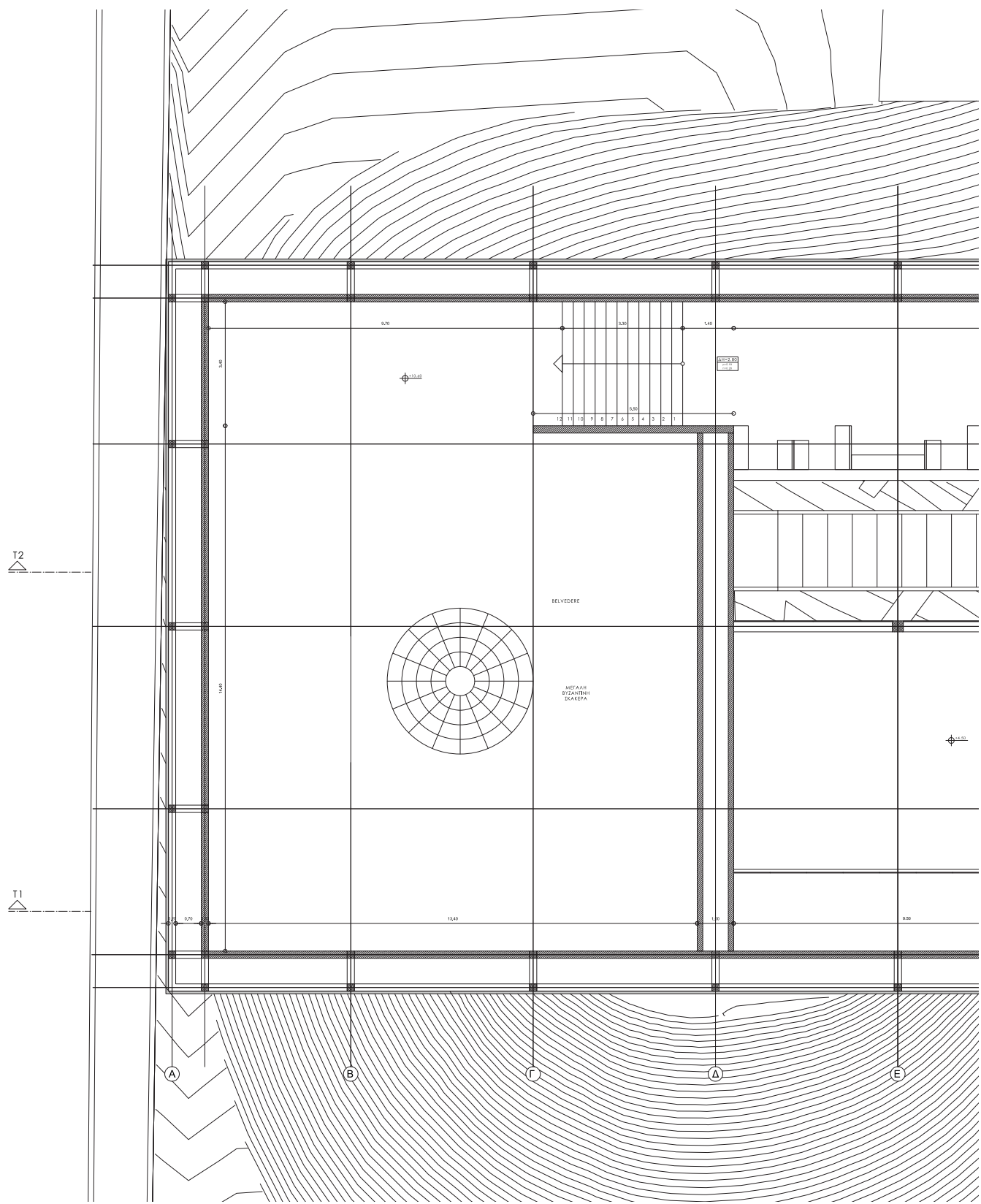
Ο Traxler αντί να εστιάσει στην περιοχή όπου εμφανίστηκε η δυσκολία διατήρησε μια ολική εποπτεία της σκακιέρας. Θα μπορούσε να επικεντρωθεί στην άμυνα αλλά εντόπισε στην απέναντι πλευρά μια αδυναμία που μπορούσε να την εκμεταλλευτεί για να γυρίσει το παιχνίδι προς όφελός του. Μερικές φορές η λύση στο πρόβλημα που αντιμετωπίζουμε βρίσκεται μακριά από αυτό. Ένα zoom ουτ σε χώρο ευρύτερο από το σημείο της κρίσης μας παρέχει την εποπτεία πιο μακρινών περιοχών όπου μπορεί να βρούμε στοιχεία που θα μας φανούν χρήσιμα.

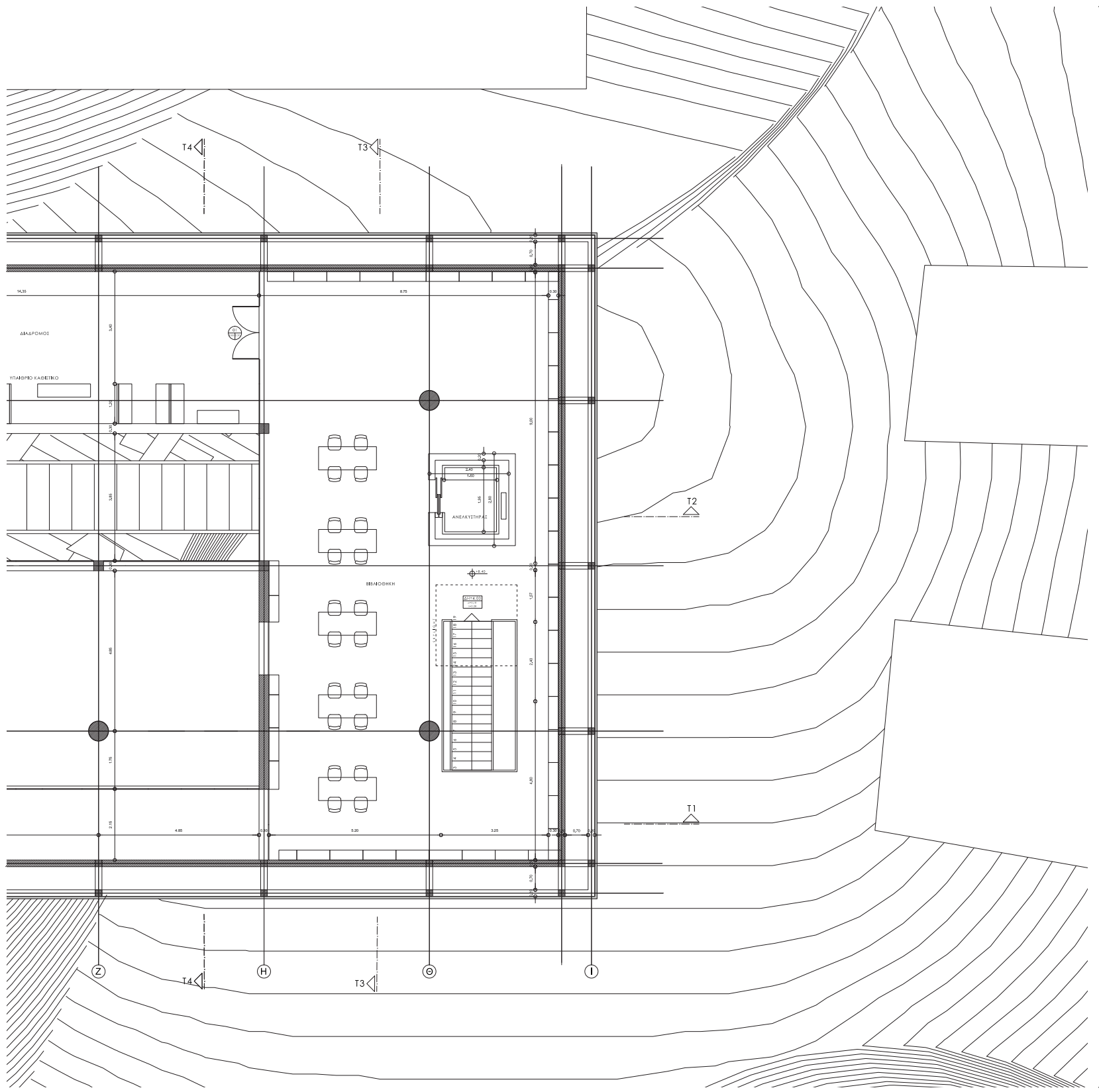






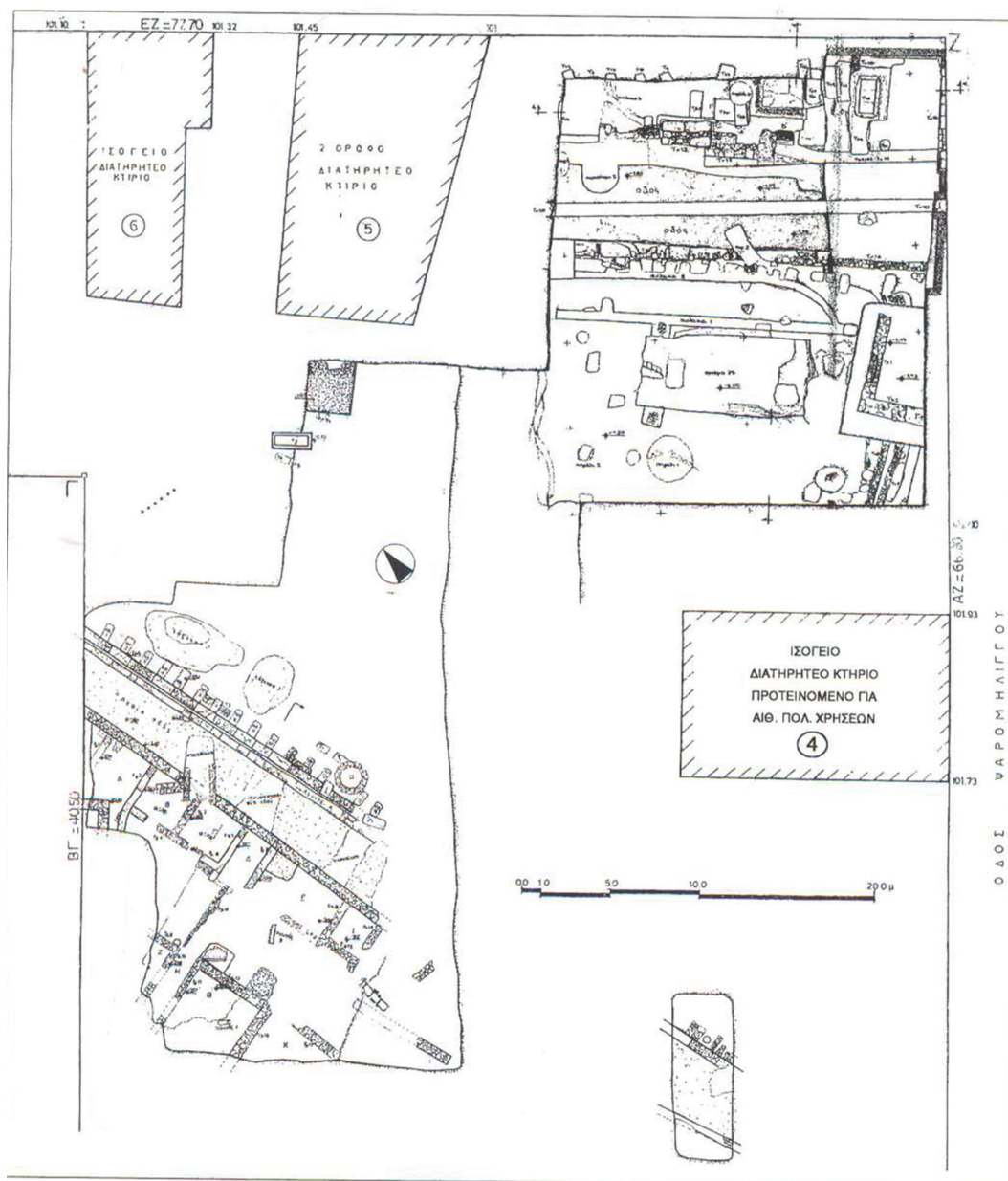






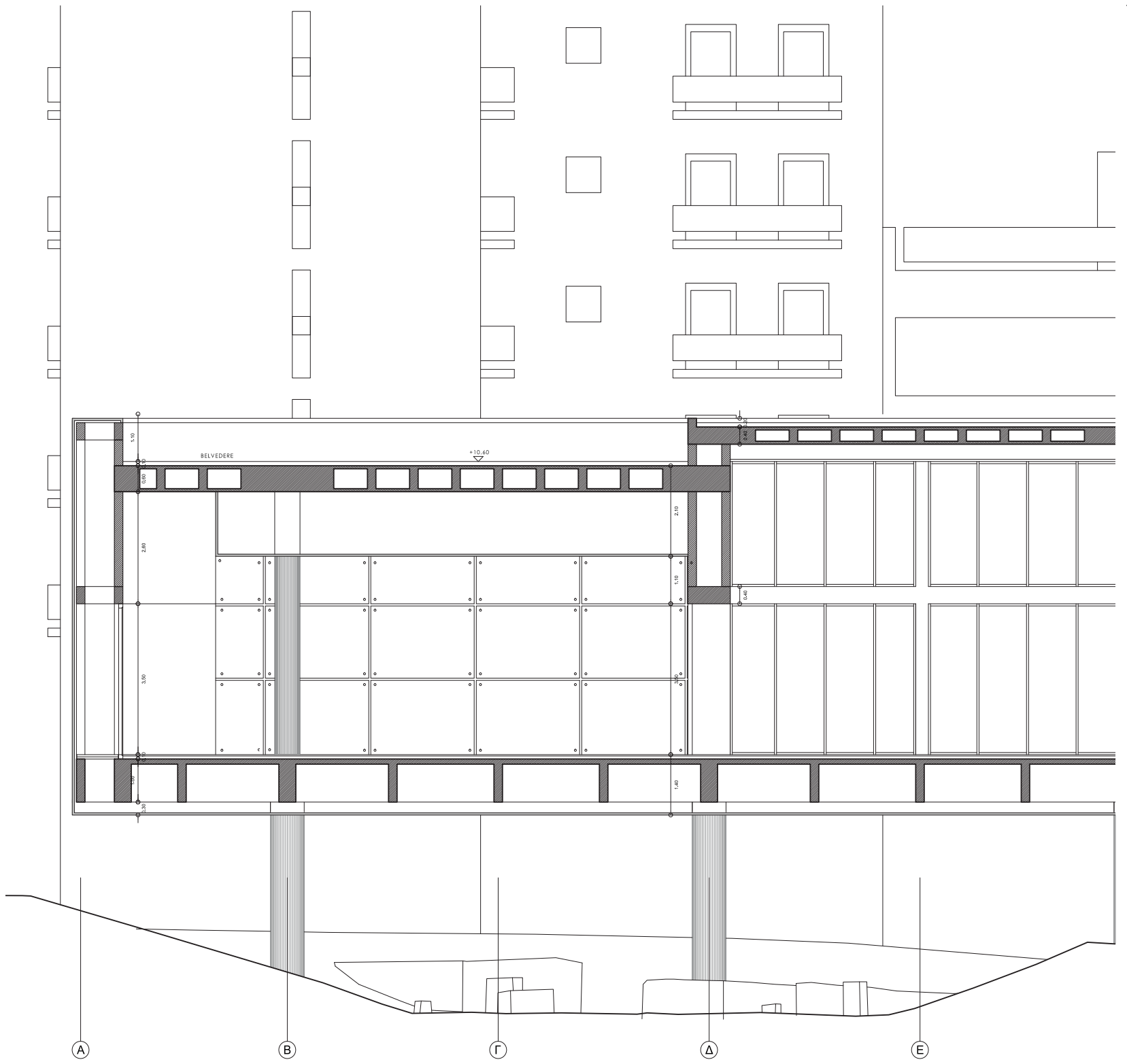
θα είναι κόμβος αφού, όπως θα δούμε παρακάτω, στο οικοπέδο μας υπάρχουν αρχαιολογικά ευρήματα.

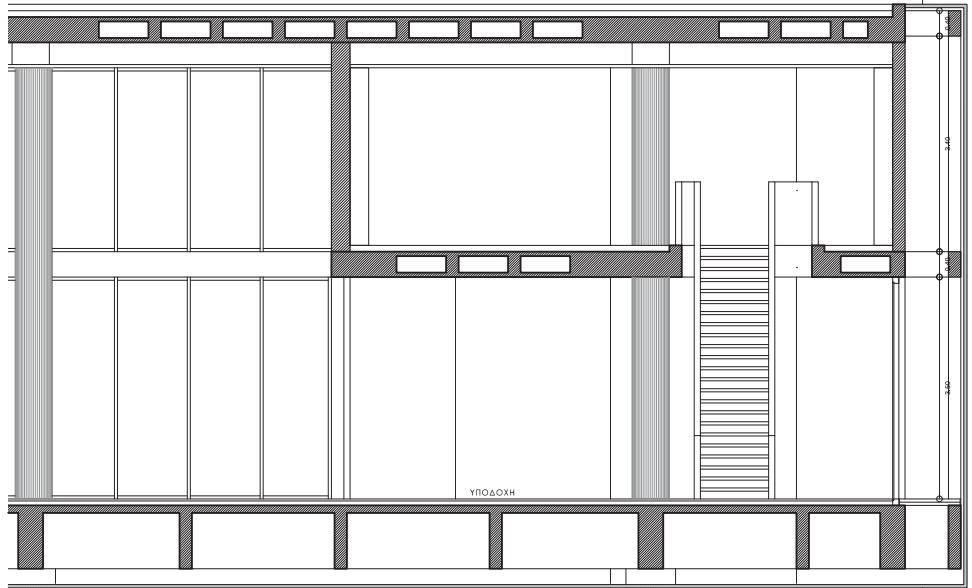
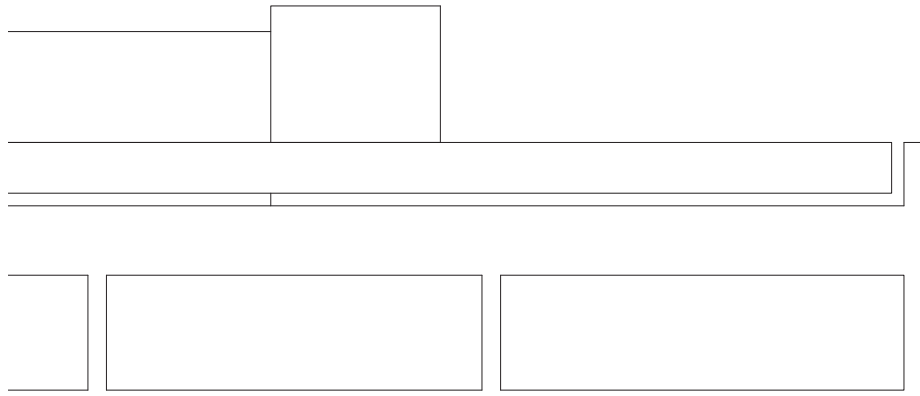
Όσο για το ίδιο το οικοπέδο, αυτό βρίσκεται σε ένα σημείο όπου η κλίμακα της πόλης πέφτει μέχρι να σβήσει πάνω στον αρχαιολογικό χώρο του Κεραμεικού. Ο αρχαιολογικός χώρος αφήνει μια μεγάλη έκταση αδόμητη και αυτό, σε συνδυασμό με το χαμηλό μέτωπο στην Αγίων Ασωμάτων, δίνει τη δυνατότητα μιας βαθιάς οπτικής φυγής σε μικρό ύψος από το έδαφος. Η μεγαλύτερη επιφάνεια βρίσκεται στο εσωτερικό της περιοχής αλλά μια άκτιστη γωνία σχηματίζει ένα άνοιγμα προς την οδό Πειραιώς. Μέσα στο οικοπέδο υπάρχουν τρία άδεια κτίρια που έχουν χαρακτηριστεί διατηρητέα. Στην οδό Καλογήρου Σαμουήλ υπάρχουν μια λαϊκή κατοικία με νεοκλασικά στοιχεία και μια νεοκλασική κατοικία (τέλος 19ου αιώνα). Στην οδό Ψαρομηλιγγκού ένα βιομηχανικό κτίριο. Μια ανασκαφή έχει αποκαλύψει τμήματα δυο οδών, η μια από τις οποίες οδηγούσε στον Ίππιο Κολωνό, και κτιριακό συγκρότημα του 5ου αιώνα μ.Χ. με καταστήματα και αποθήκες κοντά στην οδό Αγίων Ασωμάτων. Στη γωνία Καλογήρου Σαμουήλ και Ψαρομηλιγγκού έχει βρεθεί τμήμα παρόδιου νεκροταφείου του πρώιμου 5ου έως μέσα 2ου αιώνα π.Χ. Η ανασκαφή δεν έχει γίνει σε όλη την έκταση του οικοπέδου και έτσι έχουμε περιοχές όπου ξέρουμε ότι υπάρχουν αρχαιότητες, περιοχές ξέρουμε ότι δεν υπάρχουν και περιοχές όπου δεν ξέρουμε αν υπάρχουν.



Εικ. 41. Αθήνα. Συμβολή των οδών Αγίων Ασωμάτων, Ψαρομηλιγγκού και Κ. Σαμουήλ. Κάτοψη της ανασκαφής.







+11.70

+8.40

+4.50

Ζ

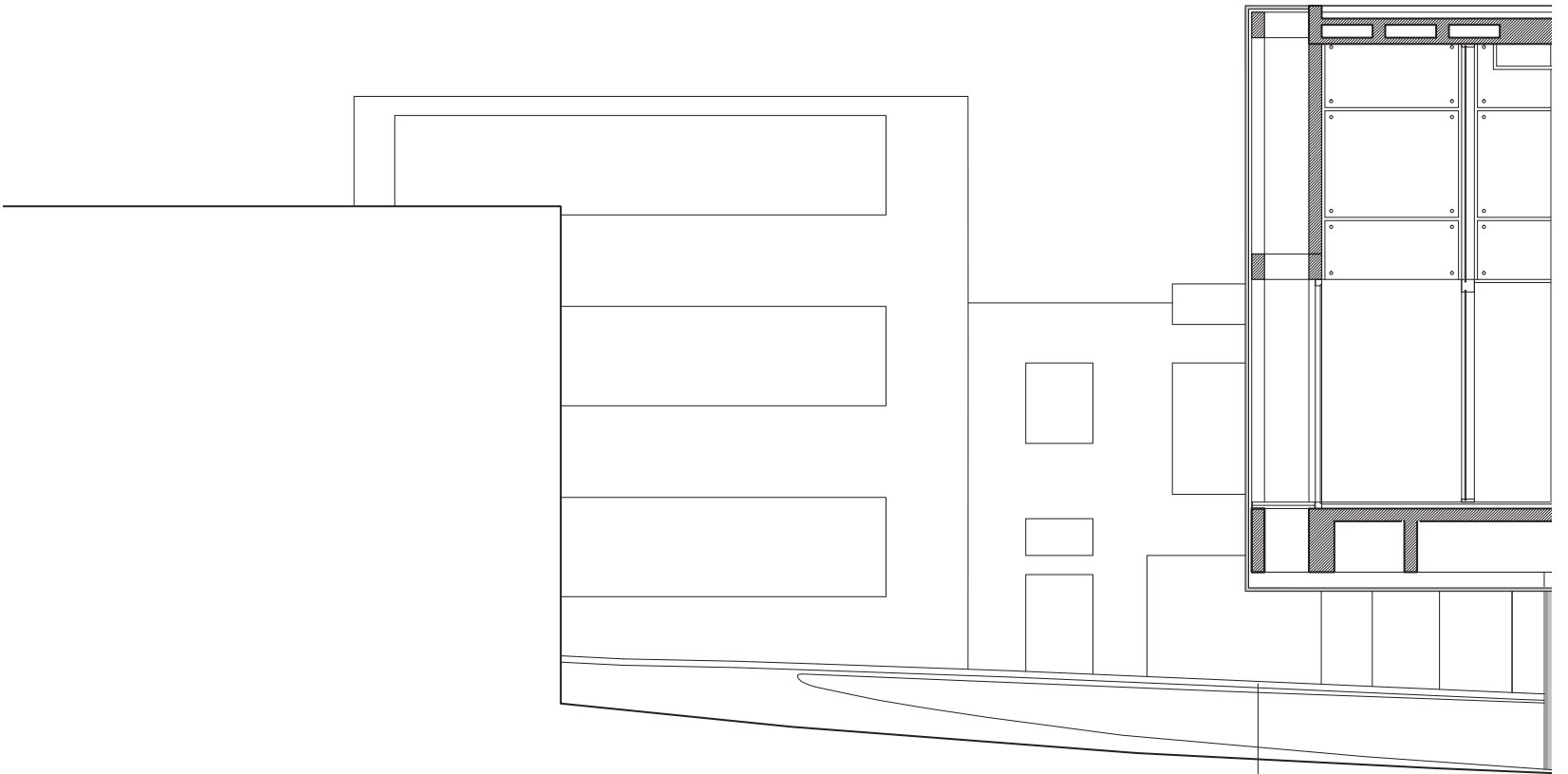
Η

Θ

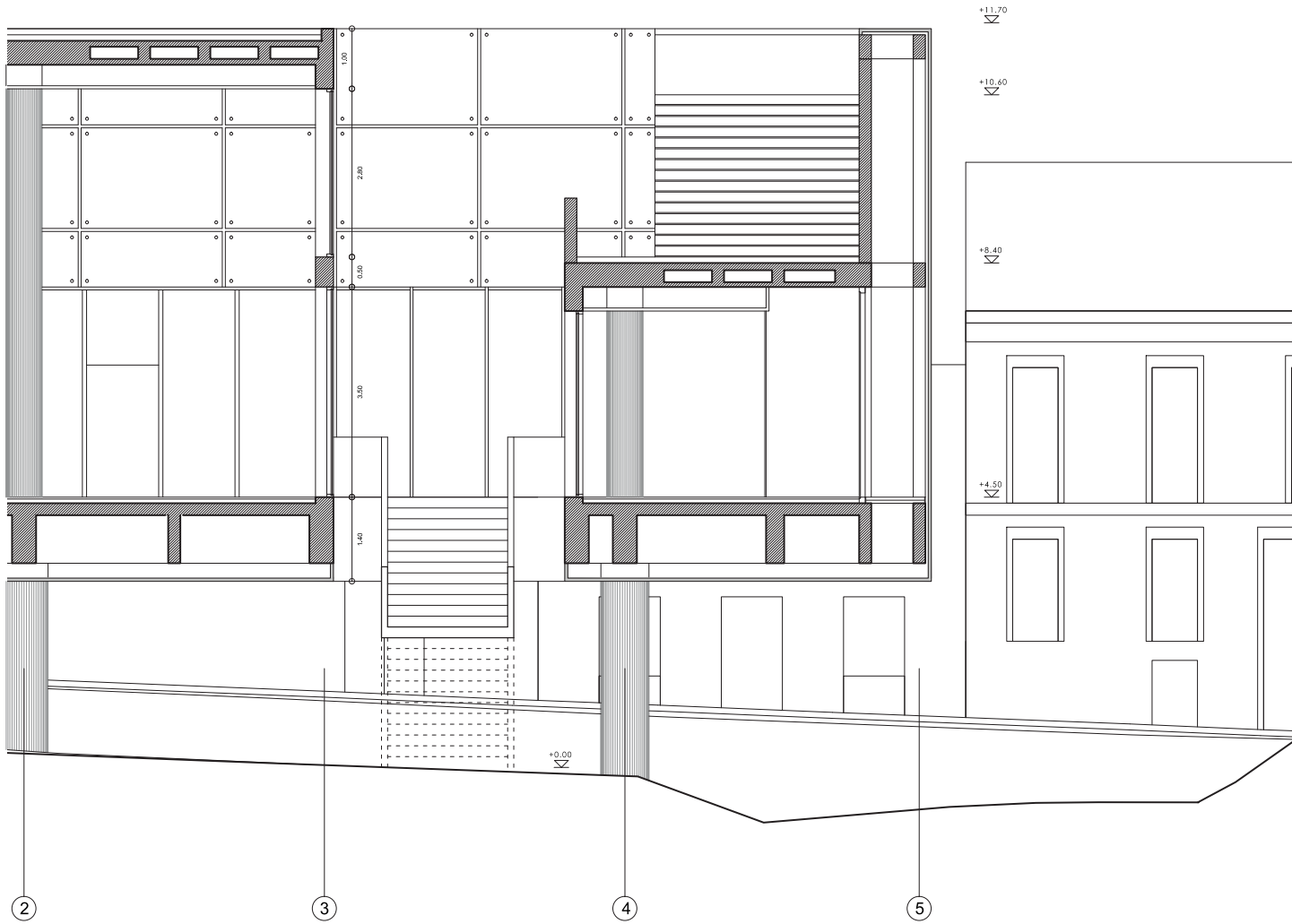
Ι

+0.00

ΥΠΟΔΟΧΗ



①





Τώρα που έχουμε τα δεδομένα μας μπορούμε να μιλήσουμε λίγο πιο ένθελνα. Η κατάσταση στο περιβάλλον αλλά και στο ίδιο το οικόπεδο ακολουθεί το μοντέλο του ψηφιδωτού: κομμάτια από διάφορες εποχές συνυπάρχουν συνθέτοντας ένα ψηφιδωτό από αποτυπώματα. Η σύνθεση αυτή αποτελεί από μόνη της ένα αισθητικό φαινόμενο. Στο βάθος αυτής της ποικιλομορφίας υπάρχει το ζήτημα της ιστορίας. Η ιστορία για εμάς έχει αξία ανάλογη με τη γεωγραφία: αν η γεωγραφία μας δείχνει τη θέση μας στον χώρο, η ιστορία μας βοηθά να βρούμε τη θέση μας στον χρόνο, να μάθουμε τι έγινε πριν από εμάς, πώς φτάσαμε ως εδώ, ποιας οντότητας συνέχεια αποτελούμε, ποιος είναι ο ρόλος που πρέπει να παίξουμε για να γεφυρώσουμε το παρελθόν με το μέλλον. Η ιστορία δεν είναι μόνο εμπλουτισμός με γνώση, είναι ανθρώπινη ανάγκη. Για να διατηρήσουμε το πνεύμα του ψηφιδωτού πρέπει να προσέξουμε τη σχέση που έχουν μεταξύ τους οι ψηφίδες. Θέλουμε ένα σύνολο τα στοιχεία του οποίου συνεργάζονται με σκοπό να κάνουν ορατή την εικόνα. Το ένα στοιχείο συνδέεται με το άλλο και κανένα δεν είναι σημαντικότερο. Η προσκόλληση στο παρελθόν θα επέβαλλε την αναπαραγωγή της ίδιας ψηφίδας ή τη λατρεία της ψηφίδας, τον διαχωρισμό του παλιού από το νέο και τη μετατροπή του σε ένα νεκρό αντικείμενο που έχει χάσει τον σκοπό του. Πρέπει λοιπόν να επιδιώξουμε τη συνέχεια ακολουθώντας μια λογική συνύφανσης. Εδώ μπορούμε να μάθουμε από το έργο του Carlo Scarpa.

Ας πάρουμε για παράδειγμα

αυτόν τον χώρο από το μουσείο του Castelvecchio στη Verona.



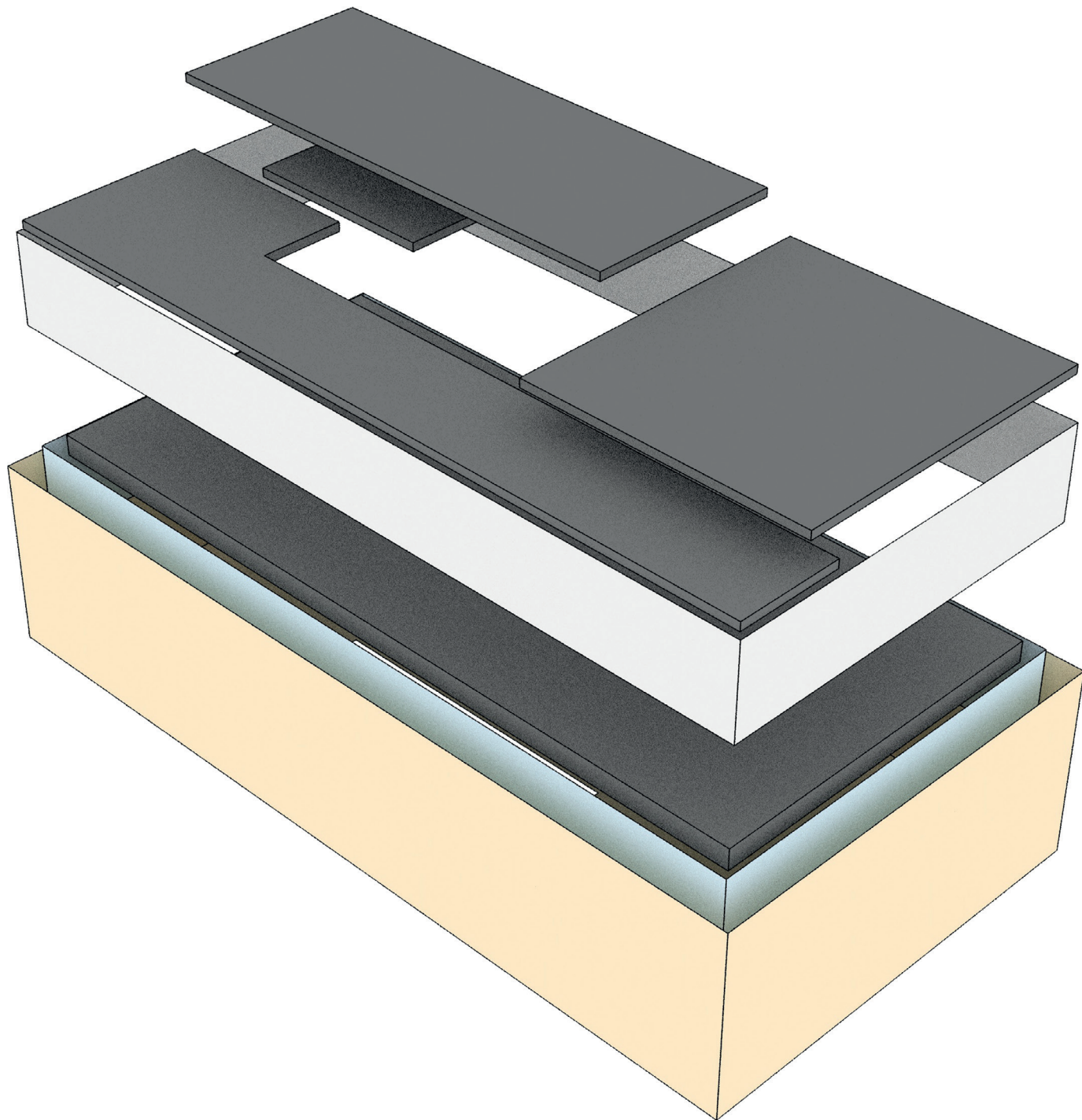
Carlo Scarpa-Castelvecchio. Η διαμόρφωση του χώρου που υποδέχεται τον έφιππο ανδριάντα του Cangrande

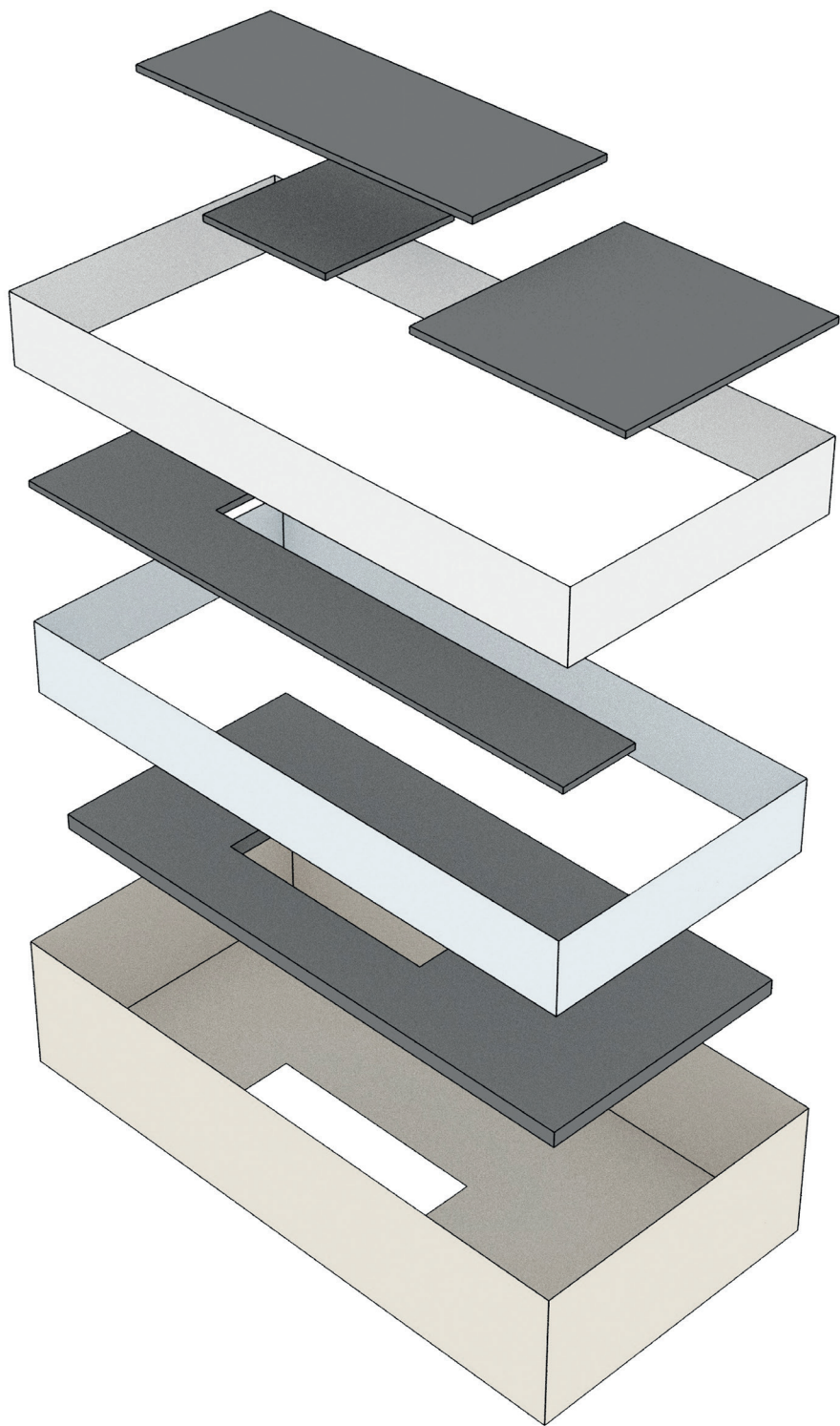
Στη φωτογραφία φαίνεται το σημείο επαφής της πτέρυγας που κτίστηκε κατά τη Ναπολεόντεια περίοδο και του τείχους της Βερόνας που έχει ρωμαϊκά θεμέλια και μεσαιωνική ανώδομη. Εδώ ο Scarpa αφαιρέσε το Ναπολεόντειο κλιμακοστάσιο που άρθρωνε αυτά τα δυο στοιχεία και έσκαψε για να αποκαλύψει μια ρωμαϊκή τάφρο δημιουργώντας ένα σημείο τομής τριών ιστορικών εποχών. Αυτή η χειρονομία δημιούργησε ένα κενό. Ο Scarpa συμπλήρωσε αυτόν τον χώρο με ένα σύστημα κυκλοφορίας από μέταλλο και μπετόν, το αποτύπωμα του μοντερνισμού, και χρησιμοποίησε ένα εντυπωσιακό μεσαιωνικό γλυπτό από το απόθεμα του μουσείου για να φορτίσει αυτόν τον χώρο με νόημα.

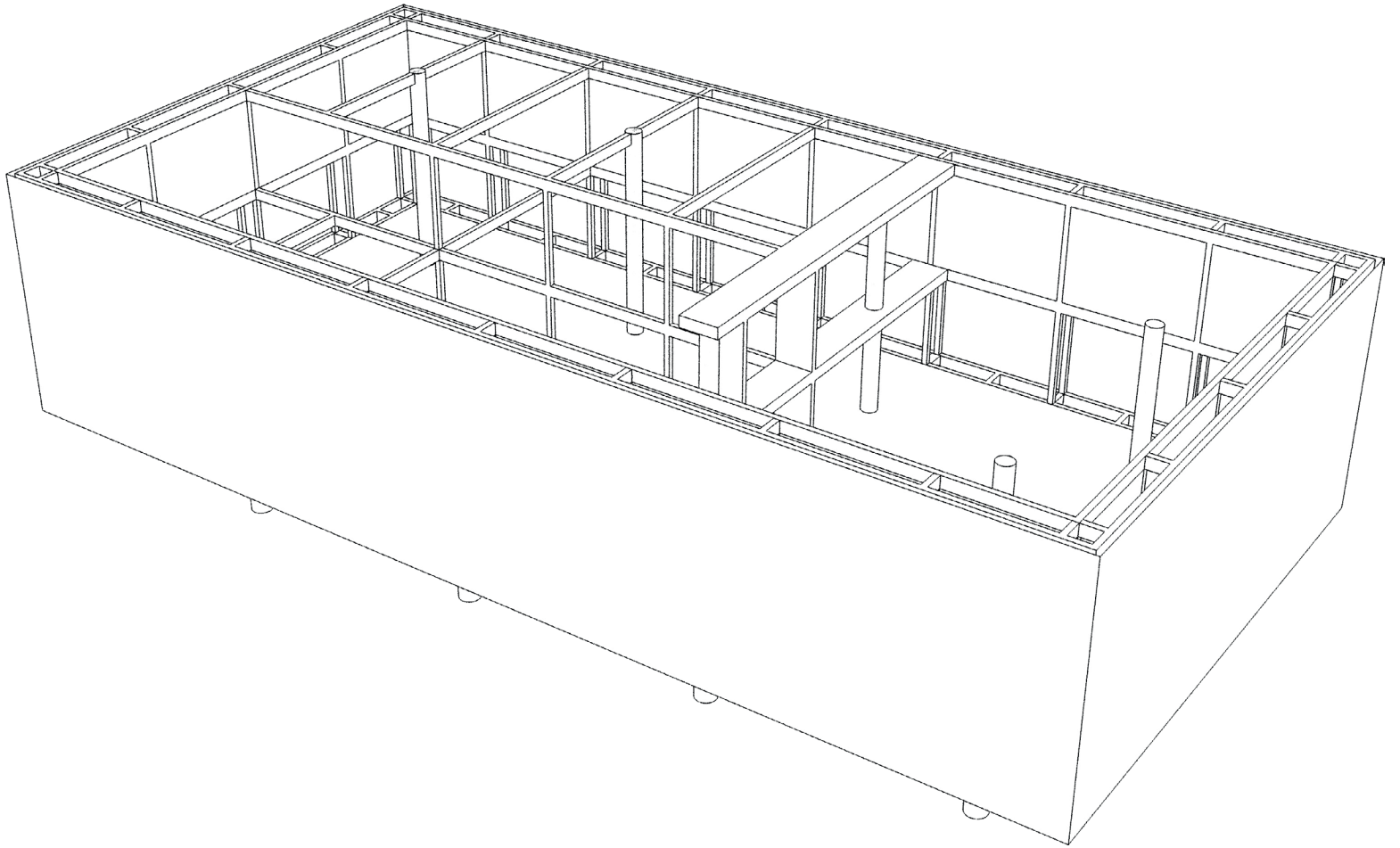
Ο Cangrande, ο οποίος απεικονίζεται έφιππος σε αυτό το γλυπτό, ήταν ένας άρχοντας της Verona που έζησε τον 14ο αιώνα και έχει μείνει στην ιστορία

για τις πολεμικές του επιτυχίες και κυρίως την προστασία που παρείχε στον Δάντη. Είναι μια προσωπικότητα που ο Scarpa τη θεωρεί άξια προβολής και γι' αυτό της κατασκευάζει ένα ψηλό βάθρο και της αφιερώνει αυτόν τον χώρο χαρίζοντάς της μια δεσποζούσα θέση. Έτσι αποκαθιστά και τη μνημειακή λειτουργία του ανδριάντα ο οποίος γίνεται το αισθητικό και συμβολικό κέντρο βάρους όλου του συνόλου και ταυτόχρονα δίνει σημασία σε αυτόν τον ημιυπαίθριο χώρο κάνοντας τον το σπίτι του γλυπτού (κάτι που χρειαζόταν για να δικαιολογηθεί αυτό το κενό). Έτσι ο Scarpa βρίσκει στοιχεία συμπληρωματικότητας μεταξύ του χώρου και του γλυπτού και καταφέρνει να τα δέσει σε ένα ζωντανό σύνολο που μοιάζει σαν να κατασκευάστηκε γι' αυτόν και μόνο τον σκοπό. Αυτή η συμπληρωματικότητα μεταξύ των πλαστικών στοιχείων είναι το κλειδί για τη συνύφανσή τους στο έργο του Scarpa και μας γοητεύει αμέσως δίνοντάς μας μια αίσθηση ενότητας.

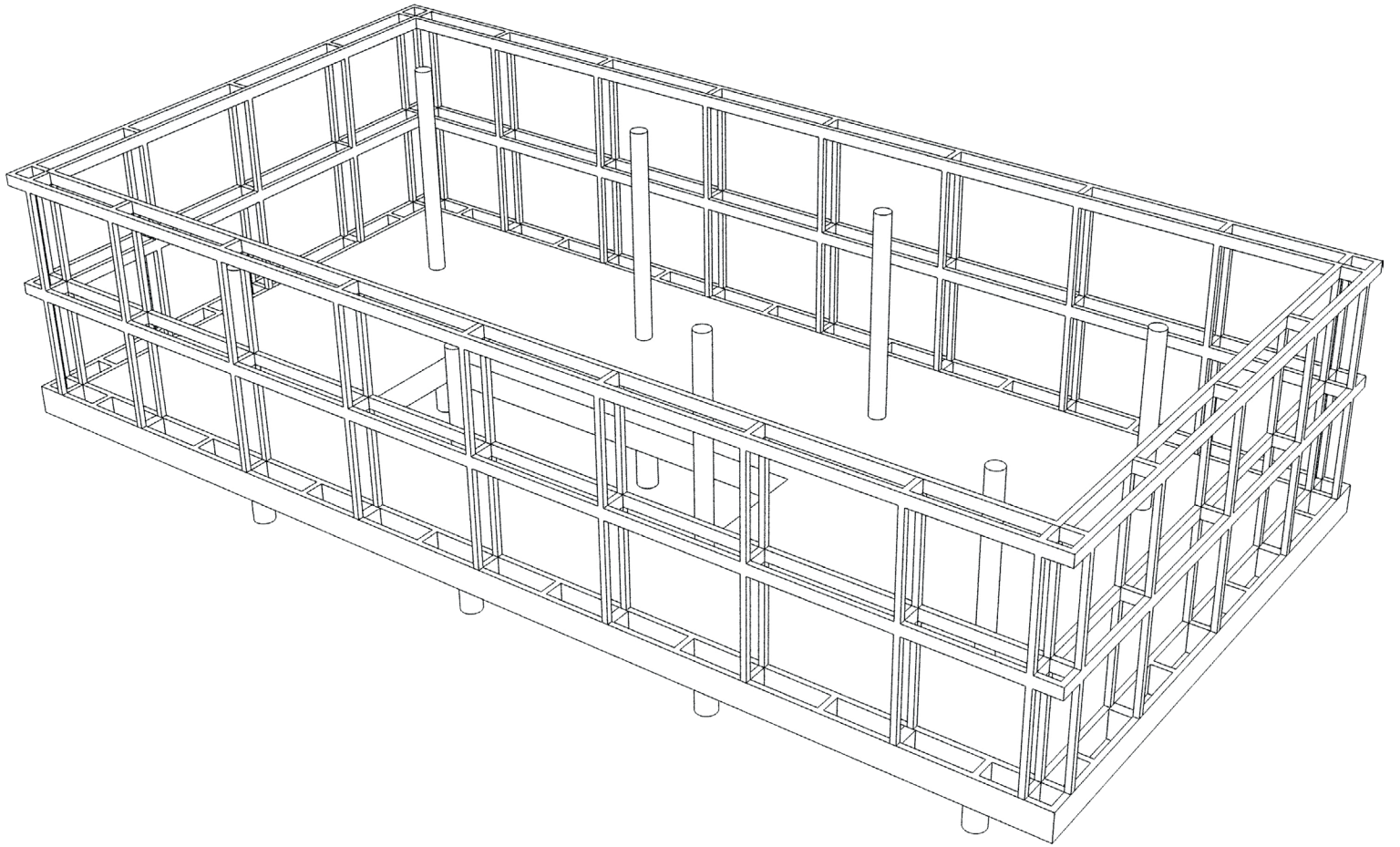
Ας περάσουμε όμως τώρα στη δική μας πρόταση. Τα αρχαιολογικά ευρήματα και η μορφή του εδάφους είναι δυο παράμετροι που συνεργάζονται. Η ανασκαφή που έχει γίνει σε επιλεγμένα κομμάτια του οικοπέδου είναι μια ανοιχτή ακόμα διαδικασία που δεν εμπίπτει στον τομέα μας και δε μπορούμε να την ελέγξουμε. Γι' αυτόν τον λόγο επιλέξαμε να πατήσουμε με προσοχή στις περιοχές όπου γνωρίζουμε την κατάσταση και να διαμορφώσουμε το υπόλοιπο έδαφος με μαλακό τρόπο έτσι ώστε η διαμόρφωση να είναι

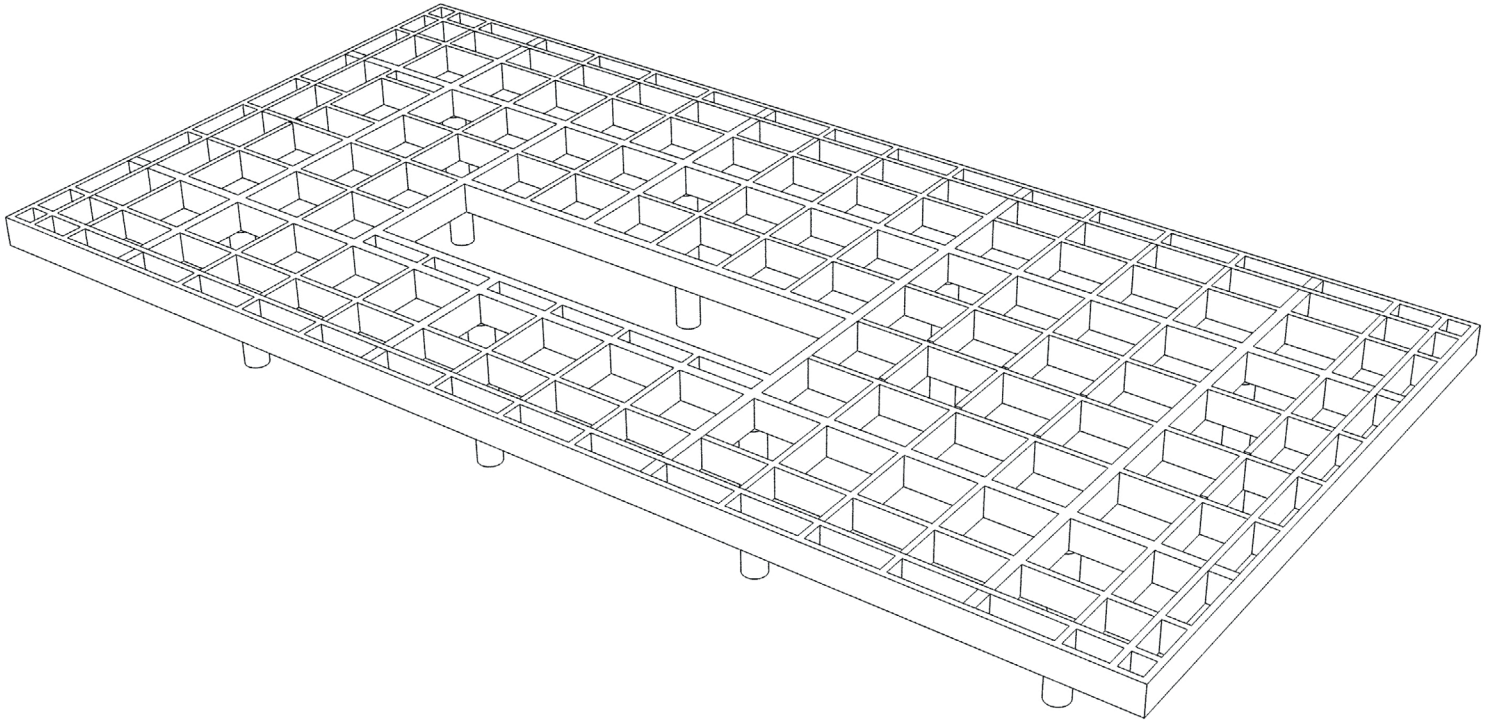












αναστρέψιμη και να επιδέχεται άλλες λύσεις σε περίπτωση νέων ευρημάτων. Επιπλέον παράμετροι που θέσαμε είναι η απόδοση του οικοπέδου στην πόλη, η δημιουργία ενός δημόσιου χώρου που λειτουργεί ως ανοικτό μουσείο και η αποκατάσταση της συνέχειας του εδάφους η οποία διακόπηκε από την ανασκαφή.

Με αυτούς τους οδηγούς επανασχεδιάσαμε την τοπογραφία του οικοπέδου. Πρώτα επεξεργαστήκαμε την επιφάνεια σαν ένα σεντόνι που κρατάει τη συνέχεια στα όρια με τον δημόσιο χώρο και τεντώνεται προς το κέντρο του οικοπέδου γεφυρώνοντας την υψομετρική διαφορά των δύο άκρων (Ψαρομιλήγκου και Πειραιώς) και οδηγώντας, στο κέντρο του οικοπέδου όπου, όπως θα δούμε αργότερα, τοποθετήσαμε την είσοδο του κτιρίου δίνοντας το μήνυμα ότι καταργούνται τα όρια και ότι πρόκειται για έναν πορώδη χώρο δηλαδή ένα πέρασμα που απορροφά τις κινήσεις των περαστικών σαν σφουγγάρι. Εκτός από τη διατήρηση της συνέχειας θέλαμε να υπογραμμίσουμε και το ενδιαφέρον που έχει το στρώμα που βρίσκεται κάτω από την ασφαλτό. Έτσι διατηρήσαμε την υλικότητα του χωμάτινου υποστρώματος και χειριστήκαμε το όριο του με την πόλη σαν το κάδρο ενός παραθύρου που ανοίγεται προς τον υπόγειο κόσμο. Πάνω σε αυτό το στρώμα εφαρμόσαμε μια επιπλέον πράξη, επανασχεδιάσαμε τις δυο ανασκαφές που αποκαλύπτουν τα αρχαιολογικά ευρήματα.

Το αρχιτεκτονικό μας πρόγραμμα, το υλοποιήσαμε ως εξής: Μέσα από το μαλακό

υλικό του εδάφους αναδύεται μια πλατφόρμα από μπετόν, μια νησίδα όπου πατούν τα εργαλεία κατακόρυφης κίνησης, η σκάλα και ο ανελκυστήρας. Οκτώ πάσσαλοι φυτεύονται προσεκτικά στο έδαφος γύρω από τα αρχαιολογικά ευρήματα. Πάνω τους στηρίζεται ο όγκος του κτιρίου, που δεν έχει παράθυρα. Το κτίριο είναι ένα κιβώτιο που κρύβει μέσα του σαν θησαυρό τους χώρους του αρχιτεκτονικού προγράμματος. Η αρχιτεκτονική δομή του αποτελείται από δυο στρώματα. Ένα ημιδιαφανές δοχείο αποτελεί την εξωτερική επιδερμίδα που εγκιβωτίζει μια μεγάλη πλάκα- το κύριο επίπεδο του κτιρίου που φιλοξενεί τις πιο σημαντικές δραστηριότητες. Ένα επιπλέον περιτύλιγμα, που χωρίζεται σε δυο ζώνες και τυλίγει τις εσωτερικές πλάκες, αποτελεί την εσωτερική επιδερμίδα του κτιρίου. Ανάμεσα στις δυο αυτές επιδερμίδες υπάρχει ένα κενό όπου με τη βοήθεια ανοιγμάτων στο πάνω και στο κάτω μέρος του εξωτερικού φλοιού και μηχανικής υποστήριξης, μπορεί να αξιοποιείται ο θερμός αέρας ή να αποβάλλεται δημιουργώντας ρεύματα (αυτή η λογική είναι γνωστή ως double skin facade). Η απουσία παραθύρων, ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του κτιρίου είναι κάτι παραπάνω από απλώς μια ήσυχη απάντηση στην πολυμορφία του περιβάλλοντος. Ο περιορισμός της θέας προς το εξωτερικό είναι μια στρατηγική παρμένη από τον ναό. Αντανακλά την πρόθεση να δοθεί μεγαλύτερη αξία σε αυτό που συμβαίνει μέσα στο κτίριο, και να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα συγκέντρωσης και τελετουργίας. Ωστόσο το υλικό

της εξωτερικής επιδερμίδας είναι ημιδιαφανές, φιλτράρει το φως και του επιτρέπει να περνάει στο εσωτερικό. Όσο για το εξωτερικό, η τυφλή όψη είναι μια χειρονομία που στρέφει την προσοχή στο υλικό της επιφάνειάς της γι' αυτόν το λόγο αναζητήσαμε ένα ευγενές υλικό χωρίς ομοιογενή μορφή που θα δώσει ποικιλία στη λιτή επιφάνεια της όψης. Επιπλέον χρειαζόμασταν ένα υλικό που να προβάλλει την αξία του περιεχομένου του κτιρίου και να μην παραπέμπει σε κάτι ευτελές ή καθημερινό. Το υλικό που επιλέξαμε είναι το μάρμαρο. Πρόκειται για μια τεχνολογία κατά την οποία ένα διάφανο γέμισμα παρεμβάλλεται ανάμεσα σε δυο λεπτά μαρμάρινα φύλλα. Με αυτά τα στοιχεία σχηματίζεται η όψη του κτιρίου που αναρτάται σε μικρή απόσταση από τον φέροντα οργανισμό με τη βοήθεια ενός σκελετού από κοιλοδοκούς. Με αυτόν τον τρόπο, το μαρμάρινο περιτύλιγμα παίρνει ανεξάρτητη υπόσταση (πράγμα που αποκαλύπτεται ξεκάθαρα μέσα στο κτίριο) και έτσι αποφεύγεται η χρήση του υλικού με τη λογική της επένδυσης. Το βράδυ οι συνθήκες φωτισμού αντιστρέφονται, το κτίριο εκπέμπει το φως του προς τα έξω και μετατρέπεται σε ένα φωτεινό στερεό που αιωρείται πάνω από τους κυματισμούς του εδάφους.

Υπάρχουν δυο δρόμοι προς το εσωτερικό. Μέσα στη μάζα του κτιρίου ανοίγεται μια στενόμακρη οπή που φέρνει φως στον σκιασμένο χώρο κάτω από το κτίριο. Όλοι οι χώροι του αρχιτεκτονικού προγράμματος οργανώνονται γύρω από αυτό





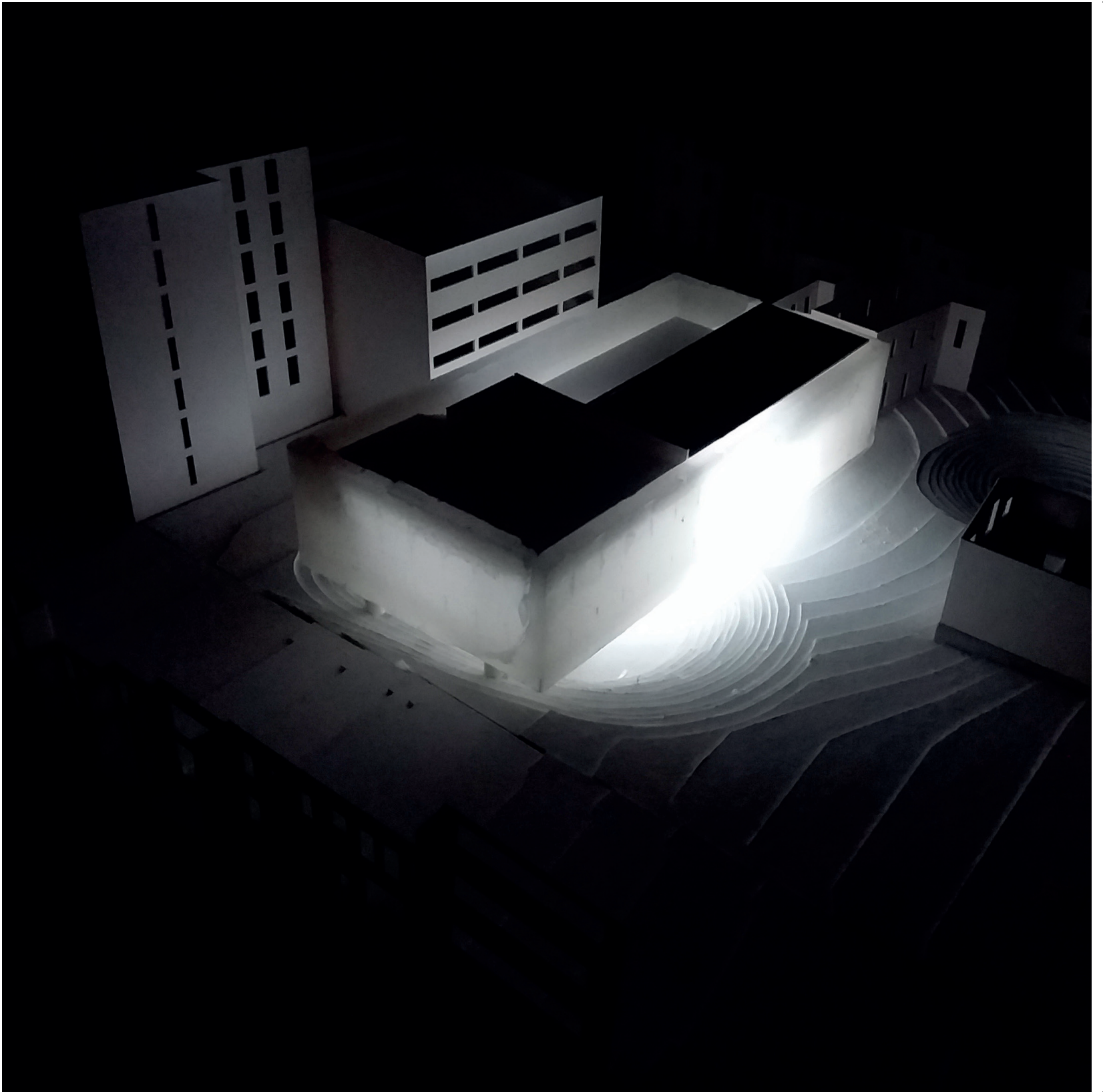
το κενό. Μια ραμπόσκαλα βγαίνει μέσα από αυτό το άνοιγμα για να πατήσει στην πλατφόρμα σχηματίζοντας μια τελετουργική είσοδο. Το στερεό του ανελκυστήρα τρυπάει το ταβάνι του ισογείου για να ανοίξει έναν επιπλέον γρήγορο δρόμο προς το εσωτερικό. Η πρώτη επαφή του επισκέπτη με το περιεχόμενο του τυφλού πρίσματος είναι η είσοδος μέσω της σκάλας στη μεγάλη αίθουσα υποδοχής, ή μέσω του ανελκυστήρα στη μικρή αίθουσα υποδοχής, δυο δίδυμοι χώροι που λειτουργούν ως υποδοχές- καθιστικά.

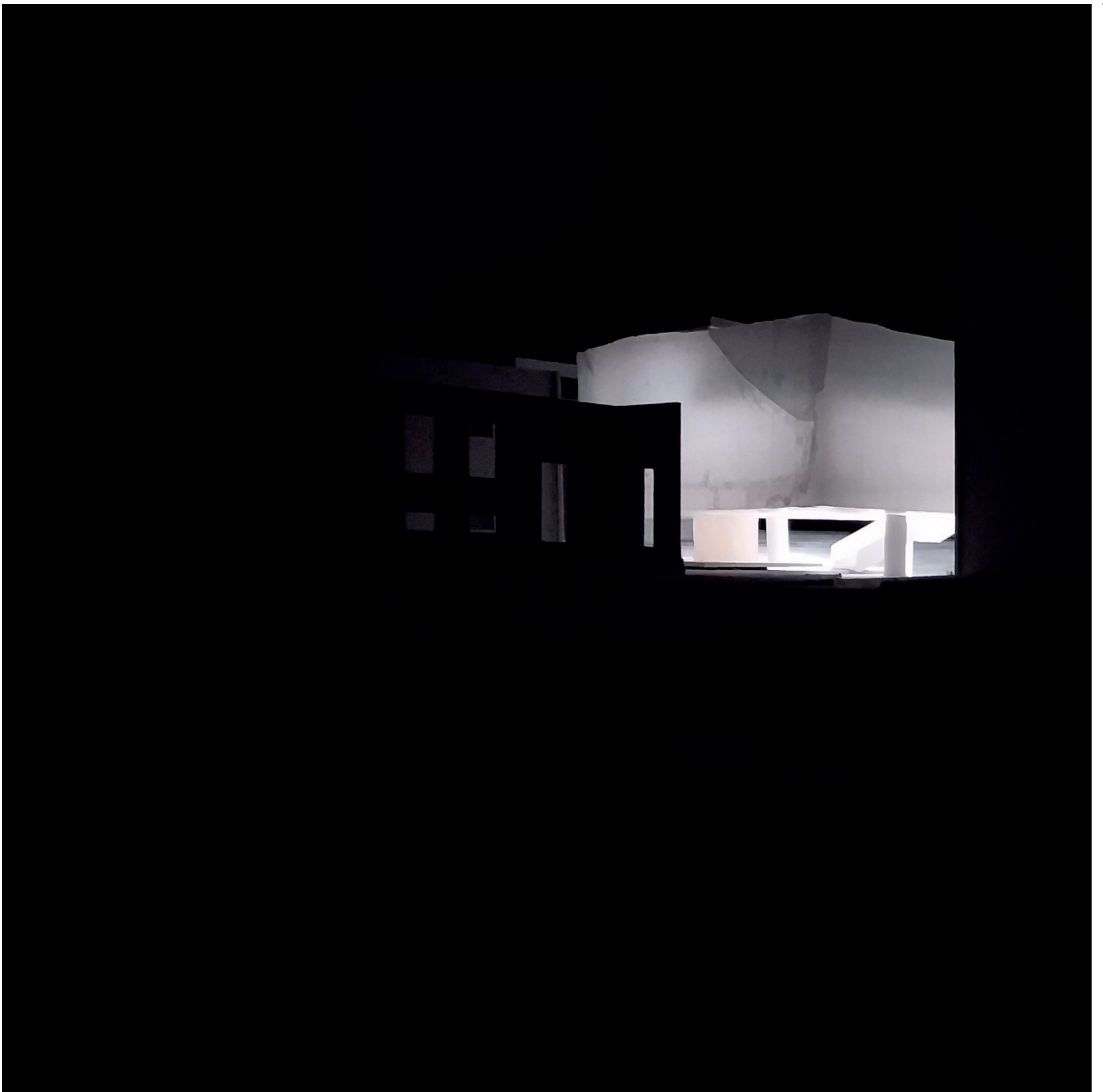
Ενώ το κτίριο είναι τυφλό προς τα έξω, προς το εσωτερικό συμβαίνει το αντίθετο, οι κάθετες επιφάνειες που δημιουργεί το άνοιγμα της εισόδου είναι διάφανες. Αυτό δίνει φως στους εσωτερικούς χώρους και δημιουργεί ένα παιχνίδι οπτικής επικοινωνίας του κάθε χώρου με την είσοδο και με τον χώρο που βρίσκεται απέναντί του.

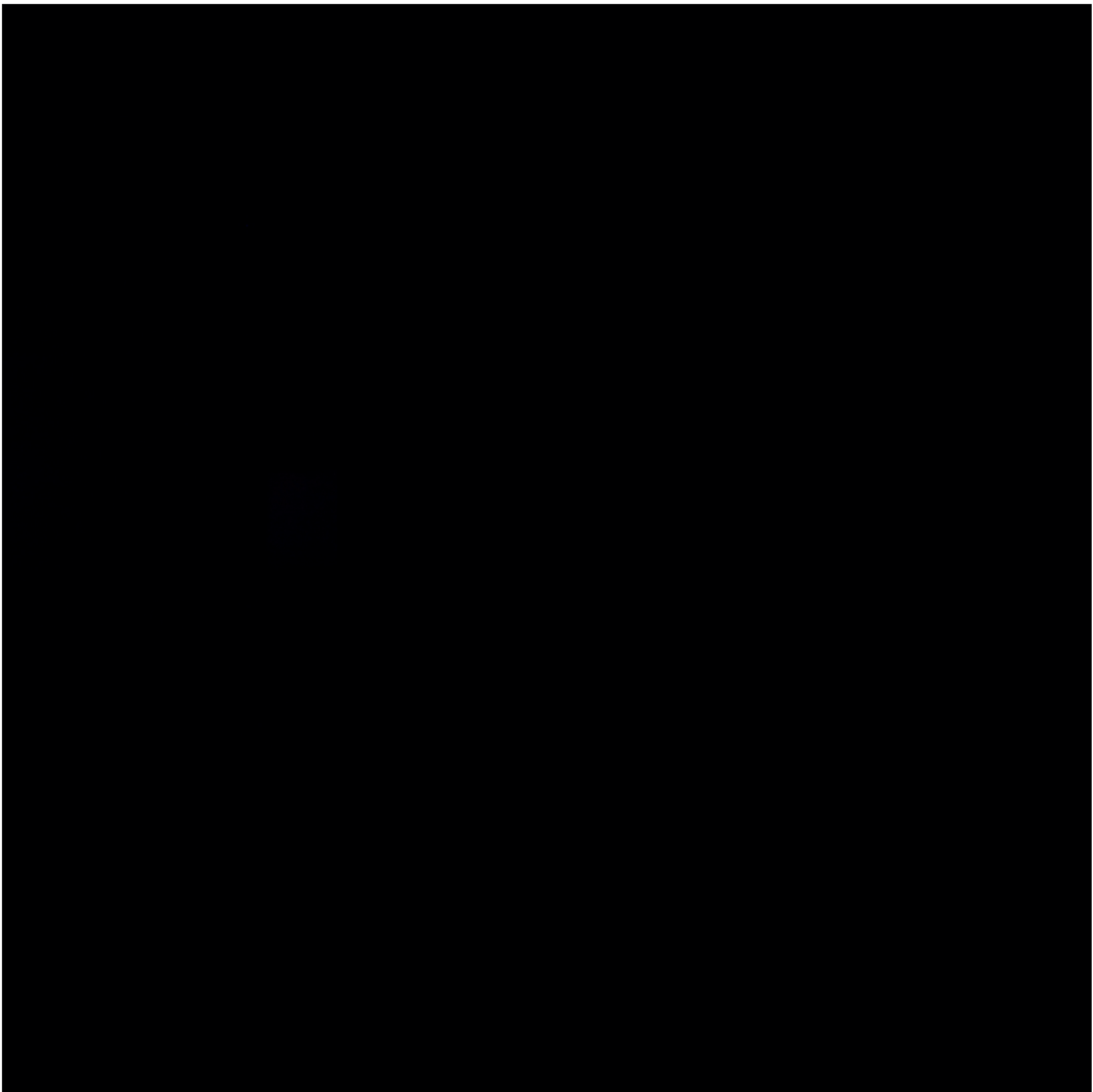
Στο εσωτερικό, η μικρή και η μεγάλη υποδοχή- καθιστικό, η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων και οι αίθουσες μαθημάτων βρίσκονται στην πρώτη στάθμη που είναι η κυρίως στάθμη του κτιρίου και οργανώνονται γύρω από το άνοιγμα της εισόδου. Μια ζώνη κυκλοφορίας περικυκλώνει όλους αυτούς τους χώρους προσφέροντας μια αρχιτεκτονική διαδρομή σε όλα τα συμβάντα του κτιρίου. Η διαδρομή αυτή μαρκάρεται από την παράλληλη, διάφανη ζώνη που τρέχει κατά μήκος του τοίχου και περιτυλίγει την κύρια στάθμη του κτιρίου φωτίζοντας την περίμετρο με το φως που διαπερνά την εξωτερική επιδερμίδα.

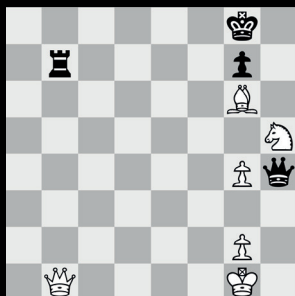
Πάνω από αυτή τη διάφανη ζώνη υπάρχει μια επιπλέον

ζώνη από εμφανές μπετόν που σηματοδοτεί τη δεύτερη στάθμη όπου βρίσκεται η βιβλιοθήκη και οι υπαίθριοι χώροι. Η ανάβαση στη δεύτερη στάθμη ξεκινά έναν δρόμο προς την κορυφή του κτιρίου που περνά μέσα από τη βιβλιοθήκη και τον μεγάλο υπαίθριο διάδρομο που οδηγεί στο belvedere. Σε αυτό το σημείο ο επισκέπτης έχει ανέβει ως το χείλος του μαρμάρινου δοχείου και το βλέμμα του απελευθερώνεται ως τον ορίζοντα που βρίσκεται σε μεγάλο βάθος αφού η στάθμη αυτή είναι λίγο ψηλότερα από το απέναντι μέτωπο. Ένα ακόμα κίνητρο για να ανεβεί κανείς σε αυτόν τον χώρο είναι ότι εκεί βρίσκεται ως ζωντανό έκθεμα, μια μεγάλη υπαίθρια Βυζαντινή σκακίερα όπου μπορούν οι επισκέπτες να παίξουν Βυζαντινό σκάκι.







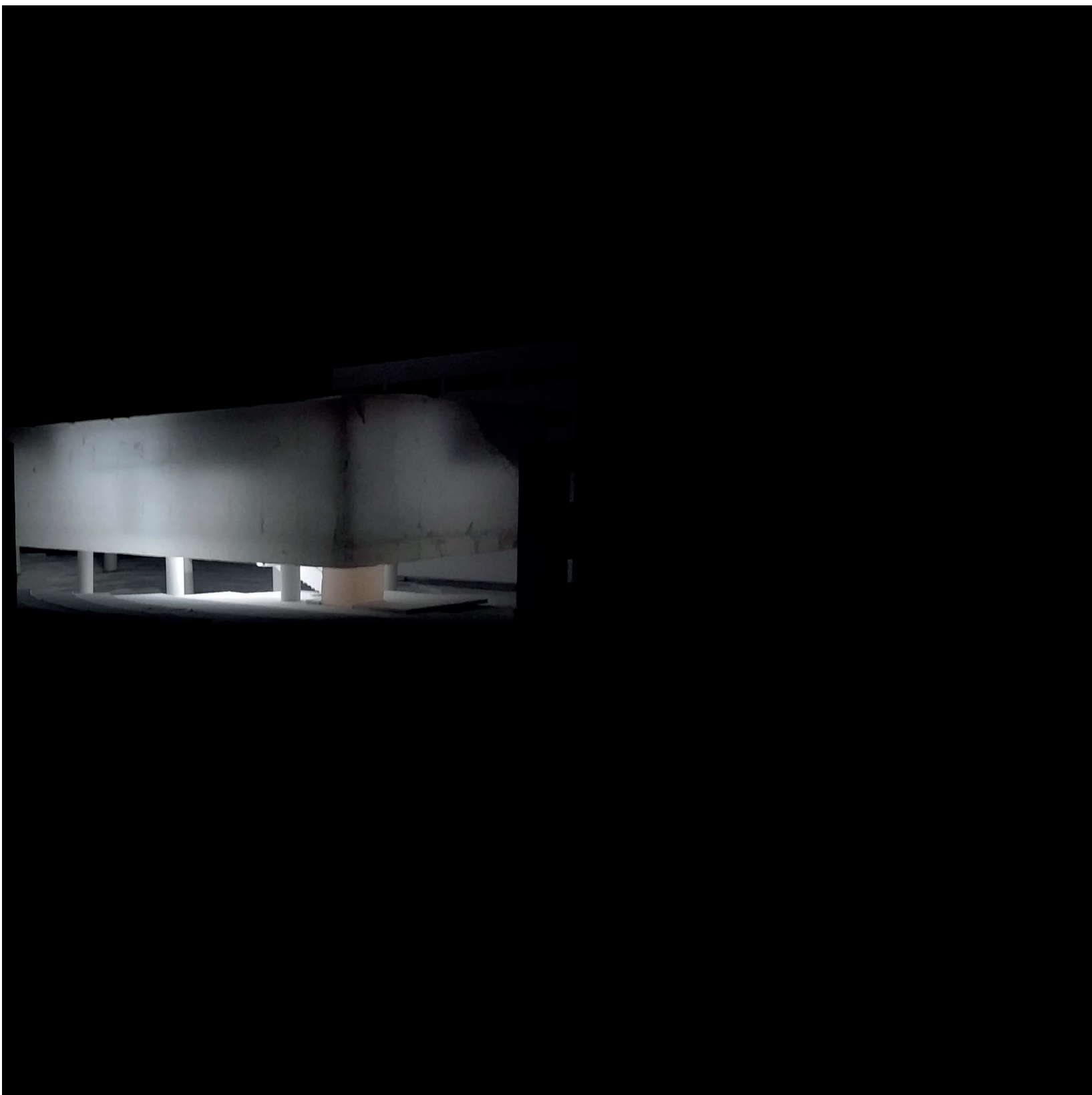


1.Qxb8...

Μετά από αυτή την κίνηση η θέση των μαύρων μοιάζει αξιοθρήνητη. Τα λευκά είναι μπροστά σε υλικό έναν ίππο, έναν αξιωματικό και ένα πιόνι και η λευκή βασίλισσα ετοιμάζεται να δώσει το τελειωτικό χτύπημα στον μαύρο βασιλιά που είναι παγιδευμένος στην 8η σειρά. Όμως τα μαύρα μπορούν να γλιτώσουν την ήττα γιατί γνωρίζουν ότι έχουν το άπειρο με το μέρος τους:

- 1...Qe1+
- 2.Kh2 Qh4+
- 3.Kg1 Qe1+
- 4.Kh2 Qh4+
- 5.Kg1 Qe1+
- 6.Kh2 Qh4+
- 7.Kg1 Qe1+
- 8.Kh2 Qh4+

Παρουσιάζοντας ένα αρχιτεκτονικό έργο, οργανώνουμε την πληροφορία έτσι ώστε να περνάμε από το γενικό στο ειδικό δείχνοντας τις διαδοχικές φάσεις της διαδικασίας που ακολουθήσαμε για να το δημιουργήσουμε (ανάλυση του θέματος, επιλογή της θέσης, ανάγνωση του περιβάλλοντος, κατασκευή του αρχιτεκτονικού προγράμματος, αρχιτεκτονική πρόταση). Αυτές οι διαδοχικές φάσεις όμως έχουν ένα πρόβλημα, δεν είναι ακριβώς διαδοχικές. Κατά την δημιουργική διαδικασία συχνά πηδάμε από τη μια φάση στην άλλη, εστιάζουμε σε ένα σημείο και εμβαθύνουμε για να το παρατήσουμε στη συνέχεια και να επιστρέψουμε στο γενικό και χάνουμε χρόνο εξερευνώντας μονοπάτια που μας κέντρισαν το ενδιαφέρον αλλά μας οδηγούν όλο και πιο μακριά από τα όρια του θέματός μας. Αυτό ακριβώς το μη γραμμικό της δημιουργίας (στο οποίο έχασα με ευχαρίστηση ένα μεγάλο μέρος του χρόνου μου) προσπάθησα να αποδώσω στο βιβλιάρaki που κρατάτε στα χέρια σας (που είναι ένα ημερολόγιο αυτής της διαδικασίας) και επίσης να παρουσιάσω υλικό που διαφορετικά θα έπρεπε να το πετάξω. Πως όμως ξορκίζουμε το γραμμικό σε ένα βιβλίο, δηλαδή ένα αντικείμενο που είναι από τη φύση του γραμμικό; Αυτό προσπάθησα να το



πετύχω με μια ιδέα παρμένη από τη μουσική, οργανώνοντας το περιεχόμενο σε 4 γραμμές. Οι δυο γραμμές που είναι σε πρώτο πλάνο είναι το κυρίως κείμενο (που είναι εντός των ορίων του θέματός μας) και ένα κείμενο-συλλογή σκακιστικών παιχνιδιών που μου φάνηκαν εντυπωσιακά και δε μου πήγαινε η καρδιά να τα κρατήσω για τον εαυτό μου. Αυτό το ντουέτο το συνοδεύουν δυο γραμμές από εικόνες: το χρονικό της αρχιτεκτονικής ιδέας και μια συλλογή από φωτογραφίες που μου άρεσαν και προσπάθησα να τους βρω μια θέση στο βιβλίο.

Αυτές οι γραμμές τρέχουν παράλληλα δίνοντας «πάχος», μια επιπλέον διάσταση στο βιβλίο. Όμως το «πάχος» που ήθελα δε θα μπορούσε να δοθεί μόνο από αυτό το κόλπο, χρειαζόταν και ένα αντιστικτικό πλέξιμο των γραμμών ώστε να μπορούν να διαβαστούν και μόνες τους και σε σχέση η μια με την άλλη. Έτσι προσπάθησα να επιλέξω το περιεχόμενο της καθεμίας ώστε να δημιουργήσω σχέσεις άλλοτε κυριολεκτικές (πχ όταν η γραμμή 2 παρουσιάζει τα σκακιστικά προβλήματα από το Libro de los Juegos και λειτουργεί σαν παράδειγμα πάνω στη γραμμή 1 που μιλάει την ίδια στιγμή για το ίδιο θέμα) και άλλοτε κατ' αναλογία (πχ όταν κοντά στο σημείο όπου η δεύτερη γραμμή μιλάει για τη βυζαντινή σκακιέρα παρουσιάζεται στην τρίτη γραμμή η κάτοψη του κτιρίου που οργανώνεται σε δυο ζώνες

9.Kg1 Qe1+
10.Kh2 Qh4+
11.Kg1 Qe1+
12.Kh2 Qh4+
13.Kg1 Qe1+
14.Kh2 Qh4+
15.Kg1 Qe1+
16.Kh2 Qh4+
17.Kg1 Qe1+
18.Kh2 Qh4+
19.Kg1 Qe1+
20.Kh2 Qh4+
21.Kg1 Qe1+
22.Kh2 Qh4+
23.Kg1 Qe1+
24.Kh2 Qh4+
25.Kg1 Qe1+
26.Kh2 Qh4+
27.Kg1 Qe1+
28.Kh2 Qh4+
29.Kg1 Qe1+
30.Kh2 Qh4+
31.Kg1 Qe1+
32.Kh2 Qh4+
33.Kg1 Qe1+
34.Kh2 Qh4+
35.Kg1 Qe1+
36.Kh2 Qh4+
37.Kg1 Qe1+
38.Kh2 Qh4+
39.Kg1 Qe1+
40.Kh2 Qh4+
41.Kg1 Qe1+
42.Kh2 Qh4+
43.Kg1 Qe1+
44.Kh2 Qh4+
45.Kg1 Qe1+
46.Kh2 Qh4+
47.Kg1 Qe1+
48.Kh2 Qh4+
49.Kg1 Qe1+
50.Kh2 Qh4+
51.Kg1 Qe1+
52.Kh2 Qh4+
53.Kg1 Qe1+
54.Kh2 Qh4+
55.Kg1 Qe1+
56.Kh2 Qh4+
57.Kg1 Qe1+
58.Kh2 Qh4+
59.Kg1 Qe1+
60.Kh2 Qh4+
61.Kg1 Qe1+
62.Kh2 Qh4+
63.Kg1 Qe1+
64.Kh2 Qh4+
65.Kg1 Qe1+
66.Kh2 Qh4+
67.Kg1 Qe1+
68.Kh2 Qh4+
69.Kg1 Qe1+
70.Kh2 Qh4+

71.Kg1 Qe1+
72.Kh2 Qh4+
73.Kg1 Qe1+
74.Kh2 Qh4+
75.Kg1 Qe1+
76.Kh2 Qh4+
77.Kg1 Qe1+
78.Kh2 Qh4+
79.Kg1 Qe1+
80.Kh2 Qh4+
81.Kg1 Qe1+
82.Kh2 Qh4+
83.Kg1 Qe1+
84.Kh2 Qh4+
85.Kg1 Qe1+
86.Kh2 Qh4+
87.Kg1 Qe1+
88.Kh2 Qh4+
89.Kg1 Qe1+
90.Kh2 Qh4+
91.Kg1 Qe1+
92.Kh2 Qh4+
93.Kg1 Qe1+
94.Kh2 Qh4+
95.Kg1 Qe1+
96.Kh2 Qh4+
97.Kg1 Qe1+
98.Kh2 Qh4+
99.Kg1 Qe1+
100.Kh2 Qh4+
101.Kg1 Qe1+
102.Kh2 Qh4+
103.Kg1 Qe1+
104.Kh2 Qh4+
105.Kg1 Qe1+
106.Kh2 Qh4+
107.Kg1 Qe1+
108.Kh2 Qh4+
109.Kg1 Qe1+
110.Kh2 Qh4+
111.Kg1 Qe1+
112.Kh2 Qh4+
113.Kg1 Qe1+
114.Kh2 Qh4+
115.Kg1 Qe1+
116.Kh2 Qh4+
117.Kg1 Qe1+
118.Kh2 Qh4+
119.Kg1 Qe1+
120.Kh2 Qh4+
121.Kg1 Qe1+
122.Kh2 Qh4+
123.Kg1 Qe1+
124.Kh2 Qh4+
125.Kg1 Qe1+
126.Kh2 Qh4+
127.Kg1 Qe1+
128.Kh2 Qh4+
129.Kg1 Qe1+
130.Kh2 Qh4+
131.Kg1 Qe1+
132.Kh2 Qh4+

133.Kg1 Qe1+
134.Kh2 Qh4+
135.Kg1 Qe1+
136.Kh2 Qh4+
137.Kg1 Qe1+
138.Kh2 Qh4+
139.Kg1 Qe1+
140.Kh2 Qh4+
141.Kg1 Qe1+
142.Kh2 Qh4+
143.Kg1 Qe1+
144.Kh2 Qh4+
145.Kg1 Qe1+
146.Kh2 Qh4+
147.Kg1 Qe1+
148.Kh2 Qh4+
149.Kg1 Qe1+
150.Kh2 Qh4+
151.Kg1 Qe1+
152.Kh2 Qh4+
153.Kg1 Qe1+
154.Kh2 Qh4+
155.Kg1 Qe1+
156.Kh2 Qh4+
157.Kg1 Qe1+
158.Kh2 Qh4+
159.Kg1 Qe1+
160.Kh2 Qh4+
161.Kg1 Qe1+
162.Kh2 Qh4+
163.Kg1 Qe1+
164.Kh2 Qh4+
165.Kg1 Qe1+
166.Kh2 Qh4+
167.Kg1 Qe1+
168.Kh2 Qh4+
169.Kg1 Qe1+
170.Kh2 Qh4+
171.Kg1 Qe1+
172.Kh2 Qh4+
173.Kg1 Qe1+
174.Kh2 Qh4+
175.Kg1 Qe1+
176.Kh2 Qh4+
177.Kg1 Qe1+
178.Kh2 Qh4+
179.Kg1 Qe1+
180.Kh2 Qh4+
181.Kg1 Qe1+
182.Kh2 Qh4+
183.Kg1 Qe1+
184.Kh2 Qh4+
185.Kg1 Qe1+
186.Kh2 Qh4+
187.Kg1 Qe1+
188.Kh2 Qh4+
189.Kg1 Qe1+
190.Kh2 Qh4+
191.Kg1 Qe1+
192.Kh2 Qh4+
193.Kg1 Qe1+
194.Kh2 Qh4+

195.Kg1 Qe1+
196.Kh2 Qh4+
197.Kg1 Qe1+
198.Kh2 Qh4+
199.Kg1 Qe1+
200.Kh2 Qh4+
201.Kg1 Qe1+
202.Kh2 Qh4+
203.Kg1 Qe1+
204.Kh2 Qh4+
205.Kg1 Qe1+
206.Kh2 Qh4+
207.Kg1 Qe1+
208.Kh2 Qh4+
209.Kg1 Qe1+
210.Kh2 Qh4+
211.Kg1 Qe1+
212.Kh2 Qh4+
213.Kg1 Qe1+
214.Kh2 Qh4+
215.Kg1 Qe1+
216.Kh2 Qh4+
217.Kg1 Qe1+
218.Kh2 Qh4+
219.Kg1 Qe1+
220.Kh2 Qh4+
221.Kg1 Qe1+
222.Kh2 Qh4+
223.Kg1 Qe1+
224.Kh2 Qh4+
225.Kg1 Qe1+
226.Kh2 Qh4+
227.Kg1 Qe1+
228.Kh2 Qh4+
229.Kg1 Qe1+
230.Kh2 Qh4+
231.Kg1 Qe1+
232.Kh2 Qh4+
233.Kg1 Qe1+
234.Kh2 Qh4+
235.Kg1 Qe1+
236.Kh2 Qh4+
237.Kg1 Qe1+
238.Kh2 Qh4+
239.Kg1 Qe1+
240.Kh2 Qh4+
241.Kg1 Qe1+
242.Kh2 Qh4+
243.Kg1 Qe1+
244.Kh2 Qh4+
245.Kg1 Qe1+
246.Kh2 Qh4+
247.Kg1 Qe1+
248.Kh2 Qh4+
249.Kg1 Qe1+
250.Kh2 Qh4+
251.Kg1 Qe1+
252.Kh2 Qh4+
253.Kg1 Qe1+
254.Kh2 Qh4+
255.Kg1 Qe1+
256.Kh2 Qh4+

257.Kg1 Qe1+
258.Kh2 Qh4+
259.Kg1 Qe1+
260.Kh2 Qh4+
261.Kg1 Qe1+
262.Kh2 Qh4+
263.Kg1 Qe1+
264.Kh2 Qh4+
265.Kg1 Qe1+
266.Kh2 Qh4+
267.Kg1 Qe1+
268.Kh2 Qh4+
269.Kg1 Qe1+
270.Kh2 Qh4+
271.Kg1 Qe1+
272.Kh2 Qh4+
273.Kg1 Qe1+
274.Kh2 Qh4+
275.Kg1 Qe1+
276.Kh2 Qh4+
277.Kg1 Qe1+
278.Kh2 Qh4+
279.Kg1 Qe1+
280.Kh2 Qh4+
281.Kg1 Qe1+
282.Kh2 Qh4+
283.Kg1 Qe1+
284.Kh2 Qh4+
285.Kg1 Qe1+
286.Kh2 Qh4+
287.Kg1 Qe1+
288.Kh2 Qh4+
289.Kg1 Qe1+
290.Kh2 Qh4+
291.Kg1 Qe1+
292.Kh2 Qh4+
293.Kg1 Qe1+
294.Kh2 Qh4+
295.Kg1 Qe1+
296.Kh2 Qh4+
297.Kg1 Qe1+
298.Kh2 Qh4+
299.Kg1 Qe1+
300.Kh2 Qh4+
301.Kg1 Qe1+
302.Kh2 Qh4+
303.Kg1 Qe1+
304.Kh2 Qh4+
305.Kg1 Qe1+
306.Kh2 Qh4+
307.Kg1 Qe1+
308.Kh2 Qh4+
309.Kg1 Qe1+
400.Kh2 Qh4+
401.Kg1 Qe1+
402.Kh2 Qh4+
403.Kg1 Qe1+
404.Kh2 Qh4+
405.Kg1 Qe1+
406.Kh2 Qh4+
407.Kg1 Qe1+
408.Kh2 Qh4+

γύρω από ένα κενό δείχνοντας ένα κοινό στοιχείο που έχουν τα δυο αντικείμενα).

Ένα ακόμη στοιχείο της δημιουργίας που θέλησα να αποδώσω μοιάζει με αυτό που στην πληροφορική ονομάζεται feedback (ανάδραση), όταν δηλαδή εστιάζουμε φτάνοντας ολοκαιπιο κοντά στη λεπτομέρεια και στην τελική λύση και στη συνέχεια αφήνουμε αυτή τη δουλειά για να επιστρέψουμε σε μια γενική εσοπτεία (πχ ήμασαν σε κλίμακα 1.50 και επιστρέφουμε στην 1.200) με αλλαγμένη όμως αντίληψη, αφού αυτή η εμπάθωση μας έχει οπλίσει με ένα οξύτερο βλέμμα που δεν το είχαμε πριν. Κάτι ανάλογο συμβαίνει όταν διαβάζουμε ένα βιβλίο για δεύτερη φορά και παρατηρούμε πράγματα που μας είχαν διαφύγει στην πρώτη ανάγνωση.

Για να αποδώσω λοιπόν το στοιχείο της ανάδρασης αποφάσισα προσκαλέσω τον αναγνώστη σε μια δεύτερη ανάγνωση γεφυρώνοντας το τέλος του βιβλίου με την αρχή, κάτι που φαίνεται πιο ξεκάθαρα στις σελίδες 40 και 41 όπου παρουσιάζω τα περιεχόμενα και έναν χάρτη του βιβλίου. Τώρα που λοιπόν που τα γνωρίζετε όλα αυτά θέλω να σας διηγηθώ ξανά της ιστορία αυτής της εργασίας. Πριν όμως ξαναπεράσω στη γέννηση του σκακιού για να σας δείξω τον πλούτο από συγγενικές παραλλαγές που υπάρχει, θα ήθελα να σας υπενθυμίσω ότι σε αυτό το βιβλιαράκι μιλάμε για