

La leggenda

Una leggenda^[100] racconta che un re indù, di nome Iadava, vinse una grande battaglia per difendere il suo regno, e che, per avere ragione del nemico, dovette compiere un'azione strategica in cui suo figlio perse la vita. Da quel giorno il re non si era più dato pace, perché si sentiva colpevole per la morte del figlio, e ragionava continuamente sul modo in cui avrebbe potuto vincere senza sacrificare la vita del figlio: tutti i giorni rivedeva lo schema della battaglia, ma senza trovare una soluzione. Tutti cercavano di rallegrare il re, ma nessuno vi riusciva. Un giorno si presentò al palazzo un [brahmano](#), Lahur Sessa, che, per rallegrare il re, gli propose un gioco che aveva inventato: il gioco degli scacchi. Il re si appassionò a questo gioco e, a forza di giocare, capì che non esisteva un modo di vincere quella battaglia senza sacrificare un pezzo, ovverosia suo figlio. Il re fu finalmente felice, e chiese a Lahur Sessa quale ricompensa egli volesse: ricchezze, un palazzo, una provincia o qualunque altra cosa. Il monaco rifiutò, ma il re insistette per giorni, finché alla fine Lahur Sessa, guardando la scacchiera, gli disse: «Tu mi darai un chicco di grano per la prima casa, due per la seconda, quattro per la terza, otto per la quarta e così via». Il re rise di questa richiesta, meravigliato del fatto che il brahmano potesse chiedere qualunque cosa e invece si accontentasse di pochi chicchi di grano. Il giorno dopo i matematici di corte andarono dal re e lo informarono che per adempiere alla richiesta del monaco non sarebbero bastati i raccolti di tutto il regno per ottocento anni. In questo modo, Lahur Sessa insegnò al re che una richiesta apparentemente modesta può nascondere un costo enorme. In effetti, facendo i calcoli, il brahmano chiese 18.446.744.073.709.551.615 (18 [trilioni](#) 446 [biliardi](#) 744 [bilioni](#) 73 [miliardi](#) 709 [milioni](#) 551 [mila](#) 615) chicchi di grano ($2^0 + 2^1 + 2^2 + \dots + 2^{63} = 2^{64} - 1$). In ogni caso, il re capì, il brahmano ritirò la richiesta e divenne il governatore di una delle province del regno. Una fonte accreditata ne [La variante di Lüneburg](#) di [Paolo Maurensig](#) riporta invece l'uccisione del monaco^[101].

- 1) Il gioco degli scacchi è un gioco che coinvolge tutte le sfere della personalità.
- 2) Gli scacchi promuovono doti di creatività, di originalità, di fluidità ideativa.
- 3) Gli scacchi, come la musica, hanno il potere di rendere felici(Tarrasch).
- 4) Il destino ha giocato con l'uomo e l'uomo gioca a scacchi(Fischer).
- 5) Un buon giocatore è sempre fortunato.
- 6) Degli scacchi è l'arte che esprime la scienza della logica.
- 7) Gli scacchi richiedono una forte concentrazione e amore.
- 8) Gli scacchi sono il metro di giudizio dell'intelligenza.
- 9) Gli scacchi non sono solo conoscenza e logica, ma sono l'arte di analizzare(Botvinnic).
- 10) Il gioco degli scacchi non è per anime timorose.
- 11) Il gioco degli scacchi è una forma di produzione mentale.
- 12) Il gioco degli scacchi è una attività artisticamente scientifica illuminata dalla luce della poesia.
- 13) Una mossa cattiva ne può rovinare 40 ben giocate.
- 14) Più divento vecchio e più valuto i pedoni(Steim).
- 15) "I pedoni sono l'anima degli scacchi", affermava Fancois-Andre Danican, detto Philidor.

La Dichiarazione n.0050/2011 del Parlamento Europeo:

E' il prodotto di conferenze, tornei, seminari all'Europarlamento di Strasburgo dell'ex campione del mondo di scacchi Garry Kasparov e di Silvio Danalov, Presidente dell'Unione Europea di Scacchi.

Anche la FSI ha fatto la sua parte.

Motivazioni pedagogiche:

- a) Il gioco degli scacchi è accessibile ai ragazzi di ogni ceto sociale.
- b) Può contribuire alla coesione sociale.
- c) Può contribuire a conseguire obiettivi strategici quali l'integrazione sociale, la lotta contro la discriminazione, la riduzione del tasso di criminalità e persino la lotta contro diverse dipendenze.
- d) Può migliorare la concentrazione, la pazienza e la perseveranza.
- e) Può sviluppare il senso di creatività, l'intuito e la memoria oltre alle capacità analitiche e decisionali.
- f) Infine, gli scacchi insegnano determinazione, motivazione e spirito sportivo.

Gli scacchi nelle scuole in Spagna

Le motivazioni :

- a) Permettono di sviluppare l'intelligenza in vari parametri.
- b) Migliorano i risultati in matematica e nella lettura in cui i ragazzi spagnoli mostrano carenze.

Inoltre:

- c) fanno aumentare le capacità strategiche e mnemoniche.
- d) Sviluppano la concentrazione.

Tutto ciò con un costo economico molto basso.

Ancora

- e) Sono un' appassionante disciplina sportiva.
- f) Sono utili come ginnastica della mente per ritardare l'invecchiamento cerebrale e, quindi, frenano il morbo di Alzheimer.

Infine, il gioco degli scacchi:

- g) può avere un impiego proficuo nel trattamento di bambini iperattivi, con autismo, con la "sindrome di Asperger(AS)"(*)

*I soggetti portatori di questa sindrome presentano una persistente compromissione delle interazioni sociali, schemi di comportamenti ripetitivi, scarso interesse in alcuni casi.

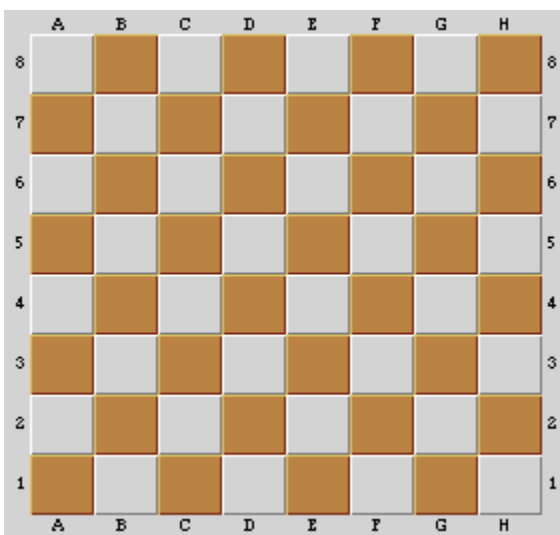
LA SCACCHIERA (REGOLAMENTARE)

E' UNA SUPERFICIE PIANA DELIMITATA DA 4 LATI DI CM. 40 CIASCUNO E COMPOSTA DI 64 CASE(O CASELLE) QUADRATE DI CM.5 DI LATO, 32 BIANCHE E 32 NERE, CHE SI ALTERNANO FORMANDO 8 COLONNE, 8 TRAVERSE, 13 DIAGONALI BIANCHE E 13 DIAGONALI NERE.Su questa superficie,che rappresenta il campo di battaglia, si fronteggiano due eserciti schierati l'uno di fronte all'altro ed entrambi combattono osservando regole internazionali.

Le case della scacchiera nelle competizioni ufficiali devono avere lato compreso tra i 50 ed i 65 [mm](#). I tavoli da scacchi devono avere una lunghezza minima che sia il doppio di quella della scacchiera, mentre la larghezza deve superare la scacchiera di 15-20

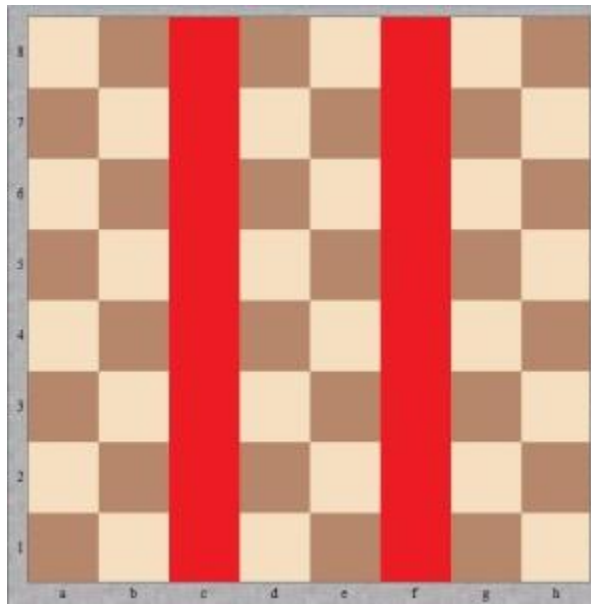
La scacchiera, **teatro di battaglia**, è un quadrato 8 x 8. I 64 quadrati sono dette *case*, disposte alternativamente in colore chiaro e colore scuro. La scacchiera è divisa immaginariamente in 8 file di case verticali, dette *colonne*, e 8 file di case orizzontali, dette *traverse*. Naturalmente, sulla scacchiera sono presenti anche le *diagonali*, definite come case consecutive dello stesso colore poste in linea obliqua e con gli angoli in contatto a due a due.

NERO

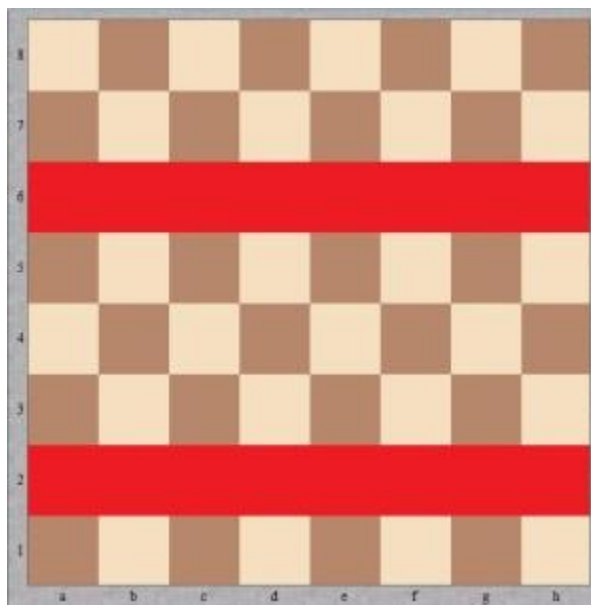


BIANCO

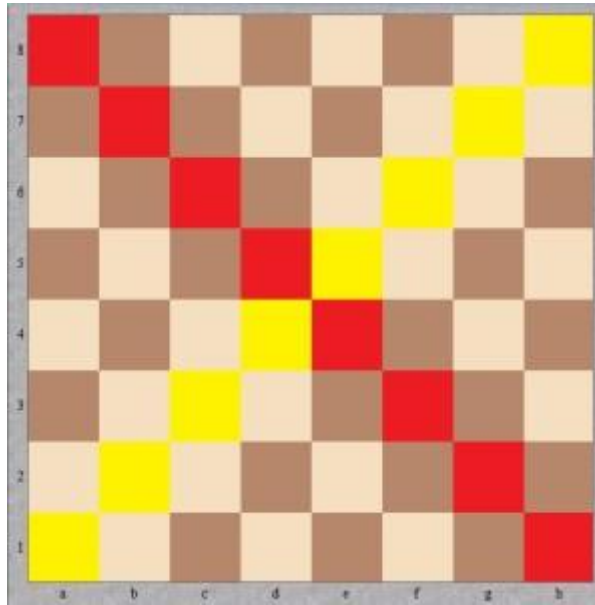
(1) Nell'abazia di Einsiedel(Svizzera) è stato ritrovato un trattato pedagogico di scacchi in versi risalente al 997dd.C. in cui vi è descritta la Scacchiera come recente invenzione al fine di facilitare il calcolo delle partite. In questo trattato appare per la prima volta il nome della Donna sulla scacchiera.



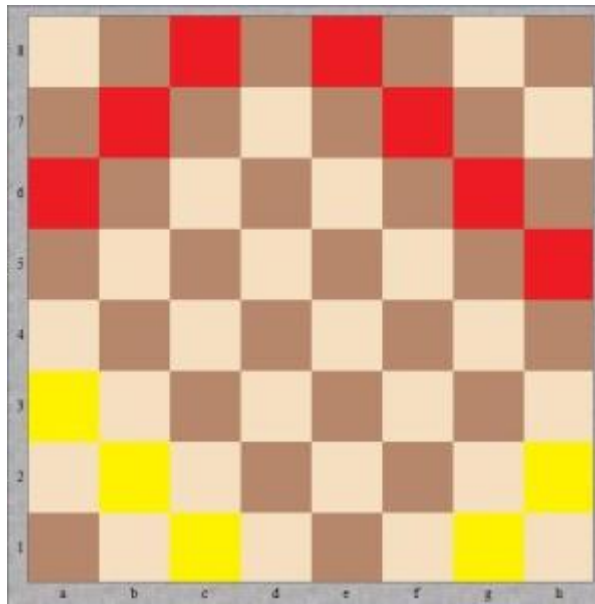
Diagr. 2: esempio di “colonne”: le colonne “c” ed “f”



Diagr. 3: esempio di traverse: la seconda e la sesta traversa



Diagr. 4: le due “grandi” diagonali della scacchiera



Diagr. 5: altri esempi di diagonali

LE COLONNE SONO DESIGNATE CON LE LETTERE DELL'ALFABETO:

a-b-c-d-e-f-g-h.

LE TRAVERSE CON I NUMERI:

1-2-3-4-5-6-7-8.

La scacchiera si colloca in posizione tale che l'ultima casa a destra di ogni giocatore sia bianca.

La traversa n.1 trovasi dalla parte dello sfidante, ossia di chi gioca col bianco.

I Pezzi con cui si gioca:

I pezzi posizionati sulla scacchiera sono 16 per giocatore: 8 Pedoni, 2 Cavalli, 2 Torri, 2 Alfieri, il Re e la Donna (o Regina).

In condizioni ufficiali il colore dei pezzi bianchi deve essere **bianco**, **crema** o una tonalità di colore intermedia fra esse, mentre i neri devono essere **neri**, **marroni** o di tonalità intermedia. Tale colorazione può anche essere fornita dal colore naturale del legno, se sono realizzati con tale materiale. I pezzi non devono essere di colore lucido e devono essere piacevoli alla vista^[16]

Gli scacchi usati nelle competizioni ufficiali sono del modello che porta il nome del grande maestro di scacchi inglese Howard Staunton, che li adottò per primo nel 1851 in occasione del 1° Torneo internazionale di scacchi che si svolse a Londra. Il disegnatore fu un certo Nathaniel Kook e il produttore John Jaques.

Posizionamento dei pezzi sulla scacchiera: Diagr.n6



Il Diagr. N. 6 fa vedere il posizionamento dei pezzi sulla scacchiera:

I pedoni occupano rispettivamente la seconda e la settima traversa, mentre i pezzi prendono posizione nella prima e nell'ottava traversa. A partire dai due angoli, in modo simmetrico, ogni giocatore posiziona torre, cavallo e alfiere e, per concludere, la donna, sulla casa del proprio colore rimasta libera, e il re nella casa di colore opposto.

Ancora:

Le forze militari si collocano nella seguenti posizioni:



"La Donna va messa nella casa **d** del proprio schieramento".

Lettere usate per indicare i pezzi sulla scacchiera:

P = Pedone(nella notazione delle mosse sul formulario solo la lettera P si omette).

T= Torre

A = Alfiere

C = Cavallo

D = Donna o Regina

R = Re

Numerie lettere ai lati della scacchiera servono per indicare la posizione delle case

Numero dispari è bianco- numero pari è nero.

Per sapere ad occhi chiusi il colore di una casa, per esempio e5, si sommano il numero della traversa col numero corrispondente alla lettera della colonna(5+5=10). Se il numero è pari, il colore è nero, se è dispari il colore è bianco. In questo esempio il colore è nero.

Gli scacchi si distinguono in Figure e Pedoni

Le figure, a loro volta, si distinguono in pezzi **maggiori** e pezzi **minori**(oppure leggeri e pesanti).

Sono pezzi maggiori la **Torre** e la **Donna**, perché da sole accompagnate dal R bastano a dare scaccomatto.

Sono pezzi minori l'Alfiere e il Cavallo, perché con uno di loro non è possibile dare scacco matto.

Valore virtuale dei pezzi.

In rapporto alla loro potere di azione, alla loro forza, si suole dare un valore virtuale:

- Alla Donna o Regina(1) viene dato il valore 9 o 10;
- Alla Torre il valore 5;
- All'Alfiere e al Cavallo il valore 3;
- Al Pedone il valore 1.
- Al re nessun valore -nonostante sia importante in alcuni finali di partita, perché può attaccare le forze dell'avversario e giungere alla vittoria.

- Il Re non può dare matto, perché si muove di un solo passo, di una sola casa in tutte le direzioni possibili, e non può avere diretto contatto col Re avversario.
- Il valore dei pezzi e dei pedoni è relativo.
- Due pedoni sulla stessa colonna valgono 2 in funzione di difesa, 1 in funzione di attacco.

-Se il Re è minacciato si dice che è "sotto scacco".

- Se il Re è sotto **scacco** e non può andare in nessun altro posto,**non esiste**, è morto, e si dice **scaccomatto**.

Per gli altri pezzi minacciati si dice che sono in **presa**.Il pezzo preso o catturato si dice anche **popolarmente, mangiato**.E' meglio dire "preso" o "catturato".

IL MOVIMENTO DEI PEZZI

N.B.a) La regola secondo cui si può all'inizio della partita muovere due pedoni contemporaneamente è una baggianata tipica dei principianti

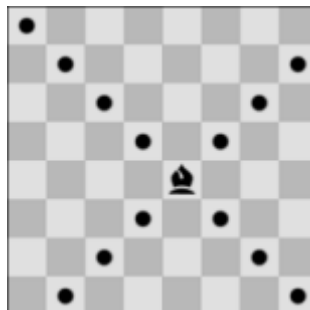
b)Il movimento dei pezzi si compie con una sola mano, anche nel caso dell'arrocco(V.Art 4.1 del nuovo Regolamento Internazionale di Scacchi FIDE, in vigore dall' 1 luglio 2014).

l'Alfiere

Il valore virtuale è 3. Si muove lungo le diagonali di colore della casa su cui si trova. Non può scavalcare né i pezzi propri né quelli del giocatore avversario. Può catturare qualunque pezzo avversario, compreso il Re.

Diagr. N.1

L'alfiere (A)



(1) Se un alfiere buono (posto in azione) può essere sacrificato, quello cattivo è un alfiere perso. Si dice cattivo un alfiere ostacolato dai pedoni dello stesso schieramento. Però "è meglio un alfiere cattivo che uno non ancora posto in azione".

Il Cavallo: *il valore virtuale è 3, uguale al valore dell'Alfiere. E' l'unico pezzo che può scavalcare gli altri pezzi, propri e avversari, per andare a collocarsi sulle case libere o occupate da pezzi nemici, catturandoli, come descritto sul Diagr. N.2. Per orientarsi meglio, si possono prendere in considerazione le 4 case adiacenti di colore uguale e collocarli su una delle case successive di questo stesso colore. Può catturare qualunque pezzo avversario, compreso il Re.*

Il Cavallo (C)

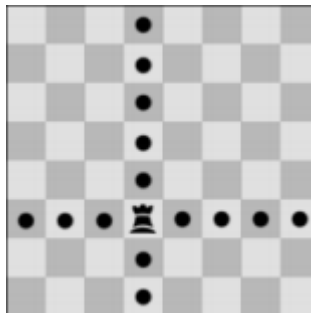
Diagr. N.2



La Torre: il valore virtuale è 5. Si muove lungo la traversa e lungo la colonna rispetto alla casa su cui si trova. Non può scavalcare i pezzi. Può catturare qualunque pezzo nemico se questo si trova sulla sua stessa traversa o colonna.

Diagr. N. 3

La Torre (T)



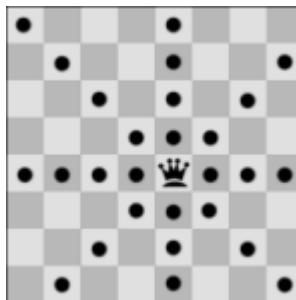
La Donna

La Donna (o Regina): per alcuni teorici il valore virtuale è 9, per altri è 10. E' il pezzo più potente. Si muove lungo le diagonale, lungo la traversa e lungo la colonna rispetto alla casa su cui si colloca. Colpisce a distanza come l'alfiere e la torre ma non può scavalcare i propri pezzi né quelli dell'avversario.

Sulla scacchiera le Donne si collocano sulla casa d1 quella bianca e sulla casa d8 quella nera.

Diagr. N4

La Donna



IL PEDONE

Il Pedone: Il valore virtuale di un pedone è 1. Il suo movimento si compie sempre in avanti sulla stessa colonna in cui si trova di uno o di due case. Qualunque degli 8 pedoni può saltare due case solo alla sua prima mossa. Non può muoversi se sulla casa successiva è collocato un pezzo avversario o amico. Può catturare qualunque pezzo avversario, compreso il Re e la Donna, se questi si trovano sulle case adiacenti della traversa successiva, a destra e a sinistra, aventi lo stesso colore della casa del pedone attaccante. Vedi diagr. N. 5.

Eccezione: nel caso in cui il pedone spostato di due posti oltrepassa la casa controllata da un pedone avversario, questo può catturarlo, collocandosi su quella casa. In questo caso la cattura avviene per "en passant, ossia per passaggio. (V. diagr. N. 5 - ala di Donna o lato destro, e diagr. N. 6).

Diagr. N5

PEDONE



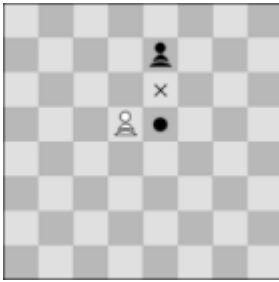
IL PEDONE Nero se salta di due case può essere catturato dal pedone bianco, e questo si colloca nella casa indicata dal segno X

La cattura si dice per passaggio o per " en passant"

e si annota sul formulario: d 5x e.p.e6

Qualunque pedone, raggiunta una casa dell'ultima traversa, può essere promosso e sostituito subito con qualunque pezzo , anche con una seconda o terza D, ovviamente non con un altro Re. Ecco l'importanza rilevante che viene data ai pedoni, per cui si consiglia di non sperperarli. La casa che consente al pedone di essere promosso si chiama "casa di promozione".

Diagr. N. 6



IL RE

Il Re:

al Re viene attribuito alcun valore virtuale, anche se può attaccare e catturare pezzi avversari, difendere i propri pezzi ed essere nei finali di partita di grande sostegno per garantire la vittoria al proprio generale(il giocatore).

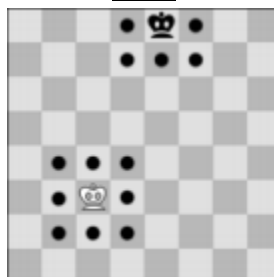
Il suo movimento è di una casa per volta, tranne nel caso dell'arrocco, in tutte le direzioni (V. Diagr. N. 7).

Il Re può essere minacciato da qualunque pezzo, tranne, come detto, dal Re avversario. In tal caso il Re è sotto scacco e chi gioca il pezzo che lo minaccia deve avvertire il giocatore avversario pronunciando la parola "scacco". Se il Re minacciato non trova case non minacciate intorno e non può difendersi in alcun modo, il giocatore del pezzo attaccante pronuncia la parola scaccomatto, che significa "il Re è morto". La partita ha così termine.

Se uno dei due giocatori è costretto a muovere il Re, quando questo non è sotto scacco, e muovendolo in qualunque casa sarebbe catturato, la partita è patta, finisce in parità per "stallo" e nei tornei i due giocatori si aggiudicano $\frac{1}{2}$ punto ciascuno.

Diagr. N.7

IL Re



Sul formulario la presa si indica col segno X, lo scacco con una croce (+), il doppio scacco con due croci ++, il matto con due segni paralleli verticali e uno orizzontale "#".

La partita

finisce nei seguenti casi:

- a) quando uno dei Re viene catturato dalle forze avversarie. In questo caso il giocatore che con un suo pezzo minaccia in modo irreparabile il Re pronuncia la nota frase "scacco matto", la quale deriva dall'arabo Shahmat e significa "il re è morto, sconfitto, indifeso.
- b) Quando il gioco termina in parità.

Il gioco termina in parità nei seguenti casi:

1. se restano sulla scacchiera soltanto i due re;
2. se la situazione è tale per cui nessuno dei due giocatori può dare scacco matto all'altro, anche in caso di difesa peggiore. Ad esempio re e cavallo o re e alfiere contro re è patta, ma non re e due cavalli contro re oppure re e cavallo contro re e cavallo, dato che una posizione di matto esiste (anche se a gioco corretto, ovvero in assenza di errori dell'avversario, non può essere forzata).
3. se il giocatore che ha il tratto non può muovere alcun pezzo ma il suo re non è sotto scacco (*stallo*).
4. Su richiesta di un giocatore se questi effettua o ha intenzione di effettuare (avendola segnata sul formulario ed avendo espresso l'intenzione di eseguirla) una mossa che:
 - a) è l'ultima di una serie di cinquanta mosse consecutive (cinquanta mosse per ciascun giocatore) nelle quali non è stato catturato alcun pezzo e non è stato mosso alcun pedone;
 - b) comporta la ripetizione sulla scacchiera della stessa posizione per tre volte (anche non consecutive) durante la partita. La posizione è considerata identica se la mossa spetta al medesimo giocatore, se tutti i pezzi del medesimo genere e colore si trovano sulle stesse case e se sussistono inalterate le stesse possibilità di movimento (inclusi arrocco e catture *en passant*);
 - c) inoltre, in qualunque momento della partita, salvo speciali limitazioni imposte in singoli tornei, allorché uno dei due giocatori avanzi la proposta di patta all'avversario e questi, pur avendo il diritto di rifiutarla, l'accetti. Se l'accetta, la partita termina immediatamente con il pareggio.

Nella pratica di torneo il giocatore si rivolgerà all'arbitro il quale, dopo aver verificato che le condizioni necessarie siano soddisfatte, ha l'obbligo di dichiarare patta la partita.

Rispetto alla durata, le partite si distinguono in:

- La partita lampo: è quella in cui ad ogni giocatore viene assegnato un tempo non superiore a 10 minuti. Se durante il tempo loro assegnato non si conclude la partita, è dichiarato perdente chi per prima esaurisce i 10 minuti.
- La partita Blitz: è quella in cui vengono assegnati ad ogni giocatore 60° di tempo testa per eseguire le proprie mosse.

Partite a “Tempo Normale” – Tempo di riflessione va oltre i 60 minuti, con l’aggiunta di 30’ a testa dopo avere effettuato la 40^a mossa.

Le partite relativamente alla durata di seguito indicate non sono menzionate dal Regolamento FIDE

- Tempo lungo: partite con più di 60 minuti a testa¹. Hanno una durata che può superare le 7 ore di gioco: in molti tornei infatti si utilizza una cadenza di 2 ore a testa per le prime 40 mosse, con una prima aggiunta di 60 minuti al termine della 40^a mossa ed una seconda aggiunta di 30 minuti al termine della 60^a mossa, proseguendo il gioco con un’ulteriore piccola aggiunta di tempo per ogni mossa.
- [Gioco rapido](#) (Rapidplay): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione variabile tra i 15 ed i 60 minuti.
- [Lampo](#) (Blitz): la cadenza di gioco prevede un tempo di riflessione minore di 15 minuti.



Orologio da scacchi digitale

Il regolamento disciplina il gioco rapido con alcune norme che lo differenziano dal gioco regolare¹; ulteriori regole speciali valgono per il gioco lampo. È ancora molto utilizzata l’espressione [partite semi-lampo](#) quando il tempo assegnato ad ogni giocatore è di 15 minuti, ma dal punto di vista regolamentare non c’è alcuna differenza col gioco rapido

Una partita per corrispondenza ha una durata variabile, da alcuni giorni ad alcuni anni, a seconda del mezzo di trasmissione impiegato.

Le partite possono essere individuali e a squadre.

Nel 2014 anche la FIDE ha creato un proprio portale ufficiale per il gioco online, la [FIDE Online Arena](#).

Una modalità di gioco diffusa tra i giocatori di livello elevato è quella delle [partite in simultanea](#).

Particolarmente impegnativo è il gioco degli [scacchi alla cieca](#).

Notazione delle mosse (**Notazione algebrica** con l'uso del formulario).

La notazione non si usa nel gioco rapido.

- Es. di notazione algebrica : e4 = d5; Cf3 = Ac5
- "x" si usa per indicare la presa o cattura di un pezzo avversario;

Es.: D4 x Th8

* e3 "e.p." = Dd7 significa di passaggio detto in francese "en passant"

*0-0 arrocco breve

*0-0-0" Arrocco lungo-

*+" si usa per indicare lo scacco al R

"++" DOPPIO SCACCO

"#" indica lo scacco matto.

"=" significa che il pedone è stato promosso a....Nell'es. c8=D =.....;

..... = C6 significa che la mossa del bianco manca

C6 =..... Significa che manca la mossa del nero.

Per i commentatori:

"!" e "!!" (buona/ottima mossa),

"?" e "???" (errore/errore grave),

"!?" e "?!" (mossa interessante/dubbia).

Matto di Legal(Parigi 1750)

1.e4 e5

2. Cf3 d6

3. Ac4 Cc6

4. Cc3 Ag4?

5. Cxe5! Axd1??

6. Axf7+ Re7

7. Cd5#

Regole per l'esecuzione delle mosse

*le mosse e le catture devono essere eseguite con **una sola mano**, .

* **Arrocco**: Tale regola è valida anche nel caso dell'arrocco: in questa specifica circostanza il giocatore deve muovere **prima il re**, di due case verso la torre, e **poi la torre**, portandola a fianco del re.

Pedone promosso: Analogamente, in caso di promozione di un pedone, il giocatore, dopo aver spinto il pedone sulla casa nell'ultima traversa, lo toglie dalla scacchiera e colloca al suo posto il pezzo promosso, sempre usando la stessa mano.

casa di promozione

La casa, giunto sulla quale sulla quale il pedone acquista il diritto alla promozione si chiama "**casa di promozione**".

***Quando un giocatore tocca i propri pezzi:** è tenuto a muovere il primo tra quelli toccati che abbia a sua disposizione mosse legali; se tocca i pezzi dell'avversario è obbligato a catturare il primo catturabile con mossa legale tra quelli toccati. Se tocca il proprio re e una delle proprie torri è obbligato ad arroccare, se ciò è legale. Se non è possibile compiere mosse legali con i pezzi toccati, il giocatore è libero di eseguire un'altra mossa.

***Mossa conclusa:** una mossa si considera conclusa quando il giocatore lascia il pezzo sulla casa di destinazione, dopo aver rimosso dalla scacchiera l'eventuale pezzo catturato.

"Acconcio: È possibile per un giocatore acconciare i pezzi nelle rispettive case, previo annuncio verbale con la parola **"acconcio"**.

La forza dei giocatori di scacchi e il punteggio Elo:

Un procedimento matematico per tracciare il valore della forza dei giocatori di scacchi è stato messo a punto dal fisico statunitense di origine ungherese Arpad Emrick Elo, grande giocatore di scacchi. Il sistema per calcolare il punteggio e quindi la forza (o rating=valutazione) del giocatore prende il nome di Sistema Elo.

In base al punteggio i giocatori vengono distinti in fasce:

Graduatoria Nazionale.

1.440 = inclassificato
1.460 = ICat. sociale
1480 = ICat. Sociale
1.500 = 3 [^] Cat. Naz.
1.600 = 2 [^] Cat. Naz.
1.800 = 1 [^] Cat. Naz.
2.000 = Candidato Maestro
2.200 = Maestro

Titoli gestiti dalla FIDE 2300, 2400, 2500

Titoli onorifici Fide	Punteggio
Maestro FIDE	<u>2.300</u>
Maestro Internazionale	<u>2.400</u>
Grande Maestro	<u>2.500</u>

* Campione del mondo;

*Grande Maestro Internazionale – Massimo titolo(GMI)

* "Grande Maestro" fu creato dallo zar [Nicola II di Russia](#), che 1914(GM)

Che cos'è la FIDE.La Federazione Internazionale degli Scacchi è un'organizzazione internazionale che coordina le varie federazioni nazionali di [scacchi](#) ad essa aderenti(171 nel 2010) e si occupa dei campionati mondiali relativi alle varie categorie.

La FIDE venne fondata a [Parigi](#) il 20 luglio [1924](#) dalle federazioni nazionali di 15 paesi: [Argentina](#), [Belgio](#), [Canada](#), [Cecoslovacchia](#), [Finlandia](#), [Francia](#), [Italia](#), [Jugoslavia](#), [Paesi Bassi](#), [Polonia](#), [Regno Unito](#), [Romania](#), [Spagna](#), [Svizzera](#) e [Ungheria](#).

Nel [1999](#) la FIDE è stata ammessa nel [Comitato Olimpico Internazionale](#), ed è associata a [SportAccord](#)

Oggi ha sede ad Atene.

Il suo motto è ***Gens una sumus*** ("Siamo una sola famiglia").

Norme per la condotta della partita

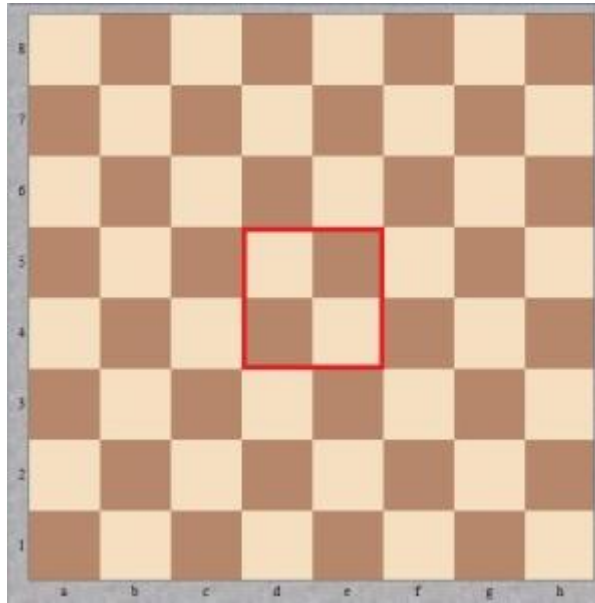
E' sempre il bianco che muove **per primo**. **Poiché ha la possibilità di iniziare il gioco a suo piacimento assume l'aspetto di aggressore, perciò chi gioca col bianco si chiama attaccante, chi gioca col nero difensore.**

Però capita spesso che nel corso della partita i ruoli s'invertono, e chi era difensore diventa attaccante e viceversa.

- Regola generale: **Per vincere bisogna trasformarsi in attaccante**

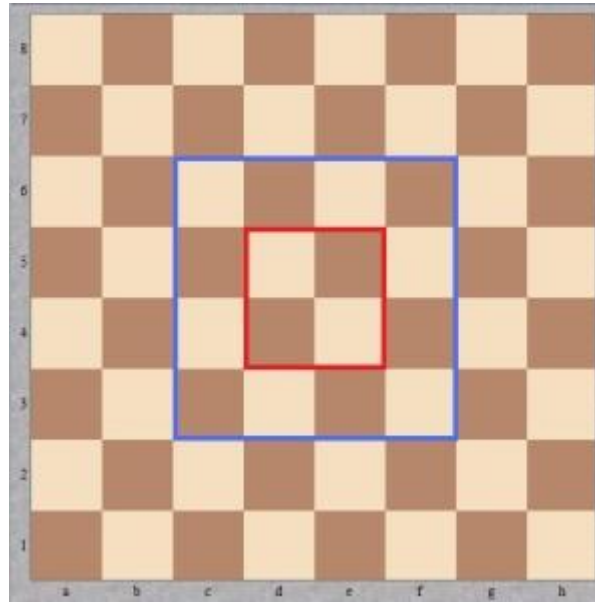
Le case evidenziate negli ultimi due diagrammi presentati sono di importanza assoluta per impostare correttamente le vostre partite: tenetele ben presenti perché ne ripareremo spesso

Diagr. N.8



Piccolo centro

Diagr. N.9



“Grande centro” o centro allargato

CENTRO

Tutti gli studiosi in materia scacchistica consigliano di orientare il movimento dei pedoni e dei pezzi leggeri verso il centro e che non è consigliabile mettere subito in moto la Regina, perché consente all'avversario di sviluppare i suoi pezzi leggeri e i pedoni.

Abbiamo diversi tipi di centro:

il piccolo centro, che comprende le case d4-d5-e4-e5 (Diagr. N.9)

il grande centro, che è composto dalle case c4 - c5 f4 - f5- d3 - d6 - e3- e6 (Diagr. 10)

-Il Centro può essere mobile e bloccato

centro bloccato: l'apertura di Donna e di Re dell'attaccante (d4 -e5) e l'apertura francese (d6-e5) del difensore determinano una situazione statica di centro, detta centro bloccato, che ha una certa durata. L'obiettivo principale è distruggere il centro avversario. Questo incarico è dato ai pedoni in c e in f.

centro mobile: si ha quando i due giocatori conservano la possibilità di spinte e di rotture centrali

centro aperto: è quello che presenta almeno (*) una colonna aperta. L'occupazione della colonna aperta con uno dei pezzi pesanti rappresenta un motivo strategico.

- Si dice **aperta** la colonna rimasta senza pedoni
- Si **semiaperta** la colonna occupata da un solo pedone

Lotta per il centro

E' il motivo strategico dominante, perché significa scombinate l'azione dei pezzi dell'avversario e potenziare i propri pezzi. Per il bianco occorre portare appaiati in apertura almeno due pedoni al centro. Di converso il nero deve cercare di contrattaccare spingendo almeno 1 pedone possibilmente difeso da un altro.

A questo criterio rispondono i tratti usuali di alcune aperture: 1) e4 - e6; 2) d4 - d5.

FASI DELLA PARTITA

I teorici del gioco dividono la partita in tre fasi: apertura, mezzo e finale.

L'apertura: è l'insieme di mosse necessarie a mettere in moto tutti i pezzi.

Serve ad aprire la strada ai pezzi minori (cavalli e alfieri).

Serve all'arrocco

Allo sviluppo dei pezzi maggiori (Torri e Regina):

- Lo sviluppo dei pezzi minori va fatto in modo che la loro azione sia diretta verso il centro.

L'arrocco

Dopo lo sviluppo dei pezzi minori è necessario (non sempre) fare l'arrocco, mettendo il Re al sicuro. Così facendo si mettono in comunicazione tra loro i pezzi pesanti (Torri e Donna).

L'arrocco rappresenta una fase di sviluppo dei pezzi, senza la quale risulta impossibile la loro completa mobilitazione.

N.B. Prima di effettuare l'arrocco occorre valutare quale sia l'ala più difesa del proprio schieramento; in quale ala si svilupperà il nostro attacco e quello dell'avversario.

La funzione dei Pedoni in apertura:

- Occupare il centro;*
- Aprire le linee per lo sviluppo dei pezzi;*
- Formare uno scudo che serve a proteggere la posizione di sviluppo di un pezzo dell'attacco dei pedoni dell'avversario.*

L'ARROCCO

Mossa simultanea del R e della T, consistente nel porre il R bianco in g1 e la T in f1 (arrocco corto 0-0) o nel caso dell'arrocco lungo (0-0-0) il R in c1 e la Ta1 in d1. Per il Nero il R nell'arrocco corto passa a g8 e la T h8 in f8; nell'arrocco lungo il R passa in c8 e la T in d8.

Regolamento. Con una mano si prende prima il R e si sposta sulla casa di destinazione, poi la Torre, sempre con la stessa mano.

Se il giocatore prende prima la Torre, deve muovere questa e non può arroccare.

L'arrocco è vietato:

- 1) Quando tra R e T vi è un pezzo interposto.
- 2) Quando il R o la T sono stati mossi.
- 3) Quando il R trovasi sotto scacco.

- 4) Quando il R arroccando, passa per una casa minciata da pedoni avversari.
- 5) Quando il R, arroccando, verrebbe a mettersi sotto scacco.

E' consentito anche quando lo spostamento della T darebbe scaccomato all'avversario.

Funzione dell'arrocco:

- a) Per porre al riparo il proprio Re;
- b) Per sviluppare la Torre e metterla in collegamento con gli altri pezzi.

Diversi tipi di arrocco:

- 1) Arrocco con fianchetto (con l'alfiere in g2 per bianco e in g7 per nero...).
- 2) Arrocchi omogenei quando si effettuano sulla stessa ala
- 3) Arrocchi eterogenei (Quando sono effettuati su ali diverse.)

Scopo dei contendenti in ordine alla posizione di arrocco: indebolire questa posizione, come?

Modificando i tre pedoni nella loro struttura iniziale. Allora si dice che l'arrocco è indebolito.

Vie per indebolire l'arrocco:

- 1) La minaccia
- 2) La manovra (d'inchiodatura della Donna)
- 3) Il sacrificio (di un pedone)

Arrocchi eterogenei:

-motivo dominante è l'attacco al R avversario.

Si instaura subito una lotta a chi arriva per primo a dare scacco matto.

La partita in questi casi è caratterizzata da attacco e contrattacco.

L'attacco sull'ala dell'arrocco non va attivata quando:

-ci sono colonne aperte al centro, perché è un attacco suicida per proprio arrocco.

Viceversa, va attuato per indebolire la catena di pedoni dell'avversario mentre il proprio Re è al sicuro.

MEZZO DELLA PARTITA

Il mezzo (della partita) è la fase intermedia della battaglia. Perciò è importante sapere schierare i propri pezzi e conoscere la strategia e la tattica.

Il mezzo della partita è quello in cui inizia l'attacco, che di solito coincide con lo sviluppo dei pezzi. Però se si scopre un punto debole dell'avversario, e i pezzi già in azione possono far danno all'avversario, è bene attaccarlo.

IL FINALE

è la fase finale della lotta, che può avvenire per crisi o per lisi.

- Occorre conoscere bene alcune aperture e le varianti

Esempi di aperture:

Apertura di P di Re:

Es. B. **Apertura inglese:** 1) e4... ; 2) Cf3

Varianti

1) e4... ; 2) Cf3; 3) c3.....;

1) e4... ; 2) Cf3; 3) e5.....

1) e4... ; 2) Cf3..... ; 3) d4.....

Apertura Spagnola 1) e4 ... ; 2) Cf3 ; 3) Ab5....

Scopo del b. di ritardare la mossa
del N d7/ d5 che controlla il centro.

Gambetto di Re;

1) e4 = e5

2) f4 * = Ac5

Controgambetto Falkbeer

1) e4 = e5

2) f4* = d5*

Fianchetto di Re:

1) e4 = g6

2) d4 = Ag7

3) c3 = d5*

Difesa Pirc:

1) e4 = d6

2) d4 = Cf6

3) Ad3*

Difesa Scandinava: 1) e4 = d5

2) exd5* = Dxd5 oppure Cf6

Difesa Caro-Kann

1) e4 = c6

2) d4 = d5

3) e5*

Difesa Siciliana:

1) e4 = c5

2) c3*

Difesa Francese:

1) e4 = e6

2) d4 = d5

3) d6

Gambetto Centrale:

- 1) e4 = e5
- 2) d4* = Cc6

APERTURA del P di Donna:

- a) Prima si crea la debolezza attraverso tatticismi;
- b) Poi si blocca fissando la debolezza,
- c) Quindi si attacca.

Isole di Pedoni

Sono i Pedoni divisi in gruppi isolati ("isole di pedoni", come li chiamava **Capablanca**). I sostenitori della scuola di **Steinitz-Tarrasch** insistevano sul vantaggio di avere una maggioranza di pedoni sull'ala di Donna. Se, per esempio, il Bianco aveva tre sani pedoni sul lato di Donna, opposti soltanto a due pedoni neri, ciò veniva considerata una scorciatoia per una chiara vittoria.

Pedoni deboli e case deboli: nella nostra analisi anche i **Pedoni Bianchi (a5) (b2)** e i **Neri (h7) e (a6)** possono essere considerati deboli, ma, oltre a sembrare **ininfluenti** sul piano del gioco, sono difficilmente **attaccabili** senza conseguenze o compromessi.

- **Pedoni passati**
- sono quelli che possono procedere verso la casa di promozione e non hanno sulla stessa colonna pedoni avversari né nelle colonne adiacenti che possano fermare la sua marcia verso la promozione..
-

Abbiamo tre tipi particolari di pedone passato:

16) P. passato distante:

17) P. passato difeso;

18) P. passato legato

- a) il primo è più vicino alla casa di promozione e impegna molto le forze avversarie, per, il giocatore del p. passato potrà approfittare per fare strage di pedoni centrali (questo capita nei finali.

Es. B. p: h1 e c4- Re e3; N. e4 e c5; Re e5. pag.66

- b) Il pedone passato difeso: è il pedone passato difeso da un altro pedone. Anche in questo caso è più facile sfruttare il vantaggio in finale con i soli Re.

Es. Diagr. n.69 pag.66: B:a3-c3-g4-g5 Re b3; N.:a5-b5-c6-g5-Ref6

Il bianco ha il tratto e può avviare l'attacco ai pedoni di fronte.

Catene dei Pedoni: vanno rotte cercando di isolarli.

19) Il **Pedone passato** è quello che nel **Medio-Finale** non è contrastato da altri **Pedoni**, ma obbliga i **Pezzi** avversari a controllarlo per impedirgli la **promozione** limitandone conseguentemente la **mobilità**.

- Nei finali svolge un ruolo da primo attore perché, con la semplificazione dei pezzi, aumentano le possibilità di promuoverlo.

- Nel centro della partita è utile per impostare una strategia di cambio onde sfruttare nel finale il vantaggio che assicura la vittoria.
- Come si ottiene la formazione di un pedone passato?
- a) sfruttando il cambio di un pezzo la cui ripresa avvenga con un pedone.
- b) Facendo ricorso a tatticismi.
- **Raddoppio:**
 PN.B. Prima di puntare al pedone passato, occorre preparare il raddoppio della difesa del pedone stesso e assicurarsi che non vi sono punti deboli propri che l'avversario potrebbe sfruttare.
 Se il pedone passato si trova su una colonna chiusa, bisogna trovare il modo come porre la propria torre davanti al Pedone passato

Poniamo il caso che sul lato di donna vi siano tre pedoni da una parte e tre dall'altra. Bisogna avanzare col pedone candidato alla promozione. Giunte le isole (di pedoni) una di fronte all'altra, chi ha il tratto muoverà il pedone di centro assicurandosi il pedone passato.

Se invece vi sono due contro tre, secondo Morphi e Stainitz la vittoria è assicurata a chi ne ha tre collegati.

Lo sfruttamento del pezzo, o dei pezzi mal piazzati.

Il giocatore che desidera migliorare deve essere in grado di individuare tale debolezza nella posizione nemica.

Tarraschsentenziò, con una frase memorabile: "**Se un pezzo è mal piazzato, tutta la posizione è debole.**"

Uno tra i più significativi difetti posizionali è **il ritardo nello sviluppo**, che si ha in genere quando qualche pezzo è ancora nella propria casa di partenza.

Aperture utili per indebolire il centro occupato dall'avversario

Difesa siciliana:

1) e4 – e5

2)cf3 - f6

3)d4 - cxd4

4)Cxd4 – Cf6

5)Cc3 -g6

6)f3 -Ag7

7)Ae3 - 0-0

8)Dd2 - Cc6(Manovra di sfiancettamento)

Apertura Inglese:

c4 - e6

Cc3 - c5

g3 - Cf6

MEMORANDUM DELLE PRINCIPALI REGOLE DI APERTURA

- 1) Per il Bianco che muove per primo, occorre portare al centro due pedoni, possibilmente appaiati (l'uno accanto all'altro); per il nero almeno un pedone possibilmente difeso dall'altro.
- 2) Lo sviluppo dei pezzi minori va effettuato in modo che la loro azione sia rivolta verso il centro.
- 3) *Raggiungere nel minor numero di mosse la casa designata per lo sviluppo di un pezzo.*
- 4) *Non sviluppare i pezzi in posizioni precarie, cioè facilmente ricacciabili dall'avversario.*
- 5) *Non entrare troppo presto con i pezzi maggiori.*
- 6) *Arroccare per porre il Re al sicuro e mettere in comunicazione i pezzi maggiori.*
- 7) *Collocare i pezzi maggiori sulle colonne aperte o sulle colonne che si presuppone si apriranno, senza trascurare che anch'essi lottano per la conquista del centro.*
- 8) *Le tre funzioni dei pedoni in apertura:*
 - a) *occupare e controllare il centro;*
 - b) *formare uno scudo per proteggere la posizione di sviluppo dei pezzi;*
 - c) *formare un contenitore entro il quale collocare i pezzi.*
- 9) *Non aprire due strade di sviluppo allo stesso alfiere;*
- 10) *Non intralciare coi propri pedoni lo sviluppo dei propri pezzi.*

1)d4 = e5; 2) d5 oppure e3
1)d4 = d5; 2)Cf3 = Cf6 3) e3 = e6
1)d4 = d5; 2)Cf3 =Cf6 3)c4 = c6

Apertura Gambetto di Donna:

1)d4 = d5;
2)c4 =

E' una variante dell'apertura di P di donna, che consiste nell'offerta del P c2 che va alla casa C4 alla 2^a mossa.

Se il N seguitasse con d5x c4 la partita prenderebbe il nome di Gambetto accettato; il N muovendo alla 2 mossa c6 o facendone altra la partita prenderebbe il nome di Gambetto rifiutato. Se accettato il B recupera il P o con la D o col C di D.

Aperture del Nero:

La difesa Ovest-Indiana:

1) C4 = e6
2) D4 =Cf6

La Difesa Nimzo- Indiana:

1) D4 = Cf6
2) C4 =e6
3) Cc3 =Ab5
4) b6

Difesa Est-Indiana:

- 1) d4 = Cf6
- 2) c4 = g6
- 3) Cc3 = Ag7

Difesa Inglese:

- 1) C4 = C5

Difesa Francese:

- 1) e4 = e6
- 2) d4 = d5

Difesa Siciliana:

- 1) e4 = c5
- 2) Cf3 = Cc6
- 3) d4 = cxd4
- 4) Cxd4 = d6
- 5) e4 = Ag7

Difesa Alekhine:

- 1) d4 = Cf6
- 2) e5 = Cd5
- 3) c4 = Cb6
- 4) c5 = Cd5
- 5) Cc3 = Cxc3
- 6) D2xc3 =

La difesa Alekhine mossa dopo mossa

E' il titolo di un trattato di Lakdawala, nel quale l'autore, sull'esempio di Alekhine, leggendario campione russo, ci insegna a giocare con energia contro il centro del Bianco e ad approfittare di ogni passo falso del nostro avversario, colpendo alla prima occasione utile.

“Non sono molte le difese in cui il Nero dichiara di voler prendere l'iniziativa già alla prima mossa. Nella difesa Alekhine accade esattamente questo. Lungi dal difendersi, il Nero attacca sfacciatamente l'unico pezzo indifeso del Bianco, il pedone e4, apparentemente senza curarsi delle conseguenze. In realtà la sua strategia è ambiziosa: invita i pedoni centrali del Bianco ad avanzare, per poi attaccarli dai lati e demolire il centro avversario sotto i colpi delle spinte di rottura.”

Difesa Alekhine:

1. e4 - e6
2. e5 - Cd5
3. d4 - d6

Variante della difesa Alekhine:

Difesa Alekhine:

1. d4 = Cf6
2. e5 = Cd5
3. c4 = Cb6
4. c5 = Cd5
5. Cc3 = Cxc3
6. D2xc3 =

Difesa Aldams o Ippopotamo:

Con il termine **difesa ippopotamo** o **difesa Adams** si intende riferirsi generalmente a una apertura del gioco degli scacchi caratterizzata da 10 mosse principali da parte del nero:

- 1..... = g6
- 2.....= Ag7
- 3.....= d6
- 4..... = e6
- 5..... = Cd7
- 6.....= h6
- 7.....= a6
- 8.....= b6
- 9.....= Ce7
- 10.....= Ab7

Caro Cann:

- 1) e4 = e6
- 2) d4 = d5
- 3) Cc3 = d5xe4

Difesa Olandese:

- 1) d4 = f5
- 2) e4 = fxe4
- 3) Cc3 = Cf6
- 4) Ag5 = b6
- 5) f3 = e3
- 6) Axe3 =

Messi in azione tutti i pezzi e accertato di non avere nessun punto debole, analizzare bene la situazione dell'avversario e cercare di attaccarlo nei punti deboli.

- La risoluzione della contesa può avvenire bruscamente per **crisi** o per **lisi**(dissoluzione).
- Può avvenire per crisi quando uno dei due contendenti con un lampo di fantasia e una serie di combinazioni di mosse riesce a paralizzare la difesa e dare scaccomatto. Questo finale si chiama **finale di concetto**.
- Può avvenire lentamente per lisi, quando parte delle forze sono state distrutte e restano nel campo i due Re e pochi pezzi. In tal caso il finale si dice sistematico, perchè l'esito è previsto dall'analisi, ossia dalla teoria dei finali.

Gioco di posizione o sistematico e gioco di concetto(gioco aperto e gioco chiuso)

Obiettivo della mossa

Ogni mossa ha un semplice scopo: **accumulare un vantaggio e ridurre quello dell'avversario.**
Maggiore il vantaggio accumulato, migliore è la mossa

E' sconveniente fare mosse d'attesa, aspettando gli errori dell'avversario: nessuna speranza di migliorare la propria abilità, né vincere.

E' invece opportuno e conveniente creare problemi all'avversario. Ogni mossa deve servire a qualcosa, e qualcosa è normalmente un miglioramento della posizione.

Tipi di vantaggio

Steinitz ne ha definiti al suo tempo nove: sviluppo, mobilità dei pezzi, conquista del centro, posizione del Re avversario, case deboli nella posizione dell'avversario, struttura superiore dei pedoni, maggioranza di pedoni lato donna, colonne aperte, coppia di alfieri.

Proponiamo un'altra classificazione.

I TIPI DI VANTAGGIO

4 sono i tipi di vantaggio:

- 1) Di materiale.
- 2) Di spazio.
- 3) Di tempo (ossia di sviluppo dei pezzi).
- 4) Di posizione.

Vantaggi quantitativi

I vantaggi quantitativi sono il materiale (ben nota) e la superiorità locale delle forze. Una partita consiste di battaglie locali, ed è sempre conveniente combatterle nella zona dove avete una superiorità: ma dovete creala voi, perché nessuno lo farà al vostro posto.

Creare una superiorità locale di forze, è direttamente correlato al trovare il miglior piano di gioco. La domanda sarà sempre: dove è meglio condurla? La risposta logica sarà qualcosa come "lato donna, perché ho o posso creare una superiorità locale di forze". Capire la zona debole dell'avversario e pensare a come portarci altri vostri pezzi.

Vantaggi qualitativi

- Sicurezza del re
- Valore qualitativo dei pezzi
- Valore qualitativo della struttura di pedoni
- Vantaggio di spazio
- Vantaggio di tempo, ossia di sviluppo dei pezzi
- L' iniziativa

Sicurezza del re

Per i Teorici della scacchiera: “Non cominciare alcun attacco senza aver messo in sicurezza il re, proteggendolo adeguatamente”.

Valore qualitativo dei pezzi

E' noto il valore quantitativo, 3 per i pezzi minori, 5 per la Torre, 9 o 10 per la Donna, 6,5 per la coppia di alfieri.

Ma sono importanti i vantaggi qualitativi, che possono essere tramutati in quantitativi:

- Mobilità del pezzo
La capacità di muoversi su un gran numero di case, velocemente, dovunque sulla scacchiera, non impedito dai pezzi avversari, e dai propri.
- Posizione del pezzo
Il Cavallo piazzato al centro controlla più case che se si trova sul bordo, mentre i pezzi lineari, Donna, Torri e Alfieri, hanno bisogno di linee aperte.
- Ruolo del pezzo
Dal peggiore al migliore:
Pezzo fuori gioco. Lontano dal campo di operazioni, e impossibilitato ad arrivarci rapidamente.
Pezzo con ruolo difensivo. Sta lì a proteggere un obiettivo.
Pezzo con ruolo offensivo. Che attacca un obiettivo in campo avversario.
Il Pezzo può avere simultaneamente ha un ruolo offensivo e uno o più ruoli difensivi, liberando altri pezzi da un ruolo puramente difensivo.
- Stabilità del pezzo
Il Pezzo è importante quando occupa una casa in posizione avanzata senza possibilità di essere rimosso.

Durante la partita bisogna cercare di migliorare il valore qualitativo dei pezzi, aumentando la loro mobilità e piazzandoli su buone case stabili con ruolo offensivo, e ridurre il valore qualitativo dei pezzi avversari, riducendone la mobilità, impedendo che occupino posizioni stabili, e forzandoli a assumere un ruolo difensivo, o mettendoli fuori gioco.

Come un buon capitano, bisogna interrogare i propri pezzi, chiedetegli: stai bene dove stai? stai lavorando? cosa vorresti fare? e poi spostarli in posizioni migliori.

Valore qualitativo della struttura di pedoni

- 1) **vantaggio di materiale**
- 2) **Vantaggio di spazio**
- 3) **Vantaggio di tempo**
- 4) **Vantaggio di posizione**

Vantaggio di materiale:

Durante la partita occorre cercare di conseguire dei vantaggi sull'avversario. Nella strategia scacchistica esistono quattro tipi di vantaggio.

Si parla di vantaggio di materiale, quando l'equilibrio delle forze sulla scacchiera viene alterato. Spesso, tranne in alcuni casi, basta un pedone in più o un lieve vantaggio di qualità per battere l'avversario in finale.

Perché con un alfiere e un pedone in meno si può pareggiare la partita. In questo caso occorrono due condizioni: che il pedone sia sulla prima o ultima colonna e l'alfiere sia di colore diverso da quello dell'ultima casa(casa di promozione) della colonna medesima.

Vantaggio di spazio

Questo è identificabile dalla struttura dei pedoni, poiché questi delineano il fronte di battaglia.

Si ha vantaggiose i pedoni si trovano in posizione più avanzata rispetto a quelli dell'avversario.

Il vantaggio di spazio può essere: al centro, sull'ala di Donna e sull'ala di Re.

La conseguenza del vantaggio di spazio è una maggiore libertà di manovra.

Lo spazio va adoperato per un'azione di attacco.

Non bisogna cambiare i pedoni avanzati con quelli dell'avversario.

Chi ha poco spazio deve semplificare, cambiando i pezzi.

Spesso nelle posizioni ristrette vi sono delle case dette "di smistamento", cioè sulle quali devono transitare più pezzi.

Vantaggio di tempo(o di sviluppo)

Si ha nella fase di apertura. Si ottiene con sacrificio di materiale, cioè di pedone nel tratto detto "Gambetto".

C'è chi preferisce il vantaggio di materiale e chi di tempo. Perciò, il gambetto può essere accettato o rifiutato.

Non tenere conto del vantaggio di spazio, tempo, materiale e di posizione significa compromettere la partita.

LE COLONNE: Aperte, semiaperte e chiuse.

Una colonna si dice aperta quando non vi sono pedoni e può essere occupata da entrambi i contendenti.

Si dice semiaperta la colonna in cui ci sono pedoni di un solo giocatore.

Chi occupa la colonna aperta per primo se ne avvantaggia cercando di portare il pezzo pesante alla 7^a o all'8^a traversa per il Bianco e alla 2^a o 1^a traversa per il nero.

Pericolo nelle debolezze dell'8^a o 1^a traversa: scaccomatto del corridoio.

Lo scaccomatto del corridoio si ha quando il Re viene attaccato da una Torre o dalla Donna nella 1^a o 8^a traversa e non può passarsu quella successiva perché ostacolato dai propri pezzi.

SVILUPPO DEI PEZZI

Fasi: 1) prima i *pedoni*, poi i *pezzi minori*, quindi l'*arrocco* e infine i *pezzi pesanti*(o maggiori)

Si fa l'arrocco per mettere in collegamento li pezzi pesanti fra di loro e per mettere al riparo il Re.

Le torri hanno bisogno di linee aperte per agire.

I PEDONI e Case deboli

Le case deboli sono quelle della propria metà campo non controllate dai propri pedoni.

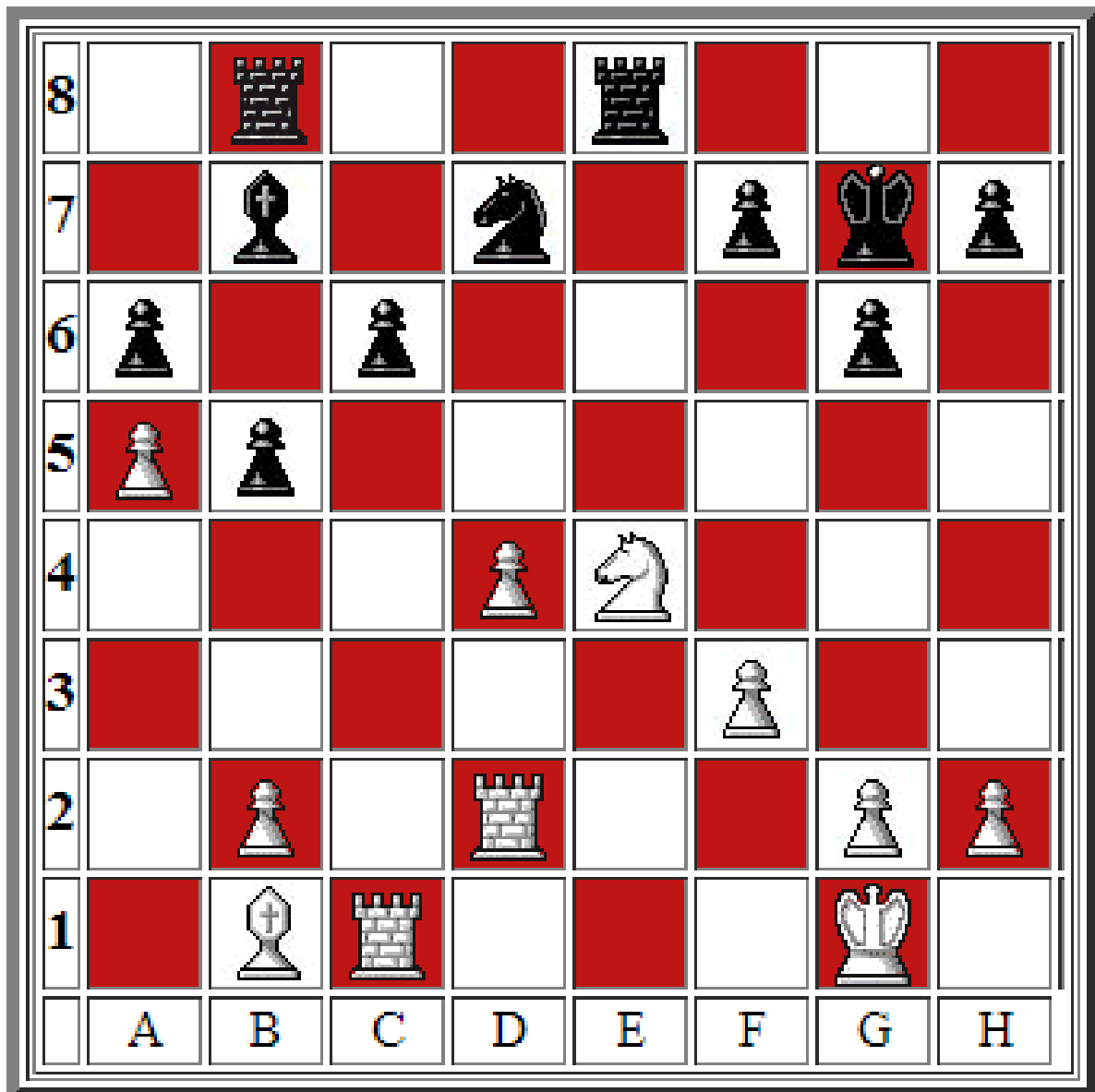
Se queste case non vengono occupate da un pezzo avversario sono case deboli trascurabili.

- Una casa debole può essere fissata da un pedone avversario

"i pedoni sono l'anima degli scacchi", affermava Philidor

In rapporto alla posizione sulla scacchiera i pedoni si distinguono in:

Pedoni deboli:



Es.:

Il diagramma evidenzia i **Pedoni deboli** (c6) Nero e (d4) Bianco. Essi non sono sostenuti da altri pedoni e sono perciò attaccabili.

- Pedone isolato** è quello che si trova in d3.
- Pedone doppiato;**
- Pedone arretrato.**

I pedoni isolati sono facilmente attaccabili dai pezzi avversari.Steinitz, l'inventore del **gioco posizionale**, lavorava spesso su una valutazione statica delle debolezze.

La debolezza è maggiore se il Pedone si trova su una colonna detta semi aperta, ovvero occupata soltanto dal pedone debole.

Debolezza trascurabile: è quella del pedone che si trova su una colonna chiusa, in quanto è difficilmente attaccabile.

Debolezza di tipo classico:

è quella di un pedone doppiato bloccato da una pedone avversario.

Consigli per l'attaccante

- 1) **Occorre sapere mettere prontamente in azione i pezzi, perciò è importante conoscere le aperture., cioè l'analisi delle prime mosse. Se in questa fase si commette qualche errore, la partita può essere compromessa.**
- 2) **Una figura che resti ferma nella sua casa iniziale senza essere utilizzata è un grave danno per l'esito della partita.**
- 3) a- **L'azione delle figure è massima al centro della scacchiera e non ai lati. Perciò è un errore collocare i cavalli sulle colonne laterali, salvo casi eccezionali, specie nei finali. Anche nei finali è pericoloso collocare i cavalli sulle colonne a e h e sulla 1 e 8 traversa, perché gli alfieri potrebbero inchiodarli catturati da un pezzo, che può essere anche il Re.**
b- **le Torri debbono essere messe in comunicazioni fra di loro o lungo una traversa o lungo una colonna.**
c- **La Torre si mette dietro al pedone passato amico per sostenere la sua avanzata verso l'ultima traversa e promuoverlo, e dietro al pedone passato nemico per opporsi alla sua avanzata.**
d- **Le torri si utilizzano anche per arroccare il Re, cioè metterlo in un posizione di maggiore difesa.(Arrocco lungo e arrocco breve)**
e) **La Donna eserciterebbe la massima azione al centro, ma subito non è preferibile collocarla, perché è sotto la minaccia di molti pezzi e si consente all'avversario di svilupparli più facilmente**
f) **Il Re all'inizio deve stare fermo e arroccare nel momento più propizio, Nel fine partita deve essere mandato all'attacco.**
- 4) **Evitare di perdere tempi, salvo casi eccezionali, Non bisogna perdere tempi in apertura e nel mezzo partita.**
- 5) **Evitare di fare bloccare le proprie figure dai pedoni avversari. In tal caso si ricorre possibilmente al cambio dei pezzi o al movimento dei pedoni.**
- 6) **Nel cambio dei pezzi ricorda queste norme:**
 - a- **Il Cavallo vale più di un alfiere quando è sostenuto da uno o due Pedoni e non può essere attaccato da pedoni nemici(lo dice il Campione del mondo del , il Tarrasch)**
 - b- **L'Alfiere vale più di un Cavallo in ogni formazione di Pedoni mobili(Alekhine).**

c) due alfieri valgono sempre più di due Cavalli perché la loro azione associata controlla le 64 case della scacchiera.

c- il guadagno di qualità assicura la vittoria se i Pedoni sono in egual numero(Chèron)

d- Mai fare cambi se i pezzi dell'avversario hanno scarsa libertà di movimento.

E – Il Pedone raddoppiato, cioè sulla stessa colonna di un altro, ha valore offensivo di 1 solo pedone e difensivo di 2 pedoni.

7) non fare mosse inutili senza una ragione né scacchi inutili.

7 bis) non perdere tempi.

8) Fatte le prima 10-15 mosse, esamina se c'è una serie di mosse, una combinazione decisiva che può condurti alla vittoria.

9) Se non c'è nessuna mossa decisiva, cerca di ottenere piccoli vantaggi:

a) ottenere un pedone passato sostenuto da una torre,

b) opporre dalla parte dove non si trova il Re nemico un numero maggiore di pedoni;

c) collocare i Cavalli in posizione avanzata sostenuti da Pedoni;

d) inchiodare un pezzo pesante;

e) collocare una o due Torri in una linea(colonna) aperta, cioè priva di Pedoni propri.

10) Non avanzare i pedoni posti di fronte al proprio Re, salvo in particolari casi

11) Se il tuo piano fallisce, non demoralizzarti, ma cerca di escogitare altro piano.

Talvolta è utile passare alla difensiva. Se poi ti accorgi che non c'è niente da fare, nemmeno scacco perpetuo, abbandona, non continuare, ma cedi le armi con buona grazia e complimentati con l'avversario, poi studia e vedrai che gli ultimi saranno i primi.

12) Se l'avversario in pozione disperata non abbandona, stai tu attento che non cerchi di porsi in posizione di stallo o la patta per ripetizione di mosse.

CONSIGLI AL DIFENSORE

1) Nelle mosse di apertura il difensore deve stare molto attento a non cadere nelle trappole.

Basta un errore, compiere una mossa debole, per dare all'attaccante la possibilità di guadagnare vantaggi che lo portano alla vittoria. Occorre attenersi alle aperture riconosciute come corrette dalla teoria.

2) Se un tuo pezzo è attaccato, come puoi difenderlo?

a) Spostandolo in un'altra casa;

b) Sostenerlo con un altro pezzo che non sia impegnato in un altro ufficio importante in quel momento.

c) Interponendo un altro pezzo. In questo caso l'attacco può volgersi contro l'avversario: pedone attaccato dalla donna: metti davanti un alfiere e la Donna deve cambiare rotta.

d) Oppure attaccare un pezzo più importante dell'avversario. Questo non è sempre possibile.

3) Cercare d'intuire il piano dell'avversario e di contrapporgli il tuo piano usando uno di questi metodi:

a) Rispondere efficacemente ad ogni sua mossa, cercando di bloccare l'avanzata dei suoi pezzi. Quindi, passare al contrattacco.

b) Trascurare l'attacco nemico e rivolgere l'attacco contro il Re. Quale dei due metodi è redditizio dipende dalla posizione dei pezzi.

c) **Per vincere bisogna passare al contrattacco.** Non è facile scegliere il momento. Bisogna analizzare i reparti e valutare se l'avversario ha qualche punto debole, per rivolgere l'attacco proprio contro quel punto. Allora bisogna riflettere, prevedere, giudicare, poi operare con decisione.

- 4) **Impedire che l'avversario diriga i propri pezzi contro il tuo Re.** Per indebolirlo non esitare a fare cambi senza perdere qualità.
Ricorda che conviene fare cambi a chi è in vantaggio di pezzi o di qualità, pertanto attenzione a non cambiare se si dispone di forze inferiori rispetto a quelle dell'avversario.

Questi consigli d'indole generale che l'esperienza e lo studio di secoli hanno dimostrato di dare profittevoli risultati.

ALLENAMENTO SCACCHISTICO

Molti dilettanti sono diventati giocatori di 1° cat. Nazionale ed aspirano a partecipare a qualche torneo magistrale, giunti a un medio livello, s'accorgono che la loro abilità non si accrescerà. Questo perché. Gli studiosi della teoria scacchistica ritengono giustamente che la causa è la seguente: non riescono a calcolare con esattezza gli effetti a lungo termine delle loro mosse. Non arrivano a calcolare gli effetti di oltre due o tre mosse. Inoltre raramente riescono a ideare combinazioni (finali di concetto) di due o tre mosse in tutte le varianti, perché questo lavoro mentale è faticoso. Le sconfitte producono brutti effetti, primo quello di rinunciare a giocare con giocatori forti.

A questo male esiste un rimedio? Certamente, sostengono gli studiosi del nobile gioco.

L'allenamento speciale è il rimedio. Si tratta di un allenamento per fasi:

- 1) Studiare per prima i finali e applicare rigorosamente i consigli sopra accennati.
- 2) Astenersi dal praticare le così dette "partite lampo". Perché?
 - a) Perché disabitano dall'uso della riflessione impedendo la concezione di combinazioni risolutive e generano mosse spropositate.
 - b) Perché convertono un gioco intelligente e ragionato in una successione di mosse non di rado incoerenti.

Cosa fare?

- 3) **Imparare le aperture con le varianti.** Ve ne sono tante. Perché basta una mossa iniziale sbagliata per compromettere la partita.
- 4) **Imparare i finali, perché le partite si vincono e si perdono alla fine della partita quando si rimane con pochi pezzi**
- 5) **Imparare le regole disciplinari.**
- 6) **Cominciare a sviluppare l'attitudine a prevedere e a coordinare mentalmente varie mosse senza muovere alcun pezzo sulla scacchiera.**
- 7) **A tale scopo seguire un metodo progressivo:**
 - a) Prendere un libro di diagrammi e cominciare a operare con diagrammi di problemi a due mosse sulla scacchiera, già risolti.
 - b) Poi, astenendosi dal muovere i pezzi, sforzarsi di eseguire mentalmente le mosse con tutte le varianti.
 - c) Ripetere l'esercizio suddetto fino ad acquisire sufficiente rapidità nel compierlo.
 - d) Ripetere il suddetto esercizio applicandolo a problemi in tre mosse.
 - e) Applicarlo quindi a finali di concetto prima brevi e facili, riproducendo ad occhi chiusi mentalmente tutte le mosse, poi passare ad applicarlo a finali più complessi di 5-6 mosse.

- f) Tentare di riprodurre mentalmente aperture fino all'8-10 mossa, senza guardare la scacchiera.
- g) Infine, se la volontà e la solidità del cervello assistono, giocare alla cieca l'intera partita. Si formerà l'arma necessaria per ideare combinazioni profonde ed emergere nei tornei ma non sufficiente per raggiungere altissimi livelli. Per livelli molto alti occorre la scintilla del genio, quel "quid" che appartiene al dominio dello spirito.

Strategia e Tattica

Strategia

La strategia negli scacchi riguarda una visione di più ampio respiro della posizione, stabilendo obiettivi a lungo termine e pianificando il modo di ottenerli. Gli elementi da considerare in fase di riflessione sono diversi: il valore dei pezzi in gioco, il controllo del centro, la [struttura pedonale](#), la sicurezza del re, il controllo di case o gruppi di case importanti (ad esempio alcune diagonali o le colonne aperte).

In altre parole, la strategia è un piano a lungo termine di azione, e risponde alla domanda "cosa fare"?

La tattica concerne lo studio di azioni a breve termine e risponde alla domanda "come fare"?

La tattica è applicata alla strategia.

Motivi tattici: sono concetti elementari applicabili a posizioni diverse con valore assoluto. Essi sono alla base delle combinazioni e delle manovre.

- 1) L'infilata
- 2) L'inchiodatura
- 3) L'attacco doppio l'attacco di scoperta
- 4) Lo scacco di scoperta
- 5) Lo scacco doppio
- 6) La combinazione degli alfieri
- 7) Il sacrificio dell'alfiere in h 7(o h2).
- 8) Il matto affogato
- 9) Il doppio di cavallo
- 10) Promozione de Pedone nel mediogioco e nei finali con più pezzi.
- 11) Promozione diverse e forchette.
- 12) La torre e la debolezza dell'8[^]-1[^] traversa.
- 13) Torre in 7[^] e (02[^]) traversa e attacchi verticali dei pezzi pesanti.
- 14) La cooperazione di torre e alfiere.
- 15) La cooperazione di torre e cavallo.
- 16) L'adescamento.
- 17) Il blocco.
- 18) La deviazione.
- 19) Lo sgombero della casa.
- 20) Lo sgombero della linea.
- 21) L'interferenza.
- 22) L'eliminazione.
- 23) La controffensiva.
- 24) La distruzione dell'arrocco.

- 25) La combinazione basata su più linee.
- 26) Il tranello.
- 27) Attacchi contro Re non arroccato.
- 28) Attacchi contro l'arrocco corto.
- 29) Attacchi contro Re con arroccchi eterogenei.
- 30) Ancora sugli attacchi contro Re con arroccchi eterogenei.

Termini scacchistici:

- 1 *Acconcio, accomodo.*
- 2 *Abbandonare*
- 3 *Zugzwang: Voce tedesca= mossa obbligata.*
- 4 *Gambetto.*
- 5 *Inchiodatura.*
- 6 *Occhiali o forchetta.*
- 7 *Opposizione.*
- 8 *Patta.*
- 9 *Pezzi (pedoni e figure compreso il Re).*
- 10 *Sacrificio.*
- 11 *Cambio(e non scambio, anche se questo sostantivo lo troviamo nel Nuovo Regolamento FIDE).*
- 12 *Scacco.*
- 13 *Scaccomatto.*
- 14 *Scacco perpetuo.*
- 15 *Stallo.*
- 16 *Scaccomatto affogato (quando il Re, minacciato dal Cavallo, a causa dei propri pezzi, non si può muovere.*
- 17 *Manovra(complesso di mosse volte ad ottenere vantaggi immediati)*
- 18 *Tattica*
- 19 *Strategia*
- 20 *Ala (di D o di R)*
- 21 *Pezzi buoni (sono quelli posti in azione, ossia liberi).*
- 22 *Pezzi cattivi (quelli non utilizzati).*
- 23 **Vescovi in inghilterra-Alfieri secondo il Reg. Internazionale**
- 24 **Donna (ex Visir)**

25 Case di smistamento

26 Manovra

27 Scacco di scoperta

28 Doppio scacco

29 Infilata

30 Scaccomatto del corridoio

31 Sotto scacco

32 Case deboli

33 Case forti

34 Pedoni sospesi

35 Sacrificio

36 Pedoni passati

37 Alfieri cattivo

38

=====

CENNI SULL'ORIGINE, L'EVOLUZIONE E LA DIFFUSIONE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI

L'origine del gioco degli scacchi è incerta: Anna Comnena, la prima donna storiografa vissuta nel XII secolo, figlia dell'Imperatore di Costantinopoli Alessio I Comneno, lasciò scritto che gli scacchi ebbero origine in Siria; l'abate inglese Neckam, nel XIII secolo affermò che gli scacchi furono inventati da Ulisse; infine, nel XIII secolo Fra' Jacopo da Cessole, di Asti, nel trattato *De ludo scaccorum*, sostenne che nel VII secolo a.C. il gioco degli scacchi era già in uso a Babilonia ed era praticato anche dal re Nabucodonosor. La tesi oggi più accreditata è che il moderno gioco degli scacchi sia una variante del *chaturanga*, antico gioco da tavolo in uso nel VI secolo in India Nord-Orientale, e che il suo progenitore sia un gioco più antico in uso in Cina detto *Siang-ki*.

Il *chaturanga*, che in lingua sanscrita significa quattro reparti armati (la cavalleria, la fanteria, le torri e gli elefanti) giunse in Europa ad opera dei mercanti, dei carovanieri e dei mercenari i quali, al ritorno dall'Oriente, solevano importare nel paese di origine ogni possibile novità. Il gioco del *chaturanga* prima e il gioco degli scacchi poi è stato il gioco privilegiato da sovrani, Califfi, Visir, Patriarchi, monaci, santi e la conoscenza del gioco era motivo di prestigio, di ricchezza e di potere. I maestri di scacchi venivano compensati con ricchi doni. Nel medioevo non erano considerati buoni cavalieri coloro che non conoscessero questo gioco. A cavallo tra l'VIII e il IX secolo lo troviamo indicato in una lettera che il Patriarca di Costantinopoli, Nigerio, indirizzò al califfo Anhur nella quale indicò le regole del gioco e, usando una similitudine scacchistica, dimostrò al Califfo che la imperatrice era in pericolo e ne consigliò la diffusione nella capitale. Nella prima metà del 900 S. Genadio, vescovo di Astorga, insegnò il gioco ai monaci di Santiago Peralba raccomandando loro di praticarlo in quanto aiuta la concentrazione e agevola l'approssimazione a Dio. Il consiglio del santo ebbe come conseguenza la diffusione del gioco tra i prelati al punto da indurre il Papa Alessandro II ad inserirlo nel libro delle cose vietate. Tuttavia, continuò ad essere un gioco preferito dalla nobiltà e dagli intellettuali.

Il *chaturanga* era un gioco da tavolo che si svolgeva su una superficie quadrangolare dove agli angoli venivano collocate le forze belliche e per determinare il movimento dei pezzi venivano usati dei dadi. Nel *chaturanga* il Visir era il pezzo più forte. Gli altri pezzi simili al moderno gioco di scacchi erano l'elefante chiamato al fil, la torre e i pedoni. Nell'anno 997 in un trattato scacchistico in versi trovato in Svizzera, compare per la prima volta la scacchiera e la Regina. Per in un testamento risalente al 1008 si trova scritto il nome scacchi-

La diffusione del *chaturanga* in Europa fu principalmente opera dei popoli arabi, in quanto accaniti giocatori. Contribuì pure alla diffusione del gioco, come detto sopra, il legame che ebbe con la cultura cavalleresca e con la scommessa. Nelle corti e nei castelli, infatti, era d'obbligo sapere giocare a scacchi e questa arte veniva considerata virtù necessaria ad un cavaliere modello.

Il *Chaturanga*, intanto, giunto in Europa, si adattò agli usi e alla lingua dei popoli che lo hanno accolto. In Italia prese il nome di scacchi, in Spagna *ecesedra*, in Turchia e in Grecia *Zatrikion*. Gli Arabi lo chiamarono *chatrani*, in Persia *chatrang*. La mancanza di regole comuni ha creato non poche difficoltà tra i giocatori di differenti nazionalità, sicché nel secolo XV i giocatori italiani e quelli spagnoli decisero d'inventare una variante: furono introdotte nuove regole al gioco, **al posto** del visir sulla scacchiera fu messa la Donna, in omaggio a Caterina Sforza e a Isabella di Castiglia e, per vivacizzare il gioco fu data a questa figura maggiore ampiezza di movimento. Alla variante fu dato il nome di scacchi occidentali o internazionali, per distinguerla dall'originario

gioco giunto dall'Oriente. Le nuove regole furono congelate dalla FIDE nel 1924, anno della sua istituzione. Si può pertanto affermare che il moderno gioco di scacchi ebbe origine in Europa alla fine del XV secolo(1475). Questo evento segnò l'inizio di studi e approfondimenti e la pubblicazione di trattati scacchistici. I primi teorici furono problemisti. Anche Leonardo di Bona da Cutro(Kr), detto il Puttino, grande maestro di scacchi, famoso per avere sconfitto per 3 a 2 nel 1575 alla corte del re di Spagna Filippo II, il più famoso giocatore del tempo (Ruy Lopez, vescovo di Segura), scrisse un trattato comprendente una serie interessante di problemi scacchistici e, dopo di lui, nella prima metà del XVII secolo, anche Gioacchino Greco da Celico(CS), soprannominato "Il Calabrese" si cimentò come problemista in trattati scacchistici. In memoria di Leonardi di Bona ogni anno tra la fine di aprile e i primi di Maggio si svolge nel suo paese natale un importante festival scacchistico internazionale con la partecipazione di numerosi maestri internazionali provenienti da ogni Continente. In memoria di Gioacchino Greco il Comitato scacchistico regionale ha istituito il primo trofeo, che verrà conferito allo scacchista calabrese più meritevole in apposita cerimonia che si svolgerà a Celico nel palazzo municipale in data ancora da stabilire.

Nel 17 secolo primeggiarono nel gioco degli scacchi maestri italiani e spagnoli. Nel XVIII secolo primeggiarono i francesi(ricordiamo Francois Danican detto Philidor e Legal); nel 1800 gli inglesi, (Staunton) La Germania con Andersen e l'Austria con Steinitz. Gli americani ebbero un grande giocatore che nel 1860 venne in Europa e sconfisse molti grandi maestri. Il suo nome è Paolo Morphi.

Il 1° torneo internazionale di scacchi si svolse a Londra nel 1851 con la vittoria del tedesco Andersen.

Il primo torneo per il titolo di campione del mondo si disputò in America e finì con la vittoria del Grande Maestro austriaco Steinitz.

Il campione in Carica è il norvegese Magnus Carlsen, nato nel 1990..

CAMPIONI DI SCACCHI DAL 1886 AI NOSTRI GIORNI

Anno	Cognome e nome	Nazionalità	Luogo del torneo	n. m.
1851	Adolf Andersen	Germania	Londra 1° T.I.	
1886	SteinitzWilhielm	Austria	America	1836/1900
1894	LaskerEmanuel	Germania		
1921	CapablancaJosè	Cuba		
1926	Alekin Alessandro	Russia		1892- 1946 Lisbona
1935	EuweMax	Olanda		1901-1981
1937	Alekin Alessandro			
1948	Botvinnik Michael	Russia		1911- 1995
1957	Smyslov Vasilij	Russia		1921 - 2010
1958	Botvinnik Michael			
1960	Tal Michael	Russo		1836 - 1992
1961	Botvinnik Michael			
1963	PetrosianVartanovic	Russo		
1968	Passky Boris	Russo		
1972	FicherBoby	Americano		
1975	Karpov	Russo		
1985	Kasparov Gary			
1993	Karpov			
1995	Khalifman Alexander	Russo		1966 Leningrado
2000	Anand	Indiano		

2000	Vladimir Kramnik/Kasp.			
2005	Topalov Veselin	Russo		
2006	Vladimir Kramnik/Kasp.			
2008	Anand			
2012	Anand			
2013	Carlsen Magnus	Norvegia		
2014	Carlsen Magnus			

1993-1996: PAC= Professional Association Chess- Autori Kasparov e Short

Campionato femminile: Inizio 1927-38 edizioni- 15 campionesse- Campionessa 2015: Mariya Muzychuk-Ucraina

AAAAAAAAAAAAAAAA

REGOLE DEGLI SCACCHI FIDE

Le Regole degli scacchi della FIDE governano il gioco sulla scacchiera.

Il testo inglese è la versione autentica delle Regole degli scacchi che sono state adottate al 79° Congresso della FIDE a Dresda (Germania) del Novembre 2008, e che sono valide dal 1° luglio 2009.

In queste Regole le parole ‘egli’, ‘lui’ e ‘di lui’ includono ‘ella’, ‘lei’ e ‘di lei’.

PREFAZIONE

Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono sorgere durante una partita, né possono regolare tutte le questioni amministrative. Laddove i casi non siano esattamente regolati da un Articolo delle Regole, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole. Le Regole presumono che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, buon discernimento e assoluta oggettività. Una regola troppo dettagliata potrebbe privare l'arbitro della sua libertà di giudizio e ciò lo ostacolerebbe nel trovare la soluzione di un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla particolare situazione.

La FIDE chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.

Ogni federazione scacchistica è libera di introdurre norme più dettagliate, purché esse:

- (a) non siano in alcun modo in contrasto con le Regole degli scacchi ufficiali della FIDE, e
- (b) la loro applicazione sia limitata al territorio della federazione coinvolta e
- (c) non siano valide per qualunque incontro, campionato o evento di qualificazione della FIDE o per un torneo valido per il rating o i titoli.

REGOLE DI BASE DEL GIOCO

ART. 1 - LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI

- 1.1 La partita di scacchi è giocata tra due avversari che muovono alternativamente i loro pezzi su una tavola quadrata detta ‘scacchiera’. Il giocatore con i pezzi bianchi comincia la partita. Si dice che un giocatore ‘ha il tratto’ quando la mossa del suo avversario è stata ‘fatta’ (Vedi Articolo 6.7).
- 1.2 L’obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario ‘sotto scacco’ in modo tale che l’avversario non abbia mosse legali. Si dice che il giocatore che raggiunge tale obiettivo ha dato ‘scaccomatto’ all’avversario e che ha vinto la partita. Non è permesso lasciare il proprio Re sotto scacco, né porre il proprio Re sotto scacco e neppure catturare il Re avversario. L’avversario che ha ricevuto scaccomatto ha perso la partita.

1.3 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori ha possibilità di dare scaccomatto, la partita è patta.













ART. 2 - LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA

2.1 La scacchiera è composta da una griglia di 8x8, pari a 64 case uguali alternativamente chiare (le case 'bianche') e scure (le case 'nere').

La scacchiera è posta tra i due giocatori in modo tale che la casa nell'angolo a destra del giocatore sia bianca.

2.2 All'inizio della partita, un giocatore ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); l'altro ha 16 pezzi di colore scuro, (i pezzi 'neri').

I pezzi sono i seguenti:

Un Re bianco	indicato solitamente con	
Una Donna bianca	indicata solitamente con	
Due Torri bianche	indicate solitamente con	
Due Alfieri bianchi	indicati solitamente con	
Due Cavalli bianchi	indicati solitamente con	
Otto pedoni bianchi	indicati solitamente con	
Un Re nero	indicato solitamente con	
Una Donna nera	indicata solitamente con	
Due Torri nere	indicate solitamente con	
Due Alfieri neri	indicati solitamente con	
Due Cavalli neri	indicati solitamente con	
Otto pedoni neri	indicati solitamente con	

2.3 La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente:



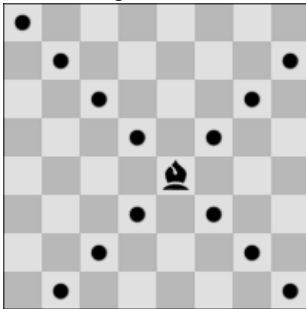
2.4 Le otto file verticali di case sono dette 'colonne'. Le otto file orizzontali di case sono dette 'traverse'. L'insieme lineare di case dello stesso colore, che vanno da un lato della scacchiera a un lato adiacente, è detto 'diagonale'.

ART. 3 - IL MOVIMENTO DEI PEZZI

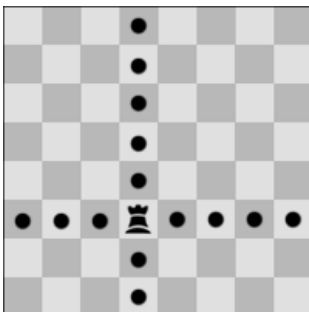
3.1 Non è permesso muovere un pezzo in una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una presa in quella casa in accordo con gli Articoli 3.2 - 3.8.

Una casa si considera attaccata da un pezzo anche se tale pezzo non può essere spostato dalla casa in cui si trova perché il Re del suo stesso colore rimarrebbe o finirebbe sotto scacco.

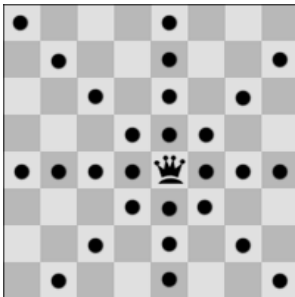
3.2 L'Alfiere si può muovere in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.



3.3 La Torre si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna o la traversa su cui si trova.

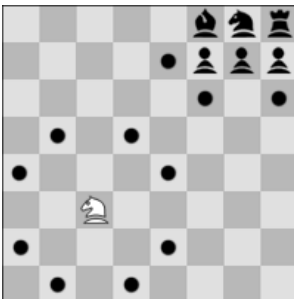


3.4 La Donna si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova.

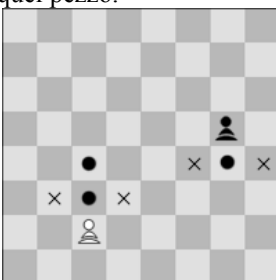


3.5 Quando si muovono Donna, Torre, o Alfiere non possono oltrepassare alcun pezzo intermedio.

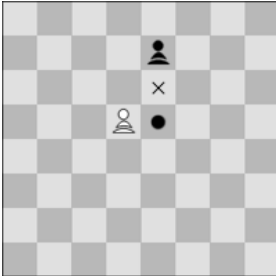
3.6 Il Cavallo si muove in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale.



- 3.7 a) Il pedone si può muovere in avanti nella casa libera immediatamente davanti a lui della stessa colonna, o
- b) con la sua prima mossa il pedone può muoversi come in 3.7.a; come alternativa può avanzare di due case lungo la stessa colonna, verificato che entrambe le case siano libere, o
- c) il pedone si può muovere nella casa occupata da un pezzo avversario che si trova diagonalmente di fronte a lui, su una colonna adiacente, catturando quel pezzo.



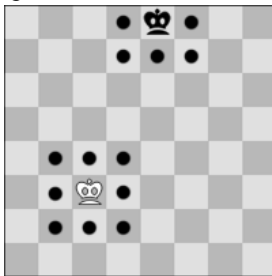
- d) Un pedone che attacca una casa oltrepassata da un pedone avversario, che è stato avanzato dalla sua casa di origine di due case in una sola mossa, può catturare il pedone avversario come se questo ultimo fosse stato mosso di una sola casa. Questa cattura è legalmente possibile soltanto in risposta a tale avanzata ed è chiamata cattura 'en passant' (al varco).



- e) Quando un pedone raggiunge la traversa più lontana dalla sua posizione di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore del pedone. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato 'promozione' e l'effetto del nuovo pezzo è immediato.

- 3.8 a. Ci sono due differenti modi di muovere il Re:

(i) muoverlo in una qualsiasi casa adiacente che non sia attaccata da uno o più pezzi dell'avversario, o



(ii) 'arroccando'. Questa è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re e si esegue come segue: il Re viene trasferito dalla sua casa originale di due case verso la Torre sulla sua casa originale, quindi quella Torre viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato.

Prima dell'arrocco lungo del Nero



Dopo l'arrocco lungo del Nero



Prima dell'arrocco corto del Bianco



Dopo l'arrocco corto del Bianco



Prima dell'arrocco corto del Nero

Dopo l'arrocco corto del Nero

Prima dell'arrocco lungo del Bianco

Dopo l'arrocco lungo del Bianco

1. Il diritto all'arrocco si perde:
 - a. se il Re è già stato mosso, o
 - b. con la Torre che è già stata mossa.
2. L'arrocco è temporaneamente proibito se:
 - a. la casa in cui il Re si trova, o la casa che deve attraversare, o la casa che deve occupare è attaccata da uno o più pezzi dell'avversario.
 - b. vi è un pezzo tra il Re e la Torre con cui l'arrocco dovrebbe essere fatto
- 3.9 Si dice che il Re è 'sotto scacco' se è attaccato da uno o più pezzi dell'avversario, anche se tali pezzi non possono essere a loro volta mossi dalla casa occupata poiché lascerebbero o metterebbero il proprio Re sotto scacco. Non è permesso muovere un pezzo che esponga o lasci il Re dello stesso colore sotto scacco.

ART. 4 - L'ESECUZIONE DELLA MOSSA

- 4.1 Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano.
- 4.2 Verificato che abbia prima espresso la sua intenzione (per esempio, dicendo 'j'adoube' o 'acconcio'), il giocatore che ha la mossa può acconciare uno o più pezzi sulle rispettive case.
- 4.3 Tranne quanto previsto dall'Articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera:
 - a. uno o più pezzi del proprio colore, egli deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso; o
 - b. uno o più pezzi dell'avversario, egli deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato; o
 - c. un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, deve muovere o catturare il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se non fosse possibile determinare se il giocatore ha toccato per primo un suo pezzo o uno dell'avversario, si considererà che abbia toccato il suo pezzo prima di quello appartenente al suo avversario.
- 4.4 Se un giocatore avente la mossa:
 - a. deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale.
 - b. deliberatamente tocca una Torre e poi il suo Re, non gli è permesso arroccare da quel lato in quella mossa e la situazione sarà governata dall'Articolo 4.3.a.
 - c. volendo arroccare tocca il Re, o Re e Torre nello stesso momento, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il suo Re (che può comprendere l'arrocco dall'altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.
 - d. promuove un pedone, la scelta del nuovo pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo ha toccato la casa di promozione.
- 4.5 Se nessuno dei pezzi toccati può essere mosso o catturato, il giocatore può fare qualsiasi altra mossa legale.
- 4.6 Quando un pezzo, come mossa legale o parte di una mossa legale, è stato lasciato su una casa, non può essere mosso in un'altra casa per quella mossa.

La mossa si considera eseguita:

 - a. nel caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera e il giocatore, avendo deposto il proprio pezzo nella nuova casa, ha rilasciato dalla propria mano tale pezzo catturante;
 - b. nel caso dell'arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa da cui prima è transitato il Re. Quando il giocatore ha rilasciato dalla propria mano il Re, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di fare altra mossa se non l'arrocco su quel lato, sempre che ciò sia legale;
 - c. nel caso di promozione di un pedone, quando il pedone viene tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo posizionandolo

nella casa di promozione. Se la mano del giocatore ha lasciato il pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di muovere il pedone in un'altra casa.

Si dice che una mossa è legale quando tutti i parametri di rilievo dell'articolo 3 sono stati soddisfatti. Se la mossa non è legale, sarà sostituita da un'altra mossa in base all'articolo 4.5.

- 4.7 Non appena un giocatore deliberatamente tocca un pezzo perde il diritto di reclamare per la violazione dell'articolo 4 da parte del suo avversario.

ART. 5 - LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA

5.1 a. La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.

b. La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

5.2a. La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita verificato che la mossa che ha prodotto lo stallo sia una mossa legale.

b. La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi serie di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto la 'posizione morta' sia una mossa legale (Vedi Articolo 9.6).

c. La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita (Vedi Articolo 9.1).

d. La partita può essere dichiarata patta se un'identica posizione sta per apparire o è apparsa sulla scacchiera almeno tre volte (Vedi Articolo 9.2).

e. La partita può essere dichiarata patta se almeno le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura (Vedi Articolo 9.3).

REGOLE PER I TORNEI

ART. 6 - L'OROLOGIO PER GLI SCACCHI

- 6.1 Con 'orologio per gli scacchi' si indica un orologio con due indicatori di tempo, collegati uno all'altro in modo tale che essi funzionino alternativamente. 'Orologio' nelle Regole degli scacchi indica uno dei due indicatori di tempo.

Ogni indicatore di tempo ha una 'bandierina'.

'Caduta della bandierina' indica l'esaurimento del tempo concesso al singolo giocatore.

6.2a. Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito; oppure può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale con ciascuna mossa. Tutti questi elementi devono essere specificati anticipatamente.

b. Il tempo non utilizzato da un giocatore durante un periodo è aggiunto al tempo che egli ha a disposizione per il periodo successivo, tranne che nel caso di uso del 'tempo dilazionato'.

Allorché si usa il tempo dilazionato, a entrambi i giocatori viene assegnato un certo quantitativo di 'tempo principale di riflessione'. Essi inoltre ricevono un bonus di 'tempo fisso extra' per ogni mossa eseguita. Il conteggio alla rovescia del tempo principale comincia dopo che il tempo del bonus fisso è terminato. Posto che il giocatore fermi il suo orologio prima del termine del tempo del bonus fisso, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di tempo del bonus usato.

6.3 Immediatamente dopo la caduta della bandierina, devono essere verificati i presupposti dell'Articolo 6.2.a.

6.4 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro decide dove va posizionato l'orologio per gli scacchi.

6.5 All'orario stabilito di inizio della partita, viene azionato l'orologio del giocatore che ha i pezzi bianchi.

6.6a. Un giocatore che arrivi alla scacchiera dopo l'inizio della sessione di gioco perderà la partita. In tal modo il tempo di tolleranza per la presenza è di zero minuti. Le regole della competizione possono indicare diversamente.

b. Nel caso le regole della competizione indichino un diverso tempo di tolleranza si applica quanto segue. Se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, al giocatore avente il Bianco verrà addebitato tutto il tempo intercorso dal via sino al suo arrivo, a meno che le regole della competizione specificino diversamente o l'arbitro decida diversamente.

6.7a. Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario. A un giocatore deve sempre essere permesso fermare il proprio orologio. La sua mossa non può essere considerata completata finché egli non lo abbia fatto, a meno che la mossa eseguita non concluda la partita. (Vedi Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6). Il tempo che intercorre tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e il fermare il proprio orologio azionando quello dell'avversario viene considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

b. Un giocatore deve fermare il proprio orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa. E' proibito tenere il dito sul pulsante dell'orologio o nelle immediate vicinanze.

c.I giocatori devono trattare l'orologio per gli scacchi in modo adeguato. E' proibito azionarlo con forza, alzarlo o farlo cadere. Un uso improprio dell'orologio dovrà essere penalizzato in accordo con l'Articolo 13.4.

d.Se un giocatore non è in grado di usare l'orologio potrà indicare un assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Gli orologi saranno tarati dall'arbitro in modo opportuno ed equo.

6.8Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno qualsiasi dei due giocatori avanza una richiesta valida in questo senso.

6.9Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Tuttavia se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali, la partita è patta.

6.10a. Ogni indicazione data dagli orologi viene considerata definitiva in assenza di evidenti difetti. Un orologio con un evidente difetto dovrà essere sostituito. L'arbitro sostituirà l'orologio e farà ricorso al suo miglior discernimento nel determinare quali tempi dovranno essere indicati sull'orologio dato in sostituzione.

b. Se durante il gioco si è evidenziato che le impostazioni di uno o entrambi gli orologi sono scorrette, il giocatore o l'arbitro fermeranno immediatamente gli orologi. L'arbitro inserirà le impostazioni corrette ed aggiusterà il tempo e il contatore delle mosse. Egli userà il suo miglior giudizio per determinare i corretti aggiustamenti.

6.11Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima:

a.la partita continuerà se ciò accade in un periodo qualsiasi della partita, escluso l'ultimo.

b.la partita sarà patta se ciò accade nel periodo di tempo in cui devono essere completate tutte le mosse.

6.12a. Se è necessario interrompere la partita, l'arbitro fermerà gli orologi.

b. Un giocatore può fermare gli orologi unicamente con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, per esempio in caso di promozione se il pezzo scelto non è disponibile.

c.In ogni caso, l'arbitro deciderà quando la partita deve essere ripresa.

d.Se un giocatore ferma gli orologi per richiedere assistenza all'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore ha una valida ragione per farlo. Se fosse chiaro che il giocatore non ha valida ragione per fermare gli orologi, il giocatore verrà penalizzato in base all'articolo 13.4.

6.13Se si verifica un'irregolarità e/o i pezzi devono essere ripristinati in una precedente posizione, l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi. Egli deve anche, se necessario, ripristinare il contatore delle mosse dell'orologio.

6.14Schermi, monitor, o scacchiere per dimostrazione che riportino la posizione in atto sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse fatte, e orologi che indichino

anche il numero delle mosse, sono permessi nella sala di torneo. In ogni caso, non è consentito al giocatore avanzare richieste basate unicamente su indicazioni visibili in questi modi.

ART. 7 - IRREGOLARITÀ

- 7.1 a. Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e deve essere giocata una nuova partita.
- b. Se durante una partita si constata quale unico errore che la scacchiera è stata posta in contrasto all'Articolo 2.1, la partita continua, ma la posizione raggiunta deve essere trasferita su una scacchiera correttamente orientata.
- 7.2 Se una partita è stata iniziata con i colori invertiti dovrà continuare, a meno che l'arbitro non disponga diversamente.
- 7.3. Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la corretta posizione con il proprio tempo. Se fosse necessario sia il giocatore sia l'avversario hanno diritto di fermare l'orologio per chiedere l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.
- 7.4.a. Se nel corso di una partita, si constata che è stata completata una mossa illegale, compreso il mancato rispetto dei requisiti per la promozione di un pedone o la cattura del Re avversario, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13. Si applicano gli Articoli 4.3 e 4.6 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata.
- b. Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4.a, per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. Comunque, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scacco matto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali.
- 7.5 Se nel corso di una partita, si constata che dei pezzi sono stati inopportuno spostati dalle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata.

ART. 8 - L'ANNOTAZIONE DELLE MOSSE

- 8.1 Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, in modo corretto, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Vedi Appendice C), sul formulario prescritto per la manifestazione. E' proibito scrivere la mossa in anticipo a meno che il giocatore non stia per chiedere patta in base all'articolo 9.2 o 9.3 o si appresti ad aggiornare la partita secondo il punto 1.a delle Linee Guida della Partita Aggiornata. Un giocatore, se lo preferisce, può rispondere alla mossa del suo avversario prima di registrarla. Egli deve scrivere la sua mossa precedente prima di fare la successiva. Entrambi i giocatori devono riportare l'offerta di patta sul formulario (Vedi Appendice C.13).
- Se un giocatore è impossibilitato a scrivere il formulario potrà indicare un assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Il suo orologio sarà tarato dall'arbitro in modo opportuno ed equo.
- 8.2 Il formulario deve essere visibile all'arbitro per tutta la durata della partita.
- 8.3 I formulari sono di proprietà degli organizzatori dell'evento.
- 8.4 Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio in qualsiasi periodo e non riceve un tempo addizionale di 30 o più secondi per ciascuna mossa, allora non è obbligato a soddisfare le richieste dell'Articolo 8.1. Immediatamente dopo la caduta di una bandierina il giocatore deve aggiornare completamente il suo formulario prima di eseguire la mossa sulla scacchiera.
- 8.5 a. Se nessuno dei due giocatori è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, l'arbitro o un assistente dovrebbe cercare di essere presente e segnare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro deve fermare gli orologi. Quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare il proprio formulario, usando il formulario dell'arbitro o quello dell'avversario.
- b. Se solo un giocatore non è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, egli deve aggiornare il suo formulario completamente non appena sia caduta una delle due bandierine e prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. Posto che la mossa sia al giocatore, egli può utilizzare il formulario dell'avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire la propria mossa.
- c. Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera sotto il controllo dell'arbitro o di un assistente. Egli innanzitutto deve annotare la posizione raggiunta della partita, i tempi indicati dagli orologi ed il numero delle mosse fatte, se questa informazione è disponibile, prima che la ricostruzione abbia luogo.
- 8.6 Se i formulari non possono essere aggiornati al fine di indicare che un giocatore ha superato i limiti del tempo stabilito, la prima mossa fatta deve essere considerata come la prima del seguente periodo di tempo, a meno che non sia evidente che sono state fatte più mosse.

8.7 Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari, indicando il risultato della partita. Il risultato resta tale anche se non fosse corretto, a meno che l'arbitro decida diversamente.

ART. 9 - LA PARTITA PATTATA

- 9.1 a Le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto, senza il consenso dell'arbitro.
- b Se le regole della manifestazione permettono di accordarsi per la patta si applica quanto segue:
- (1) Un giocatore può proporre patta dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera. Egli deve farlo prima di fermare il proprio orologio e avviare quello del suo avversario. Un'offerta in qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.6. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita si conclude in qualche altro modo.
 - (2) L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con un simbolo (Vedi Appendice C13).
 - (3) La richiesta di patta in base a 9.2, 9.3 o 10.2 deve essere considerata come un'offerta di patta.
- 9.2 La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse):
- a. è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, o
 - b. è appena apparsa e il giocatore richiedente ha il tratto.
- Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha il tratto, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse.
- Le posizioni non sono le stesse se un pedone che poteva essere catturato en passant non può più essere catturato in questo modo. Quando il Re o una Torre sono obbligati a muovere, si perderà il diritto di arroccare, se lo si ha, solamente dopo che si è mosso.
- 9.3 La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, se:
- a. egli scrive sul suo formulario, e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura, o
 - b. le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura.

- 9.4 Se il giocatore tocca un pezzo come in Articolo 4.3 senza aver formulato la richiesta di patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, perde il diritto a chiederla per quella mossa.
- 9.5 Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, può fermare entrambi gli orologi (Vedi Articolo 6.12.b). Non gli è permesso ritirare la richiesta.
- Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.
 - Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto all'avversario. Dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita in base all'Articolo 4.
- 9.6 La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse legali. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che produce tale posizione sia legale.

ART. 10 - QUICKPLAY FINISH (FINALE RAPIDO)

- 10.1 Il 'quickplay finish' (finale rapido) è la fase finale di una partita, quando tutte le (restanti) mosse devono essere fatte in un tempo limite.
- 10.2 Se il giocatore che ha il tratto rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Può fermare gli orologi e appellare l'arbitro (Vedi Articolo 6.12.b).
- Se l'arbitro è convinto che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o che non è possibile vincere con mezzi normali, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione oppure respingere la richiesta.
 - Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. L'arbitro deve dichiarare successivamente, o al più presto possibile dopo che una bandierina è caduta, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali, o che l'avversario non stia facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con mezzi normali.
 - Se l'arbitro respinge la richiesta all'avversario saranno assegnati due minuti supplementari.
 - La decisione dell'arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce ad (a), (b), (c).

ART. 11 - IL RISULTATO

11.1 A meno che non sia precedentemente comunicato, il giocatore che vince la sua partita, o vince per forfait, ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua partita, o che la perde per forfait, non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto (½).

ART. 12 - IL COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

12.1 I giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita di scacchi.

12.2 Ai giocatori non è consentito abbandonare l'area del torneo (playing venue) senza il permesso dell'arbitro. Per area del torneo si intende l'area di gioco, i servizi igienici, l'area per il ristoro, le aree predisposte per i fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro.

Al giocatore avente il tratto non è consentito lasciare l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro.

12.3 a. Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera.

b. Al giocatore è vietato avere telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione nell'area riservata al torneo senza il permesso dell'arbitro, a meno che non siano completamente spenti. Se una di queste apparecchiature produce un suono, il giocatore perderà la partita. L'avversario vincerà. Comunque, se l'avversario non può vincere la partita mediante una qualsiasi serie di mosse legali, il suo punteggio sarà la patta.

c. E' permesso fumare solo nell'area designata dall'arbitro.

12.4 Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo segnato dagli orologi, le offerte di patta, le indicazioni relative a una richiesta e altri dati di rilievo.

12.5 I giocatori che hanno terminato le loro partite devono essere considerati alla stregua di spettatori.

12.6 E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Ciò comprende immotivate richieste o offerte di patta o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.

12.7 L'infrazione di una qualsiasi parte degli Articoli da 12.1 a 12.6 comporterà penalizzazioni in accordo con l'Articolo 13.4.

12.8 La partita è persa per quel giocatore che persistentemente rifiuta di obbedire alle Regole degli scacchi. Il risultato dell'avversario sarà deciso dall'arbitro.

12.9 Se si verifica che entrambi i giocatori sono colpevoli in base all'Articolo 12.8, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.

12.10 Nel caso dell'Articolo 10.2.d o dell'Appendice D un giocatore non può appellarsi contro le decisioni dell'arbitro.

Diversamente un giocatore può appellarsi contro qualunque decisione dell'arbitro, a meno che le regole della manifestazione prevedano diversamente.

ART. 13 - IL RUOLO DELL'ARBITRO (VEDI LA PRAFAZIONE)

- 13.1 L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate.
- 13.2 L'arbitro deve operare nel migliore interesse della competizione. Egli dovrebbe assicurare che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non vengano disturbati. Egli deve verificare lo svolgimento della competizione.
- 13.3. L'arbitro deve controllare le partite, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo, applicare le decisioni che ha preso e imporre penalizzazioni ai giocatori quando necessita.
- 13.4 L'arbitro ha la possibilità di applicare una o più delle seguenti penalizzazioni:
- a.l'ammonizione,
 - b.l'aumento del tempo che rimane all'avversario,
 - c.la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole,
 - d.l'assegnazione della perdita della partita,
 - e.la riduzione del punteggio ottenuto in una partita alla parte colpevole,
 - f.l'aumento del punteggio ottenuto in una partita all'avversario fino al massimo disponibile per quella partita,
 - g.l'espulsione dalla manifestazione.
- 13.5 L'arbitro può assegnare a uno o entrambi i giocatori del tempo extra a causa di eventi di disturbo estranei alla partita.
- 13.6 L'arbitro non deve intervenire nella partita tranne che nei casi specificatamente previsti dalle Regole degli scacchi. Non deve segnalare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa, o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio.
- 13.7a. Gli spettatori e i giocatori delle altre partite non devono parlare di una partita in corso o in qualsiasi modo interferire. Se necessario, l'arbitro può espellere i responsabili dall'area del torneo. Se qualcuno osserva un'irregolarità, può informarne solamente l'arbitro.
- b. Senza autorizzazione dell'arbitro, è proibito per tutti l'uso di telefoni cellulari o qualsiasi strumento di comunicazione nell'area del torneo e in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.

ART. 14 - LA FIDE

- 14.1 Le Federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di dare soluzioni ufficiali sui problemi correlati alle Regole degli scacchi.

APPENDICI

A. GIOCO RAPIDO - RAPIDPLAY

- A1. Una 'partita di gioco rapido' è una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un tempo prestabilito di almeno 15 e meno di 60 minuti per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è di almeno 15 e meno di 60 minuti per ciascun giocatore.
- A2. I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.
- A3. Qualora vi sia un adeguato controllo sul gioco (per esempio un arbitro al massimo per tre partite), si applicheranno le Regole per i Tornei.
- A4. Qualora il controllo sia inadeguato si applicheranno le Regole per i Tornei, tranne per quanto differentemente previsto dalle seguenti Regole per il Gioco Rapido:
- a. Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientazione della scacchiera o la taratura dell'orologio. In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l'arrocco.
 - b. L'arbitro deve attuare decisioni in base all'Articolo 4 (L'esecuzione della mossa), unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.
 - c. Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l'orologio dell'avversario. L'avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta per mossa illegale prima di eseguire egli stesso la sua mossa. Solo dopo questa richiesta l'arbitro potrà agire di conseguenza. Comunque, se possibile, l'arbitro interverrà se entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un pedone non è stata completata.
 - d.
 1. Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina, ma lo può fare se entrambe le bandierine sono cadute.
 2. Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.
 3. Se entrambe le bandierine sono cadute come descritto in (1) e in (2) l'arbitro deve dichiarare la partita patta.

B. LAMPO - BLITZ

- B1. Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse deve essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore.
- B2. Qualora vi sia un adeguato controllo sul gioco (un arbitro per partita) si applicheranno le Regole per i Tornei e l'articolo A2.
- B3. Qualora il controllo fosse inadeguato si applicherà quanto segue:

a. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole del Gioco Rapido esposte nell'Appendice A tranne per quanto diversamente previsto dalle seguenti Regole per il Lampo.

b. Non si applicano gli articoli 10.2 e A4.c.

c. Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Tuttavia, se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta, a meno di accordo reciproco senza l'intervento dell'arbitro.

C. NOTAZIONE ALGEBRICA

La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda questa uniforme notazione algebrica anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulari con notazioni diverse da quella algebrica non possono essere usati come prova nei casi in cui i formulari di un giocatore sono normalmente usati a questo scopo. Un arbitro che noti che un giocatore sta usando un sistema di notazione diverso da quello algebrico, avvertirà il giocatore di questa esigenza.

Descrizione del Sistema Algebrico

- C1 In questa descrizione 'pezzo' indica tutti i pezzi diversi dal pedone.
- C2 Ogni pezzo è indicato con l'iniziale, in lettera maiuscola, del suo nome.
Esempio: R= re, D= donna, T= torre, A= alfiere, C= cavallo.
- C3 Per iniziale del nome del pezzo, ogni giocatore è libero di usare la prima lettera del nome che è comunemente usato nella sua lingua.
Esempi: F= fou (francese per alfiere), L= loper (olandese per alfiere). Nelle pubblicazioni a stampa, si raccomanda l'uso dei simboli-figurina.
- C4 I pedoni non sono indicati dall'iniziale del loro nome, ma sono riconoscibili dalla mancanza di tale iniziale. Esempi: e5, d4, a5.
- C5 Le otto colonne (da sinistra a destra per il bianco e da destra a sinistra per il nero) sono indicate con lettere minuscole, a, b, c, d, e, f, g, h, rispettivamente.
- C6 Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto in basso per il Nero) sono numerate 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, rispettivamente. Di conseguenza, nella posizione iniziale i pezzi e i pedoni bianchi sono collocati sulla prima e sulla seconda traversa, i pezzi e i pedoni neri sull'ottava e settima traversa.
- C7 Come conseguenza delle regole precedenti, ognuna delle sessantaquattro case è invariabilmente indicata da un'unica combinazione di una lettera e di un numero.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

- C8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata da
- l'iniziale del nome del pezzo in questione e
 - dalla casa di arrivo.
- Non ci sono trattini tra (a) e (b). Esempi: Ae5, Cf3, Td1
 Nel caso di pedoni, è indicata solo la casa di arrivo. Esempi: e5, d4, a5
- C9 Quando un pezzo esegue una cattura, si inserisce una "x" tra (a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e (b) la casa di arrivo. Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1.
 Quando la cattura è stata fatta da un pedone, deve essere indicata la colonna di partenza, seguita da "x" e dalla casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5.
 Nel caso della cattura "en passant" (al varco), come casa di arrivo deve essere segnata la casa in cui si ferma il pedone che ha eseguito la cattura, e alla notazione deve essere aggiunto "e.p.". Esempio: exd6 e.p.
- C10 Se due pezzi dello stesso tipo possono muovere sulla medesima casa, il pezzo che viene mosso viene indicato come segue:
- se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa: con
 - l'iniziale del nome del pezzo
 - la colonna di partenza
 - la casa di arrivo
 - se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna: con
 - l'iniziale del nome del pezzo
 - la traversa di partenza
 - la casa di arrivo
- Se i pezzi sono in differenti traverse e colonne, il metodo (1) è preferito.
 In caso di cattura, una x deve essere inserita fra (b) e (c).
 Esempi:
- Vi sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, uno di loro si muove in f3: Cgf3 o Cdf3 a seconda del caso.

- 2) Vi sono due Cavalli sulle case g5 e g1, uno di loro si muove in f3: C5f3 o C1f3 a seconda del caso.
- 3) Vi sono due Cavalli sulle case h2 e d4, uno di loro si muove in f3: Chf3 o Cdf3 a seconda del caso.

Se vi è una cattura in f3, gli esempi precedenti vengono modificati inserendo una x:

- 1) Cgxf3 o Cdxsf3,
 2) C5xf3 o C1xf3,
 3) Chxf3 o Cdxsf3, a seconda del caso.

C11 Se due pedoni possono catturare lo stesso pezzo o pedone dell'avversario, il pedone che viene mosso si indica con:

- (a) la lettera della colonna di partenza,
 (b) una x,
 (c) la casa di arrivo.

Esempio: se ci sono due pedoni bianchi sulle case c4 ed e4 e un pedone o pezzo nero sulla casa d5, la notazione per la mossa del Bianco è cxd5 o exd5 a seconda del caso.

C12 Nel caso di promozione di un pedone, viene indicata la mossa del pedone immediatamente seguita dall'iniziale del nuovo pezzo.

Esempi: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13 L'offerta di patta deve essere segnata con (=).

Abbreviazioni essenziali:

0-0	=arrocco con la Torre h1 o la Torre h8 (arrocco corto, o dal lato di Re)
0-0-0	=arrocco con la Torre a1 o la Torre a8 (arrocco lungo, o dal lato di Donna)
x	=cattura
+	=scacco
++ o #	=scaccomatto
e.p.	=cattura "en passant"

Non è obbligatorio riportare sul formulario lo scacco, lo scaccomatto e la cattura.

Esempio di partita:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cdb2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

D. QUICKPLAY FINISH QUANDO L'ARBITRO NON È PRESENTE IN SEDE DI TORNEO.

D1. Quando le partite vengono giocate come previsto dall'Articolo 10, un giocatore può chiedere patta allorché ha meno di due minuti di tempo di riflessione e prima che la sua bandierina cada. Ciò termina la partita.

Egli può avanzare la richiesta sulle seguenti basi:

- a. che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o
- b. che il suo avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere con i mezzi normali.

In (a) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario deve verificarla.

In (b) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato. L'avversario dovrà verificare sia il formulario sia la posizione finale.

La richiesta dovrà essere consegnata a un arbitro la cui decisione sarà inappellabile.

E. REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI E CON HANDICAP

VISIVO

- E1. I direttori dei tornei hanno il potere di adattare le normative seguenti per conformarle alle situazioni locali. Nelle competizioni scacchistiche tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (ciechi riconosciuti) il singolo giocatore può chiedere di utilizzare due scacchiere, il giocatore vedente una scacchiera normale, il non vedente una appositamente modificata. La scacchiera apposta deve soddisfare i seguenti requisiti:

- (a) Almeno 20 per 20 centimetri di lato;
- (b) Le case nere un poco in rilievo;
- (c) Un foro di sicurezza (ad incastro) in ciascuna casa;
- (d) Ogni pezzo provvisto di un piolo di dimensioni adeguate all'incastro;
- (e) Pezzi sagomati sul disegno Staunton, i pezzi neri con una marcatura distintiva.

- E2. Le seguenti regole devono governare il gioco:

1. Le mosse devono essere annunciate chiaramente, quindi ripetute dall'avversario che le esegue sulla propria scacchiera. Quando si promuove un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo è scelto. Per rendere l'annuncio il più chiaro possibile, si suggerisce di utilizzare i seguenti nomi al posto delle lettere segnalanti le colonne, e far uso della notazione algebrica:

A-Anna	B-Bella	C-Cesar	D-David
E-Eva	F-Felix	G-Gustav	H-Hector

Le traverse, dal bianco verso il nero, riceveranno la seguente numerazione in tedesco:

1-eins	2-zwei	3-drei	4-vier
5-fuenf	6-sechs	7-sieben	8-acht

L'arrocco verrà dichiarato con "Lange Rochade" (forma tedesca per arrocco lungo) e "Kurze Rochade" (forma tedesca per arrocco corto).

Il nome dei pezzi sarà: Koenig (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), Laeuffer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone).

2.Sulla scacchiera del giocatore non vedente, si considera 'toccato' un pezzo quando è tolto dal foro di sicurezza.

3.Si considera eseguita la mossa quando:

(a)in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto;

(b)il pezzo è stato posto in un differente foro di sicurezza;

(c)la mossa è stata annunciata.

Solo allora potrà essere azionato l'orologio dell'avversario.

Per quanto riguarda i punti 2 e 3, per i giocatori vedenti si applicano le regole normali.

4. E' permesso l'uso di un orologio da scacchi speciale costruito per i giocatori non vedenti. Esso deve avere le seguenti caratteristiche:

(a)lancette rinforzate e un cerchio riportante la marcatura ogni 5 minuti tramite una capocchia, e una doppia capocchia ogni 15 minuti.

(b)Una bandierina che possa essere facilmente tastata. Attenzione al fatto che la bandierina sia messa in modo tale da permettere al giocatore di verificare facilmente i singoli minuti durante gli ultimi cinque minuti.

5. Il giocatore non vedente può registrare le mosse in scrittura Braille, o tramite terzi o registrare le mosse su un registratore.

6. Un lapsus nell'annunciare la mossa deve essere corretto immediatamente e prima di azionare l'orologio dell'avversario.

7. Se durante una partita dovessero verificarsi posizioni differenti sulle due scacchiere, queste devono essere corrette con l'assistenza di un arbitro o delegato e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari corrispondono, dovrà essere corretta la posizione del giocatore che ha scritto la mossa esatta, ma l'ha eseguita in modo inesatto, adeguandola a quanto scritto sul formulario.

8.Se, invece i due formulari non fossero concordi, si arretrerà la partita fino a quando viene trovato il punto di accordo e l'arbitro sistemerà opportunamente il tempo sugli orologi.

9.Il giocatore non vedente ha il diritto di utilizzare un assistente che potrà svolgere alcuni o tutti i seguenti compiti:

(a)Riportare le mosse di qualsivoglia dei due giocatori sulla scacchiera dell'avversario.

(b)Annunciare le mosse di entrambi i giocatori.

(c)Tenere aggiornato il formulario del giocatore non vedente e azionare l'orologio del di lui avversario, (tenere presente la regola 3.c).

(d)Informare il giocatore non vedente, solo su specifica richiesta, sul numero di mosse eseguite e sul tempo utilizzato da entrambi i giocatori.

(e)Richiedere la vittoria in caso di superamento del tempo e informare l'arbitro qualora il giocatore vedente abbia toccato un pezzo.

(f)Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento di una partita.

10. Se il giocatore non vedente non si avvale dell'aiuto di un assistente, il giocatore vedente può utilizzare una persona che espleti i compiti previsti nei punti 9 (a) e (b).

F. REGOLE PER GLI SCACCHI960.

- F1. Prima di una partita Scacchi960 deve essere sorteggiata la posizione di partenza, soggetta a determinate regole. Dopo di ciò, la partita è giocata nello stesso modo che con gli scacchi classici. In particolare i pezzi e i pedoni hanno le loro normali mosse e l'obiettivo di ciascun giocatore è dare scacco matto al Re avversario.

F2. Requisiti per la posizione di partenza

La posizione di partenza per Scacchi960 deve assoggettarsi a determinate regole. I pedoni bianchi sono posizionati sulla seconda traversa come negli scacchi classici. Tutti i restanti pezzi bianchi sono disposti a caso sulla prima traversa, ma rispettando le seguenti restrizioni:

- a. il Re è piazzato in qualche posto tra le due Torri, e
- b. gli Alfieri sono posti su case di colore differente, e
- c. i pezzi neri sono posizionati nello stesso e opposto modo rispetto ai pezzi bianchi.

La posizione di partenza può essere generata prima della partita sia da un programma per computer, sia usando dadi, monete, carte, ecc.

F3. Regole per l'arrocco per Scacchi960

a. Scacchi960 permette a ciascun giocatore di arroccare solo una volta per partita, una mossa potenzialmente sia di Re che di Torre in una sola mossa. Tuttavia sono necessarie alcune interpretazioni delle regole per le partite classiche per l'arrocco, perché queste presuppongono una posizione iniziale di Torre e Re che spesso non è applicabile agli Scacchi960.

b. Come arroccare

Negli Scacchi960, in base alla posizione pre-arrocco di Re e Torre, la manovra dell'arrocco è definita da uno di questi quattro metodi:

1. Arrocco doppia-mossa: in un solo tratto con una mossa di Re e una mossa di Torre.
2. Arrocco di scambio: scambiando la posizione del Re e della Torre.
3. Arrocco solo di Re: eseguendo la mossa solo con il Re.
4. Arrocco solo di Torre: eseguendo la mossa solo con la Torre.

Raccomandazioni

1. Quando si arrocca su una scacchiera concreta con giocatore umano, si raccomanda che il Re sia mosso fuori dalla superficie di gioco vicino alla sua posizione finale, sia mossa poi la Torre dalla casa di partenza a quella di arrivo e quindi il Re sia posto nella sua casa di arrivo.

2. Dopo l'arrocco, la posizione finale ottenuta da Re e Torre è esattamente la stessa che essi avrebbero raggiunto con gli scacchi classici.

Chiarimenti

Pertanto dopo l'arrocco lato-c (annotato come 0-0-0 e conosciuto come arrocco sul lato di Donna negli scacchi ortodossi) il Re si trova sulla casa c (c1 per il Bianco e c8 per il Nero) e la Torre sulla casa d (d1 per il Bianco e d8 per il Nero). Dopo l'arrocco lato-g (annotato come 0-0 e conosciuto come arrocco sul lato di Re negli scacchi ortodossi) il Re si trova sulla casa g (g1 per il Bianco e g8 per il Nero) e la Torre sulla casa f (f1 per il Bianco e f8 per il Nero).

Note

1. Per evitare incomprensioni, può essere utile affermare: "Sto per arroccare" prima dell'arrocco.
2. In qualche posizione di partenza, il Re o la Torre (ma non entrambe) non si muovono durante l'arrocco.
3. In qualche posizione di partenza, l'arrocco può essere fatto addirittura come prima mossa.
4. Tutte le case tra quella di partenza e quella di arrivo del Re (compresa quella di arrivo) e tutte le case tra quella di partenza e quella di arrivo della Torre (compresa quella di arrivo) devono essere libere, tranne che per il Re e la Torre che effettua l'arrocco.
5. In alcune posizioni di partenza alcune case possono essere occupate durante l'arrocco che avrebbero dovuto essere libere negli scacchi classici. Per esempio, dopo l'arrocco lato-c (0-0-0), è possibile avere a, b e/o e e ancora occupate, e dopo l'arrocco lato-g (0-0) è possibile avere e e/o h occupate.

LINEE GUIDA QUALORA LA PARTITA DOVESSE ESSERE AGGIORNATA

1. a. Se a partita non è terminata allo scadere del tempo previsto per la sessione di gioco, l'arbitro deve chiedere al giocatore che ha la mossa di 'sigillare' quella mossa. Il giocatore deve scrivere la mossa in notazione non ambigua sul suo formulario, mettere il suo formulario e quello del suo avversario in una busta, chiudere la busta e solo allora fermare il suo orologio senza avviare quello del suo avversario. Fino a quando non ha fermato gli orologi, il giocatore mantiene il diritto di cambiare la sua mossa segreta. Se, dopo la richiesta dell'arbitro di mettere in busta la sua mossa, il giocatore effettua la mossa sulla scacchiera, egli deve comunque scrivere quella stessa mossa sul suo formulario come mossa segreta.
- b. Se un giocatore, avente la mossa, sospende la partita prima del termine della sessione di gioco, il suo tempo dovrà essere considerato pari al tempo nominale del regolare termine della sessione, e il suo tempo rimanente sarà registrato così.
2. I seguenti elementi devono essere indicati sulla busta:
 - a. i nomi dei giocatori
 - b. la posizione immediatamente precedente la mossa segreta
 - c. il tempo usato da ciascuno giocatore

- d. il nome del giocatore che ha messo in busta la mossa
 - e. il numero della mossa segreta
 - f. l'offerta di patta, se la proposta è stata fatta prima della sospensione della partita
 - g. la data, l'ora e il luogo della ripresa della partita.
3. L'arbitro deve verificare l'esattezza delle informazioni sulla busta ed è responsabile della sua conservazione.
 4. Se un giocatore propone patta dopo che il suo avversario ha sigillato la sua mossa, l'offerta è valida fino a quando l'avversario ha accettato o respinto la proposta in base all'Articolo 9.1.
 5. Prima che la partita venga ripresa, la posizione immediatamente precedente la messa in busta della mossa deve essere riportata sulla scacchiera, e sugli orologi deve essere indicato il tempo usato da ciascuno dei giocatori quando la partita è stata sospesa.
 6. Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro di abbandonare, la partita ha termine.
 7. La busta deve essere aperta soltanto quando il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente.
 8. Tranne nei casi menzionati negli Articoli 5, 6.9 e 9.6, la partita è persa per quel giocatore che abbia scritto una mossa segreta che
 - a. è ambigua, o
 - b. è scritta in modo tale che non può essere stabilito il suo reale significato, o
 - c. è illegale.
 9. Se, all'ora stabilita per la ripresa
 - a. il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente, la busta viene aperta, la mossa segreta eseguita sulla scacchiera e il suo orologio messo in moto.
 - b. il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta non è presente, il suo orologio deve essere messo in moto. Al suo arrivo, egli può fermare l'orologio e appellare l'arbitro. La busta sarà quindi aperta, e la mossa segreta eseguita sulla scacchiera. Il suo orologio verrà quindi riavviato.
 - c. il giocatore che ha messo in busta la mossa non è presente, il suo avversario ha il diritto di registrare la sua risposta sul proprio formulario e sigillarlo in una nuova busta, fermare il suo orologio e mettere in moto quello dell'avversario al posto di eseguire la sua mossa di risposta nel modo solito. In tal caso, la busta deve essere consegnata all'arbitro per la conservazione e aperta all'arrivo dell'avversario.
 10. La partita è persa per il giocatore che arriva con più di un'ora di ritardo alla ripresa di una partita sospesa (a meno che le regole della manifestazione specificano diversamente o l'arbitro decida diversamente). Comunque, se è il giocatore che ha messo in busta la mossa segreta è colui che è in ritardo, la partita termina diversamente, se:

- a. il giocatore assente ha vinto la partita in virtù del fatto che la mossa segreta produce scaccomatto, o
 - b. il giocatore assente ha ottenuto una partita patta in virtù del fatto che la mossa segreta conduce allo stallo, o produce sulla scacchiera una posizione descritta nell'Articolo 9.6, o
 - c. il giocatore presente alla scacchiera ha perso la partita in accordo con l'Articolo 6.9.
11. a. Se la busta contenente la mossa segreta viene persa, la partita deve continuare dalla posizione, con i tempi dell'orologio registrati al momento della sospensione. Se il tempo usato da ciascuno dei giocatori non può essere stabilito gli orologi devono essere predisposti dall'arbitro. Il giocatore che ha messo in busta la mossa effettua sulla scacchiera la mossa che dichiara di aver messo in busta.
b. Se è impossibile stabilire la posizione, la partita viene annullata e deve essere giocata una nuova partita.
 12. Se, alla ripresa della partita, uno dei due giocatori segnala prima di eseguire la sua prima mossa che il tempo usato è stato riportato in modo non corretto su uno dei due orologi, l'errore deve essere corretto. Se non si è rimediato a questo punto all'errore, la partita continuerà senza correzioni, a meno che l'arbitro ritenga che le conseguenze possano essere troppo severe.
 13. La durata di ciascuna sessione della ripresa deve essere controllata da un dispositivo per il tempo dell'arbitro. L'inizio e la fine del tempo stabilito devono essere comunicati anticipatamente.