

Regole degli scacchi FIDE

In vigore dal 1° Luglio 2014

Sommario

INTRODUZIONE	2
PREFAZIONE	2
REGOLE DI BASE DEL GIOCO.....	2
ARTICOLO 1: LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI	2
ARTICOLO 2: LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA.....	3
ARTICOLO 3: IL MOVIMENTO DEI PEZZI	4
ARTICOLO 4: L'ESECUZIONE DELLA MOSSA	8
ARTICOLO 5: LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA.....	10
REGOLE PER LE COMPETIZIONI	10
ARTICOLO 6: L'OROLOGIO PER GLI SCACCHI	10
ARTICOLO 7: IRREGOLARITÀ.....	13
ARTICOLO 8: LA REGISTRAZIONE DELLE MOSSE	14
ARTICOLO 9: LA PARTITA PATTA	15
ARTICOLO 10: PUNTEGGI	17
ARTICOLO 11: LA CONDOTTA DEI GIOCATORI.....	17
ARTICOLO 12: IL RUOLO DELL'ARBITRO (VEDI PREFAZIONE).....	18
APPENDICI.....	20
APPENDICE A. GIOCO RAPIDO - RAPIDPLAY	20
APPENDICE B. GIOCO LAMPO - BLITZ.....	21
APPENDICE C. NOTAZIONE ALGEBRICA.....	21
APPENDICE D. REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI O CON HANDICAP VISIVO.....	24
APPENDICE E. PARTITE AGGIORNATE.....	26
APPENDICE F. REGOLE PER GLI SCACCHI 960.....	28
APPENDICE G. QUICKPLAY FINISH (FINALE RAPIDO).....	29
GLOSSARIO DEI TERMINI USATI NELLE REGOLE DEGLI SCACCHI	32

INTRODUZIONE

Le Regole FIDE degli scacchi governano il gioco sulla scacchiera.

Le Regole consistono di due parti: 1. Regole di base del gioco e 2. Regole per le competizioni.

Il testo inglese è la versione autentica delle Regole, che sono state adottate dall'84° Congresso FIDE a Tallinn (Estonia) con entrata in vigore il 1° Luglio 2014.

Nelle presenti Regole le parole 'egli', 'lui' e 'suo' si considerano includere anche 'ella', 'lei' e 'sua'.

PREFAZIONE

Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono insorgere durante una partita, né può regolare tutte le questioni amministrative. Laddove un caso non sia esattamente regolato 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, capacità di giudizio ed obiettività assoluta. Norme troppo dettagliate potrebbero privare l'arbitro della sua libertà di giudizio, impedendogli di trovare una soluzione ad un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla particolare situazione. La FIDE chiede a tutti i giocatori ed alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.

Una condizione necessaria perché una partita sia ratificata dalla FIDE è che essa sia stata giocata secondo le Regole FIDE.

Si raccomanda che anche le partite competitive non ratificate dalla FIDE siano giocate secondo le Regole FIDE.

Le federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di pronunciarsi relativamente a questioni attinenti le Regole.

REGOLE DI BASE DEL GIOCO

ARTICOLO 1: LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI

- 1.1 La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta 'scacchiera'. Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva. Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'eseguita'.
- 1.2 L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario 'sotto attacco' in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale. Il giocatore che raggiunge questo risultato è detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la

partita. Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all'attacco e nemmeno 'catturare' il Re avversario. L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.

- 1.3 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta (vedi Articolo 5.2 b).













ARTICOLO 2: LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA

- 2.1 La scacchiera è composta da una griglia 8 x 8 di 64 case uguali, alternativamente chiare (case 'bianche') e scure (case 'nera').

La scacchiera è collocata tra i giocatori in modo che la casa posta nell'angolo in basso alla destra del giocatore sia bianca.

- 2.2 All'inizio della partita il Bianco ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); il Nero ha 16 pezzi di colore scuro (i pezzi 'neri').

I pezzi sono i seguenti:

un Re bianco	solitamente indicato con il simbolo	 R
una Donna bianca	solitamente indicata con il simbolo	 D
due Torri bianche	solitamente indicate con il simbolo	 T
due Alfieri bianchi	solitamente indicati con il simbolo	 A
due Cavalli bianchi	solitamente indicati con il simbolo	 C
otto pedoni bianchi	solitamente indicati con il simbolo	
un Re nero	solitamente indicato con il simbolo	 R
una Donna nera	solitamente indicata con il simbolo	 D
due Torri nere	solitamente indicate con il simbolo	 T
due Alfieri neri	solitamente indicati con il simbolo	 A
due Cavalli neri	solitamente indicati con il simbolo	 C
otto pedoni neri	solitamente indicati con il simbolo	

Pezzi Staunton



(p) **D R A C T**

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 righe orizzontali di case sono dette 'traverse'. Una linea retta di case dello stesso colore che vada da un lato della scacchiera al lato adiacente è detta 'diagonale'.

ARTICOLO 3: IL MOVIMENTO DEI PEZZI

3.1 Non è permesso muovere un pezzo su una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene mosso su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e rimosso dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una cattura su quella casa secondo gli Articoli da 3.2 a 3.8.

Si considera che un pezzo attacchi una casa anche qualora quel pezzo sia impossibilitato a muoversi verso quella casa perché così facendo lascerebbe o porrebbe sotto attacco il Re del proprio colore.

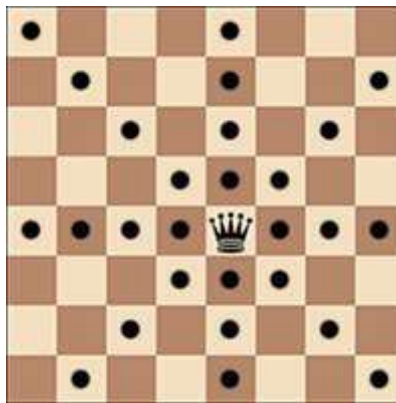
3.2 L'Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova.



3.3 La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova.



- 3.4 La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova.



- 3.5 Nell'effettuare queste mosse, l'Alfiere, la Torre e la Donna non possono scavalcare alcun pezzo interposto.

- 3.6 Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale.

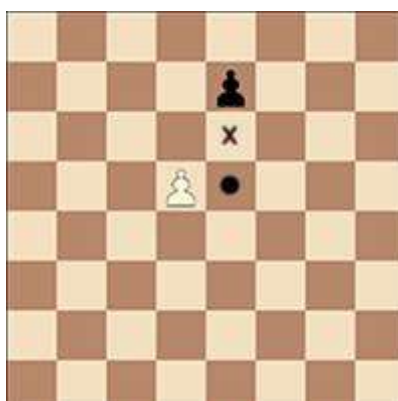


- 3.7 a. Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero
 b. alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come in 3.7.a oppure, in alternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero

- c. il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo.



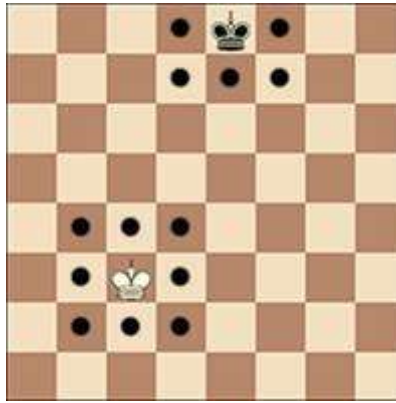
- d. un pedone che occupi la casa nella stessa traversa e sulla colonna adiacente di un pedone avversario il quale sia appena stato avanzato di due case dalla sua casa d'origine, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato avanzato di una sola casa. Questa cattura è legale solo nella mossa immediatamente successiva al suddetto avanzamento ed è detta cattura 'en passant' ('al varco').



- e. quando un giocatore, avendo il tratto, avanza un pedone alla traversa più lontana dalla sua posizione iniziale, come parte integrante della stessa mossa deve scambiare quel pedone con una nuova Donna, Torre, Alfiere o Cavallo dello stesso colore, ponendolo sulla prevista casa di destinazione. Quest'ultima è detta 'casa di promozione'. La scelta del giocatore non è limitata ai pezzi catturati in precedenza. Lo scambio del pedone con un altro pezzo è detto promozione, e l'effetto del nuovo pezzo è immediato.

3.8 Ci sono due diversi modi di muovere il Re:

- a. muovendolo su una casa adiacente



- b. 'arroccando'. Questa è una mossa del Re e di una Torre dello stesso colore lungo la prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re ed è eseguita come segue: dalla sua casa di origine, il Re viene trasferito due case verso la Torre che si trova ancora nella sua casa d'origine; quindi la Torre stessa viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato.



Prima dell'arrocco corto del Bianco
Prima dell'arrocco lungo del Nero



Dopo l'arrocco corto del Bianco
Dopo l'arrocco lungo del Nero



Prima dell'arrocco lungo del Bianco
Prima dell'arrocco corto del Nero



Dopo l'arrocco lungo del Bianco
Dopo l'arrocco corto del Nero

(1) Il diritto all'arrocco è perduto:

- [a] se il Re è già stato mosso, ovvero
- [b] con una Torre che sia già stata mossa.

(2) Il diritto all'arrocco è temporaneamente sospeso:

- [a] se la casa su cui il Re si trova o la casa che deve attraversare o la casa che deve occupare sono attaccate da uno o più pezzi avversari, ovvero
- [b] se tra il Re e la Torre con la quale l'arrocco deve essere eseguito si trova un qualsiasi pezzo.

3.9 Il Re si dice essere 'in scacco' quando è attaccato da uno o più pezzi avversari, anche qualora questi pezzi fossero impossibilitati a muoversi dalla casa che occupano in quanto così facendo lascerebbero o porrebbero il proprio Re sotto scacco. Non si può muovere alcun pezzo che esponga ad uno scacco il Re del proprio colore, o che lasci il Re stesso sotto scacco.

3.10 a. Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9.

b. una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9

c. una posizione è illegale quando non può essere stata raggiunta con alcuna sequenza di mosse legali.

ARTICOLO 4: L'ESECUZIONE DELLA MOSSA

4.1 Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano.

4.2 Il solo giocatore avente il tratto può aggiustare uno o più pezzi nelle loro case, a condizione che abbia precedentemente espresso la propria intenzione (per esempio dicendo 'j'adoube' o 'acconcio').

4.3 Eccetto per quanto previsto nell'Articolo 4.2, se il giocatore avente il tratto tocca sulla scacchiera, con l'intenzione di muovere o catturare:

- a. uno o più dei propri pezzi, deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso
- b. uno o più pezzi avversari, deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato
- c. un pezzo di ciascun colore, deve catturare il pezzo avversario con il proprio pezzo oppure, qualora ciò sia illegale, muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato. Qualora non sia chiaro se sia stato toccato per primo il pezzo del giocatore o quello dell'avversario, si considererà che il pezzo del giocatore sia stato toccato prima di quello avversario.

- 4.4 Se un giocatore, avendo il tratto:
- a. tocca il Re ed una Torre, deve arroccare da quel lato, sempre che ciò sia legale
 - b. tocca deliberatamente una Torre e quindi il proprio Re, non gli è consentito arroccare da quel lato in quella mossa, e la situazione è regolata dall'Articolo 4.3.a
 - c. volendo arroccare, tocca il Re e quindi una Torre, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco con l'altra Torre). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di eseguire una qualsiasi mossa legale.
 - d. promuove un pedone, la scelta del pezzo è compiuta quando il pezzo ha toccato la casa di promozione.
- 4.5 Se nessuno dei pezzi toccati secondo gli Articoli 4.3 o 4.4 può essere mosso o catturato, il giocatore può fare una qualsiasi mossa legale.
- 4.6 *L'atto della promozione può essere eseguito in varie maniere:***
- 1. *non è necessario che il pedone venga materialmente deposto sulla casa di arrivo,***
 - 2. *la rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo sulla casa di promozione possono avvenire in qualunque ordine.***
- Se sulla casa di promozione c'è un pezzo avversario, questo deve essere catturato.***
- 4.7 Quando, come mossa legale o parte di una mossa legale, un pezzo sia stato rilasciato su di una casa, per quella mossa non può essere spostato su un'altra casa. La mossa si considera eseguita:
- a. in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera ed il giocatore, dopo aver deposto il proprio pezzo sulla nuova casa, ha rilasciato il pezzo catturante dalla propria mano.
 - b. in caso di arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa precedentemente attraversata dal Re. Quando il giocatore ha rilasciato il Re dalla propria mano, la mossa non è ancora eseguita ma il giocatore non ha più diritto di fare qualsiasi altra mossa diversa dall'arrocco su quel lato, se questo è legale. Se l'arrocco su quel lato è illegale, il giocatore deve fare una qualsiasi altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco sull'altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa.
 - c. in caso di promozione, quando la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo sulla casa di promozione ed il pedone è stato rimosso dalla scacchiera.
- 4.8 Non appena il giocatore abbia toccato un pezzo con l'intenzione di muoverlo o di catturarlo, il giocatore perde il diritto a reclamare contro le infrazioni da parte del suo avversario degli Articoli da 4.1 a 4.7.

- 4.9 Se un giocatore non è in grado di muovere i pezzi, il giocatore può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, per compiere l'operazione.

ARTICOLO 5: LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA

- 5.1 a. La partita è vinta da parte del giocatore che ha dato scaccomatto al Re avversario. Questo termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di scaccomatto rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.
- b. La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.
- 5.2 a. La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale ed il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.
- b. La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi sequenza di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione morta rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.
- c. La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita.
- d. La partita può essere dichiarata patta se un'identica posizione sta per apparire od è apparsa sulla scacchiera almeno tre volte (vedi Articolo 9.2).
- e. La partita può essere dichiarata patta se ciascun giocatore ha eseguito almeno le ultime 50 mosse senza alcuna mossa di pedone e senza alcuna cattura (vedi Articolo 9.3).

REGOLE PER LE COMPETIZIONI

ARTICOLO 6: L'OROLOGIO PER GLI SCACCHI

- 6.1 Con 'orologio per gli scacchi' s'intende un orologio con due quadranti, connessi l'un l'altro in maniera tale che in qualsiasi momento solo uno dei due possa avanzare. In queste Regole 'orologio' indica ciascuno dei due quadranti. Ciascun quadrante ha una 'bandierina'. 'Caduta della bandierina' significa l'esaurimento del tempo assegnato ad un giocatore.
- 6.2 a. Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio ed avviare l'orologio dell'avversario

(vale a dire, dovrà premere il proprio orologio). Ciò 'completa' la mossa. **Una mossa è completata anche qualora:**

1. la mossa termina la partita (vedi Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, 9.6.a, 9.6.b e 9.7), ovvero

2. il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la sua mossa precedente non fosse stata completata.

Ad un giocatore deve essere consentito di fermare il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche dopo che il suo avversario ha eseguito la propria mossa successiva. Il tempo intercorrente tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e l'atto di premere l'orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

- b. Il giocatore deve premere il proprio orologio con la stessa mano con la quale ha eseguito la propria mossa. Al giocatore è proibito tenere il dito sull'orologio o 'indugiarsi' sopra.
- c. I giocatori devono manovrare correttamente l'orologio per gli scacchi. È proibito premerlo con violenza, sollevarlo, premere l'orologio prima di aver mosso o rovesciarlo. L'uso improprio dell'orologio sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.
- d. L'acconcio dei pezzi è consentito solo al giocatore il cui orologio è in moto.
- e. Se un giocatore non è in condizione di usare l'orologio può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, per compiere questa operazione. Il suo orologio sarà regolato dall'arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all'orologio di un giocatore portatore di disabilità.

6.3 a. Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse, o tutte le mosse, in un periodo di tempo assegnato e/o può ricevere una quantità di tempo supplementare per ciascuna mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo.

- b. Il tempo risparmiato da un giocatore nel corso di un periodo viene aggiunto al suo tempo disponibile per il periodo successivo, ove ciò sia applicabile. Nelle cadenze a tempo dilazionato, ciascun giocatore riceve un 'tempo di riflessione principale' prestabilito. Ciascun giocatore riceve anche un 'tempo supplementare prefissato' per ciascuna mossa (bonus). Il tempo di riflessione principale comincia a diminuire solo dopo che è stato esaurito il bonus. Qualora il giocatore prema il proprio orologio prima dell'esaurimento del bonus, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di bonus utilizzata.

6.4 Immediatamente dopo la caduta di una bandierina, devono essere verificate le prescrizioni dell'Articolo 6.3 a.

6.5 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro decide dove vada collocato l'orologio per gli scacchi.

6.6 All'ora stabilita per l'inizio della partita, viene avviato l'orologio del Bianco.

- 6.7 a. Le regole della competizione dovranno specificare in anticipo un tempo di tolleranza. Qualunque giocatore giunga alla scacchiera oltre il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente.**
- b. Se le regole della competizione specificano un tempo di tolleranza diverso da zero e nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il Bianco perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, salvo qualora le regole della competizione specifichino, o l'arbitro decida, diversamente.
- 6.8 Una bandierina si considera caduta quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno dei giocatori presenta una valida richiesta in questo senso.
- 6.9 Eccetto quando si applica uno degli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, se un giocatore non completa il prescritto numero di mosse nel tempo assegnato, quel giocatore perde la partita. Tuttavia la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con alcuna possibile sequenza di mosse legali.
- 6.10 a. In assenza di difetti evidenti, ogni indicazione data dall'orologio per gli scacchi si considera conclusiva. Un orologio per gli scacchi evidentemente difettoso sarà sostituito dall'arbitro, che userà il suo migliore discernimento nel determinare i tempi che saranno indicati sull'orologio per gli scacchi sostitutivo.
- b. Se durante una partita si riscontra che la regolazione di uno od entrambi gli orologi non è corretta, uno dei giocatori o l'arbitro fermeranno immediatamente l'orologio per gli scacchi. L'arbitro dovrà applicare le corrette impostazioni e regolare, se necessario, i tempi ed il contamosse. Nel determinare le impostazioni dell'orologio, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento.
- 6.11 Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima:
- a. se ciò accade in qualsiasi periodo eccetto l'ultimo, la partita continua.
- b. se ciò accade nel periodo della partita in cui devono essere completate tutte le rimanenti mosse, la partita è patta.
- 6.12 a. Se la partita deve essere interrotta, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi.
- b. Un giocatore può fermare l'orologio per gli scacchi solo allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, ad esempio quando abbia avuto luogo una promozione ed il pezzo richiesto non sia disponibile.
- c. L'arbitro deciderà quando la partita deve ricominciare.
- d. Se un giocatore ferma l'orologio per gli scacchi allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore avesse una valida ragione per farlo. Se il giocatore non aveva una ragione valida per fermare l'orologio per gli scacchi, il giocatore sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.

- 6.13 Schermi, monitor o scacchiere dimostrative che mostrino l'attuale posizione sulla scacchiera, le mosse ed il numero di mosse eseguite o completate, ed orologi che mostrino anche il numero di mosse, sono consentiti nell'area di gioco. Però il giocatore non può avanzare alcuna richiesta che si basi solo su informazioni esposte in questo modo.

ARTICOLO 7: IRREGOLARITÀ

- 7.1 Se si verifica un'irregolarità ed i pezzi devono essere riportati ad una posizione precedente, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore discernimento per determinare i tempi che dovranno essere indicati dall'orologio per gli scacchi. **Questo include la facoltà di non modificare i tempi sugli orologi.** Dovrà anche, se necessario, regolare il contatore di mosse dell'orologio.
- 7.2 a. Se durante una partita si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e sarà giocata una nuova partita.
- b. Se durante una partita si riscontra che la scacchiera è stata collocata contrariamente a quanto disposto dall'Articolo 2.1, la partita continuerà ma la posizione raggiunta dovrà essere trasferita su una scacchiera correttamente posizionata.
- 7.3 Se una partita è iniziata a colori invertiti, dovrà continuare, salvo qualora l'arbitro decida diversamente.
- 7.4 Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, dovrà ristabilire la posizione corretta con il proprio tempo. Se necessario, o il giocatore od il suo avversario fermeranno l'orologio per gli scacchi e chiederanno l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha messo fuori posto i pezzi.
- 7.5 a. Se durante una partita si riscontra che è stata completata una mossa illegale, verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente l'illegalità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l'illegalità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione identificabile prima dell'illegalità. Alla mossa che sostituisce la mossa illegale si applicano gli Articoli 4.3 e 4.7. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.
Se il giocatore ha mosso un pedone alla traversa più distante ed ha premuto l'orologio, ma non ha sostituito il pedone con un nuovo pezzo, la mossa è illegale. Il pedone sarà sostituito da una Donna dello stesso colore del pedone.
- b. Dopo le azioni intraprese in base all'Articolo 7.5.a, per la prima mossa illegale completata da un giocatore l'arbitro darà due minuti di tempo addizionale al suo avversario; **per la seconda mossa illegale completata dallo stesso giocatore, l'arbitro dovrà dichiarare la partita persa per quel giocatore.** La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.

- 7.6 Se durante una partita si riscontra che un qualunque pezzo è stato spostato dalla sua casa corretta, sarà ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se non è possibile determinare la posizione immediatamente precedente l'irregolarità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione identificabile prima dell'irregolarità. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.

ARTICOLO 8: LA REGISTRAZIONE DELLE MOSSE

- 8.1
- a. Nel corso del gioco, ciascun giocatore è tenuto a registrare le proprie mosse e quelle del suo avversario nella maniera corretta, mossa dopo mossa, nel modo più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (vedi Appendice C), sul 'formulario' prescritto per la competizione. È proibito scrivere le mosse in anticipo, salvo qualora il giocatore stia richiedendo una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, ovvero aggiornando la partita secondo l'Appendice E.1 a.
 - b. Il formulario dovrà essere usato solo per la registrazione delle mosse, dei tempi degli orologi, delle offerte di patta, di questioni relative ad una richiesta all'arbitro ed altre informazioni attinenti.
 - c. Un giocatore può, se lo desidera, rispondere alla mossa del suo avversario prima di registrarla, ma deve registrare la sua mossa precedente prima di farne un'altra.
 - d. Entrambi i giocatori devono registrare sul formulario ogni offerta di patta, usando il simbolo (=).
 - e. Se un giocatore non è in grado di registrare le mosse, può designare un assistente, che dovrà essere ben accetto all'arbitro, che scriva le mosse. Il suo orologio sarà regolato dall'arbitro in maniera equa. Questa regolazione non si applica all'orologio di un giocatore portatore di disabilità.
- 8.2 Il formulario dovrà essere visibile all'arbitro durante tutto il corso della partita.
- 8.3 I formulari sono proprietà dell'organizzatore della competizione.
- 8.4 Se ad un certo momento di un periodo un giocatore ha meno di cinque minuti rimanenti sull'orologio e non ha un tempo addizionale di 30 o più secondi aggiunti ad ogni mossa, allora per il resto di quel periodo non è obbligato ad adempiere alle prescrizioni dell'Articolo 8.1.
- 8.5
- a. Se, in base all'Articolo 8.4, nessuno dei due giocatori sta registrando le mosse, l'arbitro od un assistente dovrebbero cercare di essere presenti e registrare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi, quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare i propri formulari, usando i formulari dell'arbitro o dell'avversario.
 - b. Se, in base all'Articolo 8.4, solo uno dei due giocatori non ha registrato le mosse, non appena una delle due bandierine cade questi deve aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla

scacchiera. Verificato che il giocatore abbia il tratto, può usare il formulario del suo avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire una 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 suo assistente. Prima che la ricostruzione abbia luogo, questi dovrà innanzitutto registrare la posizione raggiunta nella partita, i tempi sugli orologi, quale orologio fosse in moto ed il numero di mosse eseguite e completate, se questa informazione è disponibile.

8.6 Se non è possibile aggiornare i formulari e così dimostrare che un giocatore ha superato il tempo assegnato, la successiva mossa eseguita sarà considerata essere la prima del periodo di tempo seguente, salvo qualora ci siano prove che altre mosse siano state eseguite o completate.

8.7 Alla conclusione della partita entrambi i giocatori dovranno firmare entrambi i formulari, indicando l'esito della partita. Questo risultato resterà valido anche se è errato, salvo qualora l'arbitro decida diversamente.

ARTICOLO 9: LA PARTITA PATTATA

9.1 a. Il regolamento di una competizione può specificare che i giocatori non possono concordare una patta, prima di un certo numero di mosse o del tutto, senza il consenso dell'arbitro.

b. Quando il regolamento della competizione permette la patta d'accordo, si applicherà quanto segue:

1. Un giocatore che desideri offrire la patta lo farà dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera e prima di premere il proprio orologio. Un'offerta fatta in qualsiasi altro momento durante il gioco è ancora valida ma si deve considerare l'Articolo 11.5. Nessuna condizione può essere associata all'offerta. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la respinge verbalmente, la respinge toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita è terminata in qualche altra maniera.
2. L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con il simbolo (=).
3. Una richiesta di patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3 sarà considerata essere un'offerta di patta.

9.2 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, quando per almeno la terza volta la stessa posizione (non necessariamente a causa di una ripetizione di mosse):

- a. sta per apparire, se il giocatore scrive prima sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, oppure

b. è appena apparsa, ed il giocatore richiedente la patta ha il tratto.

Le posizioni sono considerate uguali se e solo se lo stesso giocatore ha il tratto, pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case e le mosse possibili per tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse. Perciò due posizioni non sono uguali se:

1. all'inizio della sequenza un pedone avrebbe potuto essere catturato en passant.
2. un Re o una Torre avevano il diritto all'arrocco, ma l'hanno perduto dopo essere stati mossi. Il diritto all'arrocco si perde solo dopo che il Re o la Torre sono stati mossi.

9.3 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, se:

- a. questi scrive sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, in seguito alla quale le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state eseguite senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura, oppure
- b. le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state completate senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura.

9.4 Se il giocatore tocca un pezzo come da Articolo 4.3, per quella mossa perde il diritto di richiedere una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3.

9.5 Se un giocatore richiede una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, **egli o l'arbitro dovranno fermare l'orologio per gli scacchi** (vedi Articoli 6.12a o 6.12b). Non gli è consentito ritirare la propria richiesta.

- a. Se si verifica che la richiesta è corretta, la partita è immediatamente patta.
- b. Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere **due minuti** al tempo di riflessione rimasto all'avversario, dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita secondo gli Articoli 3 e 4.

9.6 Se si verifica una od entrambe tra le seguenti condizioni, la partita è patta:

- a. la stessa posizione è apparsa, come in 9.2 b, per almeno cinque mosse alternate consecutive di ciascun giocatore.**
- b. una qualsiasi sequenza di 75 mosse consecutive è stata completata da ciascun giocatore senza la spinta di alcun pedone e senza alcuna cattura. Se l'ultima mossa ha prodotto uno scaccomatto, quest'ultimo avrà la precedenza.**

9.7 La partita è patta quando si raggiunge una posizione dalla quale con nessuna possibile serie di mosse legali può scaturire uno scaccomatto. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.

ARTICOLO 10: PUNTEGGI

10.1 A meno che il regolamento di una competizione specifichi diversamente, un giocatore che vinca la partita, o vinca per forfait, si aggiudica un (1) punto; un giocatore che perda la partita, o perda per forfait, si aggiudica zero (0) punti; ed un giocatore che pareggi la propria partita si aggiudica mezzo ($\frac{1}{2}$) punto.

ARTICOLO 11: LA CONDOTTA DEI GIOCATORI

11.1 I giocatori non devono assumere comportamenti che portino discredito al gioco degli scacchi.

11.2 L'area della competizione è definita come l'insieme dell'area di gioco, i bagni e servizi igienici, i salotti per il relax dei giocatori, l'area ristoro, l'area riservata ai fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro.

L'area di gioco è definita come il luogo in cui vengono giocate le partite di una competizione.

Solo con il permesso dell'arbitro:

a. un giocatore può lasciare l'area della competizione.

b. il giocatore che ha il tratto può essere autorizzato a lasciare l'area di gioco.

c. una persona che non sia né un giocatore né un arbitro può essere autorizzata ad accedere all'area di gioco.

11.3 a. Durante la partita, ai giocatori è proibito far uso di qualsiasi nota, fonte d'informazione o consiglio, o analizzare qualsiasi partita su un'altra scacchiera.

b. Durante la partita, a un giocatore è proibito avere un apparecchio telefonico portatile e/o altro dispositivo elettronico di comunicazione nell'area della competizione. Qualora sia evidente che un giocatore ha introdotto un tale dispositivo nell'area della competizione, perderà la partita. L'avversario vincerà.

Le regole della competizione possono specificare una penalità diversa e meno severa.

L'arbitro può richiedere al giocatore di consentire che i suoi abiti, borse od altri oggetti personali siano ispezionati in privato. L'arbitro, o una persona autorizzata dall'arbitro, ispezionerà il giocatore e dovrà essere dello stesso sesso del giocatore. Se un giocatore rifiuta di cooperare con questo obbligo, l'arbitro dovrà prendere misure in base all'Articolo 12.9.

c. È permesso fumare solo nella sezione dell'area della competizione stabilita dall'arbitro.

11.4 I giocatori che hanno finito la propria partita saranno considerati come spettatori.

- 11.5 È proibito distrarre od infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Questo include reclami irragionevoli, offerte di patta irragionevoli o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.
- 11.6 L'infrazione di qualunque comma degli Articoli da 11.1 a 11.5 comporterà la penalizzazione secondo l'Articolo 12.9.
- 11.7 Il rifiuto persistente da parte di un giocatore di attenersi alle Regole sarà penalizzato con la perdita della partita. L'arbitro deciderà il punteggio dell'avversario.
- 11.8 Se entrambi i giocatori sono colpevoli secondo l'Articolo 11.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.

11.9 Un giocatore ha il diritto di chiedere all'arbitro spiegazioni su punti particolari delle Regole.

11.10 Salvo quando le regole della competizione specificano diversamente, un giocatore può ricorrere in appello contro qualsiasi decisione dell'arbitro, anche se il giocatore ha firmato il formulario (vedi Articolo 8.7).

ARTICOLO 12: IL RUOLO DELL'ARBITRO (VEDI PRAFAZIONE)

- 12.1 L'arbitro deve controllare che le Regole siano pienamente osservate.
- 12.2 L'arbitro deve:
- a. assicurare il 'fair play'.***
 - b. agire nel miglior interesse della competizione.
 - c. assicurare che sia mantenuto un buon ambiente di gioco.
 - d. assicurare che i giocatori non vengano disturbati.
 - e. supervisionare il procedere della competizione.
 - f. prendere misure particolari nell'interesse dei giocatori disabili e di coloro che necessitano di particolari attenzioni mediche.***
- 12.3 L'arbitro deve osservare le partite, specialmente quando i giocatori siano a corto di tempo, far osservare le decisioni da lui assunte, ed imporre ai giocatori le penalità quando ciò sia appropriato.
- 12.4 L'arbitro può designare degli assistenti che osservino le partite, ad esempio quando molti giocatori sono a corto di tempo.***
- 12.5 L'arbitro può assegnare del tempo addizionale ad uno o entrambi i giocatori nel caso di un evento esterno di disturbo della partita.

- 12.6 L'arbitro non deve intervenire in una partita eccetto che nei casi descritti dalle Regole. Non dovrà indicare il numero di mosse completate, eccetto che nell'applicare l'Articolo 8.5 quando almeno una delle bandierine è già caduta. L'arbitro dovrà astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha completato una mossa o che il giocatore non ha premuto il proprio orologio.
- 12.7 Se qualcuno osserva un'irregolarità, ne può informare solo l'arbitro. I giocatori impegnati in altre partite non devono discutere una partita od interferire in essa in alcun modo. Agli spettatori non è consentito interferire in una partita. L'arbitro può espellere i contravventori dall'area di gioco.
- 12.8 Senza autorizzazione dell'arbitro, è proibito a chiunque utilizzare un telefono mobile o qualsiasi altro tipo di dispositivo di comunicazione nell'area di gioco od in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.
- 12.9 Opzioni a disposizione dell'arbitro in merito alle penalità:
- a. ammonizione
 - b. aumento del tempo rimanente all'avversario
 - c. riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole
 - d. aumento del punteggio ottenuto dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita
 - e. riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita
 - f. dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l'arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell'avversario)
 - g. una multa preventivamente annunciata
 - h. espulsione dalla competizione.

APPENDICI

APPENDICE A. GIOCO RAPIDO - RAPIDPLAY

- A.1 Una 'partita di gioco rapido' è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore.
- A.2 I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.
- A.3 Si applicano le Regole per la competizione se:
- ciascun arbitro supervisiona al massimo tre partite e
 - ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente ***e, se possibile, anche con mezzi elettronici.***
- A.4 Diversamente, si applica quanto segue:
- Dalla posizione iniziale, dopo che sono state completate dieci mosse per ciascun giocatore,
 - non si può più apportare alcun cambiamento alle impostazioni dell'orologio, a meno che queste ultime non causino conseguenze negative sul calendario dell'evento.
 - non si può più reclamare riguardo ad un errato orientamento o predisposizione della scacchiera. In caso di errata collocazione del Re, l'arrocco non è consentito. In caso di errata collocazione di una Torre, non è consentito arroccare con quella Torre.
 - Una mossa illegale è completata una volta che il giocatore abbia premuto il proprio orologio. Se l'arbitro lo rileva, dichiarerà la partita persa per il giocatore, purché l'avversario non abbia ancora eseguito la propria mossa successiva. Se l'arbitro non interviene, l'avversario ha il diritto di richiedere la vittoria, purché l'avversario stesso non abbia ancora eseguito la propria mossa successiva. Se però la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi possibile serie di mosse legali, la partita è patta. Se l'avversario non richiede la vittoria e l'arbitro non interviene, la mossa illegale resterà valida e la partita dovrà continuare. Dopo che l'avversario ha eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta se non per accordo tra i giocatori senza l'intervento dell'arbitro.
 - Per richiedere una vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare l'orologio per gli scacchi ed informare l'arbitro. Perché la richiesta sia accolta, il richiedente deve avere del tempo residuo sul proprio orologio dopo che l'orologio per gli scacchi è stato fermato. Se però la posizione è tale che il richiedente non può dare scaccomatto al Re dell'avversario con alcuna possibile serie di mosse legali, la partita è patta.

d. Se l'arbitro rileva che entrambi i Re sono sotto scacco, o che un pedone si trova sulla traversa più distante dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a che sia completata la mossa successiva. Solo allora, se sulla scacchiera c'è ancora la posizione illegale, dichiarerà la partita patta.

A.5 Il regolamento della competizione dovrà precisare se l'Articolo A.3 o l'Articolo A.4 si applicano per l'intero evento.

APPENDICE B. GIOCO LAMPO - BLITZ

B.1 Una 'partita lampo' è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato minore o uguale a 10 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è minore o uguale a 10 minuti.

B.2 Le penalità citate negli Articoli 7 e 9 delle Regole per le competizioni saranno di un minuto anziché due minuti.

B.3 Si applicano le Regole per le competizioni se:

- a. ciascun arbitro supervisiona una sola partita e
- b. ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente ***e, se possibile, anche con mezzi elettronici.***

B.4 Diversamente, il gioco sarà governato dalle Regole per il gioco Rapido come nell'Articolo A.4.

B.5 Il regolamento della competizione dovrà precisare se l'Articolo B.3 o l'Articolo B.4 si applicano per l'intero evento.

APPENDICE C. NOTAZIONE ALGEBRICA

La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda l'uso di questa notazione standardizzata 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 regola.

Descrizione del Sistema Algebrico

C.1 In questa descrizione, per 'pezzo' si intende un pezzo diverso dal pedone.

- C.2 Ciascun pezzo è indicato da un'abbreviazione. Nella lingua italiana, si usa l'iniziale maiuscola del suo nome. Ad esempio: R = Re, D = Donna, T = Torre, A = Alfiere, C = Cavallo.
- C.3 Come abbreviazione del nome dei pezzi, ciascun giocatore è libero di usare il nome comunemente impiegato nel suo paese. Ad esempio: F = Fou (Alfiere, in francese), L = Loper (Alfiere, in olandese). Nelle riviste a stampa, si raccomanda l'uso delle 'figurine'.
- C.4 I pedoni non sono indicati dall'iniziale, ma sono riconoscibili dalla sua assenza. Ad esempio, le mosse si scrivono e5, d4, a5, e non pe5, Pd4, pa5.
- C.5 Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono rispettivamente indicate dalle lettere minuscole a, b, c, d, e, f, g, h.
- C.6 Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto al basso per il Nero) sono numerate rispettivamente 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi e pedoni bianchi sono collocati sulla prima e seconda traversa; i pezzi e pedoni neri sono sull'ottava e settima traversa.
- C.7 A causa delle regole di cui sopra, ciascuna delle sessantaquattro case è invariabilmente indicata da una combinazione univoca di una lettera ed una cifra.

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

- C.8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata per mezzo:
- dell'abbreviazione del nome del pezzo in questione e
 - della casa di arrivo.

Tra a) e b) non ci sono trattini. Ad esempio: Ae5, Cf3, Td1.

Nel caso dei pedoni, si indica solo la casa di arrivo. Ad esempio: e5, d4, a5.

- C.9 Quando un pezzo effettua una cattura, si può inserire una 'x' tra:
- l'abbreviazione del nome del pezzo in questione e
 - la casa di arrivo.
- Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1, vedi anche C10.

Quando un pedone esegue una cattura, si deve indicare la colonna di partenza, quindi si può inserire una 'x', infine va indicata la casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5. Nel caso di una cattura 'en passant', si può aggiungere 'e.p.' alla fine dell'annotazione. Ad esempio: exd6 e.p.

C.10 Se due pezzi identici possono muoversi verso la stessa casa, il pezzo mosso si indica come segue:

1. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa, con:

- a) l'abbreviazione del nome del pezzo,
- b) la colonna di partenza,
- c) la casa di arrivo.

2. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna, con:

- a) l'abbreviazione del nome del pezzo,
- b) la traversa della casa di partenza,
- c) la casa di arrivo.

Se i pezzi si trovano su traverse e colonne differenti, si preferisce il primo metodo.

Esempi:

- a. Se ci sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, e uno di essi si muove alla casa f3: Cgf3 oppure Cef3, secondo il caso.
- b. Se ci sono due Cavalli sulle case g5 e g1, e uno di essi si muove alla casa f3: C5f3 oppure C1f3, secondo il caso.
- c. Se ci sono due Cavalli sulle case h2 e d4, e uno di essi si muove alla casa f3: Chf3 oppure Cdf3, secondo il caso.
- d. Se sulla casa f3 ha luogo una cattura, si può ancora applicare la notazione degli esempi precedenti, ma si può inserire una 'x': 1) Cgxf3 oppure Cexf3, 2) C5xf3 oppure C1xf3, 3) Chxf3 oppure Cdx3, secondo i casi.

C.11 In caso di promozione di un pedone, si indica l'effettiva mossa del pedone seguita immediatamente dall'abbreviazione del nuovo pezzo. Esempi: d8D, exf8C, b1A, g1T.

C.12 Un'offerta di patta dovrà essere indicata con (=).

C.13 Abbreviazioni

0-0 = arrocco con la Torre h1 o h8 (arrocco corto)

0-0-0 = arrocco con la Torre a1 o a8 (arrocco lungo)

x = cattura

+ = scacco

++ o # = scaccomatto

e.p. = cattura 'en passant'

Le ultime quattro sono opzionali.

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. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Oppure:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3
Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

APPENDICE D. REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI O CON HANDICAP VISIVO

D.1 L'organizzatore, dopo aver consultato l'arbitro, avrà facoltà di adattare le seguenti regole secondo le specifiche circostanze. Negli scacchi agonistici tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (legalmente riconosciuto), ciascuno dei giocatori può esigere l'uso di due scacchiere: una scacchiera normale per l'uso del giocatore vedente e una specificamente realizzata per l'uso del giocatore con handicap visivo. Questa scacchiera deve soddisfare i seguenti requisiti:

- a. deve misurare almeno 20 per 20 cm,
- b. deve avere le case nere leggermente in rilievo,
- c. deve avere un foro di sicurezza in ciascuna casa.

I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti:

- a. devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastrano nei fori di sicurezza della scacchiera,
- b. devono essere tutti sagomati su disegno Staunton, ed i pezzi neri devono essere dotati di una marcatura distintiva.

D.2 Il gioco sarà governato dalle seguenti regole:

1. Le mosse dovranno essere annunciate chiaramente, ripetute dall'avversario ed eseguite sulla sua scacchiera. Nel promuovere un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo sceglie. Per rendere l'annuncio il più possibile chiaro, si suggerisce l'uso dei seguenti nomi al posto delle lettere corrispondenti:

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

A meno che l'arbitro non decida diversamente, le traverse dal Bianco al Nero saranno indicate con i numeri in tedesco:

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

L'arrocco si annuncia come "Lange Rochade" (arrocco lungo, in tedesco) e "Kurze Rochade" (arrocco corto, in tedesco).

I pezzi saranno chiamati: König (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), Läufer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone).

2. Sulla scacchiera del giocatore con handicap visivo, un pezzo si considera 'toccato' quando è stato estratto dal foro di sicurezza.
3. Una mossa sarà considerata 'eseguita' quando:
 - a. nel caso di una cattura, il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto
 - b. il pezzo è stato collocato in un diverso foro di sicurezza
 - c. la mossa è stata annunciata.

Solo allora verrà avviato l'orologio dell'avversario.

4. Per tutto quanto attiene ai punti 2 e 3, per il giocatore vedente sono valide le regole ordinarie.
5. È ammesso l'uso di un orologio per gli scacchi specificamente costruito per i giocatori con handicap visivo. Esso dovrà incorporare le seguenti prestazioni:
 - a. un quadrante dotato di lancette rinforzate, che riporti un punto in rilievo ogni cinque minuti e due punti in rilievo ogni 15 minuti, e
 - b. una bandierina che sia facilmente percepita al tatto; speciale cura dovrebbe essere dedicata al fatto che la bandierina permetta al giocatore di percepire al tatto la lancetta dei minuti durante gli ultimi cinque minuti di ciascuna ora.
 - c. Opzionalmente, per il giocatore con handicap visivo, un dispositivo di annuncio vocale del numero di mosse.
6. Il giocatore con handicap visivo deve tenere il formulario in Braille o per esteso, oppure registrare le mosse per mezzo di un registratore audio.
7. Un lapsus nell'annuncio della mossa deve essere corretto immediatamente, e comunque prima che sia avviato l'orologio dell'avversario.
8. Se, nel corso della partita, sulle due scacchiere dovessero presentarsi posizioni differenti, queste devono essere corrette con l'assistenza dell'arbitro e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari coincidono tra di loro, il giocatore che ha scritto la mossa corretta ma ha eseguito quella sbagliata deve correggere la posizione e farla corrispondere con la mossa dei formulari. Quando invece i due formulari siano diversi, si dovrà ritornare indietro con le mosse fino al punto in cui i due formulari coincidano, e l'arbitro dovrà regolare gli orologi di conseguenza.
9. Il giocatore con handicap visivo ha il diritto di avvalersi di un assistente che avrà tutte o alcune tra le seguenti responsabilità:
 - a. eseguire la mossa di ciascun giocatore sulla scacchiera dell'avversario
 - b. annunciare le mosse di entrambi i giocatori
 - c. aggiornare il formulario del giocatore con handicap visivo ed avviare l'orologio del suo avversario (tenendo a mente il punto 3.c)

- d. informare il giocatore con handicap visivo, solo su richiesta di quest'ultimo, del numero di mosse completate e del tempo utilizzato da entrambi i giocatori
 - e. richiedere la vittoria nei casi in cui sia stato superato il limite di tempo ed informare l'arbitro quando il giocatore vedente abbia toccato uno dei propri pezzi
 - f. espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento della partita.
10. Se il giocatore con handicap visivo non si avvale di un assistente, il giocatore vedente può avvalersi di un assistente per espletare i compiti indicati nei punti 9.a e 9.b.

APPENDICE E. PARTITE AGGIORNATE

- E.1. a. Se al termine del tempo previsto per il gioco una partita non è terminata, l'arbitro dovrà esigere che il giocatore che ha il tratto 'sigilli' la mossa. Il giocatore deve scrivere la propria mossa sul formulario, in maniera non ambigua, inserire in una busta i formulari proprio e dell'avversario, sigillare la busta e solo a questo punto fermare l'orologio per gli scacchi. Fino a che non ha fermato l'orologio per gli scacchi, il giocatore conserva il diritto di cambiare la mossa sigillata. Se, dopo che l'arbitro gli ha richiesto di sigillare la propria mossa, il giocatore esegue una mossa sulla scacchiera, deve scrivere quella stessa mossa sul proprio formulario come sua mossa sigillata.
- b. Nel caso di un giocatore che, avendo il tratto, aggiorna la partita prima della fine della sessione di gioco, la sua mossa si considera sigillata all'orario nominale di fine della sessione di gioco, e il suo tempo residuo verrà registrato in questo modo.
- E.2. Sulla busta sarà indicato quanto segue:
- a. i nomi dei giocatori,
 - b. la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata,
 - c. il tempo utilizzato da ciascun giocatore,
 - d. il nome del giocatore che ha sigillato la mossa,
 - e. il numero della mossa sigillata,
 - f. l'offerta di patta, se la proposta è in vigore,
 - g. data, ora e luogo di prosecuzione del gioco.
- E.3. L'arbitro deve verificare l'accuratezza delle informazioni riportate sulla busta, ed è responsabile della sua custodia.
- E.4. Se un giocatore propone la patta dopo che il suo avversario ha sigillato la propria mossa, l'offerta è valida fino a che l'avversario l'abbia accettata o respinta come da Articolo 9.1.

- E.5. Prima di riprendere la partita, sulla scacchiera verrà ripristinata la posizione immediatamente precedente la mossa sigillata, e sugli orologi saranno impostati i tempi usati da ciascun giocatore fino al momento dell'aggiornamento.
- E.6. Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro il proprio abbandono, la partita è conclusa.
- E.7. La busta verrà aperta solo quando è presente il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata.
- E.8. Eccetto nei casi citati negli Articoli 5, 6.9, 9.6 e 9.7, la partita è persa per un giocatore la cui registrazione della mossa sigillata:
- è ambigua, ovvero
 - è fatta in maniera tale che sia impossibile stabilirne il vero significato, ovvero
 - è illegale.
- E.9. Se, all'orario concordato di ripresa del gioco:
- il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata è presente: viene aperta la busta, viene eseguita sulla scacchiera la mossa sigillata e viene avviato il suo orologio.
 - il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata non è presente: viene avviato il suo orologio; al suo arrivo, può fermare il proprio orologio e chiamare l'arbitro; viene quindi aperta la busta e si esegue sulla scacchiera la mossa sigillata; viene quindi riavviato il suo orologio.
 - il giocatore che ha sigillato la mossa non è presente: il suo avversario ha il diritto, invece di giocare la propria mossa nella maniera normale, di registrare sul formulario la propria risposta, sigillare il formulario in una nuova busta, fermare il proprio orologio ed avviare quello del giocatore assente; in questo caso, la busta sarà consegnata all'arbitro per la custodia e aperta all'arrivo del giocatore assente.
- E.10. Qualunque giocatore che arrivi alla scacchiera dopo il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente. Se però la mossa sigillata portava alla conclusione della partita, quella conclusione resterà valida.
- E.11. Se il regolamento di una competizione specifica che il tempo di tolleranza non è zero, si applicherà quanto segue: se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, il giocatore che deve rispondere alla mossa sigillata perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento della competizione specifichi, o l'arbitro decida, diversamente.
- E.12. a. Se la busta contenente la mossa sigillata risulta mancante, la partita dovrà continuare dalla posizione aggiornata, con i tempi sugli orologi registrati al momento dell'aggiornamento. Se non è possibile ristabilire il tempo usato da ciascun giocatore, sarà l'arbitro ad impostare gli orologi. Il giocatore che ha

sigillato la mossa eseguirà sulla scacchiera la mossa che afferma di aver sigillato.

b. Se è impossibile ristabilire la posizione, la partita sarà annullata e verrà giocata una nuova partita.

E.13. Se, alla ripresa del gioco, uno dei giocatori segnala, prima di fare la propria prima mossa, che i tempi utilizzati non sono correttamente indicati dagli orologi, si deve correggere l'errore. Se l'errore non viene riscontrato in quel momento, la partita prosegue senza correzioni, a meno che l'arbitro decida diversamente.

E.14. La durata di ciascuna sessione di ripresa del gioco sarà controllata dall'orologio dell'arbitro. L'orario d'inizio dovrà essere annunciato in anticipo.

APPENDICE F. REGOLE PER GLI SCACCHI960

F.1 Prima di una partita di Scacchi960, si deve impostare, secondo certe regole, una posizione iniziale casuale, dopodiché la partita si gioca nella stessa maniera degli scacchi ortodossi. In particolare, pezzi e pedoni fanno le loro mosse normali, e l'obiettivo di ciascun giocatore è dare scaccomatto al Re dell'avversario.

F.2 Regole per la posizione iniziale

Negli Scacchi960, la posizione iniziale deve seguire certe regole. I pedoni bianchi sono collocati sulla seconda traversa, come negli scacchi ortodossi. Tutti gli altri pezzi bianchi sono disposti a caso sulla prima traversa, ma con le seguenti restrizioni:

- a. il Re deve essere collocato da qualche parte in mezzo tra le due Torri, e
- b. gli Alfieri devono essere collocati su case di colore opposto, e
- c. i pezzi neri sono collocati nelle case opposte ai corrispondenti pezzi bianchi.

La posizione iniziale può essere generata, prima della partita, sia mediante un programma di computer sia usando dadi, monete, carte da gioco e così via.

F.3 Regole per l'arrocco negli Scacchi960

a. Negli Scacchi960 a ciascun giocatore è consentito arroccare una sola volta per partita, una mossa potenzialmente eseguita da entrambi il Re e la Torre in una singola mossa. Però per l'arrocco è necessario reinterpretare alcune delle regole degli scacchi ortodossi, perché le regole standard presumono una collocazione iniziale di Re e Torri che spesso non si può applicare negli Scacchi960.

b. *Come arroccare*

Negli Scacchi960, a seconda della posizione prima dell'arrocco del Re e della Torre che devono arroccare, la manovra di arrocco si esegue in uno dei seguenti quattro modi:

1. arrocco a doppia mossa: eseguendo una mossa con il Re ed una mossa con la Torre, oppure
2. arrocco di scambio: si scambiano le posizioni del Re e della Torre, oppure
3. arrocco del solo Re: si fa una sola mossa con il Re, oppure
4. arrocco della sola Torre: si fa una sola mossa con la Torre.

Raccomandazioni

1. Nell'arroccare su una scacchiera reale con un avversario umano, si raccomanda di muovere il Re alla sua posizione finale mettendolo dapprima fuori della scacchiera vicino alla sua casa di destinazione, quindi muovendo la Torre dalla sua posizione iniziale a quella finale, ed infine collocando il Re sulla sua casa di destinazione.
2. Le posizioni finali del Re e della Torre dopo l'arrocco dovrebbero essere esattamente le stesse che si avrebbero negli scacchi ortodossi.

Chiarimento

Perciò, dopo l'arrocco 'lato c' (annotato come 0-0-0 e noto come arrocco sul lato di Donna negli scacchi ortodossi), il Re è sulla casa in colonna c (c1 per il bianco e c8 per il nero) e la Torre è sulla casa in colonna d (d1 per il bianco e d8 per il nero). Dopo l'arrocco 'lato g' (annotato come 0-0 e noto come arrocco sul lato di Re negli scacchi ortodossi), il Re è sulla casa in colonna g (g1 per il bianco e g8 per il nero) e la Torre è sulla casa in colonna f (f1 per il bianco e f8 per il nero).

Note

1. Per evitare qualunque malinteso, può essere utile annunciare "Arrocco" prima dell'arrocco.
2. Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco il Re o la Torre (ma non entrambi) non si muovono.
3. Con alcune posizioni iniziali, l'arrocco può aver luogo già fin dalla prima mossa.
4. Tutte le case comprese tra la casa iniziale e quella finale del Re (inclusa quest'ultima) e tutte le case comprese tra la casa iniziale e quella finale della Torre (inclusa quest'ultima) devono essere libere, eccetto che per il Re e la Torre che stanno arroccando.
5. Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco potrebbero restare occupate alcune case che negli scacchi ortodossi avrebbero dovuto restare libere. Ad esempio, dopo l'arrocco 'lato c' (0-0-0), è possibile avere le case a, b, e/o e ancora occupate, mentre dopo l'arrocco 'lato g' (0-0), è possibile avere le case e e/o h occupate.

APPENDICE G. QUICKPLAY FINISH (FINALE RAPIDO)

- G.1 Il 'quickplay finish' (finale rapido) è la fase di una partita in cui tutte le restanti mosse devono essere completate entro un tempo prefissato.

G.2 Prima dell'inizio di un evento dovrà essere annunciato se questa Appendice si applica oppure no.

G.3. Questa Appendice si applica solo a partite di gioco normale o Rapid, senza incremento, e non a partite Lampo.

G.4 Se il giocatore che ha il tratto ha meno di due minuti restanti sull'orologio, può richiedere che, se possibile, per entrambi i giocatori venga introdotto un tempo supplementare, cumulativo o dilazionato, di cinque secondi. Questa richiesta costituisce offerta di patta. Se la patta è rifiutata e l'arbitro accoglie la richiesta, gli orologi vengono impostati con il tempo supplementare, l'avversario riceve due minuti addizionali e la partita continua.

G.5 Se non si applica l'Articolo G.4 e il giocatore che ha il tratto è rimasto con meno di due minuti sull'orologio, prima che cada la sua bandierina può chiedere la patta. Dovrà chiamare l'arbitro e può fermare l'orologio per gli scacchi (vedi Articolo 6.12 b). Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o che il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.

a. Se l'arbitro concorda che l'avversario non possa vincere con mezzi normali, o che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, dovrà dichiarare la partita patta. Diversamente, dovrà differire la propria decisione o rigettare la richiesta.

b. Se l'arbitro differisce la propria decisione, all'avversario possono essere assegnati due minuti supplementari e la partita dovrà continuare, se possibile, alla presenza di un arbitro. L'arbitro dovrà dichiarare il risultato finale durante il seguito della partita o al più presto possibile dopo la caduta della bandierina di uno dei due giocatori. Dichiarerà patta la partita se ritiene che l'avversario del giocatore la cui bandierina è caduta non potesse vincere con mezzi normali, o che non stesse facendo sufficienti sforzi per vincere con mezzi normali.

c. Se l'arbitro respinge la richiesta, l'avversario riceverà due minuti supplementari.

G.6 Quando la competizione non abbia la supervisione di un arbitro, si applicherà quanto segue:

a. Un giocatore può chiedere la patta quando sull'orologio gli siano rimasti meno di due minuti e prima che cada la sua bandierina. Questo conclude la partita.

Può presentare la propria richiesta sulla base del fatto che il suo avversario:

1. non può vincere con mezzi normali, e/o

2. non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.

In (1) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario la deve verificare.

In (2) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato. L'avversario deve verificare sia il formulario che la posizione finale.

b. La richiesta sarà sottoposta all'arbitro designato.

GLOSSARIO DEI TERMINI USATI NELLE REGOLE DEGLI SCACCHI

Il numero che segue ciascuna voce si riferisce alla prima volta in cui il termine appare nelle Regole.

50 mosse, regola: vedi → Regola delle 50 mosse. (art. 9)

75 mosse, regola: vedi → Regola delle 75 mosse. (art. 9)

A Donna: Come nell'espressione "andare a Donna con un pedone", nel senso di promuovere un pedone ad una Donna.

Abbandono: 5.1b. Si ha quando un giocatore si arrende anziché giocare fino a subire lo scaccomatto.

Acconcio: vedi → j'adoube.

Aggiornamento: 8.1. Anziché essere giocata in un'unica sessione, la partita viene interrotta e ripresa successivamente.

Algebraica, notazione: vedi → Notazione algebrica.

Alla scacchiera: Introduzione. Le Regole coprono solo questo ambito di gioco, e non via internet, per corrispondenza, e così via.

Analisi: 11.3. Quando uno o più giocatori muovono su una scacchiera per tentare di determinare la continuazione migliore.

Appello: 11.10. Normalmente un giocatore ha il diritto di appellarsi contro una decisione dell'arbitro o dell'organizzatore.

Arbitro, discernimento: Ci sono circa 39 punti delle Regole in cui l'arbitro deve agire secondo il proprio discernimento.

Arbitro: Prefazione. La persona (o persone) responsabile di garantire che siano seguite le regole della competizione.

Area contigua: 12.8. Un'area confinante ma che non fa parte integrante dell'area di competizione. Ad esempio, l'area riservata agli spettatori.

Area di gioco: 11.2. Il luogo in cui sono giocate le partite di una competizione.

Area della competizione: 11.2. L'unico luogo al quale i giocatori hanno accesso durante il gioco.

Arrocco: 3.8b. Una mossa del Re verso una Torre. Vedi l'Articolo 3.8b. Nella notazione, 0-0 indica l'arrocco corto, 0-0-0 indica l'arrocco lungo.

Assistente: 8.1. Persona che coadiuva in vari modi il regolare andamento della manifestazione.

Attacco: 3.1. Un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo del giocatore può effettuare una cattura su quella casa.

Bandierina: 6.1. Il dispositivo che mostra quando un periodo di tempo è finito.

Bianco: 2.2. **1.** Ci sono 16 pezzi e 32 case di colore chiaro, detti "bianchi". **2.** Se maiuscolo, si riferisce anche al conduttore dei pezzi bianchi.

Cadenza: vedi → Controllo di tempo

Caduta della bandierina: 6.1. Esaurimento del periodo di tempo assegnato ad un giocatore.

Casa di promozione: 3.7e. La casa in cui arriva un pedone quando raggiunge l'ottava traversa.

Cattura: 3.1. Quando un pezzo viene mosso dalla sua casa su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene rimosso dalla scacchiera. Vedi anche 3.7d. Nella notazione si indica con x.

Colonna: 2.4. Una fila verticale di otto case sulla scacchiera.

Contamosse: 6.10b. Un dispositivo incorporato nell'orologio per gli scacchi che può essere usato per registrare quante l'orologio è stato premuto da ciascun giocatore.

Controllo di tempo ("cadenza"): **1.** Regola che stabilisce il tempo assegnato al giocatore. Ad esempio, 40 mosse in 90 minuti, tutte le mosse in 30 minuti, più 30 secondi di incremento dalla prima mossa. **2.** Si dice che un giocatore ha 'superato il controllo (di tempo)' se, ad esempio, ha completato le 40 mosse in meno di 90 minuti.

Cumulativo (Fischer), tempo: Si ha quando un giocatore riceve una quantità di tempo supplementare (spesso 30 secondi) prima di ogni mossa.

Diagonale: 2.4. Una linea retta di case dello stesso colore che vada da un lato della scacchiera a un lato lato adiacente.

Dilazionato (Bronstejn), tempo: 6.3b. Ciascun giocatore riceve un 'tempo di riflessione principale' prestabilito. Ciascun giocatore riceve anche un 'tempo supplementare prefissato' per ciascuna mossa (bonus). Il tempo di riflessione principale comincia a diminuire solo dopo che è stato esaurito il bonus. Qualora il giocatore preme il proprio orologio prima dell'esaurimento del bonus, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di bonus utilizzata.

Disabilità: 6.2e. Una condizione, quale un handicap fisico o mentale, che in una persona risulti nella perdita parziale o totale della capacità di svolgere certe attività scacchistiche.

En passant: 3.7d. Per la spiegazione, vedi l'Articolo 3.7d. Nella notazione, si indica con e.p.

Eseguita: 1.1. Una mossa si dice 'eseguita' quando il pezzo è stato spostato sulla sua nuova casa e rilasciato dalla mano, e l'eventuale pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera.

Fair play: 12.2a. Quando un arbitro si trova di fronte ad un'inadeguatezza delle Regole, a volte dovrà chiedersi se effettivamente giustizia sia stata fatta.

Finale rapido: vedi → Quickplay finish

Fischer, cadenza: vedi → cumulativo, tempo.

Forfeit: 4.8. **1.** Perdita del diritto a fare una richiesta od una mossa. **2.** Perdita di una partita a causa di un'infrazione delle Regole.

Formulario: 8.1. Un modulo cartaceo con spazi per la trascrizione delle mosse. Può anche essere elettronico.

Gioco normale ("standard play"): G3. Una partita in cui il tempo di riflessione di ciascun giocatore è di almeno 60 minuti.

Gioco Rapido: A. Una partita in cui il tempo di riflessione a disposizione di ciascun giocatore è più di 10 minuti, ma meno di 60.

Handicap: vedi → disabilità.

Illegale: 3.10a. Una posizione o mossa che è impossibile a norma delle Regole.

Incremento: Una quantità di tempo (da 2 a 60 secondi) aggiunta fin dall'inizio prima di ciascuna mossa del giocatore. Può essere applicato sia nel tempo cumulativo che nel tempo dilazionato.

Intervenire: 12.7. Intromettersi in qualcosa che sta avvenendo allo scopo di alterarne l'esito.

J'adoubé: 4.2. Informa che il giocatore desidera aggiustare un pezzo, ma non necessariamente intende muoverlo.

Lampo: B. Partita in cui il tempo di riflessione di ciascun giocatore sia di 10 minuti o meno.

Lato di Donna: 3.8a. La metà, in senso verticale, della scacchiera sulla quale all'inizio della partita si trova la Donna.

Lato di Re: 3.8a. La metà, in senso verticale, della scacchiera sulla quale all'inizio della partita si trova il Re.

Matto: Abbreviazione di scaccomatto.

Mezzi normali: G.5. Giocare per tentare decisamente di vincere; oppure, avere una posizione tale che ci sia una realistica possibilità di vittoria diversa dalla sola caduta della bandierina.

Monitor: 6.13. Una visualizzazione elettronica della posizione sulla scacchiera.

Morta, posizione: 5.2b. Posizione nella quale nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto al Re avversario con alcuna sequenza di mosse legali.

Mossa completata: 6.2a. Si ha quando un giocatore ha eseguito la propria mossa e premuto il proprio orologio.

Mossa legale: Vedi l'Articolo 3.10a.

Mossa sigillata: E. Quando una partita è aggiornata, il giocatore sigilla la propria mossa successiva in una busta.

Mossa: 1.1. **1.** 40 mosse in 90 minuti, si riferisce a 40 mosse per ciascun giocatore. **2.** Avere il tratto (la mossa) fa riferimento al diritto del giocatore di giocare la mossa successiva. **3.** L'espressione "la mossa migliore del Bianco" si riferisce alla singola mossa del Bianco.

Nero: 2.1. **1.** Ci sono 16 pezzi di colore scuro e 32 case detti "neri"; ovvero: **2.** con l'iniziale maiuscola, fa riferimento anche al giocatore conduttore del nero.

Notazione algebrica: 8.1. Registrazione delle mosse usando a-h ed 1-8 sulla scacchiera 8x8.

Offerta di patta: 9.1.b. Quando un giocatore offre la patta all'avversario, questa offerta va indicata sul formulario con il simbolo (=).

Organizzatore. 8.3. La persona responsabile per l'area di competizione, il calendario, i premi in denaro, gli inviti, la formula della competizione e così via.

Orologio per gli scacchi: 6.1. Un orologio con due quadranti connessi tra loro.

Orologio: 6.1. Ciascuno dei due quadranti dell'orologio per gli scacchi.

Patta: 5.2. Conclusione di una partita in cui nessuno dei due giocatori vince.

Penalità: 12.3. L'arbitro può applicare le penalità elencate nell'Articolo 12.9 in ordine crescente di gravità.

Periodo: 8.6. Una parte della partita, nella quale i giocatori devono completare un certo numero di mosse, o tutte le mosse, entro un tempo prestabilito.

Pezzo minore. Alfiere o Cavallo.

Pezzo toccato: 4.3. Se un giocatore tocca un pezzo con l'intenzione di muoverlo, è obbligato a muoverlo.

Pezzo: 2. **1.** Ciascuna delle 32 figure sulla scacchiera. **2.** Una Donna, Torre, Alfiere o Cavallo.

Premere l'orologio: 6.2a. L'azione di premere sul bottone o leva di un orologio per gli scacchi che ferma l'orologio del giocatore ed avvia quello del suo avversario.

Promozione: 3.7e. Si ha quando un pedone raggiunge l'ottava traversa ed è sostituito da una nuova Donna, Torre, Alfiere o Cavallo dello stesso colore.

Punti: 10. Normalmente un giocatore ottiene 1 punto per la vittoria, ½ punto per la patta, 0 per la sconfitta. Un'alternativa è 3 per la vittoria, 1 per la patta, 0 per la sconfitta.

Quickplay finish (finale rapido): G. L'ultima fase della partita, in cui un giocatore deve completare un numero indefinito di mosse in un tempo predefinito.

Regola delle 50 mosse: 5.2e. Un giocatore può richiedere la patta all'arbitro se le ultime 50 mosse sono state completate da ciascun giocatore senza nessuna mossa di pedone e senza nessuna cattura.

Regola delle 75 mosse: 9.6b. La partita è patta se le ultime 75 mosse sono state completate da ciascun giocatore senza nessuna mossa di pedone e senza nessuna cattura.

Regolamento della competizione: 6.7a. In vari punti del Regolamento sono previste delle opzioni. Il regolamento della competizione deve stabilire quali siano quelle prescelte.

Richiesta: 6.8. Il giocatore può presentare una richiesta all'arbitro in varie circostanze.

Ripetizione: 5.2.d. **1.** Un giocatore può richiedere la patta all'arbitro se un'identica posizione si verifica per tre volte. **2.** Una partita è patta se un'identica posizione si verifica per cinque volte.

Risultato: 8.7. Di solito il risultato è 1-0, 0-1 o ½-½. In circostanze eccezionali, entrambi i giocatori possono perdere (vedi Articolo 11.8), o uno può ottenere ½ punto e l'altro 0. Per le partite non giocate, i risultati sono indicati con +/- (il Bianco vince a forfait), -/+ (il Nero vince a forfait), -/- (entrambi i giocatori perdono a forfait).

Scacchi960: Una variante degli scacchi in cui i pezzi della traversa posteriore sono predisposti in una tra le 960 possibili posizioni distinte tra loro.

Scacchiera dimostrativa: 6.13. Una visualizzazione della posizione sulla scacchiera, nella quale i pezzi vengono mossi manualmente.

Scacchiera: 1.1. la griglia 8x8 descritta in 2.1.

Scacco: 3.9. Situazione in cui il Re è attaccato da uno o più dei pezzi avversari. Viene annotato con +.

Scaccomatto: 1.2. Situazione in cui il Re è sotto attacco e non può parare la minaccia. Viene annotato con ++ o #.

Scambio: **1.** 3.7e. Promozione di un pedone. **2.** Si ha lo scambio quando un giocatore cattura un pezzo dello stesso valore del suo e quest'ultimo viene a sua volta catturato. **3.** Si ha quando un giocatore abbia perso una Torre e l'altro abbia perso un Alfiere o Cavallo.

Schermo: 6.13. Un visualizzatore elettronico della posizione sulla scacchiera.

Set di gioco: I 32 pezzi sulla scacchiera.

Sigillata, mossa: vedi → Mossa sigillata

Spettatori: 11.4. Persone, diverse dagli arbitri e giocatori, che guardano le partite. Ciò include i giocatori le cui partite siano terminate.

Spiegazione: 11.9. Un giocatore ha il diritto di farsi spiegare una regola.

Stallo: 5.2a. Si ha quando il giocatore non ha alcuna mossa legale e il suo Re non è sotto scacco.

Supervisionare: 12.2e. Ispezionare o controllare.

Tempo di tolleranza: 6.7. Il ritardo che un giocatore può avere senza ricevere la sconfitta a tavolino.

Tolleranza zero: (6.7b). Si ha quando un giocatore deve arrivare alla scacchiera prima dell'inizio della sessione.

Tratto: vedi → Mossa.

Traversa: 2.4. Una riga orizzontale di otto case sulla scacchiera.

Verticale: 2.4. Spesso l'ottava traversa è vista come la parte superiore della scacchiera. Perciò si fa riferimento alle colonne come 'verticali'.

Zero, tolleranza: vedi → Tolleranza zero.

Piccolo dizionario inglese - italiano dei termini contenuti nelle regole

- Abbreviation:** *Abbreviazione.*
Ability: *Capacità fisica.*
Adjacent: *Adiacente.*
Adjourn: *Aggiornamento.*
Adjust: *Acconcio.*
Algebraic notation: *Notazione algebrica (delle mosse).*
Allotted: *Assegnato.*
Analyse: *Analizzare.*
Appeal: *Ricorso in appello.*
Arbiter: *Arbitro.*
Article: *Articolo.*
Assistant: *Assistente.*
Attack: *Attacco.*
Back-row: *Traversa posteriore.*
Bishop: *Alfiere.*
Black: *Nero.*
Blitz: *Lampo.*
Board: *Scacchiera.*
Capitalised: *Maiuscolo.*
Capture: *Cattura, presa.*
Castling: *Arrocco.*
Cellphone: *Cellulare.*
Championship: *Campionato.*
Chance: *Possibilità, opportunità.*
Change: *Scambio.*
Check: *Scacco.*
Checkmate: *Scaccomatto.*
Chess: *Scacchi.*
Chess960: *Scacchi 960 (detti anche 'Fischer random').*
Chessboard: *Scacchiera.*
Chessclock: *Orologio per gli scacchi, dotato di due quadranti.*
Claim: *Richiesta o reclamo presentato all'arbitro.*
Clock: *Orologio (quadrante) di un giocatore.*
Colour: *Colore.*
Competition: *Competizione.*
Completed move: *Mossa completata (premendo l'orologio).*
Contiguous: *Contiguo.*
Continuation: *Continuazione.*
Countdown: *Conto alla rovescia.*
Cumulative time: *Tempo cumulativo (cadenza Fischer).*
Dark coloured: *Scuro (nero).*
Dead position: *Posizione morta.*
Decision: *Decisione.*
Default time: *Tempo di tolleranza.*
Delay: *ritardo.*
Delayed time: *Tempo dilazionato (cadenza Bronstein).*
Demonstration board: *Scacchiera dimostrativa.*
Device: *Dispositivo.*
Diagonal: *Diagonale.*
Disability: *Inabilità, disabilità, handicap.*
Discretion: *Discernimento, discrezionalità (dell'arbitro).*
Distinguishable: *Univoco, univocamente identificabile.*
Draw: *Patta.*
Envelope: *Busta.*
Exchange: *Scambio.*
Expiration: *Scadenza, esaurimento (del tempo).*
Explanation: *Spiegazione.*
Fair play: *Comportamento giusto, equo, onesto, leale e corretto.*
Figurines: *'Figurine', simboli grafici per i pezzi degli scacchi.*
File: *Colonna.*
Finite: *Definito, limitato.*
Fixed: *Fisso, prefissato.*
Flag: *Bandierina.*
Flag fall: *Caduta della bandierina.*
Forfeit: *Sconfitta a tavolino.*
Game: *Gioco, partita.*
Grid: *Griglia, scacchiera.*
Half: *Mezzo, metà.*
Hand: *Mano.*
Illegal: *Illegale.*
Impairment: *Invalidità, disabilità, handicap.*
Inadequate: *Inadeguato.*
Infringement: *Infrazione delle regole.*
Inspect: *Ispezionare, controllare.*
Intervene: *Intervenire.*
Irrespective: *Indipendentemente da.*
J'adoube: *Acconcio.*
Judgement: *Giudizio, decisione arbitrale.*
King: *Re.*
Kingside: *Lato di Re.*
Knight: *Cavallo.*
Law: *Regola.*
Laws of chess: *Regole degli scacchi.*
Legal: *Legale.*
Lever: *Leva (dell'orologio).*
Light coloured: *Chiaro (bianco).*
Loss: *Sconfitta.*
Made move: *Mossa eseguita.*
Main thinking time: *Tempo principale di riflessione.*
Mate: *Matto, scaccomatto.*
Mobile phone: *Telefono mobile (di qualsiasi tipo).*
Move: *Mossa.*
Move counter: *Contamosse (dispositivo compreso nell'orologio).*
Notation: *Notazione.*
Notice: *Avviso.*
Occupied square: *Casa occupata.*
Opponent: *Avversario.*
Organiser: *Organizzatore.*
Outcome: *Risultato.*
Over-the-board: *Giocato effettivamente sulla scacchiera.*
Pawn: *Pedone.*
Penalty: *Penalità.*
Period: *Periodo di tempo (frazione della cadenza).*
Phone: *Telefono.*
Piece: *Pezzo.*
Place: *Luogo.*
Player: *Giocatore.*
Playing area: *Area di gioco.*
Playing venue: *Area della competizione.*
Position: *Posizione.*
Preface: *Prefazione.*
Press (the clock): *Premere, azionare (l'orologio).*
Prize: *Premio.*
Promote: *Promuovere.*
Promotion: *Promozione.*
Queen: *Donna.*
Queenside: *Lato di Donna.*
Quickplay finish: *Finale rapido.*
Quit: *Abbandonare.*
Rank: *Traversa.*
Rapidplay: *Gioco Rapido.*
Record: *Registrazione.*
Regulation: *Regolamento.*
Repetition: *Ripetizione.*
Replace: *Sostituire.*
Resign: *Abbandonare.*
Responsible: *Responsabile, incaricato.*
Result: *Risultato, punteggio.*
Rook: *Torre.*
Room: *Sala.*
Row: *Riga.*
Rule: *Regola.*
Rules: *Regole, regolamento.*
Score: *Punteggio.*
Scoresheet: *Formulario.*
Screen: *Schermo.*
Sealed move: *Mossa sigillata.*
Session: *Sessione.*
Set: *Gioco (insieme dei pezzi).*
Severity: *Gravità.*
Spectator: *Spettatore.*
Square: *Casa.*
Square of promotion: *Casa di promozione (del pedone).*
Stalemate: *Stallo.*
Supervise: *Supervisionare.*
Thinking time: *Tempo di riflessione.*
Threat: *Minaccia.*
Time: *Tempo.*
Time control: *Controllo di tempo, cadenza.*
Time increment: *Incremento (nelle cadenze Fischer).*
Tolerance: *Tolleranza (ritardo massimo ammesso).*
Touch move (rule): *Pezzo toccato (regola del).*
Unlimited time: *Tempo non definito (privo di scadenza prefissata).*
Unplayed game: *Partita non giocata (forfeit, bye...).*

Variant: *Variante.*

White: *Bianco.*

Win: *Vittori*