

Le regole degli scacchi

in vigore dal 1 luglio 2017

Aggiornate con l'approvazione

della PB FIDE di Atene

di fine marzo 2017

Avvertenze

Rispetto alla prima edizione approvata a Baku nel settembre 2016, la Presidential Board (PB) della FIDE, a fine marzo ad Atene, ha fatto apportare alcune piccole correzioni. Le modifiche approvate a settembre rispetto alle leggi in vigore dal 2014 sono riportate in **marrone**, quelle di marzo in **rosso**.

INTRODUZIONE

Il Regolamento FIDE degli scacchi governa il gioco sulla scacchiera.

Il Regolamento consiste di due parti:

1. Regole di base del gioco e
2. Regole per i tornei.

Il testo inglese è la versione autentica del Regolamento, che è stato adottato dall'84° Congresso FIDE a Tallinn (Estonia) con entrata in vigore il 1° Luglio 2017.

Nel presente Regolamento le parole 'egli', 'lui' e 'suo' si considerano includere anche 'ella', 'lei' e 'sua'.

PREFAZIONE

Il Regolamento degli scacchi non può 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 del Regolamento, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nel Regolamento. Il Regolamento presume che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, capacità di giudizio ed obiettività assoluta. Regole 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 il Regolamento FIDE.

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

Le federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di pronunciarsi relativamente a questioni attinenti al Regolamento.

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'.
- 1.2 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.
- 1.3 Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'eseguita'.
- 1.4 L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario 'sotto attacco' in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale.
 - 1.4.2 L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.

- 1.5 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 5.2.2).

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 'neri').
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').
- 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.
 - 3.1.1 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.
 - 3.1.2 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.
 - 3.1.3 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.

- 3.7.1 Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero
- 3.7.2 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
- 3.7.3 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.
- 3.7.4.1 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.

- 3.7.4.2 Questa cattura è legale solo nella mossa immediatamente successiva al suddetto avanzamento ed è detta cattura 'en passant' ('al varco').
- 3.7.5.1 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'.
- 3.7.5.2 La scelta del giocatore non è limitata ai pezzi catturati in precedenza.
- 3.7.5.3 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:

3.8.1 muovendolo su una casa adiacente

3.8.2 '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.

3.8.2.1 Il diritto all'arrocco è perduto:

3.8.2.1.1 se il Re è già stato mosso, ovvero

3.8.2.1.2 con una Torre che sia già stata mossa.

3.8.2.2 Il diritto all'arrocco è temporaneamente sospeso:

3.8.2.2.1 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

3.8.2.2.2 se tra il Re e la Torre con la quale l'arrocco deve essere eseguito si trova un qualsiasi pezzo.

- 3.9.1 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.
- 3.9.2 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 1. Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9.
2. una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9
3. 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 **giocata** con una sola mano.

4.2.1 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').

4.2.2 Ogni altro contatto fisico con un pezzo, tranne i contatti chiaramente accidentali, saranno considerati intenzionali

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:

4.3.1 uno o più dei propri pezzi, deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso

4.3.2 uno o più pezzi avversari, deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato

4.3.3 un pezzo **o più pezzi** di ciascun colore, deve catturare **il primo pezzo avversario toccato con il proprio primo pezzo toccato** 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:

4.4.1 tocca il Re ed una Torre, deve arroccare da quel lato, sempre che ciò sia legale

4.4.2 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

4.4.3 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.

4.4.4 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:
 - 4.6.1 non è necessario che il pedone venga materialmente depresso sulla casa di arrivo,
 - 4.6.2 la rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo sulla casa di promozione possono avvenire in qualunque ordine.
 - 4.6.3 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:
- 4.7.1 in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera ed il giocatore, dopo aver depresso il proprio pezzo sulla nuova casa, ha rilasciato il pezzo catturante dalla propria mano.
 - 4.7.2 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.

- 4.7.3 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

- 5.1.1 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.
- 5.1.2 La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.
- 5.2.1 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.

- 5.2.2 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.
- 5.2.3 La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita, **verificato che entrambi i giocatori abbiano fatto almeno una mossa**. 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.
- Nel presente Regolamento 'orologio' indica ciascuno dei due quadranti.
- Ciascun quadrante ha una 'bandierina'.
- 'Caduta della bandierina' significa l'esaurimento del tempo assegnato ad un giocatore.

Parentesi sugli orologi:

Il regolamento prevede che il secondo (o terzo) periodo sia accreditato al giocatore al termine del primo (o secondo) periodo solo se ha completato il numero di mosse richiesto.

Pertanto tutti gli orologi digitali che accreditano il periodo successivo immediatamente dopo che è stata giocata la 40^a mossa sono fuori norma. Pertanto è opportuno specificare all'inizio della competizione quale tipo di orologio si utilizza (periodo alla 40^a o allo scadere del tempo) per evitare che i giocatori si lamentino della mancata attribuzione del secondo periodo. La maggior parte degli orologi digitali non di ultima generazione appartengono alla categoria “fuori norma”

- 6.2.1 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:
 - 6.2.1.1 la mossa termina la partita (vedi Articoli 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2), ovvero
 - 6.2.1.2 il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la sua mossa precedente non fosse stata completata.
- 6.2.2 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.

- 6.2.3 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 'indugiarvi' sopra.
- 6.2.4 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.
- 6.2.5 L'acconcio dei pezzi è consentito solo al giocatore il cui orologio è in moto.
- 6.2.6 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.

6.3.1 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 compreso qualsiasi supplemento di tempo per ciascuna mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo.**

6.3.2 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 preme 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.
- 6.7.1 **Il regolamento di un evento deve** specificare in anticipo un tempo di tolleranza. **Se il tempo di tolleranza non è specificato, allora è 0.** Qualunque giocatore giunga alla scacchiera oltre il tempo di tolleranza perderà la partita, a meno che l'arbitro decida diversamente.
- 6.7.2 Se **il regolamento di un evento specifica** 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, a meno che **il regolamento di un evento specifichi** 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 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 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.
- 6.10.1 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.

6.10.2 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.] **TRASFERITO nelle Linee Guida** (Vedi III.3.1, III.3.1.1 e III.3.2.1)

- 6.11.1 Se la partita deve essere interrotta, l'arbitro dovrà fermare l'orologio per gli scacchi.
- 6.11.2 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.
- 6.11.3 L'arbitro deciderà quando la partita deve ricominciare.
- 6.11.4 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.

- 6.12.1 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.
- 6.12.2 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.

- 7.2.1 Se durante una partita, ~~prima che siano state completate 10 mosse da parte di ciascun giocatore~~ si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e sarà giocata una nuova partita. ~~Una volta completate le dieci mosse da parte di entrambi i giocatori, la partita continuerà.~~
- 7.2.2 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.
- ~~7.2.3 L'arrocco non è permesso se il Re non è correttamente posizionato. Se la torre è in posizione errata, non è permesso arroccare utilizzando quella torre.~~
- 7.3 **Se una partita è iniziata a colori invertiti, qualora non siano state completate 10 mosse da parte di ciascun giocatore, , la partita dovrà essere fermata e giocata una nuova partita con i colori corretti. Dopo 10 o più mosse la partita dovrà continuare.**

- 7.4.1 Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, dovrà ristabilire la posizione corretta con il proprio tempo.
- 7.4.2 Se necessario, o il giocatore od il suo avversario fermeranno l'orologio per gli scacchi e chiederanno l'assistenza dell'arbitro.
- 7.4.3 L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha messo fuori posto i pezzi.
- 7.5.1 **Una mossa illegale è completata quando il giocatore ha premuto l'orologio.** Se durante una partita ~~e prima che siano state completate ulteriori dieci mosse,~~ 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.

- 7.5.2 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.
- 7.5.3 Dopo le azioni intraprese in base all'Articolo 7.5.1 o 7.5.2, per la prima mossa illegale completata da un giocatore **l'arbitro deve ammonire il giocatore e può dare 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.

7.6.1 Se durante una partita ~~e prima che siano state completate 10 mosse da parte di ciascun giocatore~~ si riscontra che un qualunque pezzo è stato spostato dalla sua casa corretta, sarà ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. ~~Se sono già state completate ulteriori dieci mosse e se~~ non può essere determinata la posizione **immediatamente** precedente l'irregolarità, la partita dovrà continuare dall'ultima **posizione conosciuta prima dell'irregolarità**. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.

- 7.7.1** Se un giocatore utilizza due mani per eseguire una singola mossa (in caso di arrocco, cattura o promozione), **dovrà essere considerata quale mossa illegale**
- 7.7.2** Per la prima violazione dell'art. 7.7.1 l'arbitro deve dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario, per la seconda violazione dell'art. 7.7.1 da parte dello stesso giocatore l'arbitro deve dichiarare partita persa, per tale 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.
- 7.8 .1** Se un giocatore preme l'orologio senza aver mosso, sarà considerata mossa illegale.

7.8.2 Per la prima violazione della regola 7.8.1, l'arbitro deve **ammonire il giocatore e può** dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda infrazione della regola 7.8.1 da parte dello 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.

For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall ~~warn the player and may~~ give two minutes extra thinking time to his opponent; for the second violation of the rule 7.8.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

ARTICOLO 8: LA REGISTRAZIONE DELLE MOSSE

- 8.1.1 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.
- 8.1.2 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 le Linee Guida 1.1.1
- 8.1.3 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.

- 8.1.4 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.
- 8.1.5 Entrambi i giocatori devono registrare sul formulario ogni offerta di patta, usando il simbolo (=).
- 8.1.6 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 8.1.1.
- 8.5.1 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.

- 8.5.2 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.
- 8.5.3 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 PATTI

- 9.1.1 Il regolamento di **un evento** può specificare che i giocatori non possono offrire o accettare patta, prima di un certo numero di mosse o del tutto, senza il consenso dell'arbitro.

- 9.1.2 Quando il regolamento di **un evento** permette la patta d'accordo, si applicherà quanto segue:
- 9.1.2.1 Un giocatore che desidera 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.
- 9.1.2.2 L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con il simbolo (=).
- 9.1.2.3 Una richiesta di patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3 sarà considerata essere un'offerta di patta.

- 9.2.1 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):
 - 9.2.1.1 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
 - 9.2.1.2 è appena apparsa, ed il giocatore richiedente la patta ha il tratto.

9.2.2 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:

9.2.2.1 all'inizio della sequenza un pedone avrebbe potuto essere catturato en passant.

9.2.2.2 un Re ha diritto all'arrocco con una Torre che non è stata mossa, ma lo perde dopo essere stato mosso. Il diritto all'arrocco si perde solo dopo che il Re o la Torre sono stati mossi.

(a king ~~or rook~~ had castling rights with an unmoved rook, but forfeited these after moving.)

- 9.3 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, se:
- 9.3.1 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
 - 9.3.2 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.

- 9.5.1 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 6.12.1 o 6.12.2). Non gli è consentito ritirare la propria richiesta.
- 9.5.2 Se si verifica che la richiesta è corretta, la partita è immediatamente patta.
- 9.5.3 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:
- 9.6.1 la stessa posizione è apparsa, come in 9.2 b, almeno cinque volte
 - 9.6.2 una qualsiasi sequenza di 75 mosse consecutive è stata **eseguita** completed made 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 CANCELLATO~~

ARTICOLO 10: PUNTEGGI

10.1 A meno che il regolamento di **un evento** 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.

10.2 Il punteggio totale di ogni partita non potrà mai superare il punteggio massimo che quella partita assegna. Il punteggio assegnato al singolo giocatore deve essere quello normalmente connesso con la partita, ad esempio un punteggio di $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ non è consentito.

The total score for any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example score of $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ is not allowed.

ARTICOLO 11: LA CONDOTTA DEI GIOCATORI

- 11.1 I giocatori non devono assumere comportamenti che portino discredito al gioco degli scacchi.
- 11.2.1 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.
- 11.2.2 L'area di gioco è definita come il luogo in cui vengono giocate le partite di una competizione.
- 11.2.3 Solo con il permesso dell'arbitro:
 - 11.2.3.1 un giocatore può lasciare l'area della competizione.
 - 11.2.3.2 il giocatore che ha il tratto può essere autorizzato a lasciare l'area di gioco.
 - 11.2.3.3 una persona che non sia né un giocatore né un arbitro può essere autorizzata ad accedere all'area di gioco.

11.2.4 Le regole di un evento possono precisare **che l'avversario di un giocatore che ha il tratto** deve informare l'arbitro quando desidera uscire dall'area di gioco

The regulation of an event may specify that **the opponent of a player having a move** must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.

11.3.1 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.

11.3.2.1 Durante la partita, **a un giocatore è proibito avere un qualsiasi dispositivo elettronico non specificatamente approvato dall'arbitro** nell'area della competizione.

During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue

Comunque le regole **di un evento** possono consentire che il giocatore tenga tali dispositivi in una propria borsa completamente spenti. Questa borsa deve essere posta dove concordato con l'arbitro. A entrambi i giocatori non è permesso usare tale borsa senza il permesso dell'arbitro.

However, the rules of the competition may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agree with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without the permission of the arbiter.

11.3.2.2 **Se risulta evidente che un giocatore tiene addosso un tale dispositivo nell'area della competizione, perderà la partita. L'avversario vincerà.** Le regole **di un evento** possono specificare una penalità diversa e meno severa.

If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game, The opponent shall win.

- 11.3.3 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.
- 11.3.4 È permesso fumare, **comprese le sigarette elettroniche**, 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 al Regolamento 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 del Regolamento.
- 11.10 Salvo quando le regole **di un evento** 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).

11.11 Entrambi i giocatori devono collaborare con l'arbitro in ogni situazione che richieda la ricostruzione della partita, compresa la richiesta di patta.

Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.

11.12 La verifica della richiesta per triplice ripetizione della posizione o per 50 mosse è dovere del giocatore, sotto la supervisione dell'arbitro.

Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of the players, under supervision of the arbiter.

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

- 12.1 L'arbitro deve controllare che il Regolamento sia *pienamente* osservato.
- 12.2 L'arbitro deve:
 - 12.2.1 assicurare il 'fair play'.
 - 12.2.2 agire nel miglior interesse della competizione.
 - 12.2.3 assicurare che sia mantenuto un buon ambiente di gioco.
 - 12.2.4 assicurare che i giocatori non vengano disturbati.
 - 12.2.5 supervisionare il procedere della competizione.
 - 12.2.6 prendere misure particolari nell'interesse dei giocatori disabili e di coloro che necessitano di particolari attenzioni mediche.
 - 12.2.7 seguire le regole o le Linee Guida anti-cheating.**
- 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 dal Regolamento. 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:
 - 12.9.1 ammonizione
 - 12.9.2 aumento del tempo rimanente all'avversario
 - 12.9.3 riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole
 - 12.9.4 aumento del punteggio ottenuto dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita
 - 12.9.5 riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita
 - 12.9.6 dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l'arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell'avversario)
 - 12.9.7 una multa preventivamente annunciata
 - 12.9.8 esclusione da uno o più turni,**
 - 12.9.9 espulsione dalla competizione.