

Appendici e Linee Guida

APPENDICI

- A. **GIOCO RAPIDO - RAPIDCHESS**
- B. **GIOCO LAMPO – BLITZ**
- C. **NOTAZIONE ALGEBRICA**
- D. **REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI O CON
HANDICAP VISIVO**

LINEE GUIDA

- I. PARTITE AGGIORNATE
- II. REGOLAMENTO PER GLI SCACCHI960
- III. **PARTITE SENZA INCREMENTO COMPRESO IL QUICKPLAY FINISH
(FINALE RAPIDO)**

GLOSSARIO DEI TERMINI USATI NEL REGOLAMENTO DEGLI SCACCHI

APPENDICE A.

GIOCO RAPIDO - RAPIDCHESS

APPENDICE A. GIOCO RAPIDO – RAPIDCHESS

- A.1 Una **'partita rapida'** è una partita nella quale tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato di 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, ma non perdono i loro diritti per le richieste che si basano sui formulari.
- A.2 I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse, **ma non perdono i loro diritti per le richieste che si basano sui formulari. Il giocatore può, in qualsiasi momento, chiedere all'arbitro di fornirgli un formulario allo scopo di scrivere le mosse.**

Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time ask the arbiter to provide him with a scoresheet **in order to write the moves.**

A.3.1 Si applicano le Regole per i tornei se:

A.3.1.1 ciascun arbitro supervisiona al massimo tre partite e

A.3.1.2 ogni partita è registrata dall'arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici.

A.3.2 Il giocatore può ha facoltà in qualsiasi momento, quando ha il tratto, chiedere all'arbitro o al suo assistente di mostrargli il formulario. Questo può essere richiesto un massimo di cinque volte durante una partita. Richieste ulteriori saranno considerate quale elemento per distrarre l'avversario.

The player **may** in any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. **This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered ad a distraction of the opponent.**

A.4 Diversamente, si applica quanto segue:

A.4.1 Dalla posizione iniziale, dopo che sono state completate dieci mosse per ciascun giocatore,

A.4.1.1 non si può più apportare alcun cambiamento alle impostazioni dell'orologio, a meno che queste ultime non causino conseguenze negative sul calendario ~~dell'evento o l'arbitro decida diversamente.~~

A.4.1.2 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.**

A.4.2 Se l'arbitro vede che una mossa illegale è stata completata, dichiarerà la partita persa per il giocatore, purché l'avversario non abbia ancora eseguito la sua 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.

If the arbiter observes an illegal move has been completed, he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. |

A.4.3 Per richiedere una vittoria per il tempo, il richiedente **può** 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.

To claim a win on time, the claimant **may** stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

A.4.5 L'arbitro, se lo nota, fatto può anche segnalare la caduta di una bandierina.

A.5 Il regolamento **di un evento** dovrà precisare se l'Articolo A.3 o l'Articolo A.4 si applicano per l'intero evento.

Appendice B

GIOCO LAMPO - BLITZ

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 i tornei saranno di un minuto anziché due minuti.
- B.3.1 Si applicano le Regole per i tornei se:
 - B.3.1.1 ciascun arbitro supervisiona una sola partita e
 - B.3.1.2 ogni partita è registrata dall’arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici.

- B.3.2 Il giocatore ~~può~~ **ha facoltà** in qualsiasi momento, quando ha il tratto, chiedere all'arbitro o al suo assistente di mostrargli il formulario. **Questo può essere richiesto un massimo di cinque volte durante una partita. Richieste ulteriori saranno considerate quale elemento per distrarre l'avversario.**
- B.4 Diversamente, il gioco sarà governato dalle Regole per il gioco Rapido come **nell'Articolo A.2** e A.4.
- B.5 Il regolamento **di un evento** dovrà precisare se l'Articolo B.3 o l'Articolo B.4 si applicano per l'intero evento.

APPENDICE C.

NOTAZIONE ALGEBRICA

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.
- C.8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata per mezzo dell'abbreviazione del nome del pezzo in questione e della casa di arrivo. Non è necessario inserire il trattino tra il nome e la casa. Ad esempio: Ae5, Cf3, Td1.

Nel caso dei pedoni, si indica solo la casa di arrivo. Ad esempio: e5, d4, a5. **E' accettabile una descrizione più lunga contenente anche la casa di partenza. Esempio: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, d2d4, a6a5**

- C.9 Quando un pezzo effettua una cattura, si può inserire ‘x’ tra
 - C.9.1 l’abbreviazione del nome del pezzo in questione e
 - C.9.2 la casa di arrivo. Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1, vedi anche C10.
 - C.9.3 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:
 - C.10.1 Se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa, con:
 - C.10.1.1 l’abbreviazione del nome del pezzo,
 - C.10.1.2 la colonna di partenza,
 - C.10.1.3 la casa di arrivo.

C.10.2. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna, con:

C.10.2.1 l'abbreviazione del nome del pezzo,

C.10.2.2 la traversa della casa di partenza,

C.10.2.3 la casa di arrivo.

C.10.3 Se i pezzi si trovano su traverse e colonne differenti, si preferisce il primo metodo. Esempi:

C.10.3.1 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.

C.10.3.2 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.10.3.3 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.

- C.10.3.4 Se sulla casa f3 ha luogo una cattura, si può ancora applicare la notazione degli esempi precedenti, ma si può inserire '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, exf8 C, 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 facoltative.

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 (=)

Oppure

1. e2e4 e7e5 2. Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5.
Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4e3+
Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Ra1b1 (=)

APPENDICE D

REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI O CON HANDICAP VISIVO

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:
- D.1.1 deve misurare almeno 20 per 20 cm,
 - D.1.2 deve avere le case nere leggermente in rilievo,
 - D.1.3 deve avere un foro di sicurezza in ciascuna casa.

D.1.2 I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti:

D.1.2.1 devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastri nei fori di sicurezza della scacchiera,

D.1.2.2 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:

D.2.1 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).

D.2.2 Sulla scacchiera del giocatore con handicap visivo, un pezzo si considera ‘toccato’ quando è stato estratto dal foro di sicurezza.

D.2.3 Una mossa sarà considerata ‘eseguita’ quando:

D.2.3.1 nel caso di una cattura, il pezzo catturato è stato rimosso dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto

- D.2.3.2. il pezzo è stato collocato in un diverso foro di sicurezza
- D.2.3.3 la mossa è stata annunciata.
- D.2.4 Solo allora verrà avviato l'orologio dell'avversario.
- D.2.5 Per tutto quanto attiene ai punti 2 e 3, per il giocatore vedente sono valide le regole ordinarie.
- D.2.6.1 È ammesso l'uso di un orologio per gli scacchi specificamente costruito per i giocatori con handicap visivo. **Dovrà essere in grado di annunciare il tempo ed il numero delle mosse al giocatore con handicap visivo .**
- D.2.6.2 **In alternativa può essere ammesso un orologio analogico con le seguenti prestazioni:**
 - D.2.6.2.1 un quadrante dotato di lancette rinforzate, che riporti un punto in rilievo ogni cinque minuti e due punti in rilievo ogni 15 minuti, e
 - D.2.6.2.2 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.

- D.2.7 Il giocatore con handicap visivo deve tenere il formulario in Braille o per esteso, oppure registrare le mosse per mezzo di un registratore audio.
- D.2.8 Un lapsus nell'annuncio della mossa deve essere corretto immediatamente, e comunque prima che sia avviato l'orologio dell'avversario.
- D.2.9 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.

- D.10 Il giocatore con handicap visivo ha il diritto di avvalersi di un assistente che avrà tutte o alcune tra le seguenti responsabilità:
- D.10.1 eseguire la mossa di ciascun giocatore sulla scacchiera dell'avversario
 - D.10.2 annunciare le mosse di entrambi i giocatori
 - D.10.3 aggiornare il formulario del giocatore con handicap visivo ed avviare l'orologio del suo avversario (tenendo a mente il punto 3.c)
 - D.10.4 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
 - D.10.5 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

- D.10.6 espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento della partita.
- D.11 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 D.10.1 e D.10.2. **Un assistente deve essere impiegato nel caso di partite tra giocatore con handicap visivo e giocatore con handicap uditivo.**

LINEE GUIDA

- I. PARTITE AGGIORNATE
- II. REGOLAMENTO PER GLI SCACCHI960
- III. **PARTITE SENZA INCREMENTO COMPRESO IL QUICKPLAY FINISH
(FINALE RAPIDO)**

GLOSSARIO DEI TERMINI USATI NEL REGOLAMENTO DEGLI SCACCHI

LINEE GUIDA I

PARTITE AGGIORNATE

LINEE GUIDA II

REGOLAMENTO PER GLI SCACCHI 960

LINEE GUIDA III
PARTITE SENZA INCREMENTO
COMPRESO IL QUICKPLAY FINISH
(FINALE RAPIDO)

LINEE GUIDA III - **PARTITE SENZA INCREMENTO COMPRESO IL QUICKPLAY FINISH (FINALE RAPIDO)**

- III.1 Il 'quickplay finish' (finale rapido o a ghigliottina) è la fase di una partita in cui tutte le restanti mosse devono essere completate entro un tempo prefissato.
- III.2 Le Linee Guida seguenti riguardano il periodo finale della partita, compreso il Finale Rapido, e saranno applicate solo se il loro utilizzo è stato preventivamente annunciato.
 - III.2.2 Questa Linee guida si applica solo a partite di gioco normale o rapido, senza incremento, e non a partite Lampo.
- III.3.1 Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima:**
 - III.3.1.1 se ciò accade in qualsiasi periodo eccetto l'ultimo, la partita continua.**

III.3.1.2 se ciò accade nel periodo della partita in cui devono essere completate tutte le rimanenti mosse, la partita è patta.

III.4 Se il giocatore che ha il tratto ha meno di due minuti restanti sull'orologio, può richiedere che per entrambi i giocatori sia utilizzato un incremento extra di 5 secondi. Questo costituisce offerta di patta. Se rifiutata l'offerta, l'arbitro concorda con la richiesta, gli orologi vengono impostati con il tempo supplementare, l'avversario riceverà due minuti addizionali e la partita continuerà.

- III.5 Se non si applica l'Articolo III.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.
- III.5.1 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.

- III.5.2 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.
- III.5.3 Se l'arbitro respinge la richiesta, l'avversario riceverà due minuti supplementari.

- III.6 Quando la competizione non abbia la supervisione di un arbitro, si applicherà quanto segue:
- III.6.1 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. Egli può presentare richiedere sulle basi:
- III.6.1.1 che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o
- III.6.1.2 che il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.
- In III.6.1.1 il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario la deve verificare.
- In III.6.1.2 il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato. L'avversario deve verificare sia il formulario che la posizione finale.
- III.6.2 La richiesta sarà sottoposta all'arbitro designato.

Glossario
Diagonale
Illegale
Al varco
Formulario
Mezzi normali
Pezzo
Orologio
Ripetizione
Stallo
Arrocco
Patta
Mossa eseguita
Abbandonare
Posizione morta
Lampo
Bandierina
Assistente
Dispositivi
Tolleranza 0
Scacchiera
Promozione
Contamosse
Risultato
Notazione algebrica
Rapido
Arbitro
50 mosse
Richiesta
Penalità