

Olimpiadi degli Scacchi Torino 2006

20 maggio – 4 giugno

Sito di riferimento: <http://www.chessolympiad-torino2006.org/>

Versione: 4
Data ultimo aggiornamento: 16 maggio 2006

Ultime Modifiche

- 16.5.2006 Aggiornata la lista degli arbitri convocati
- 20.4.2006 Aggiornata le sezioni "foto" e "vitto e alloggio"
Inserito un piccolo glossario dei termini fondamentali in più lingue (a cura di Cristina Rigo)
- 12.4.2006 Aggiornata la lista degli arbitri convocati
Aggiunta una cartina di Torino
Aggiunto capitolo "Istruzioni per Olimpiadi" (G.Gijssen, Chianciano Terme)
Aggiunto capitolo "Simboli e nomi dei pezzi" (in varie lingue)

Tutte le parti di questo documento possono cambiare con l'avvicinarsi dell'evento, soprattutto per le parti che coinvolgono il nostro settore arbitrale. Consultate quindi con regolarità il nostro sito per verificare se è disponibile una nuova versione e scaricatela.

Gli arbitri

Giorno di arrivo e partenza

Si dovrà giungere in loco il **20 maggio**, in mattinata o nel primo pomeriggio.
Si ripartirà il 5 giugno (volendo, anche il 4 giugno sera).

Dove presentarsi quando si arriva

All'Oval o al Villaggio Olimpico, e presentarsi nella zona riservata agli accrediti.

Foto

Chi non lo avesse già fatto, è pregato di inviare prima possibile una propria foto all'organizzazione, che è obbligatoria per l'accredito e consentirà di velocizzare lo stesso, all'indirizzo email accrediti@chessolympiad-torino2006.org

La foto dovrà essere in formato "jpg" o simile, chiara e non troppo piccola (almeno 4x3 cm.).

Vitto e alloggio

Alloggeremo al Villaggio Olimpico, in camere doppie.

Mangeremo al ristorante del Villaggio Olimpico.

Il Villaggio Olimpico è collegato con l'Oval (sede di gioco) da un passaggio pedonale: la distanza si copre in 5/10 minuti a piedi.

Chi non lo avesse già fatto è pregato di comunicare all'indirizzo email

accrediti@chessolympiad-torino2006.org

il nome dell'arbitro con il quale preferisce condividere la camera doppia. E' possibile anche essere ospitati in camera singola, ma in questo caso occorrerà corrispondere la differenza, cioè 30 (trenta) Euro a notte.

Riunione di Geurt Gijssen con tutti gli arbitri delle Olimpiadi

20 maggio, nel tardo pomeriggio, oppure 21 maggio, in mattinata.

Gli orologi

Non sappiamo ancora quali orologi si useranno. Ad ogni buon conto:

Manuale orologio DGT: http://www.arbitriscacchi.com/up_file/95-orologio_Dgt-ita2.doc

Manuale orologio DGT XL: http://www.arbitriscacchi.com/up_file/96-orologio_XL_IT.pdf

Regolamento delle Olimpiadi

Il regolamento ufficiale FIDE delle Olimpiadi è disponibile qui:

http://www.fide.com/official/handbook/D_II_07-08.pdf

Arbitri Convocati Olimpiadi 2006

Internazionali	1	PAGANO SERGIO
	2	RIGO CRISTINA
	3	SCOLERI CARDELLI GIUSEPPE
	4	SIMONINI MANLIO
Fide	1	BELLATALLA EMILIO
	2	BUONOCORE GIUSEPPE
	3	DAMIANO GIUSEPPE
	4	MASCHERONI MAURIZIO
	5	MAURIZIO MARCO
	6	RENIER RENZO
	7	SANCHIRICO ANTONIO
	8	STRAZZULLO LUCIANO
Nazionali	1	D'ALESSANDRO FLAVIO
	2	DAVIDE ROBERTO
	3	DE SIO FRANCESCO
	4	DI GIULIO MASSIMO
	5	GARINI GIANNI
	6	GINEVRINI ITALO VITTORIO
	7	GOVERNALE PIETRO
	8	MARSON PAOLO GIUSEPPE
	9	NANNI SERGIO
	10	PALMA MAURO
	11	PAOLINELLI ANDREA
	12	PONTARA GIOVANNI
	13	PONTECORVO ALBERTO
	14	PROFERA ANTONINO
	15	SANTANDREA MARCO
	16	SEDILE GIOVANNI
	17	TORNABONI CLAUDIO
Candidati Nazionali	1	CARBONARI GABRIELE
	2	CENTORAME ACHILLE
	3	COQUERAUT JEAN DOMINIQUE
	4	DE VIVO CHRISTIAN
	5	DI DATO ALESSANDRO
	6	GIANFELICI BRUNO
	7	GISOLINI MICHELE
	8	MASCIA GIOVANNI
	9	MASTROSTEFANO DANTE
	10	MIALE CLAUDIO
	11	PINO NICOLA
	12	PRIORI LUIGI
	13	RICCA ROBERTO
	14	SACCANI ETTORE
	15	SANTELLI FRANCESCO
	16	SEMINARA VITTORIO
	17	TITTARELLI ADRIANO
	18	VARINELLI SARA
Regionali	1	FUSI CLAUDIO
	2	TRAPANI ANGELINO
	3	VITALE COSIMO

Torino

Strade e collegamenti

TRASPORTI E INFRASTRUTTURE, STRADE, COLLEGAMENTI

Torino è fornita di efficienti e moderne vie di accesso.

E' una delle città italiane con il più razionale sistema di trasporto in superficie grazie al complesso di strade perpendicolari ereditato dal periodo romano.

AEROPORTO UFFICIALE

L'aeroporto ufficiale è l'aeroporto internazionale Sandro Pertini di Torino (Caselle), situato a 15 Km a nord di Torino.

Torino è servita, inoltre, dall'aeroporto di Malpensa 2000 (Oleggio in Lombardia, al confine con il Piemonte - distanza da Torino 100 km).

Questi aeroporti saranno collegati al centro di Torino, tramite ferrovia.

LA RETE STRADALE E AUTOSTRADALE

La rete di trasporto su strada in Piemonte include cinque autostrade:

A32 - Torino Fréjus verso la Francia

A5 - Torino Monte Bianco verso la Francia e la Svizzera

A4 - Torino Milano - Venezia verso l'Europa Centrale e Orientale

A6 - Torino Savona verso la Liguria e la Francia meridionale

A21 - Torino Piacenza verso l'Italia centrale

Il collegamento autostradale con Pinerolo verrà completato entro il 2006.

Tutte le arterie sono collegate alla tangenziale che corre intorno alla città.

Il sistema autostradale è affiancato da una fitta rete di strade statali e provinciali attraverso le quali è possibile raggiungere la Francia (tunnel del Monte Bianco e del Fréjus, valico del Monginevro), la Svizzera e il nord Europa (tunnel del Gran San Bernardo e del San Gottardo), la Costa Azzurra (tunnel del Col di Tenda) con qualsiasi condizione atmosferica.

LA RETE FERROVIARIA

La rete ferroviaria assicura collegamenti veloci con tutta l'Europa.

Le linee che vanno a Milano, Roma, Lione e Parigi includono collegamenti ad alta velocità.

In direzione sud sono in costruzione le linee veloci che collegano Milano a Bologna e Roma a Napoli.

TRASPORTO METROPOLITANO

La città di Torino è fornita di una rete di trasporto pubblico capillare composto da più di 100 linee che servono l'area urbana e suburbana.

Il programma di miglioramento del sistema di trasporto pubblico dell'area metropolitana di Torino prevede, entro il 2006, il completamento del Passante Ferroviario da Lingotto a Stura, la realizzazione del collegamento ferroviario con l'aeroporto di Caselle e della nuova stazione Dora, la nuova stazione di Porta Susa, il potenziamento del sistema stradale con il completamento di corso Marche e la realizzazione del sottopasso del Lingotto.

Il punto cruciale del programma è infine la costruzione della Metropolitana Automatica di Torino. La linea 1, che è già in avanzato corso di realizzazione, si snoderà sul tracciato Rivoli - Collegno - Porta Nuova - Lingotto - Nichelino contribuendo a migliorare notevolmente la fluidità del traffico.

Per raggiungere Torino

<http://www.comune.torino.it>

<http://www.trenitalia.it>

<http://www.ferroviedellostato.it>

<http://www.abbonamenti.fs-on-line.it>

<http://www.tao.it>

<http://www.aeroportoeditorino.it>

<http://www.malpensa.it>

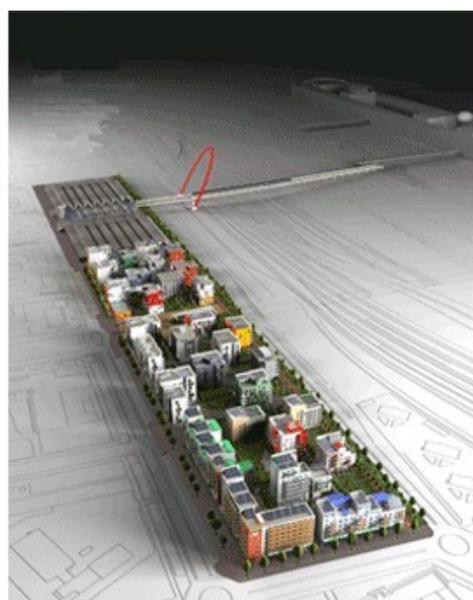
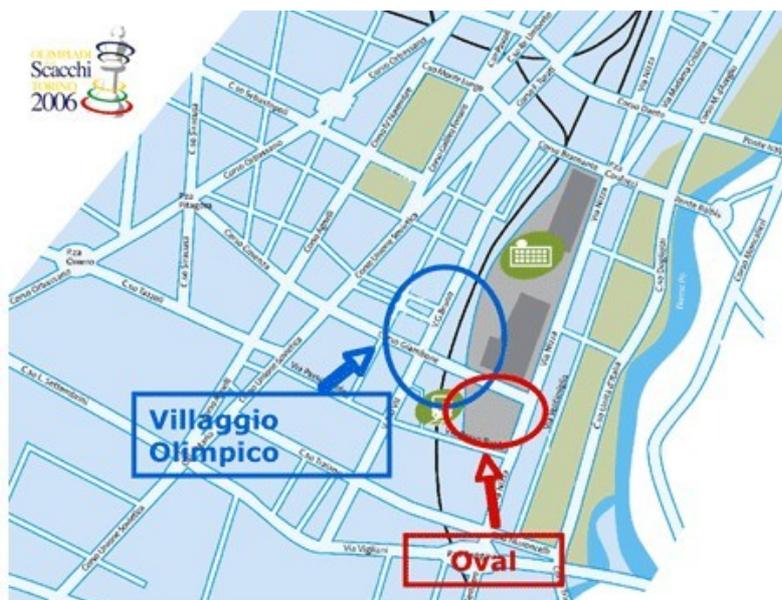
<http://www.autostrade.it>

Il Villaggio Olimpico

Tutte le squadre partecipanti e gli arbitri saranno ospitati nel **Villaggio Olimpico M.O.I.**, in corso di allestimento: sarà una struttura di palazzine, suddivise in confortevoli appartamenti che rispettano lo standard più alto richiesto dal Cio, per un totale di 2500 posti-letto. Il villaggio comprenderà anche tutti i servizi per la stampa, la ristorazione, il presidio medico, le strutture per la FIDE.

Insomma un vero e proprio "Villaggio degli scacchi" che diverrà per tutta la durata delle Olimpiadi il centro scacchistico di tutto il mondo.

Una struttura dalla quale si raggiunge a piedi in cinque minuti la sede di gioco delle Olimpiadi e dei tornei collaterali e, in quindici minuti di autobus, il centro cittadino.



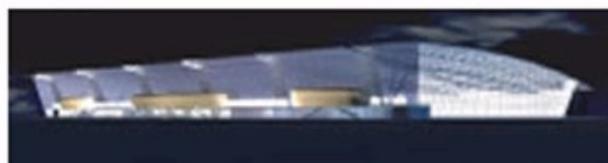
Sede di gioco: l'Oval

La più vasta sede di gioco che mai abbiano avuto le Olimpiadi degli Scacchi: oltre 21.000 mq (un rettangolo di gioco di metri 210x107, mentre un campo di calcio da porta a porta, nelle sue misure massime, è m 110x75), con una copertura che varia in altezza da terra tra i 12 e i 18 metri.

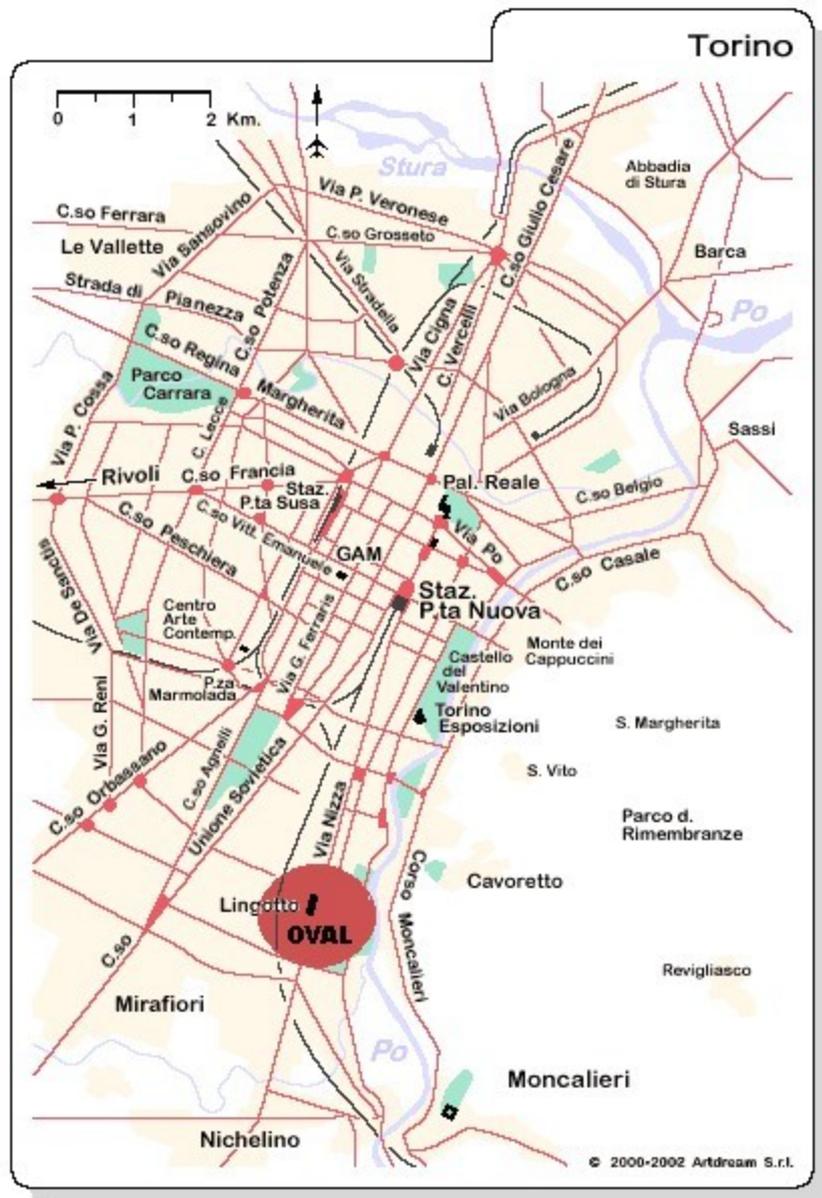
L'OVAL sarà una sede completamente dedicata agli scacchi dove le squadre di 140 federazioni, rappresentate dai migliori giocatori delle classifiche mondiali, disputeranno le Olimpiadi (450 partite al giorno per 13 giorni).

Ma non solo, ci saranno anche le sale analisi per un commento dal vivo dei G. M., il 14° Campionato del Mondo dei Computer, le conferenze divulgative, la mostra/mercato, i tornei collaterali.

E poi gli schermi giganti per seguire le partite più importanti e la possibilità di accesso all'area di gioco per passeggiare tra le scacchiere.



Dov'è l'Oval



Dov'è l'OVAL

Torino sud - Via Nizza 330

Il palazzetto dell'Oval/Lingotto è attiguo al Villaggio Olimpico e sorge tra lo scalo ferroviario Torino Lingotto, Via Passo Buole, l'ex Fiat Avio ed il Centro Fiere.

Per scaricare la mappa delle linee pubbliche di Torino:

<http://www.comune.torino.it>

Come arrivare all'OVAL

TRENO

Le quattro stazioni ferroviarie più importanti di Torino sono:

Porta Nuova
Porta Susa
Torino Dora
Torino Lingotto

poi

dalla stazione Torino Porta Nuova:
linea 1

dalla stazione Torino Porta Susa:
linea 1

dalla stazione Torino Dora:
linea 10 fino a Porta Susa
linea 1

dalla stazione Torino Lingotto:
percorso pedonale

MEZZI PUBBLICI DAL CENTRO CITTA'

linee 1, 18
Altre linee pubbliche:
14, 34, 35, 41, 74

Calendario Eventi

Olimpiadi degli scacchi

20 maggio 2006 H. 21.00	Cerimonia di apertura
21 maggio 2006 H. 15.30	Primo turno
22 maggio 2006 H. 15.30	Secondo turno
23 maggio 2006 H. 15.30	Terzo turno
24 maggio 2006 H. 15.30	Quarto turno
25 maggio 2006 H. 15.30	Quinto turno
26 maggio 2006	Riposo
27 maggio 2006 H. 15.30	Sesto turno
28 maggio 2006 H. 15.30	Settimo turno
29 maggio 2006 H. 15.30	Ottavo turno
30 maggio 2006 H. 15.30	Nono turno
31 maggio 2006 H. 15.30	Decimo turno
1 giugno 2006	Riposo
2 giugno 2006 H. 15.30	Undicesimo turno
3 giugno 2006 H. 15.30	Dodicesimo turno
4 giugno 2006 H. 10.00	Tredicesimo turno
4 giugno 2006 H. 20.30	Cerimonia di chiusura

77° Congresso Fide

27 / 29 maggio 2006	Commissioni e Comitati FIDE
30 maggio/ 1 giugno 2006	Executive board/Presidential board
3 / 4 giugno 2006	Continental Meeting
2 / 4 giugno 2006	General Assembly

Calendario dettagliato degli eventi congressuali FIDE:

http://www.chessolympiad-torino2006.org/congress_calendar.pdf

Istruzioni per Olimpiadi

Le presenti istruzioni sono servite come traccia per il seminario di Chianciano Terme (3-4-5 marzo 2006) tenuto dall'arbitro capo delle Olimpiadi degli scacchi di Torino 2006, Geurt Gijssen.

Cari Arbitri,

Prima dell'inizio delle 37 Olimpiadi di scacchi a Torino desidero richiamare la vostra attenzione sui seguenti punti.

1. Verifiche da fare prima della partita

Ogni partita nel torneo ha un suo codice univoco. Questo codice deve essere scritto chiaramente sul formulario.

Result Risultato	M/W M/F	Round Turno	Match Incontro	Board Scacchiera

Il codice è molto semplice, come si vede dall'esempio:

Result	M/W	Round	Match	Board
	W	12	3	2

Questo indica che si tratta di una partita del settore Femminile, del Turno 12, Incontro 3, Scacchiera 2.

Verificate che all'inizio del turno il codice sia scritto su entrambi i formulari e che i formulari siano messi sulla scacchiera corretta.

Verificate anche gli orologi: il modo selezionato e i tempi visibili sul display devono essere quelli corretti e il pulsante dalla parte del Bianco alzato (attenzione ai colori).

Verificate anche le scacchiere. I pezzi sono correttamente posizionati?

Verificate che i nomi dei giocatori sulle tabelle per il pubblico siano riportati in modo corretto.

2. Formulari alla fine della partita.

Al termine della partita il risultato deve essere riportato su entrambi i formulari. Se lo hanno scritto i giocatori, verificate sempre che abbiano scritto lo stesso risultato. Prima di portare i formulari delle singole partite all'arbitro senior, l'arbitro deve verificare che entrambi i giocatori lo abbiano firmato e deve firmarlo egli stesso.

3. Il protocollo riassuntivo dei risultati.

L'arbitro scrive i risultati di ogni partita dell'incontro a lui/lei assegnato sul protocollo. Alla fine dell'incontro i due capitani e l'arbitro firmano il protocollo e successivamente lo porta all'arbitro senior che responsabile del settore.

Fate molta attenzione: se il risultato della seconda o quarta scacchiera è 1-0, scrivete sul formulario 1-0, ma sul protocollo dovete scrivere 0-1. se il risultato della seconda o quarta scacchiera è 0-1, scrivete sul formulario 0-1, ma sul protocollo dovete scrivere 1-0.

4. I capitani delle squadre.

Un capitano ha diritto a informare i giocatori della sua squadra che possono offrire o accettare la proposta di patta, a meno che le regole della manifestazione prevedano diversamente. Deve limitarsi a dare unicamente brevi indicazioni, basate unicamente sulla situazione pertinente all'incontro.

Egli può dire al giocatore, "proponi patta", "accetta la patta", o "abbandona". Per esempio, se un giocatore gli chiede se può accettare una proposta di patta, il capitano può rispondere unicamente "sì", "no", o lasciare la decisione allo stesso giocatore. Il capitano deve astenersi da qualsiasi intervento durante la partita. Egli non deve dare

alcuna indicazione concernente la posizione sulla scacchiera al giocatore, né consultare altre persone sullo stato della partita. I giocatori sono soggetti alle stesse proibizioni. Sebbene in una competizione a squadre ci sia un certo "spirito di squadra" che va oltre la singola partita individuale, la partita di scacchi è principalmente uno scontro tra due giocatori. Pertanto il giocatore deve avere l'ultima parola sul risultato finale della propria partita. Sebbene il parere del capitano debba essere attentamente vagliato dal giocatore, il giocatore non è mai obbligato ad accettare il parere ricevuto. Allo stesso modo, il capitano non può agire al posto di un giocatore per la sua partita, senza l'informazione e l'approvazione del giocatore stesso. Tutte le conversazioni devono avvenire in presenza dell'arbitro che ha il diritto di chiedere di ascoltare la conversazione stessa.

5. La conclusione della partita.

Le partite sono giocate su scacchiere elettroniche. Non appena una partita finisce, l'arbitro dell'incontro deve portarsi immediatamente alla scacchiera.

Le seguenti regole devono essere osservate con la massima precisione:

- a. Fermare l'orologio, se non lo hanno fatto i giocatori.
- b. Proibire qualsiasi forma di analisi su quella scacchiera.
- c. Mantenere la posizione raggiunta sulla scacchiera. **Non rimettere a posto i pezzi.**
- d. Salvare la partita. Togliere un pezzo dalla scacchiera, escluso il Re. Se il Bianco vince, mettere il Re bianco in e4 e il Re nero in d5. Se il Nero vince, mettere il Re bianco in d4 e il re nero in e5. In caso di patta mettere il re bianco in e4 e il Re nero in e5. Verificare sempre, dopo aver posizionato i re al centro che il risultato visibile sia quello corretto.
- e. Mettere il risultato sulla apposita tavola dei risultati per il pubblico.

6. Presenza degli arbitri

Per il primo turno tutti gli arbitri devono essere presenti un'ora e mezza prima dell'inizio del turno. Per i turni successivi le informazioni saranno date all'inizio delle Olimpiadi.

Se un arbitro durante il turno dovesse allontanarsi, deve informare l'arbitro senior e delegare i suoi compiti chiedendo ad un collega, che deve essere l'arbitro dell'incontro più vicino a quello di cui si è stati incaricati.

7. Verificare gli orologi

E' possibile che succeda qualche imprevisto con gli orologi. Per ridurre al minimo l'insorgere di qualche problema dovuto ad un orologio difettoso o mal predisposto, l'arbitro dell'incontro deve scrivere ogni 30' i tempi riportati dagli orologi, chi ha il tratto e quante mosse sono state fatte. Un modulo a ciò predisposto sarà dato all'inizio di ogni turno all'arbitro.

8. Fermare gli orologi

Se per qualsiasi ragione una partita dovesse essere interrotta, segnare, se possibile o necessario, la posizione ed i tempi dell'orologio.

9. Contestazioni

Se, in caso di contestazioni, (per esempio terza ripetizione, 50 mosse, ecc.) i due giocatori hanno opinioni diverse, chiamare l'arbitro senior.

10. Penalità

Solo l'arbitro principale o il vice arbitro principale hanno, come penalizzazione, la facoltà di dare partita persa.

Simboli e nomi dei pezzi

	RE	DONNA	TORRE	ALFIERE	CAVALLO	PEDONE
bulgaro	ЦТз	Д D	T	O	K	
danese	K	D	T	L	S	
german	K	D	T	L	S	
inglese	K	Q	R	B	Kt/ N	P
francese	R	D	T	F	C	P
ungherese	K	V	B	F	H	
italiano	R	D	T	A	C	P
slavo	K	D	T	L	S	
olandese	K	D	T	L	P	
norvegese	K	D	T	B	S	
polacco	K	H	W	G	S	
portoghese	R	D	T	B	C	
rumeno	R	D	T	N	C	
russo	Кр (Kr)	ФF	Л L	С (S)	K	
spagnolo	R	D	T	A	C	P
ceco	K	D	V	S	J	
svedese	K	D	T	L	S	
bulgaro	Tzar	Д Dama	Top	Ofizer	Kon	Pionka
danese	Konge	Dronnig	Taarn	Lober	Springer	Bonde
german	Koenig	Dame	Turm	Laufer	Springer	Bauer
inglese	King	Queen	Rook	Bishop	Knight	Pawn
francese	Roi	Dame	Tour	Fou	Cavalier	Pion
ungherese	Király	Vezer	Bastya	Futar	Huszar	Gyalog
italiano	Re	Donna	Torre	Alfiere	Cavallo	Pedone
slavo	Kralj	Dama	Top	Lovac	Skaka	Pjesak
olandese	Konig	Dame	Toren	Loper	Paard	Pion
norvegese	Konge	Dronning	Taarn	Bisp	Springer	Bonde
polacco	Król	Hetman	Wieza	Goniex	Skoczek	Pionek
portoghese	Rey	Dama	Torre	Bispo	Cavalo	Peao
rumeno	Rege	Dama	Turn	Nebun	Cal	Pion
russo	Korol (Kr)	Ф Fjerz	Л Lad'ja	С (Slon)	Kon'	Pjéska
spagnolo	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peon
ceco	Kral	Dama	Vez	Strelec	Jezdec	Pesec
svedese	Kung	Drottning	Torn	Loepare	Springare	Bonde

Glossario dei termini fondamentali in 3 lingue

(a cura di Cristina Rigo)

<i>Italiano</i>	<i>Inglese</i>	<i>Tedesco</i>	<i>Spagnolo</i>
abbandonare abbastanza accettare accordo adesso aiuto arbitro arroccare avversario	leave (liiv) resign (resain) enough (enaf) agree (agrii) agreement (agriiment) now (nau) help (help) arbiter (arbiteer) castling (castliin) opponent (opponent)	aufgeben genug akzeptieren einverständnis jetzt hilfe schiedsrichter rochade gegner	abandonar bastante aceptar acuerdo aora ayuda árbitro enroque adversario
bandiera bianco	flag (fleg) white (uait)	blättchen weiss	bandera blanco
cadenza di gioco calendario cambiare capitano casella cattura chiamare chiedere chiuso colore conferma consegnare contro controllo del tempo a corto di tempo copiare	cadence (cadens) rate of play shedule (scedule) change (cendg) captain (kaptein) square (squeer) capture (captciur) call (kol) ask (ask) closed (klóuzd) colour (kolor) confirm (confirm) deliver (diliver) against (eghenst) time control (tàm control) time limit time trouble (tàm troobl) copy (kopi)	spielzeit zeitplan wechseln kapitän feld schlagen rufen fragen geschlossen farbe bestätigung liefern gegen zeitkontrolle zeitnot kopieren	cadencia de juego calendario de juego cambiar capitàn casilla captura llamar pedir cerrado color confirmar entregar contra controllo del tiempo falta de tiempo copiar
dare decidere dietro difficile	give (ghiv) decide (disaid) behind (bihàind) difficult (difficolt)	geben entscheiden hinter schwer	dar decidir detràs difícil
errore	mistake (misteik)	fehler	error
fermare finire firma firmare formulario	stop (stop) finish (finisch) signature (sinature) sign (sain) score sheet (scor sciit)	halten beenden unterschrift unterschreiben partienformular	parar terminar firma firmar formulario/planilla
gara giocatori gioco partita	competition (kompetiscen) players (pleiers) play game (plei geim)	wettbewerb spieler schachpartie	competicion jugadores juego/partida
importante incontro	important (important) match (metch)	wichtige wettkampf	importante march
mossa	move (muve)	züg	jugada
nazione nero	nation (neiscen) black (blek)	nation schwarz	nación negro
orologio	chessclock (cessclok)	schachuhr	reloj

<i>Italiano</i>	<i>Inglese</i>	<i>Tedesco</i>	<i>Spagnolo</i>
patta proporre la patta pezzo posizione	draw (drou) propose a draw (propos a drou) piece (piis) position (posiscion)	remis remis anbieten figur stellung	pata / tablas proponer tablas pieza posicióñ
ripetere ripetizione ricostruzione della partita	repeat (ripit) repetition (ripetiscion) reconstruct the moves (reconstruct d the muve)	wiederholen wiederholung rekostruiren der partie	repetir repetición restablecer la partida
risultato	result (resalt)	ergebnis	resultado
sala gioco scacchiera scacco scacco matto scrivere scusa spingere squadra stallo stesso	play room (plaiin roum) chessboard (cessbord) check (cek) checkmate (cekmeit) write (ràit) sorry (sóri) push (pusch) team (tiim) stalemate (steilmeit) same (seim)	turniersaal schachbrett schach schachmatt schreiben entschuldigung schieben mannschaft patt selbe / gleich	sala de juego tablero de ajedrez jaque jaque mate escribir perdone empujar equipo ahogar mismo
torneo tutto	tournament (tornament) all (ol)	turnier alles	torneo todo
venire vicino vincere vuoto	come (keim) near (niar) win (uin) empty (empti)	kommen neben gewinnen leer	venir al lado ganar vacio
chi? dove? quale? quando? quanti? quanto? questo perchè? perchè	who? (hu) where? (uear) which? (uitch) what? (uat) when? (uen) how many? (hàu meni) how much? (hàu match) this (dhis) that (dhat) why? (uài) because (bikoz)	wer? wo? welche? wann? wieviele? wieviel? dieser / diese warum? weil	quien? donde? cual? / que? cuàndo? cuànto? cuànto? esta por qué? porque
io mio tu tuo egli / lui suo ella / lei suo esso / a suo noi nostro voi vostro essi / loro loro	I (ài) my (mai) you (iu) your (iòr) he (hi) his (hiz) she (sci) her (her) it (it) its (its) we (ui) our (òuar) you (iu) your (iòr) they (dhèi) their (dhèar)	ich mein du dein er sein sie seine ihr ihr wir unser Ihr eure Sie Ihre	yo mi tù tu el su ella su su su nostros nuestro ustedes vuestro ellas /su sus
buon giorno buon pomeriggio buona sera buona notte mangiare colazione pranzo cena malato medico	good morning (gud moorning) good afternoon (gud afternuun) good evening (gud ivening) good night (gud nait) eat (iit) breakfast (brekfast) lunch (launtch) dinner (diner) ill (il) doctor (dòktar)	guten morgen guten tag guten abend guten nacht essen frühstück mittagessen abendessen krank arzt	buenas dias hola buenas tardes buenas noches comer desayuno cena enfermo médico