



Appendice D. Regole per il gioco con persone non vedenti o con handicap visivo

Lorenzo De Angelis – dicembre 2022

Laws of chess – in vigore dal 1° ottobre 2018

- 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.1.4 I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti:
 - D.1.4.1 Devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastri nei fori di sicurezza della scacchiera,
 - D.1.4.2 Devono essere tutti sagomati su disegno Staunton, e i pezzi neri devono essere dotati di una marcatura distintiva.

Articolo D.1

D.1 L'organizzatore, dopo aver consultato l'arbitro,

*Generalmente il giocatore non vedente si fa riconoscere in anticipo dall'Organizzatore, avvisandolo del proprio handicap; questa notizia **deve** esservi comunicata in modo che arrivate preparati alla gara*

avrà facoltà di adattare le seguenti regole secondo le specifiche circostanze.

Qui vengono descritte alcune regole tecniche, ma per avere una conduzione serena del torneo dovremo concordare con l'Organizzatore ulteriori accorgimenti non descritti nel regolamento.

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.

Ecco il primo problema da risolvere, dove il regolamento non ci viene in aiuto.

Avere due scacchiere implica la necessità di uno spazio adeguato per ospitarle entrambi. Di questo bisognerà tenerne conto quando si stabilisce la disposizione dei tavoli. Inoltre lo spazio dev'essere sufficiente per tutto il resto del materiale come l'orologio, il formulario e così via.

Infine le mosse verranno declamate da entrambi i giocatori, quindi sarebbe opportuno trovare una sistemazione quanto più possibile appartata dagli altri tavoli, ovviamente ove possibile.

Articolo D.1

D.1 ...

Teniamo conto che il giocatore non vedente ha una particolare predisposizione a crearsi una mappa spaziale dell'ambiente, il che gli permette di raggiungere in autonomia il tavolo di gioco. Assegnargli un tavolo fisso per tutta la durata del torneo aiuterà lui negli spostamenti e voi che non dovrete organizzargli lo spazio ad ogni turno.

L'articolo D.1 si chiude dando una descrizione tecnica della scacchiera, ma tenete conto che i giocatori non vedenti hanno quasi sempre una propria scacchiera braille e a volte anche un orologio che gli comunica i tempi trascorsi di entrambi i giocatori.

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.1.4 I pezzi devono rispondere ai seguenti requisiti:

D.1.4.1 Devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastrano nei fori di sicurezza della scacchiera,

D.1.4.2 Devono essere tutti sagomati su disegno Staunton, e i pezzi neri devono essere dotati di una marcatura distintiva.

Articolo D.1

Facciamo ora qualche considerazione sugli articoli D.1.3 e D.1.4.1.

D.1.3 Deve avere un foro di sicurezza in ciascuna casa.

D.1.4.1 Devono essere tutti provvisti di un piolo che si incastri nei fori di sicurezza della scacchiera,

Recentemente alcuni giocatori non vedenti hanno cominciato ad utilizzare delle scacchiere magnetiche, non più con foro e piolo.

Sarebbero contro al regolamento, quindi le dovremmo rifiutare.

Vedremo tra poco che l'articolo D.2 traspone per i non vedenti gli artt. 4.2 (pezzo toccato intenzionalmente) e 4.7 (mossa eseguita).

*Durante la lettura degli articoli vedremo che, senza fori e pioli, non c'è altro modo di capire «a termini di regolamento» quando il pezzo è toccato o la mossa eseguita e quindi **dobbiamo** rifiutare tali scacchiere.*

*Il rischio è di venir tacciati come arbitri che discriminano i portatori di handicap, ma i giocatori **devono** conoscere il regolamento, quindi chi ha fatto un acquisto scellerato non può pretendere di imporlo.*

L'ideale sarebbe che l'Organizzatore avesse una scacchiera braille regolamentare da mettere a disposizione del non vedente che ha portato una scacchiera magnetica, ma è estremamente raro trovarne una nei circoli.

Alternative? Nessuna.

Ricapitolando

1. Recuperiamo in anticipo l'informazione che ci sarà un giocatore non vedente;
2. Durante il sopralluogo cerchiamo di trovare uno spazio adeguato per posizionare il tavolo che lo ospiterà ed assegniamoglielo per tutto il torneo;
3. Verifichiamo che il suo materiale sia a norma;
4. Se porta il suo orologio controlliamo che sia settato correttamente ad ogni turno;
5. Chiediamo all'Organizzatore di identificare una persona che faccia da assistente durante la partita, perché comunque anche il giocatore vedente può richiederne la presenza per fare una partita senza distrazioni;
6. Aiutiamo il giocatore non vedente a prendere confidenza con l'area del torneo prima che inizi il primo turno, in questo modo eviteremo disturbi durante le fasi di gara.

Off topic – 1

Articolo D.2

D.2 Il gioco sarà governato dalle seguenti regole:

Entriamo ora nel vivo del regolamento per il gioco.

Conoscete il tedesco?

Sapete cos'è la ridondanza in marina?

Articolo D.2

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

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).

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

Articolo D.2

Questo articolo è scritto molto bene e permette all'arbitro una notevole autonomia. Rileggiamo i passaggi chiave che saranno il fulcro della nostra leva.

D.2.1 ... Per rendere l'annuncio il più possibile chiaro, si **suggerisce** l'uso dei seguenti nomi al posto delle lettere corrispondenti: ...

L'articolo ci «suggerisce» di usare quei nomi, non ce lo impone, quindi se vogliamo utilizzarne altri, come ad esempio i nomi delle città, non ci sono particolari opposizioni. Il giocatore non vedente quei nomi li conosce benissimo, non è detto che sia altrettanto vero per il suo avversario vedente ed uno dei nostri compiti è quello di evitare le sperequazioni a vantaggio di uno o dell'altro giocatore.

D.2.1 ... A meno che l'arbitro non decida diversamente, le traverse dal Bianco al Nero saranno indicate con i numeri in tedesco: ...

Conoscete il tedesco? Sì? No? Non importa.

L'articolo recita a «a meno che l'arbitro non decida diversamente», quindi ad ogni turno verificherete se il giocatore vedente conosce i primi otto numeri in tedesco e/o se non è più comodo per entrambi declamarli in un'altra lingua che hanno in comune (provate con l'italiano).

A prescindere dalle scelte, l'importante è che i due giocatori abbiano un sistema comune per comunicare.

Questo vale e si traspone anche per l'arrocco ed il nome dei pezzi.

Articolo D.2

Facciamo un piccolo passo indietro nella lettura dell'articolo, che inizi così:

D.2.1 Le mosse dovranno essere annunciate chiaramente, ripetute dall'avversario ed eseguite sulla sua scacchiera. ...

In marina chi impartisce un ordine lo declama ad alta voce, chi lo riceve lo ripete identico sia che lo debba eseguire sia che lo debba passare ad un altro. Si chiama RIDONDANZA. L'intera filiera ripete pedissequamente il comando fino alla sua esecuzione, poi il percorso s'inverte per confermare che l'ordine è stato eseguito, ove ognuno declama identico l'ordine eseguito fino a chi lo aveva impartito.

*Entrambi i giocatori devono farlo **ad ogni mossa**. È l'unica garanzia che entrambe le scacchiere abbiano i pezzi posizionati specularmente e che i due giocatori stiano giocando la stessa partita.*

Non dimentichiamo che i giocatori possono alzarsi ed abbandonare temporaneamente il tavolo presso il quale stanno giocando. Il giocatore non vedente potrebbe non percepire che il suo avversario non è in prossimità della scacchiera, quindi teniamo sotto controllo questo caso e se è necessario avvisiamo il giocatore non vedente dell'assenza, in modo che al rientro dell'avversario si possa declamare e ripetere la mossa eseguita durante l'assenza.

Per gestire questi casi avere un assistente aiuta.

Ricapitolando

1. Prima dell'inizio di ogni turno mettiamo in opera le seguenti azioni:
 - a. Identificazione dell'avversario del non vedente e breve briefing con entrambi,
 - b. Determinazione del linguaggio di comunicazione in comune,
 - c. Breve presentazione del materiale che sarà usato in partita, in particolare l'orologio;
2. Potrebbe essere utile avere con sé una tabella da consegnare al giocatore vedente che riepiloghi il linguaggio proposto nel regolamento;
3. RIDONDANZA! Anche se è ovvio, diciamo esplicitamente che le mosse declamate da un giocatore devono essere ripetute dall'altro, perché è l'unica garanzia che su entrambe le scacchiere sarà replicata la stessa mossa. Questo va fatto nel briefing pre-turno.

Off topic – 2

Articolo D.2

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

Omologo dell’art. 4.2 delle regole degli scacchi.

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.

L’articolo D.2.3 dev’essere verificato nella sua interezza.

Nel D.2.3.1 bisognerebbe capire se il piolo estratto dal foro significa che il pezzo è stato rimosso dalla scacchiera. Secondo me sì perché un giocatore non può muovere i pezzi dell’avversario, pertanto una volta che viene estratto dalla sua casa non potrà che essere catturato, se la mossa è legale.

Il D.2.3.2 è omologo dell’art. 4.7, ma in questo momento non è ancora sufficiente per dire che la mossa è eseguita, perché se non è stata annunciata significa che l’orologio del non vedente è ancora in moto, pertanto se fosse illegale avrebbe tutto il diritto di cambiarla con una legale.

Ora è il momento del D.2.3.3, ma qui si apre una zona d’ombra ...

Articolo D.2

Il non vedente annuncia la mossa, ma non ha ancora premuto l'orologio. È una mossa legale?

Se sì, il giocatore deve completarla premendo l'orologio.

Se no, il giocatore ha ancora la possibilità di cambiarla e farne una legale.

D.2.4 Solo allora verrà avviato l'orologio dell'avversario.

Attenzione! Se la mossa è illegale solo a questo punto va sanzionata.

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. Questo dovrebbe preferibilmente essere in grado di annunciare il tempo e 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.



Off topic – 3.1

Orologio digitale per non vedenti.

Come si vede è dotato di uscite per auricolari da entrambe le parti.

D.2.6.1

È ammesso l'uso di un orologio per gli scacchi specificamente costruito per i giocatori con handicap visivo. Questo dovrebbe preferibilmente essere in grado di annunciare il tempo e il numero delle mosse al giocatore con handicap visivo.



Off topic – 3.2

Vecchio orologio analogico per non vedenti.

D.2.6.2

In alternativa può essere ammesso un orologio analogico con le seguenti prestazioni: ...

Articolo D.2

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.

Il caso più frequente è che il giocatore non vedente abbia con sé un piccolo registratore che usa per annotare le mosse.

In nessun caso può essere ammesso il cellulare in alternativa al registratore.

Alcuni giocatori ipovedenti scrivono le mosse su tabelle o fogli bianchi, assolutamente ammissibili.

D.2.8 Un lapsus nell'annuncio della mossa deve essere corretto immediatamente, e comunque prima che sia avviato l'orologio dell'avversario.

Ovviamente questo vale per ambedue i giocatori, anche se è particolarmente raro che il lapsus sia fatto dal giocatore non vedente.

Avere un'assistente per la partita aiuta questo controllo.

Articolo D.2

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.

Passaggi periodici e quanto più possibile frequenti sono alla base di una partita giocata serenamente.

Ancora una volta emerge con forza la necessità di un assistente che garantisca una supervisione costante mossa per mossa.

*In mancanza di un assistente rammentiamo più volte al giocatore vedente l'art. 8 delle Laws (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, ...**). Un formulario scritto male o con delle mosse in meno o ancora scarsamente leggibile provocherà inevitabilmente un regresso della posizione, col rischio di alterare il risultato finale.*

Articolo D.2

D.2.10 Il giocatore con handicap visivo ha il diritto di avvalersi di un assistente che avrà tutte o alcune tra le seguenti responsabilità:

Finalmente anche il regolamento si accorge che la presenza di un assistente è utile.

D.2.10.1 Eseguire la mossa di ciascun giocatore sulla scacchiera dell'avversario

D.2.10.2 Annunciare le mosse di entrambi i giocatori

Comodo no?

D.2.10.3 Aggiornare il formulario del giocatore con handicap visivo e avviare l'orologio del suo avversario

Anche se il giocatore non vedente ha il suo registratore io chiedo sempre all'assistente di tenere aggiornato un formulario («omnia trina perfecta est»).

D.2.10.4 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.2.10.5 Richiedere la vittoria nei casi in cui sia stato superato il limite di tempo e informare l'arbitro quando il giocatore vedente abbia toccato uno dei propri pezzi

D.2.10.6 Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento della partita.

Quindi accertiamoci sempre che l'assistente sia capace ed eventualmente fare una piccola formazione.



Grazie per l'attenzione
