

IL NOTIZIARIO AGONISTICO



5

Supplemento al n. 20 del "Il Cavallo Silenzioso"



Direttore responsabile : Cav. Giulio MALASPINA
Collaboratori: Dr. Massimo MARINO, Rodolfo JUNGE

Direzione, Redazione ed Amministrazione: VIA NOMENTANA, 56 00100 ROMA Conto
Corrente Postale n. 20093001 intestato all'ASSOCIAZIONE SILENZIOSA ITALIANA

ASSOCIAZIONE SILENZIOSA ITALIANA SCACCHISTICA

affiliata all'I.C.S.C. (International Committee of Silent Chess) riconosciuta dalla F.I.D.E. (Fédération Internationale des Echecs)
aderente alla F.S.I. (Federazione Scacchistica Italiana) disciplina associata al C.O.N.I. (Comitato Olimpico Nazionale Italiano)

iscritta nell'Albo Regionale del Volontariato, settore servizio sociali.

REDAZIONE

SCACCHISTICA. Codice Fiscale PARTITA IVA N. 03843821004. : Angelo BAIOTTO (DTS 06/7221047); Cav. Giulio MALASPINA (DTS 06/7211765 (abit.), FAX 06/7222447; Michele VISCO (DTS-FAX 06/3058861)

E-Mail: G.Malaspina@mclink.it



Associato
all'Unione
Stampa
Periodica
Italiana

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

E' vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

Dal tratto di “Scacchitalia”

L’organo ufficiale della Federazione Scacchistica Italiana

Regolamento Internazionale del Gioco degli Scacchi FIDE

ARTICOLO 1	2
<u>LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI</u>	2
ARTICOLO 2	2
<u>LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA</u>	2
ARTICOLO 3	3
<u>IL DIRITTO A MUOVERE</u>	3
ARTICOLO 4	5
<u>L'ESECUZIONE DELLA MOSSA</u>	5
ARTICOLO 5	6
<u>LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA</u>	6
REGOLAMENTO PER IL TORNEO	6
ARTICOLO 6	6
<u>L'OROLOGIO PER GLI SCACCHI</u>	6
ARTICOLO 7	7
<u>POSIZIONI ILLEGALI</u>	7
ARTICOLO 8	8
<u>L'ANNOTAZIONE DELLE MOSSE</u>	8
ARTICOLO 9	8
<u>LA PARTITA PATTA</u>	8
ARTICOLO 10	9
<u>QUICKPLAY FINISH</u>	9
ARTICOLO 11	10
<u>IL PUNTEGGIO</u>	10
ARTICOLO 12	10
<u>IL COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI</u>	10
ARTICOLO 13	10
<u>IL RUOLO DELL'ARBITRO</u>	10
ARTICOLO 14	11
<u>LA FIDE</u>	11

APPENDICE

- A. L'aggiornamento delle partite
- B. Gioco Rapido - Rapidplay
- C. Lampo
- D. Quickplay finish quando l'arbitro non è presente alla scacchiera.
- E. Notazione algebrica

REGOLAMENTO **INTERNAZIONALE DEL GIOCO** **DEGLI SCACCHI FIDE**

Il Regolamento degli scacchi della FIDE governa il gioco sulla scacchiera.

Il testo inglese è la versione autentica del Regolamento degli scacchi che è stato adottato al 67° Congresso della FIDE a Erevan, Settembre - Ottobre 1996, e che entra in vigore dal 1° Luglio 1997.

In questo Regolamento le parole 'egli', 'lui' e 'di lui' includono 'ella', 'lei' e 'di lei'.

PREFAZIONE

Il Regolamento degli scacchi non può coprire tutte le possibili situazioni che possono sorgere durante una partita, né può regolare tutte le questioni amministrative. Laddove i casi non siano esattamente regolati 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, buon discernimento e assoluta oggettività. Una regola troppo dettagliata potrebbe privare l'arbitro della sua libertà di giudizio e ciò lo ostacolerebbe nel trovare la soluzione di un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla speciale situazione.

La FIDE chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.

Ogni federazione scacchistica che già ha in funzione o desidera introdurre norme più dettagliate, è perfettamente libera di farlo purché:

- (a) esse non siano in alcun modo in contrasto con il Regolamento degli scacchi ufficiali della FIDE,
- (b) la loro applicazione sia limitata al territorio della federazione in questione e
- (c) esse non siano valide per qualunque incontro, campionato o avvenimento di qualificazione della FIDE o per un torneo valido per il rating o i titoli.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

ARTICOLO 1

LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI

- 1.1 La partita di scacchi è giocata tra due avversari muovendo i pezzi su una tavola quadrata detta scacchiera'. Il giocatore con i pezzi bianchi comincia la partita. Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata completata.
- 1.2 L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario 'sotto scacco' in modo tale che l'avversario non abbia mosse legali che possano evitare la cattura' del Re alla mossa successiva. Quando un giocatore lo ottiene, si dice che ha dato 'scaccomatto' all'avversario e che ha vinto la partita. L'avversario che ha ricevuto scaccomatto ha perso la partita.
- 1.3 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori ha possibilità di fare scaccomatto, la partita è patta.

ARTICOLO 2

LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA

- 2.1 La scacchiera è composta da una tavola quadrata di 8x8 formata da 64 case uguali alternativamente chiare (le case 'bianche') e scure (le case 'nera'). La scacchiera è posta tra i due giocatori in modo che la casa nell'angolo a destra del giocatore sia bianca.
- 2.2 All'inizio della partita, un giocatore ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); l'altro ha 16 pezzi di colore scuro, (i pezzi 'neri').

I pezzi sono i seguenti:

Un Re bianco indicato solitamente con



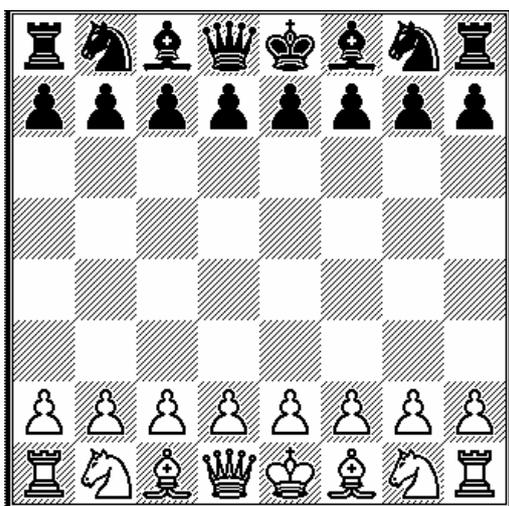
Una donna bianca indicata solitamente con



Due torri bianche indicate solitamente con
 Due alfieri bianchi indicati solitamente con
 Due cavalli bianchi indicati solitamente con
 Otto pedoni bianchi indicati solitamente con
 Un Re nero indicato solitamente con
 Una donna nera indicata solitamente con
 Due torri nere indicate solitamente con
 Due alfieri neri indicati solitamente con
 Due cavalli neri indicati solitamente con
 Otto pedoni neri indicati solitamente con



2.3 La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente:



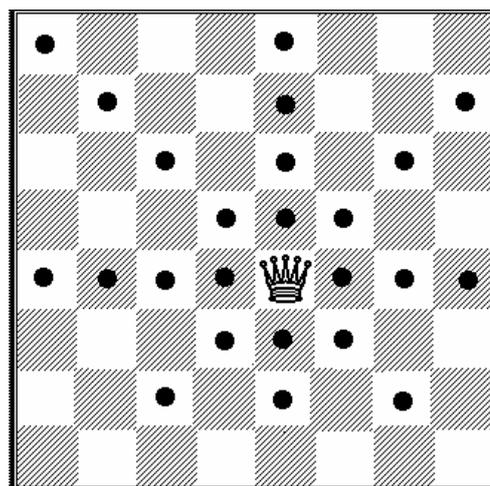
2.4 Le otto file verticali di case si chiamano "colonne".
 Le otto file orizzontali di case si chiamano "traverse". Le file di case dello stesso colore, che si toccano con gli angoli, si chiamano "diagonali".

ARTICOLO 3

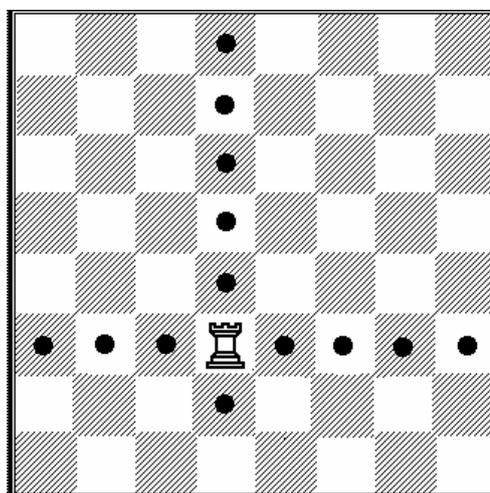
IL DIRITTO A MUOVERE

3.1 Nessun pezzo può essere mosso in una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca una casa se il pezzo può effettuare una presa in quella casa in accordo con gli articoli 3.2-3.5.

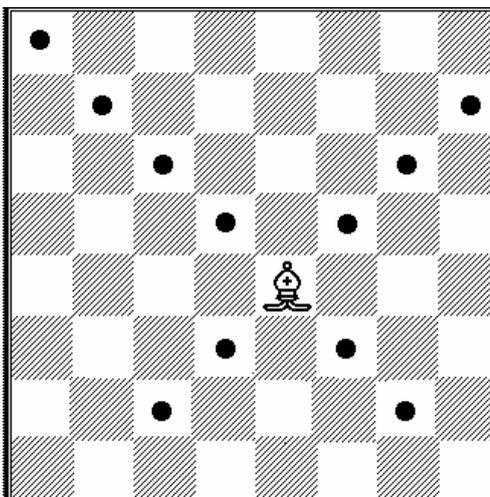
3.2 a) La Donna si sposta in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova.



b) La Torre si sposta in una qualsiasi casa lungo la colonna o la traversa su cui si trova.

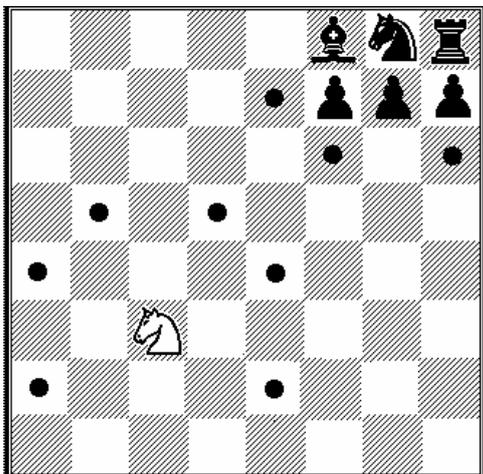


c) L'Alfiere si sposta in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.

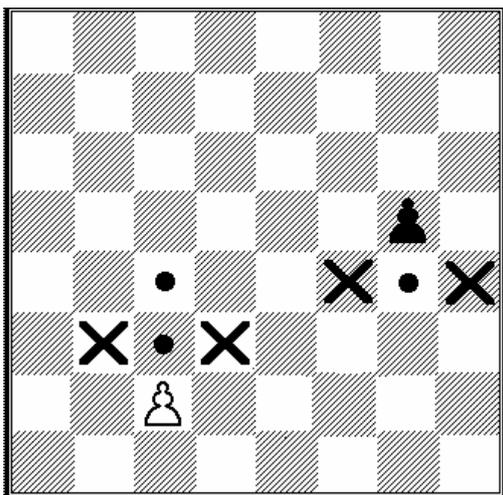


Quando si muovono Donna, Torre, o Alfiere non possono oltrepassare alcun pezzo intermedio.

- 3.3 Il Cavallo si muove in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale. Esso non passa direttamente sopra le case intermedie

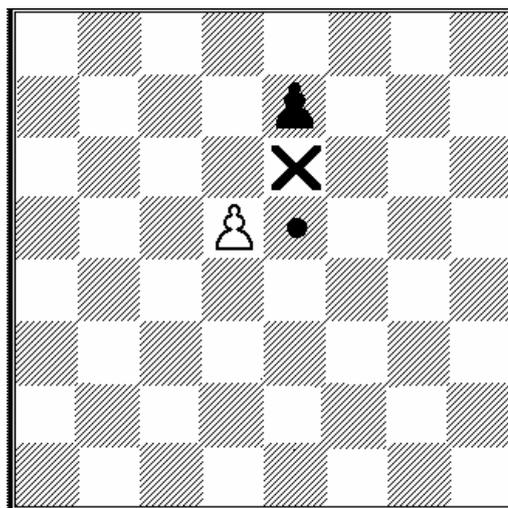


- 3.4 a) Il pedone si muove in avanti nella casa libera immediatamente davanti a lui della stessa colonna, o
 b) con la sua prima mossa il pedone può avanzare di due case lungo la stessa colonna, verificato che entrambe le case siano libere, o
 c) il pedone si sposta in casa occupata da un pezzo avversario che si trova diagonalmente di fronte a lui, su una colonna adiacente, e cattura quel pezzo.



- d) Un pedone che attacca una casa oltrepassata da un pedone dell'avversario, che è stato avanzato dalla sua casa di origine di due case in una sola mossa, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato mosso di una sola casa.

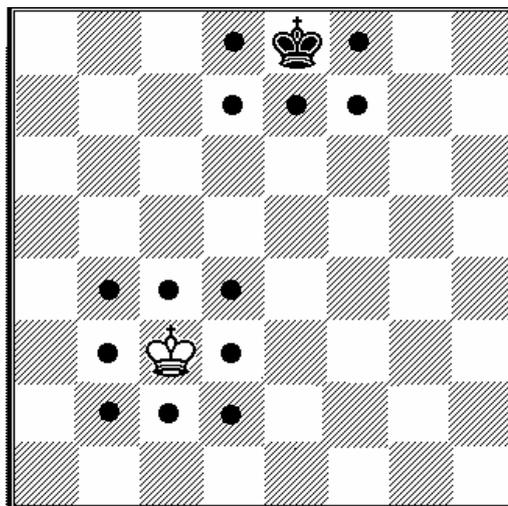
Questa cattura può essere fatta soltanto in risposta a tale avanzata ed è chiamata presa "al varco" o "en passant".



- e) Quando un pedone raggiunge l'ultima traversa opposta alla sua di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa con una Donna, una Torre, un Alfiere, o un Cavallo dello stesso colore.

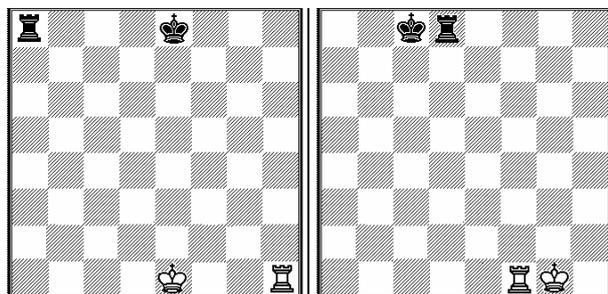
La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato 'promozione' e l'effetto del pezzo promosso è immediato.

- 3.5 a) Il Re può muoversi in due differenti modi:
 (i) spostandosi in una qualsiasi casa adiacente che non sia attaccata da uno o più pezzi dell'avversario,



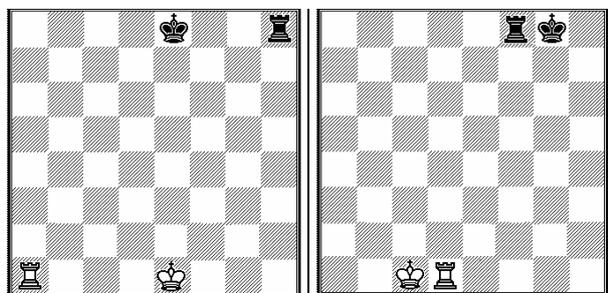
- o: (ii) 'arroccando'. Questa è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla stessa traversa, che conta come una singola

mossa del Re e si esegue come segue: il Re viene è trasferito dalla sua casa originale di due case verso la Torre, quindi quella Torre viene trasferita passando sopra il Re sulla casa che il Re ha appena attraversato



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

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



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

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

(1) L'arrocco è illegale:

[a] se il Re è già stato mosso, o
[b] con la Torre che è già stata mossa.

(2) L'arrocco è proibito quando si verifica che:
[a] la casa in cui il Re si trova, o la casa che deve attraversare, o la casa che deve occupare è attaccata da uno o più pezzi dell'avversario. [b] vi è un pezzo tra il Re e la Torre con cui l'arrocco dovrebbe essere fatto

b) Si dice che il Re è 'sotto scacco' se è attaccato da uno o più pezzi dell'avversario, anche se tali pezzi non possono essere a loro volta mossi.
Non è obbligatorio dichiarare lo scacco.
Un giocatore non deve fare alcuna mossa che metta o lasci il proprio Re sotto scacco.

ARTICOLO 4

L'ESECUZIONE DELLA MOSSA

- 4.1** Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano.
- 4.2** Verificato che abbia prima espresso la sua intenzione (per esempio, dicendo 'acconcio' o 'j'adoube'), il giocatore che ha la mossa può acconciare uno o più pezzi sulle rispettive case.
- 4.3** Tranne quanto previsto dall'Articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera
- uno o più pezzi dello stesso colore, egli deve muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato; o
 - un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se ciò non fosse chiaro, si considererà come se il giocatore abbia toccato prima il suo proprio pezzo di quello appartenente al suo avversario.
- 4.4**
- Se un giocatore deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale.
 - Se un giocatore deliberatamente tocca una Torre e poi il suo Re, non gli è permesso arroccare da quel lato in quella mossa e la situazione sarà governata dall'Articolo 4.3.
 - Se un giocatore, volendo arroccare tocca il Re o Re e Torre nello stesso momento, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve scegliere se arroccare dall'altra parte, verificato che l'arrocco su quel lato sia legale, o muovere il suo Re. Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.
- 4.5** Se nessuno dei pezzi toccati può essere mosso o catturato, il giocatore può fare qualsiasi altra mossa legale.

4.6 Se l'avversario viola l'Articolo 4.3 o 4.4 il giocatore deve avanzare reclamo prima di aver a sua volta deliberatamente toccato un pezzo.

4.7 Quando, come una mossa legale o parte di una mossa legale, un pezzo è stato lasciato su una casa, lo stesso non può poi essere spostato in un'altra casa. Si considera eseguita la mossa quando sono stati soddisfatto tutti i punti rilevanti dell'Articolo 3.

ARTICOLO 5

LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA

5.1 a) La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario con una mossa legale. Ciò termina immediatamente la partita.

b) La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

5.2 La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce con uno 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita.

5.3 La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita. (vedere Articolo 9.1)

5.4 La partita può essere dichiarata patta se un'identica posizione sta per apparire o è apparsa sulla scacchiera tre volte. (Vedere Articolo 9.2).

5.5 La partita può essere dichiarata patta se le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcun movimento di pedone e senza cattura di alcun pezzo. (Vedere Articolo 9.3).

REGOLAMENTO PER IL TORNEO

ARTICOLO 6

L'OROLOGIO PER GLI SCACCHI

6.1 Con 'orologio per gli scacchi si indica un orologio con due indicatori di tempo, collegati uno all'altro in modo tale che essi funzionino alternativamente.

'Orologio' nelle Regole degli scacchi indica uno dei due indicatori di tempo
'Caduta della bandierina' indica il termine del tempo concesso al singolo giocatore.

6.2 Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascuno giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito; o può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale dopo ciascuna mossa. Tutto questo deve essere precisato anticipatamente. il tempo non utilizzato da un giocatore durante un periodo è aggiunto al tempo che egli ha a disposizione per il periodo successivo, tranne che nel caso di uso del 'tempo dilazionato'.

Allorché si usi il tempo dilazionato, a entrambi i giocatori viene assegnato un certo quantitativo di 'tempo principale di riflessione'. Essi inoltre ricevono un bonus di 'tempo fisso extra' per ogni mossa eseguita. Il conteggio alla rovescia, unicamente del tempo principale, comincia dopo che il tempo del bonus fisso è terminato. Posto che il giocatore fermi il suo orologio prima del termine del tempo del bonus fisso, il tempo principale di riflessione non cambia, senza alcun riferimento alla porzione di tempo del bonus usato.

6.3 Ciascuno dispositivo per il tempo ha una 'bandierina'. Immediatamente dopo la caduta della bandierina, devono essere verificati i presupposti dell'Articolo 8. 1.

6.4 E' l'arbitro che decide dove l'orologio per gli scacchi va situato.

6.5 All'orario stabilito per l'inizio della partita, viene azionato l'orologio del giocatore che ha i pezzi bianchi.

6.6 il giocatore perderà la partita se raggiungerà la scacchiera con oltre un'ora di ritardo sull'orario stabilito per l'inizio della

sessione (a meno che le regole della competizione o l'arbitro non decidano diversamente).

- 6.7** a) Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario. A un giocatore deve sempre essere permesso fermare il proprio orologio. La sua mossa non può essere considerata completata finché egli non lo abbia fatto, a meno che la mossa eseguita non concluda la partita. (Vedere Articoli 5.1, 5.2 e 5.3)

Il tempo che intercorre tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e il fermare il proprio orologio azionando quello dell'avversario viene considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

- b) Un giocatore deve fermare il proprio orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa. E' proibito tenere il dito sul pulsante dell'orologio o nelle immediate vicinanze.

- c) I giocatori devono trattare l'orologio per gli scacchi in modo adeguato. E' proibito azionarlo con forza, alzarlo o farlo cadere. Un uso improprio dell'orologio dovrà essere penalizzato in accordo con l'Articolo 13.4.

- 6.8** Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando una richiesta valida in questo senso viene avanzata da uno qualsiasi dei due giocatori.

- 6.9** Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, 5.2 e 5-3, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Altrimenti se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali (ossia con le risposte peggiori), la partita è patta.

- 6.10** Ogni indicazione data dagli orologi viene considerata definitiva in assenza di evidenti difetti. Un orologio con un evidente difetto dovrà essere sostituito. L'arbitro farà ricorso al suo miglior discernimento nel determinare quali tempi dovranno essere indicati sull'orologio dato in sostituzione.

- 6.11** Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima, la partita continuerà.

- 6.12** a) Se è necessario interrompere la partita, l'arbitro fermerà gli orologi.

- b) Un giocatore può fermare gli orologi con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro.

- c) L'arbitro deve decidere quando la partita viene ripresa.

- 6.13** Se si verifica un'irregolarità e/o i pezzi devono essere ripristinati in una precedente posizione, l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi.

- 6.14** Schermi, monitor, o scacchiere per dimostrazione che riportino la posizione in atto sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse fatte, e orologi che indichino anche il numero delle mosse, sono permessi nella sala di torneo. In ogni caso, non è consentito al giocatore avanzare richieste basate su alcunché di indicato in tali modi.

ARTICOLO 7

POSIZIONI ILLEGALI

- 7.1** a) Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e verrà giocata una nuova partita.

- b) Se durante una partita si constata quale unico errore che la scacchiera è stata posta in contrasto con l'Articolo 2.1, la partita continua, ma la posizione raggiunta deve essere trasferita su una scacchiera correttamente orientata.

- 7.2** Se una partita è stata iniziata con i colori invertiti dovrà continuare, a meno che l'arbitro non disponga diversamente.

- 7.3** Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la corretta posizione con il proprio tempo. Se fosse necessario l'avversario ha il diritto di rimettere in moto l'orologio del giocatore senza aver mosso, con lo scopo di accertarsi che il giocatore ristabilisca la posizione corretta con il suo tempo.

- 7.4** Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, o che i pezzi non sono stati correttamente messi nelle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere ristabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13 e, nel caso di una mossa illegale, si applicherà l'Articolo 4.3 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita dovrà poi continuare.

ARTICOLO 8

L'ANNOTAZIONE DELLE MOSSE

- 8.1** Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Appendice E), sul formulario prescritto per la manifestazione.

Un giocatore, se lo preferisce, può rispondere alla mossa del suo avversario prima di registrarla. Egli deve scrivere la sua mossa precedente prima di fare la successiva. L'offerta di patta deve essere riportata sul formulario da entrambi i giocatori. (Appendice E.12)

Se un giocatore per ragioni fisiche o religiose, è impossibilitato a scrivere il formulario, all'inizio della partita gli verrà tolto dal suo tempo previsto un quantitativo di tempo, deciso dall'arbitro.

- 8.2** Il formulario deve essere visibile all'arbitro in qualsiasi momento.

- 8.3** I formulari sono di proprietà degli organizzatori del torneo.

- 8.4** Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio e non riceve un tempo addizionale di 30 o più secondi per ciascuna mossa, allora non è obbligato a soddisfare le richieste dell'Articolo 8.1. Immediatamente dopo la caduta di una bandierina il giocatore deve aggiornare il suo formulario in ogni sua parte.

- 8.5** a) Se nessuno dei due giocatori è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, l'arbitro o un assistente dovrebbe

cercare di essere presente e segnare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro deve fermare gli orologi. Quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare il proprio formulario, usando il formulario dell'arbitro o quello dell'avversario.

- b) Se solo un giocatore non è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, egli deve aggiornare il suo formulario completamente non appena sia caduta una bandierina. Posto che la mossa sia al giocatore, egli può utilizzare il formulario dell'avversario. Al giocatore non è permesso muovere fino a quando non ha completato il proprio formulario e non ha restituito all'avversario il suo.

- c) Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera sotto il controllo dell'arbitro o di un assistente, che innanzitutto deve annotare la posizione attuale della partita prima che la ricostruzione abbia luogo.

- 8.6** Se i formulari non possono essere aggiornati al fine di indicare che un giocatore ha superato i limiti del tempo stabilito, la prima mossa fatta deve essere considerata come la prima del seguente periodo di tempo, a meno che non sia evidente che sono state fatte più mosse.

ARTICOLO 9

LA PARTITA PATT

- 9.1** Un giocatore può proporre la patta dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera. Egli deve farlo prima di fermare il proprio orologio e avviare quello del suo avversario. Un'offerta in qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.5. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta eseguendo una mossa, o la partita si è conclusa in qualche altro modo.

L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul suo formulario con il simbolo (=).

9.2 La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse)

a) è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, o

b) è appena apparsa.

Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha la mossa, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse.

Le posizioni non sono le stesse se un pedone poteva essere catturato en passant o se il diritto di arroccare al momento o in futuro è stato modificato.

9.3 La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, se a) egli scrive sul suo formulario, e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare una mossa, che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza la cattura di alcun pezzo, o

b) le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza la cattura di alcun pezzo.

9.4 Se il giocatore fa una mossa senza aver richiesto la patta, perde il diritto di richiederla basandosi su quella mossa, in base all'Articolo 9.2 o 9.3.

9.5 Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, deve fermare immediatamente entrambi gli orologi. Non è permesso ritirare la richiesta.

a) Se si trova che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.

b) Se si trova che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve ridurre di metà del tempo fino ad un massimo di tre minuti il tempo rimasto al giocatore e deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto al suo avversario. Dopodiché la partita

deve continuare e la mossa programmata deve essere eseguita.

9.6 La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse, anche contro le peggiori risposte. Ciò termina immediatamente la partita.

ARTICOLO 10

QUICKPLAY FINISH

10.1 Il 'quickplay finish' è la fase finale di una partita, quando tutte le restanti mosse devono essere fatte in un tempo limite.

10.2 Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e chiamare l'arbitro.

a) Se l'arbitro è convinto che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione.

b) Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare alla presenza dell'arbitro.

c) Avendo posticipato la sua decisione, l'arbitro può successivamente dichiarare la partita patta. anche dopo che la bandierina è caduta.

10.3 Le mosse illegali non comportano necessariamente la sconfitta. Dopo l'esecuzione di quanto previsto nell'Articolo 7.4, per la prima mossa illegale di un giocatore l'arbitro deve dare due minuti di tempo extra al suo avversario; per la seconda mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro deve dare altri due minuti di tempo extra al suo avversario; per la terza mossa illegale dello stesso giocatore, l'arbitro deve dichiarare partita persa per il giocatore che ha giocato in modo non corretto.

- 10.4** Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima la partita è patta.

ARTICOLO 11

IL PUNTEGGIO

- 11.1** Il giocatore che vince la sua partita ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua partita non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto (1/2).

ARTICOLO 12

IL COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

- 12.1** Dai giocatori ci si aspetta un buon livello di educazione.
- 12.2** Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera. Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo degli orologi, l'offerta di patta, e le indicazioni relative a richieste di interventi.
- 12.3** Non è permessa alcuna analisi nella sala del torneo quando si svolgono partite, sia da parte dei giocatori che degli spettatori. I giocatori che hanno terminato le loro partite devono essere considerati alla stregua di spettatori.
- 12.4** Ai giocatori non è consentito abbandonare l'area del torneo senza il permesso dell'arbitro. Per area del torneo si intende l'area di gioco, i servizi igienici, l'area per il ristoro, le aree predisposte per i fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro. Al giocatore avente la mossa non è consentito lasciare l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro.
- 12.5** E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera; ciò comprende la continua offerta di patta.
- 12.6** L'infrazione di una qualsiasi parte degli Articoli da 12.2 a 12.5 comporterà

penalizzazioni in accordo con Articolo 13.4.

- 12.7** La partita è persa per quel giocatore che persistentemente rifiuta di obbedire alle Regole degli scacchi. Il risultato dell'avversario dovrà essere deciso dall'arbitro.

- 12.8** Se si verifica che entrambi i giocatori sono colpevoli in base all'Articolo 12.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.

ARTICOLO 13

IL RUOLO DELL'ARBITRO

(vedere la Prefazione)

- 13.1** L'arbitro deve controllare che il Regolamento per il gioco degli scacchi sia pienamente osservato.
- 13.2** L'arbitro deve operare per il migliore e completo interesse della competizione. Egli dovrebbe assicurare che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non vengano disturbati. Egli deve essere il supervisore dello svolgimento della competizione.
- 13.3** L'arbitro deve controllare le partite, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo, applicare le decisioni che ha preso e imporre, se necessario, penalizzazioni ai giocatori.
- 13.4** Le penalizzazioni che l'arbitro amministra includono:
- a) l'ammonizione; o
 - b) l'aumento del tempo che rimane all'avversario; o
 - c) la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole; o
 - d) l'assegnazione della perdita della partita;
o
 - e) l'espulsione dalla manifestazione.
- 13.5** L'arbitro può assegnare a uno o entrambi i giocatori del tempo extra a causa di eventi di disturbo estranei alla partita.

- 13.6** L'arbitro non deve intervenire in una partita per segnalare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa, o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio.
- 13.7** Gli spettatori e i giocatori delle altre partite non devono parlare di una partita in corso o in qualsiasi modo interferire. Se necessario, l'arbitro può espellere i responsabili dalla sala torneo.

ARTICOLO 14

LA FIDE

- 14.1** Le Federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di dare soluzioni ufficiali ai problemi correlati al Regolamento degli scacchi.

APPENDICE

A. L'AGGIORNAMENTO DELLE PARTITE

- A 1** a) Se una partita non è ancora terminata allo scadere del tempo previsto per la sessione di gioco, l'arbitro deve chiedere al giocatore a cui tocca muovere di 'mettere in busta' quella mossa. Il giocatore deve scrivere la mossa in notazione non ambigua sul suo formulario, mettere il suo formulario e quello del suo avversario in una busta, chiudere la busta e solo allora fermare il suo orologio senza avviare quello del suo avversario. Fino a quando non ha fermato gli orologi, il giocatore mantiene il diritto di cambiare la sua mossa segreta. Se, dopo la richiesta dell'arbitro di mettere in busta la sua mossa, il giocatore effettua la mossa sulla scacchiera, egli deve comunque scrivere quella stessa mossa sul suo formulario come mossa segreta.
- b) Se un giocatore, avente la mossa, sospende la partita prima del termine della sessione di gioco, il suo tempo dovrà essere considerato pari al tempo nominale del regolare termine della sessione.

A 2 Le seguenti indicazioni devono essere riportate sulla busta:

- a) i nomi dei giocatori
- b) la posizione immediatamente precedente la mossa segreta
- c) il tempo usato da ciascun giocatore
- d) il nome del giocatore che ha messo in busta la mossa
- e) il numero della mossa segreta
- f) l'offerta di patta, se la proposta è stata fatta prima della sospensione della partita
- g) la data, l'ora e il luogo della ripresa della partita.

A 3 L'arbitro deve verificare l'esattezza delle informazioni sulla busta ed è responsabile della sua conservazione.

A 4 Se un giocatore propone la patta dopo che il suo avversario ha sigillato la sua mossa, l'offerta è valida fino a quando l'avversario ha accettato o respinto la proposta in base all'Articolo 9.1.

A 5 Prima che la partita venga ripresa, la posizione immediatamente precedente la messa in busta della mossa deve essere riportata sulla scacchiera, e sugli orologi deve essere indicato il tempo usato da ciascuno dei giocatori quando la partita è stata sospesa.

A 6 Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro di abbandonare, la partita ha termine.

A 7 La busta deve essere aperta soltanto quando il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente.

A 8 Tranne nei casi menzionati nell'Articolo 6.9 e 9.6, la partita è persa per quel giocatore che abbia scritto una mossa segreta che

- a) è ambigua, o
- b) non è corretta, in modo tale che non può essere stabilito il suo reale significato, o c) è illegale.

A 9 Se, all'ora stabilita per la ripresa

- a) il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta mossa è presente, la busta viene aperta, la mossa segreta eseguita sulla scacchiera e il suo orologio messo in moto.
- b) il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta non è presente, il suo orologio deve essere messo in moto. Al suo arrivo, egli può fermare l'orologio e chiamare l'arbitro. La busta sarà quindi aperta, e la mossa segreta eseguita sulla scacchiera. il suo orologio verrà quindi riavviato.
- c) il giocatore che ha messo in busta la mossa non è presente, il suo avversario ha il diritto di registrare la sua risposta sul proprio formulario e sigillarlo in una nuova busta, fermare il suo orologio e mettere in moto quello dell'avversario al posto di eseguire la sua mossa di risposta nel modo usuale. In tal caso, la busta deve essere consegnata all'arbitro per la conservazione e aperta all'arrivo dell'avversario.
- A 10** La partita è persa per il giocatore che arriva con più di un'ora di ritardo alla ripresa di una partita sospesa. Comunque, se è il giocatore che ha messo in busta la mossa segreta che è in ritardo, la partita termina diversamente, se:
- a) il giocatore assente ha vinto la partita in virtù del fatto che la mossa segreta produce scaccomatto, o
- b) il giocatore assente ha ottenuto una partita patta in virtù del fatto che la mossa segreta conduce allo stallo, o produce sulla scacchiera una posizione descritta nell'Articolo 9.6, o
- c) il giocatore presente alla scacchiera ha perso la partita in accordo con l'Articolo 6.9.
- A 11** a) Se la busta contenente la mossa segreta viene persa, la partita deve continuare dalla posizione, con i tempi dell'orologio registrati al momento della sospensione. Se il tempo usato da ciascuno dei giocatori non può essere stabilito gli orologi devono essere predisposti dall'arbitro. Il giocatore che ha messo in busta la mossa effettua sulla scacchiera la mossa che dichiara di aver messo in busta.
- b) Se è impossibile stabilire la posizione, la partita viene annullata e deve essere giocata una nuova partita.
- A 12** Se, alla ripresa della partita, uno dei due giocatori segnala prima di eseguire la sua prima mossa, che il tempo usato è stato riportato in modo non corretto su uno dei due orologi, l'errore deve essere corretto. Se non si rimedia all'errore a questo punto, la partita continuerà senza correzioni a meno che l'arbitro non ritenga che le conseguenze possano essere troppo severe.
- A 13** La durata di ciascuna sessione della ripresa deve essere controllata da un dispositivo per il tempo dell'arbitro. L'inizio e la fine del tempo stabilito devono essere comunicati anticipatamente.
- B. GIOCO RAPIDO (RAPIDPLAY)**
- B 1** Una 'partita di gioco rapido' è una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti.
- B 2** Il gioco deve essere assoggettato al Regolamento degli scacchi della FIDE, tranne per quanto diversamente disposto dalle seguenti regole.
- B 3** I giocatori non devono registrare le mosse.
- B 4** Dopo che ciascuno giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientazione della scacchiera o la taratura dell'orologio.
- B 5** L'arbitro deve attuare decisioni in base agli Articoli 4 e 10, unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.
- B 6** La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.
- B 7** Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella

del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.

B 8 Se entrambe le bandierine sono cadute la partita è patta.

C. LAMPO

C 1 Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse devono essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti.

C 2 Il gioco deve essere assoggettato al Regolamento del Gioco rapido esposte nell'Appendice B tranne per quanto differentemente previsto dalle seguenti regole.

C 3 Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la sua mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

C 4 Per poter vincere, un giocatore deve avere 'possibilità di dare matto'. Con ciò si definisce una forza adeguata a produrre alla fine una posizione legale, possibile da 'aiutomatto', dove un avversario avente la mossa non può evitare il matto alla successiva. In questo modo due Cavalli e Re contro Re solo sono insufficienti, ma Torre e Re contro Cavallo e Re bastano.

C 5 L'Articolo 10.2 non va applicato.

D. QUICKPLAY FINISH QUANDO L'ARBITRO NON E' PRESENTE ALLA SCACCHIERA

D 1 Quando le partite vengono giocate come previsto dall'Articolo 10, un giocatore può chiedere patta allorché abbia meno di due minuti di tempo di riflessione e prima che la sua bandierina cada. Ciò termina la partita.

Egli può avanzare la richiesta sulle seguenti basi: a) che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, o

b) che il suo avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere con i mezzi normali.

In (a) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario deve verificarla.

In (b) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato, formulario che deve essere completato prima che il gioco sia terminato. L'avversario dovrà verificare sia il formulario sia la posizione finale.

La richiesta dovrà essere consegnata a un arbitro la cui decisione sarà inappellabile.

E. NOTAZIONE ALGEBRICA

La FIDE riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda questa uniforme notazione algebrica anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulati 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 in questione di questa esigenza.

Descrizione del sistema algebrico

E 1 Ogni pezzo è indicato con l'iniziale, in lettera maiuscola, del suo nome. Esempio: R = re, D = donna, T = torre, A = alfiere, C = cavallo.

E 2 Per iniziale del nome del pezzo, ogni giocatore è libero di usare la prima lettera del nome che è comunemente usato nella sua lingua.

Esempi: F = fou (francese per alfiere), B = bishop (inglese per alfiere). Nelle pubblicazioni a stampa, si raccomanda l'uso dei simboli raffigurativi.

E 3 I pedoni non sono indicati dalla iniziale del loro nome, ma sono riconoscibili dalla mancanza di tale iniziale. Esempi: e5, d4, a5.

E 4 Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono indicate con lettere minuscole, a, b, c, d, e, f, g, h, rispettivamente.

E 5 Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto in basso per il Nero) sono numerate 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, rispettivamente. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi ed i pedoni bianchi sono collocati sulla prima e

seconda traversa; i pezzi e i pedoni neri sull'ottava e settima traversa.

E 6 Come conseguenza delle regole precedenti, ognuna delle sessantaquattro case è invariabilmente h6 indicata da un'unica combinazione di una lettera e di un numero.

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

E 7 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata da (a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e (b) dalla casa di arrivo. Non c'è alcun trattino tra (a) e (b). Esempi Ae5, Cf3, Td1.

Nel caso dei pedoni, è indicata solo la casa di arrivo. Esempi: e5, d4, a5.

E 8 Quando un pezzo esegue una cattura, si inserisce un x[per] tra (a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e (b) la casa di arrivo. Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1. Quando la cattura è fatta da un pedone, deve essere indicata non solo la casa di arrivo, ma anche la colonna di partenza, seguita da x.

Esempi: dxe5, gxf3, axb5. Nel caso della cattura l'en passant" (al varco), come casa di arrivo deve essere segnata la casa in cui si ferma il pedone che ha eseguito la cattura e alla notazione deve essere aggiunto "e.p."

E 9 Se due pezzi dello stesso tipo possono muovere sulla medesima casa, il pezzo che viene mosso viene indicato come segue:

- 1) se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa: con (a) l'iniziale del nome del pezzo, (b) la colonna di partenza, e (c) la casa di arrivo;
- 2) se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna: con (a) l'iniziale del nome del pezzo, (b) la traversa di partenza, e (c) la casa di arrivo;

- 3) se i pezzi sono in differenti traverse e colonne, il metodo (1) è preferito.
in caso di cattura un x deve essere inserito tra (b) e (C).

Esempi:

- 1) Vi sono due cavalli sulle case g1 e d2, uno di loro si muove in f3: sia Cgf3 che Cdf3 a seconda del caso.
- 2) Vi sono due cavalli sulle case g5 e g1, uno di loro si muove in f3: sia C5f3 che Clf3 a seconda del caso.
- 3) Vi sono due cavalli sulle case h2 e d4, uno di loro si muove in f3: sia Chf3 che Cdf3 a seconda del caso.

Se vi è una cattura in f3 gli esempi precedenti vengono modificati inserendo un x:

- 1) sia Cgxf3 che Cdxf3,
- 2) sia C5xf3 che Clxf3,
- 3) sia Chxf3 che Cdxf3 a seconda del caso.

E 10 Se due pedoni possono catturare lo stesso pezzo o pedone dell'avversario, il pedone che viene mosso si indica con (a) la lettera della colonna di partenza, (b) un x, (c) la casa di arrivo. Esempio: se ci sono due pedoni bianchi sulle case c4 ed e4 a un pedone o un pezzo nero sulla casa d5, la notazione per la mossa del Bianco è sia cxd5 che exd5 a seconda del caso.

E 11 Nel caso di promozione di un pedone, viene indicata normalmente la mossa, immediatamente seguita dall'iniziale del nuovo pezzo.

Esempi: d8D, f8C, b1A, g1T.

Abbreviazioni essenziali

0-0 = arrocco con la torre h1 o la torre h8 (arrocco corto, o dal lato di re)

0-0-0 = arrocco con la torre a1 o la torre a8 (arrocco lungo, o dal lato di donna)

x = cattura

+ = scacco

++ = scaccomatto

e.p. = cattura "en passant"

Esempio di partita:

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.-Cc3 Ab4 4.Ad2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 cxd5 7.cxd5 Axc3 8.Axc3 Cxd5 9.Cf3 b6 10.Db3 Cxc3 11.bxc3 c5 12.Ae2 cxd4 13.Cxd4 Te8 15.a4 Cc5 16 Db4 Ab7 17.a5... eccetera

E12 La richiesta di patta deve essere segnata con (=).

I.C.S.C.

F.S.I.

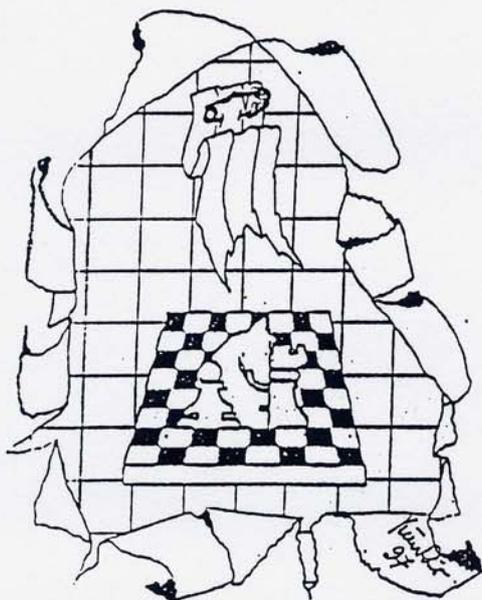
A.S.I.S.

**ORGANIZZATO
DAL GRUPPO SCACCHISTICO SILENZIOSI DI CASSINO**

8° CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE ASIS DI SCACCHI PER SORDI

CASSINO, 6 - 7 e 8 GIUGNO 1997

Con i patrocini: Assessore ai Servizi Sociali di Cassino
 Assessore Culturale e Sport di Frosinone
 Assessore Culturale e Sport Regione Lazio
 Delegato Provinciali di Frosinone CONI e FSI
 Hotel S. Germano



SEDE DI GIOCO: LA GARA SI SVOLGERA' NELLA SALA DELL'HOTEL S. GERMANO

ORARIO E TURNI DI GIOCO:

VENERDI 6 GIUGNO '97

11.00 SORTEGGIO
(Saluto dell'Assessore di
Servizi Sociali di Cassino)

14,30 , - 16,00 1° TURNO

17,00 9° Congresso Nazio-
nale dell'A.S.I.S.

SABATO 7 GIUGNO '97

8,30 - 10.30 2° TURNO

10,45 - 12,45 3° TURNO

14,45 - 16,45 4° TURNO

17,00 - 19,00 5° TURNO

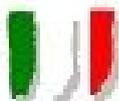
DOMENICA 8 GIUGNO '97

8,30 - 10.30 6° TURNO

11,00 PREMIAZIONE



**ASSOCIAZIONE SILENZIOSA
ITALIANA SCACCHISTICA**

**Federazione
Scacchistica
Italiana** 



**Patrocínio COMUNE DI CESENATICO
ASSESSORATO CULTURA**

**8° CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE ASSOLUTO A.S.I.S. 1997
MASCHILE E FEMMINILE DI SCACCHI PER SORDI**

TROFEO "ROBERTO BENINI"



CESENATICO (FORLÌ), 7,8 e 9 novembre 1997

Ritrovo 8.30

**Albergo "SOGNO"
Viale del Fortino, 5 - 47042 CESENATICO FO**

13. GEHÖRLOSENSCHACH MANNSCHAFTS- WELTMEISTERSCHAFT

LUZERN

SCHWEIZ SWITZERLAND

1998



13 th world championship of chess teams for the deafs



24. Juli - 8. August

INTERNATIONAL COMITEE OF SILENT CHESS

