

REGOLE DEGLI SCACCHI FIDE

Le Regole degli scacchi della FIDE governano il gioco sulla scacchiera.

Il testo inglese è la versione autentica delle Regole degli scacchi che sono state adottate al 79° Congresso della FIDE a Dresda (Germania) del Novembre 2008, e che sono valide dal 1° luglio 2009.

In queste Regole le parole ‘egli’, ‘lui’ e ‘di lui’ includono ‘ella’, ‘lei’ e ‘di lei’.

PREFAZIONE

Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono sorgere durante una partita, né possono regolare tutte le questioni amministrative. Laddove i casi non siano esattamente regolati da un Articolo delle Regole, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole. Le Regole presumono 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 particolare situazione.

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

Ogni federazione scacchistica è libera di introdurre norme più dettagliate, purché esse:

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

REGOLE DI BASE DEL GIOCO

ART. 1 - LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI

- 1.1 La partita di scacchi è giocata tra due avversari che muovono alternativamente i loro 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 ‘fatta’ (Vedi Articolo 6.7).
- 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. Si dice che il giocatore che raggiunge tale obiettivo ha dato ‘scaccomatto’ all’avversario e che ha vinto la partita. Non è permesso lasciare il proprio Re sotto scacco, né porre il proprio Re sotto scacco e neppure catturare il Re avversario. 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 dare scaccomatto, la partita è patta.













ART. 2 - LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA

2.1 La scacchiera è composta da una griglia di 8x8, pari a 64 case uguali alternativamente chiare (le case 'bianche') e scure (le case 'nere').

La scacchiera è posta tra i due giocatori in modo tale 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:



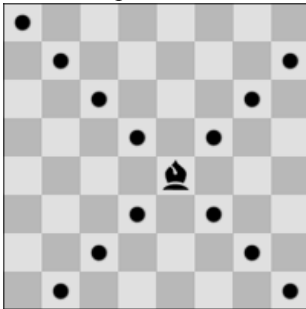
2.4 Le otto file verticali di case sono dette 'colonne'. Le otto file orizzontali di case sono dette 'traverse'. L'insieme lineare di case dello stesso colore, che vanno da un lato della scacchiera a un lato adiacente, è detto 'diagonale'.

ART. 3 - IL MOVIMENTO DEI PEZZI

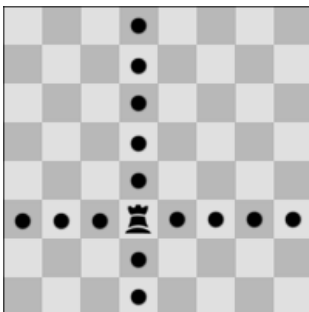
3.1 Non è permesso muovere un pezzo in una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una presa in quella casa in accordo con gli Articoli 3.2 - 3.8.

Una casa si considera attaccata da un pezzo anche se tale pezzo non può essere spostato dalla casa in cui si trova perché il Re del suo stesso colore rimarrebbe o finirebbe sotto scacco.

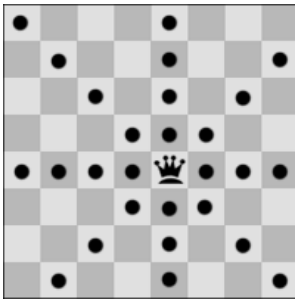
3.2 L'Alfiere si può muovere in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.



3.3 La Torre si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna o la traversa su cui si trova.



3.4 La Donna si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova.

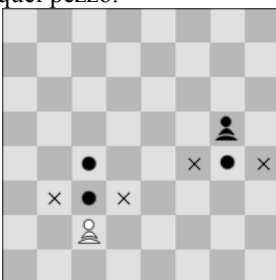


3.5 Quando si muovono Donna, Torre, o Alfiere non possono oltrepassare alcun pezzo intermedio.

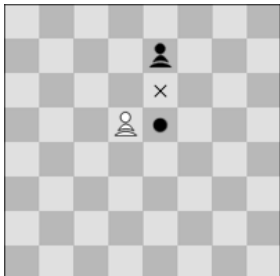
3.6 Il Cavallo si muove in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale.



- 3.7 a) Il pedone si può muovere in avanti nella casa libera immediatamente davanti a lui della stessa colonna, o
- b) con la sua prima mossa il pedone può muoversi come in 3.7.a; come alternativa può avanzare di due case lungo la stessa colonna, verificato che entrambe le case siano libere, o
- c) il pedone si può muovere nella casa occupata da un pezzo avversario che si trova diagonalmente di fronte a lui, su una colonna adiacente, catturando quel pezzo.



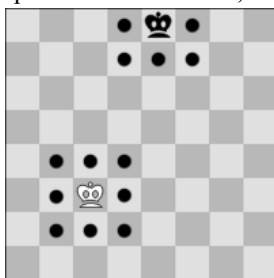
- d) Un pedone che attacca una casa oltrepassata da un pedone avversario, che è stato avanzato dalla sua casa di origine di due case in una sola mossa, può catturare il pedone avversario come se questo ultimo fosse stato mosso di una sola casa. Questa cattura è legalmente possibile soltanto in risposta a tale avanzata ed è chiamata cattura ‘en passant’ (al varco).



- e) Quando un pedone raggiunge la traversa più lontana dalla sua posizione di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore del pedone. 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 nuovo pezzo è immediato.

- 3.8 a. Ci sono due differenti modi di muovere il Re:

(i) muoverlo in una qualsiasi casa adiacente che non sia attaccata da uno o più pezzi dell’avversario, o

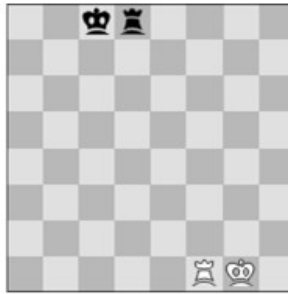


(ii) ‘arroccando’. Questa è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re e si esegue come segue: il Re viene trasferito dalla sua casa originale di due case verso la Torre sulla sua casa originale, quindi quella Torre viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato.

Prima dell'arrocco lungo del Nero



Dopo l'arrocco lungo del Nero



Prima dell'arrocco corto del Bianco

Dopo l'arrocco corto del Bianco

Prima dell'arrocco corto del Nero

Dopo l'arrocco corto del Nero



Prima dell'arrocco lungo del Bianco

Dopo l'arrocco lungo del Bianco

1. Il diritto all'arrocco si perde:
 - a. se il Re è già stato mosso, o
 - b. con la Torre che è già stata mossa.
2. L'arrocco è temporaneamente proibito se:
 - 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
- 3.9 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 dalla casa occupata poiché lascerebbero o metterebbero il proprio Re sotto scacco. Non è permesso muovere un pezzo che esponga o lasci il Re dello stesso colore sotto scacco.

ART. 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 'j'adoube' o 'acconcio'), 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:
 - a. uno o più pezzi del proprio colore, egli deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso; o
 - b. uno o più pezzi dell'avversario, egli deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato; o
 - c. un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, deve muovere o catturare il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se non fosse possibile determinare se il giocatore ha toccato per primo un suo pezzo o uno dell'avversario, si considererà che abbia toccato il suo pezzo prima di quello appartenente al suo avversario.
- 4.4 Se un giocatore avente la mossa:
 - a. deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale.
 - b. 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.a.
 - c. volendo arroccare tocca il Re, o Re e Torre nello stesso momento, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il suo Re (che può comprendere l'arrocco dall'altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.
 - d. promuove un pedone, la scelta del nuovo pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo ha toccato la casa di promozione.
- 4.5 Se nessuno dei pezzi toccati può essere mosso o catturato, il giocatore può fare qualsiasi altra mossa legale.
- 4.6 Quando un pezzo, come mossa legale o parte di una mossa legale, è stato lasciato su una casa, non può essere mosso in un'altra casa per quella mossa.

La mossa si considera eseguita:

 - a. nel caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera e il giocatore, avendo deposto il proprio pezzo nella nuova casa, ha rilasciato dalla propria mano tale pezzo catturante;
 - b. nel caso dell'arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa da cui prima è transitato il Re. Quando il giocatore ha rilasciato dalla propria mano il Re, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di fare altra mossa se non l'arrocco su quel lato, sempre che ciò sia legale;
 - c. nel caso di promozione di un pedone, quando il pedone viene tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo posizionandolo

nella casa di promozione. Se la mano del giocatore ha lasciato il pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di muovere il pedone in un'altra casa.

Si dice che una mossa è legale quando tutti i parametri di rilievo dell'articolo 3 sono stati soddisfatti. Se la mossa non è legale, sarà sostituita da un'altra mossa in base all'articolo 4.5.

- 4.7 Non appena un giocatore deliberatamente tocca un pezzo perde il diritto di reclamare per la violazione dell'articolo 4 da parte del suo avversario.

ART. 5 - LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA

- 5.1 a. La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.
- b. La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.
- 5.2a. 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 per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita verificato che la mossa che ha prodotto lo stallo sia una mossa legale.
- b. La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi serie di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto la 'posizione morta' sia una mossa legale (Vedi Articolo 9.6).
- c. La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita (Vedi Articolo 9.1).
- d. La partita può essere dichiarata patta se un'identica posizione sta per apparire o è apparsa sulla scacchiera almeno tre volte (Vedi Articolo 9.2).
- e. La partita può essere dichiarata patta se almeno le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura (Vedi Articolo 9.3).

REGOLE PER I TORNEI

ART. 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.

Ogni indicatore di tempo ha una 'bandierina'.

'Caduta della bandierina' indica l'esaurimento del tempo concesso al singolo giocatore.

6.2a. Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito; oppure può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale con ciascuna mossa. Tutti questi elementi devono essere specificati anticipatamente.

b. 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 usa 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 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, indipendentemente dalla porzione di tempo del bonus usato.

6.3 Immediatamente dopo la caduta della bandierina, devono essere verificati i presupposti dell'Articolo 6.2.a.

6.4 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro decide dove va posizionato l'orologio per gli scacchi.

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

6.6a. Un giocatore che arrivi alla scacchiera dopo l'inizio della sessione di gioco perderà la partita. In tal modo il tempo di tolleranza per la presenza è di zero minuti. Le regole della competizione possono indicare diversamente.

b. Nel caso le regole della competizione indichino un diverso tempo di tolleranza si applica quanto segue. Se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, al giocatore avente il Bianco verrà addebitato tutto il tempo intercorso dal via sino al suo arrivo, a meno che le regole della competizione specifichino diversamente o l'arbitro decida diversamente.

6.7a. 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. (Vedi Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6). 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.

d.Se un giocatore non è in grado di usare l'orologio potrà indicare un assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Gli orologi saranno tarati dall'arbitro in modo opportuno ed equo.

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

6.9Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Tuttavia 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, la partita è patta.

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

b. Se durante il gioco si è evidenziato che le impostazioni di uno o entrambi gli orologi sono scorrette, il giocatore o l'arbitro fermeranno immediatamente gli orologi. L'arbitro inserirà le impostazioni corrette ed aggiusterà il tempo e il contatore delle mosse. Egli userà il suo miglior giudizio per determinare i corretti aggiustamenti.

6.11Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima:

a.la partita continuerà se ciò accade in un periodo qualsiasi della partita, escluso l'ultimo.

b.la partita sarà patta se ciò accade nel periodo di tempo in cui devono essere completate tutte le mosse.

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

b. Un giocatore può fermare gli orologi unicamente con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, per esempio in caso di promozione se il pezzo scelto non è disponibile.

c.In ogni caso, l'arbitro deciderà quando la partita deve essere ripresa.

d.Se un giocatore ferma gli orologi per richiedere assistenza all'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore ha una valida ragione per farlo. Se fosse chiaro che il giocatore non ha valida ragione per fermare gli orologi, il giocatore verrà penalizzato in base all'articolo 13.4.

6.13Se 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. Egli deve anche, se necessario, ripristinare il contatore delle mosse dell'orologio.

6.14Schermi, 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 unicamente su indicazioni visibili in questi modi.

ART. 7 - IRREGOLARITÀ

- 7.1 a. Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e deve essere giocata una nuova partita.
- b. Se durante una partita si constata quale unico errore che la scacchiera è stata posta in contrasto all'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 sia il giocatore sia l'avversario hanno diritto di fermare l'orologio per chiedere l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.
- 7.4.a. Se nel corso di una partita, si constata che è stata completata una mossa illegale, compreso il mancato rispetto dei requisiti per la promozione di un pedone o la cattura del Re avversario, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13. Si applicano gli Articoli 4.3 e 4.6 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata.
- b. Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4.a, per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. Comunque, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scacco matto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali.
- 7.5 Se nel corso di una partita, si constata che dei pezzi sono stati inopportuno spostati dalle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata.

ART. 8 - L'ANNOTAZIONE DELLE MOSSE

- 8.1 Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, in modo corretto, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Vedi Appendice C), sul formulario prescritto per la manifestazione. E' proibito scrivere la mossa in anticipo a meno che il giocatore non stia per chiedere patta in base all'articolo 9.2 o 9.3 o si appresti ad aggiornare la partita secondo il punto 1.a delle Linee Guida della Partita Aggiornata. 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. Entrambi i giocatori devono riportare l'offerta di patta sul formulario (Vedi Appendice C.13).
- Se un giocatore è impossibilitato a scrivere il formulario potrà indicare un assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Il suo orologio sarà tarato dall'arbitro in modo opportuno ed equo.
- 8.2 Il formulario deve essere visibile all'arbitro per tutta la durata della partita.
- 8.3 I formulari sono di proprietà degli organizzatori dell'evento.
- 8.4 Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio in qualsiasi periodo 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 completamente il suo formulario prima di eseguire la mossa sulla scacchiera.
- 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 delle due bandierine e prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. Posto che la mossa sia al giocatore, egli può utilizzare il formulario dell'avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire la propria mossa.
- 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. Egli innanzitutto deve annotare la posizione raggiunta della partita, i tempi indicati dagli orologi ed il numero delle mosse fatte, se questa informazione è disponibile, 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.

8.7 Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari, indicando il risultato della partita. Il risultato resta tale anche se non fosse corretto, a meno che l'arbitro decida diversamente.

ART. 9 - LA PARTITA PATTATA

- 9.1 a Le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto, senza il consenso dell'arbitro.
- b Se le regole della manifestazione permettono di accordarsi per la patta si applica quanto segue:
- (1) Un giocatore può proporre 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 12.6. 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 toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita si conclude in qualche altro modo.
 - (2) L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con un simbolo (Vedi Appendice C13).
 - (3) La richiesta di patta in base a 9.2, 9.3 o 10.2 deve essere considerata come un'offerta di patta.
- 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 e il giocatore richiedente ha il tratto.
- Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha il tratto, 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 che poteva essere catturato en passant non può più essere catturato in questo modo. Quando il Re o una Torre sono obbligati a muovere, si perderà il diritto di arroccare, se lo si ha, solamente dopo che si è mosso.
- 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 questa mossa, che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura, o
 - b. le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura.

- 9.4 Se il giocatore tocca un pezzo come in Articolo 4.3 senza aver formulato la richiesta di patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, perde il diritto a chiederla per quella mossa.
- 9.5 Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, può fermare entrambi gli orologi (Vedi Articolo 6.12.b). Non gli è permesso ritirare la richiesta.
- Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.
 - Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto all'avversario. Dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita in base all'Articolo 4.
- 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 legali. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che produce tale posizione sia legale.

ART. 10 - QUICKPLAY FINISH (FINALE RAPIDO)

- 10.1 Il 'quickplay finish' (finale rapido) è la fase finale di una partita, quando tutte le (restanti) mosse devono essere fatte in un tempo limite.
- 10.2 Se il giocatore che ha il tratto rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Può fermare gli orologi e appellare l'arbitro (Vedi Articolo 6.12.b).
- Se l'arbitro è convinto che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o che non è possibile vincere con mezzi normali, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione oppure respingere la richiesta.
 - Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. L'arbitro deve dichiarare successivamente, o al più presto possibile dopo che una bandierina è caduta, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali, o che l'avversario non stia facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con mezzi normali.
 - Se l'arbitro respinge la richiesta all'avversario saranno assegnati due minuti supplementari.
 - La decisione dell'arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce ad (a), (b), (c).

ART. 11 - IL RISULTATO

11.1 A meno che non sia precedentemente comunicato, il giocatore che vince la sua partita, o vince per forfait, ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua partita, o che la perde per forfait, non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto (½).

ART. 12 - IL COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

12.1 I giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita di scacchi.

12.2 Ai giocatori non è consentito abbandonare l'area del torneo (playing venue) 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 il tratto non è consentito lasciare l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro.

12.3 a. Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera.

b. Al giocatore è vietato avere telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione nell'area riservata al torneo senza il permesso dell'arbitro, a meno che non siano completamente spenti. Se una di queste apparecchiature produce un suono, il giocatore perderà la partita. L'avversario vincerà. Comunque, se l'avversario non può vincere la partita mediante una qualsiasi serie di mosse legali, il suo punteggio sarà la patta.

c. E' permesso fumare solo nell'area designata dall'arbitro.

12.4 Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo segnato dagli orologi, le offerte di patta, le indicazioni relative a una richiesta e altri dati di rilievo.

12.5 I giocatori che hanno terminato le loro partite devono essere considerati alla stregua di spettatori.

12.6 E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Ciò comprende immotivate richieste o offerte di patta o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.

12.7 L'infrazione di una qualsiasi parte degli Articoli da 12.1 a 12.6 comporterà penalizzazioni in accordo con l'Articolo 13.4.

12.8 La partita è persa per quel giocatore che persistentemente rifiuta di obbedire alle Regole degli scacchi. Il risultato dell'avversario sarà deciso dall'arbitro.

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

12.10 Nel caso dell'Articolo 10.2.d o dell'Appendice D un giocatore non può appellarsi contro le decisioni dell'arbitro.

Diversamente un giocatore può appellarsi contro qualunque decisione dell'arbitro, a meno che le regole della manifestazione prevedano diversamente.

ART. 13 - IL RUOLO DELL'ARBITRO (VEDI LA PRAFAZIONE)

- 13.1 L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate.
- 13.2 L'arbitro deve operare nel migliore interesse della competizione. Egli dovrebbe assicurare che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non vengano disturbati. Egli deve verificare lo 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 penalizzazioni ai giocatori quando necessita.
- 13.4 L'arbitro ha la possibilità di applicare una o più delle seguenti penalizzazioni:
- a.l'ammonizione,
 - b.l'aumento del tempo che rimane all'avversario,
 - c.la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole,
 - d.l'assegnazione della perdita della partita,
 - e.la riduzione del punteggio ottenuto in una partita alla parte colpevole,
 - f.l'aumento del punteggio ottenuto in una partita all'avversario fino al massimo disponibile per quella partita,
 - g.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 nella partita tranne che nei casi specificatamente previsti dalle Regole degli scacchi. Non deve 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.
- 13.7a. 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 dall'area del torneo. Se qualcuno osserva un'irregolarità, può informarne solamente l'arbitro.
- b. Senza autorizzazione dell'arbitro, è proibito per tutti l'uso di telefoni cellulari o qualsiasi strumento di comunicazione nell'area del torneo e in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.

ART. 14 - LA FIDE

- 14.1 Le Federazioni affiliate possono chiedere alla FIDE di dare soluzioni ufficiali sui problemi correlati alle Regole degli scacchi.

APPENDICI

A. GIOCO RAPIDO - RAPIDPLAY

- A1. Una 'partita di gioco rapido' è una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un tempo prestabilito di almeno 15 e meno di 60 minuti per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è di almeno 15 e meno di 60 minuti per ciascun giocatore.
- A2. I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.
- A3. Qualora vi sia un adeguato controllo sul gioco (per esempio un arbitro al massimo per tre partite), si applicheranno le Regole per i Tornei.
- A4. Qualora il controllo sia inadeguato si applicheranno le Regole per i Tornei, tranne per quanto differentemente previsto dalle seguenti Regole per il Gioco Rapido:
 - a. Dopo che ciascun 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. In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l'arrocco.
 - b. L'arbitro deve attuare decisioni in base all'Articolo 4 (L'esecuzione della mossa), unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.
 - c. Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l'orologio dell'avversario. L'avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta per mossa illegale prima di eseguire egli stesso la sua mossa. Solo dopo questa richiesta l'arbitro potrà agire di conseguenza. Comunque, se possibile, l'arbitro interverrà se entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un pedone non è stata completata.
 - d.
 1. Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina, ma lo può fare se entrambe le bandierine sono cadute.
 2. 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.
 3. Se entrambe le bandierine sono cadute come descritto in (1) e in (2) l'arbitro deve dichiarare la partita patta.

B. LAMPO - BLITZ

- B1. Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse deve essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore.
- B2. Qualora vi sia un adeguato controllo sul gioco (un arbitro per partita) si applicheranno le Regole per i Tornei e l'articolo A2.
- B3. Qualora il controllo fosse inadeguato si applicherà quanto segue:

a. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole del Gioco Rapido esposte nell'Appendice A tranne per quanto diversamente previsto dalle seguenti Regole per il Lampo.

b. Non si applicano gli articoli 10.2 e A4.c.

c. 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 propria mossa. Tuttavia, se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta, a meno di accordo reciproco senza l'intervento dell'arbitro.

C. 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 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 esigenza.

Descrizione del Sistema Algebrico

- C1 In questa descrizione 'pezzo' indica tutti i pezzi diversi dal pedone.
- C2 Ogni pezzo è indicato con l'iniziale, in lettera maiuscola, del suo nome.
Esempio: R= re, D= donna, T= torre, A= alfiere, C= cavallo.
- C3 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), L= loper (olandese per alfiere). Nelle pubblicazioni a stampa, si raccomanda l'uso dei simboli-figurina.
- C4 I pedoni non sono indicati dall'iniziale del loro nome, ma sono riconoscibili dalla mancanza di tale iniziale. Esempi: e5, d4, a5.
- C5 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.
- C6 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 e i pedoni bianchi sono collocati sulla prima e sulla seconda traversa, i pezzi e i pedoni neri sull'ottava e settima traversa.
- C7 Come conseguenza delle regole precedenti, ognuna delle sessantaquattro case è invariabilmente 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 |

- C8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata da
- l'iniziale del nome del pezzo in questione e
 - dalla casa di arrivo.
- Non ci sono trattini tra (a) e (b). Esempi: Ae5, Cf3, Td1
 Nel caso di pedoni, è indicata solo la casa di arrivo. Esempi: e5, d4, a5
- C9 Quando un pezzo esegue una cattura, si inserisce una "x" tra (a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e (b) la casa di arrivo. Esempi: Axe5, Cxf3, Txd1.
 Quando la cattura è stata fatta da un pedone, deve essere indicata la colonna di partenza, seguita da "x" e dalla casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5.
 Nel caso della cattura "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.". Esempio: exd6 e.p.
- C10 Se due pezzi dello stesso tipo possono muovere sulla medesima casa, il pezzo che viene mosso viene indicato come segue:
- se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa: con
 - l'iniziale del nome del pezzo
 - la colonna di partenza
 - la casa di arrivo
 - se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna: con
 - l'iniziale del nome del pezzo
 - la traversa di partenza
 - la casa di arrivo
- Se i pezzi sono in differenti traverse e colonne, il metodo (1) è preferito.
 In caso di cattura, una x deve essere inserita fra (b) e (c).
 Esempi:
- Vi sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, uno di loro si muove in f3: Cgf3 o Cdf3 a seconda del caso.

- 2) Vi sono due Cavalli sulle case g5 e g1, uno di loro si muove in f3: C5f3 o C1f3 a seconda del caso.
- 3) Vi sono due Cavalli sulle case h2 e d4, uno di loro si muove in f3: Chf3 o Cdf3 a seconda del caso.

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

- 1) Cgxf3 o Cdxsf3,
 2) C5xf3 o C1xf3,
 3) Chxf3 o Cdxsf3, a seconda del caso.

C11 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) una x,
 (c) la casa di arrivo.

Esempio: se ci sono due pedoni bianchi sulle case c4 ed e4 e un pedone o pezzo nero sulla casa d5, la notazione per la mossa del Bianco è cxd5 o exd5 a seconda del caso.

C12 Nel caso di promozione di un pedone, viene indicata la mossa del pedone immediatamente seguita dall'iniziale del nuovo pezzo.

Esempi: d8D, f8C, b1A, g1T.

C13 L'offerta di patta deve essere segnata con (=).

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 |
| ++ o # | =scaccomatto |
| e.p. | =cattura "en passant" |

Non è obbligatorio riportare sul formulario lo scacco, lo scaccomatto e la cattura.

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. Cdb2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

D. QUICKPLAY FINISH QUANDO L'ARBITRO NON È PRESENTE IN SEDE DI TORNEO.

D1. Quando le partite vengono giocate come previsto dall'Articolo 10, un giocatore può chiedere patta allorché ha 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, e/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. 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. REGOLE PER IL GIOCO CON PERSONE NON VEDENTI E CON HANDICAP

VISIVO

- E1. I direttori dei tornei hanno il potere di adattare le normative seguenti per conformarle alle situazioni locali. Nelle competizioni scacchistiche tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (ciechi riconosciuti) il singolo giocatore può chiedere di utilizzare due scacchiere, il giocatore vedente una scacchiera normale, il non vedente una appositamente modificata. La scacchiera apposta deve soddisfare i seguenti requisiti:

- (a) Almeno 20 per 20 centimetri di lato;
- (b) Le case nere un poco in rilievo;
- (c) Un foro di sicurezza (ad incastro) in ciascuna casa;
- (d) Ogni pezzo provvisto di un piolo di dimensioni adeguate all'incastro;
- (e) Pezzi sagomati sul disegno Staunton, i pezzi neri con una marcatura distintiva.

- E2. Le seguenti regole devono governare il gioco:

1. Le mosse devono essere annunciate chiaramente, quindi ripetute dall'avversario che le esegue sulla propria scacchiera. Quando si promuove un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo è scelto. Per rendere l'annuncio il più chiaro possibile, si suggerisce di utilizzare i seguenti nomi al posto delle lettere segnalanti le colonne, e far uso della notazione algebrica:

| | | | |
|--------|---------|----------|----------|
| A-Anna | B-Bella | C-Cesar | D-David |
| E-Eva | F-Felix | G-Gustav | H-Hector |

Le traverse, dal bianco verso il nero, riceveranno la seguente numerazione in tedesco:

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| 1-eins | 2-zwei | 3-drei | 4-vier |
| 5-fuenf | 6-sechs | 7-sieben | 8-acht |

L'arrocco verrà dichiarato con "Lange Rochade" (forma tedesca per arrocco lungo) e "Kurze Rochade" (forma tedesca per arrocco corto).

Il nome dei pezzi sarà: Koenig (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), Laeuffer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone).

2.Sulla scacchiera del giocatore non vedente, si considera 'toccato' un pezzo quando è tolto dal foro di sicurezza.

3.Si considera eseguita la mossa quando:

(a)in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto;

(b)il pezzo è stato posto in un differente foro di sicurezza;

(c)la mossa è stata annunciata.

Solo allora potrà essere azionato l'orologio dell'avversario.

Per quanto riguarda i punti 2 e 3, per i giocatori vedenti si applicano le regole normali.

4. E' permesso l'uso di un orologio da scacchi speciale costruito per i giocatori non vedenti. Esso deve avere le seguenti caratteristiche:

(a)lancette rinforzate e un cerchio riportante la marcatura ogni 5 minuti tramite una capocchia, e una doppia capocchia ogni 15 minuti.

(b)Una bandierina che possa essere facilmente tastata. Attenzione al fatto che la bandierina sia messa in modo tale da permettere al giocatore di verificare facilmente i singoli minuti durante gli ultimi cinque minuti.

5. Il giocatore non vedente può registrare le mosse in scrittura Braille, o tramite terzi o registrare le mosse su un registratore.

6. Un lapsus nell'annunciare la mossa deve essere corretto immediatamente e prima di azionare l'orologio dell'avversario.

7. Se durante una partita dovessero verificarsi posizioni differenti sulle due scacchiere, queste devono essere corrette con l'assistenza di un arbitro o delegato e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari corrispondono, dovrà essere corretta la posizione del giocatore che ha scritto la mossa esatta, ma l'ha eseguita in modo inesatto, adeguandola a quanto scritto sul formulario.

8.Se, invece i due formulari non fossero concordi, si arretrerà la partita fino a quando viene trovato il punto di accordo e l'arbitro sistemerà opportunamente il tempo sugli orologi.

9.Il giocatore non vedente ha il diritto di utilizzare un assistente che potrà svolgere alcuni o tutti i seguenti compiti:

(a)Riportare le mosse di qualsivoglia dei due giocatori sulla scacchiera dell'avversario.

(b)Annunciare le mosse di entrambi i giocatori.

(c)Tenere aggiornato il formulario del giocatore non vedente e azionare l'orologio del di lui avversario, (tenere presente la regola 3.c).

(d)Informare il giocatore non vedente, solo su specifica richiesta, sul numero di mosse eseguite e sul tempo utilizzato da entrambi i giocatori.

(e)Richiedere la vittoria in caso di superamento del tempo e informare l'arbitro qualora il giocatore vedente abbia toccato un pezzo.

(f)Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento di una partita.

10. Se il giocatore non vedente non si avvale dell'aiuto di un assistente, il giocatore vedente può utilizzare una persona che espleti i compiti previsti nei punti 9 (a) e (b).

F. REGOLE PER GLI SCACCHI960.

- F1. Prima di una partita Scacchi960 deve essere sorteggiata la posizione di partenza, soggetta a determinate regole. Dopo di ciò, la partita è giocata nello stesso modo che con gli scacchi classici. In particolare i pezzi e i pedoni hanno le loro normali mosse e l'obiettivo di ciascun giocatore è dare scacco matto al Re avversario.

F2. Requisiti per la posizione di partenza

La posizione di partenza per Scacchi960 deve assoggettarsi a determinate regole. I pedoni bianchi sono posizionati sulla seconda traversa come negli scacchi classici. Tutti i restanti pezzi bianchi sono disposti a caso sulla prima traversa, ma rispettando le seguenti restrizioni:

- a. il Re è piazzato in qualche posto tra le due Torri, e
- b. gli Alfieri sono posti su case di colore differente, e
- c. i pezzi neri sono posizionati nello stesso e opposto modo rispetto ai pezzi bianchi.

La posizione di partenza può essere generata prima della partita sia da un programma per computer, sia usando dadi, monete, carte, ecc.

F3. Regole per l'arrocco per Scacchi960

a. Scacchi960 permette a ciascun giocatore di arroccare solo una volta per partita, una mossa potenzialmente sia di Re che di Torre in una sola mossa. Tuttavia sono necessarie alcune interpretazioni delle regole per le partite classiche per l'arrocco, perché queste presuppongono una posizione iniziale di Torre e Re che spesso non è applicabile agli Scacchi960.

b. Come arroccare

Negli Scacchi960, in base alla posizione pre-arrocco di Re e Torre, la manovra dell'arrocco è definita da uno di questi quattro metodi:

1. Arrocco doppia-mossa: in un solo tratto con una mossa di Re e una mossa di Torre.
2. Arrocco di scambio: scambiando la posizione del Re e della Torre.
3. Arrocco solo di Re: eseguendo la mossa solo con il Re.
4. Arrocco solo di Torre: eseguendo la mossa solo con la Torre.

Raccomandazioni

1. Quando si arrocca su una scacchiera concreta con giocatore umano, si raccomanda che il Re sia mosso fuori dalla superficie di gioco vicino alla sua posizione finale, sia mossa poi la Torre dalla casa di partenza a quella di arrivo e quindi il Re sia posto nella sua casa di arrivo.

2. Dopo l'arrocco, la posizione finale ottenuta da Re e Torre è esattamente la stessa che essi avrebbero raggiunto con gli scacchi classici.

Chiarimenti

Pertanto dopo l'arrocco lato-c (annotato come 0-0-0 e conosciuto come arrocco sul lato di Donna negli scacchi ortodossi) il Re si trova sulla casa c (c1 per il Bianco e c8 per il Nero) e la Torre sulla casa d (d1 per il Bianco e d8 per il Nero). Dopo l'arrocco lato-g (annotato come 0-0 e conosciuto come arrocco sul lato di Re negli scacchi ortodossi) il Re si trova sulla casa g (g1 per il Bianco e g8 per il Nero) e la Torre sulla casa f (f1 per il Bianco e f8 per il Nero).

Note

1. Per evitare incomprensioni, può essere utile affermare: "Sto per arroccare" prima dell'arrocco.
2. In qualche posizione di partenza, il Re o la Torre (ma non entrambe) non si muovono durante l'arrocco.
3. In qualche posizione di partenza, l'arrocco può essere fatto addirittura come prima mossa.
4. Tutte le case tra quella di partenza e quella di arrivo del Re (compresa quella di arrivo) e tutte le case tra quella di partenza e quella di arrivo della Torre (compresa quella di arrivo) devono essere libere, tranne che per il Re e la Torre che effettua l'arrocco.
5. In alcune posizioni di partenza alcune case possono essere occupate durante l'arrocco che avrebbero dovuto essere libere negli scacchi classici. Per esempio, dopo l'arrocco lato-c (0-0-0), è possibile avere a, b e/o e e ancora occupate, e dopo l'arrocco lato-g (0-0) è possibile avere e e/o h occupate.

LINEE GUIDA QUALORA LA PARTITA DOVESSE ESSERE AGGIORNATA

1. a. Se a partita non è terminata allo scadere del tempo previsto per la sessione di gioco, l'arbitro deve chiedere al giocatore che ha la mossa di 'sigillare' 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, e il suo tempo rimanente sarà registrato così.
2. I seguenti elementi devono essere indicati sulla busta:
 - a. i nomi dei giocatori
 - b. la posizione immediatamente precedente la mossa segreta
 - c. il tempo usato da ciascuno 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.
3. L'arbitro deve verificare l'esattezza delle informazioni sulla busta ed è responsabile della sua conservazione.
 4. Se un giocatore propone 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.
 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.
 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.
 7. La busta deve essere aperta soltanto quando il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente.
 8. Tranne nei casi menzionati negli Articoli 5, 6.9 e 9.6, la partita è persa per quel giocatore che abbia scritto una mossa segreta che
 - a. è ambigua, o
 - b. è scritta in modo tale che non può essere stabilito il suo reale significato, o
 - c. è illegale.
 9. Se, all'ora stabilita per la ripresa
 - a. il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta 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 appellare 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 solito. In tal caso, la busta deve essere consegnata all'arbitro per la conservazione e aperta all'arrivo dell'avversario.
 10. La partita è persa per il giocatore che arriva con più di un'ora di ritardo alla ripresa di una partita sospesa (a meno che le regole della manifestazione specificano diversamente o l'arbitro decida diversamente). Comunque, se è il giocatore che ha messo in busta la mossa segreta è colui 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.
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.
 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 è rimediato a questo punto all'errore, la partita continuerà senza correzioni, a meno che l'arbitro ritenga che le conseguenze possano essere troppo severe.
 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.