

Corso per Istruttori di Scacchi FSI - Palermo 3-4 e 24-25 marzo 2018

# CONSIDERAZIONI ED OSSERVAZIONI SUI REGOLAMENTI SCACCHISTICI

Intervento di Francesco Lupo

# LEGGI DEGLI SCACCHI (LAWS OF CHESS)

REGOLAMENTO DELLA FIDE

REPERIBILE IN ITALIANO SUL SITO [WWW.FEDERSCACCHI.IT](http://WWW.FEDERSCACCHI.IT)

REPERIBILE IN INGLESE SUL SITO [WWW.FIDE.COM](http://WWW.FIDE.COM)

## MOSSA LEGALE E MOSSA ILLEGALE

3.10 1. Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9.

3.10.2. Una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni applicabili degli Articoli 3.1 - 3.9

3.10.3. Una posizione è illegale quando non può essere stata raggiunta con alcuna sequenza di mosse legali.

## Articolo 4: L'esecuzione della mossa

4.1 Ogni mossa deve essere giocata con una sola mano.

4.2.1 Il solo giocatore avente il tratto può aggiustare uno o più pezzi nelle loro case, a condizione che abbia precedentemente espresso la propria intenzione (per esempio dicendo 'j'adoube' o 'acconcio').

4.2.2 Ogni altro contatto fisico con un pezzo, tranne i contatti chiaramente accidentali, sarà considerato intenzionale.

4.6 L'atto della promozione può essere eseguito in varie maniere:

4.6.1 Non è necessario che il pedone venga materialmente deposto sulla casa di arrivo,

4.6.2 La rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo sulla casa di promozione possono avvenire in qualunque ordine.

## Articolo 6: L'orologio per gli scacchi

6.2.1 Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio e avviare l'orologio dell'avversario (vale a dire, dovrà premere il proprio orologio). Ciò 'completa' la mossa. Una mossa è completata anche qualora:

6.2.1.1 La mossa termina la partita (vedi Articoli 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 e 9.6.2),  
ovvero 6.2.1.2 Il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la sua mossa precedente non fosse stata completata.

6.2.2 A un giocatore deve essere consentito di fermare il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche dopo che il suo avversario ha eseguito la propria mossa successiva. Il tempo intercorrente tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e l'atto di premere l'orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

6.2.3 Il giocatore deve premere il proprio orologio con la stessa mano con la quale ha eseguito la propria mossa. Al giocatore è proibito tenere il dito sull'orologio o 'indugiarvi' sopra.

6.2.4 I giocatori devono manovrare correttamente l'orologio per gli scacchi. È proibito premerlo con violenza, sollevarlo, premere l'orologio prima di aver mosso o rovesciarlo. L'uso improprio dell'orologio sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.

6.2.5 L'acconcio dei pezzi è consentito solo al giocatore il cui orologio è in moto.

6.5 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro decide dove vada collocato l'orologio per gli scacchi.

6.8 Una bandierina si considera caduta quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno dei giocatori presenta una valida richiesta in questo senso.

6.9 Eccetto quando si applica uno degli Articoli 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, se un giocatore non completa il prescritto numero di mosse nel tempo assegnato, quel giocatore perde la partita. Tuttavia la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con alcuna possibile sequenza di mosse legali.

5.1.1 La partita è vinta da parte del giocatore che ha dato scaccomatto al Re avversario. Questo termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di scaccomatto rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.

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

5.2.1 La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.

5.2.2 La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi sequenza di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione morta rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.

5.2.3 La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita, verificato che entrambi i giocatori abbiano fatto almeno una mossa. Ciò termina immediatamente la partita.



6.11.2 Un giocatore può fermare l'orologio per gli scacchi solo allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, ad esempio quando abbia avuto luogo una promozione e il pezzo richiesto non sia disponibile.

6.11.4 Se un giocatore ferma l'orologio per gli scacchi allo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore avesse una valida ragione per farlo. Se il giocatore non aveva una ragione valida per fermare l'orologio per gli scacchi, il giocatore sarà penalizzato secondo l'Articolo 12.9.

7.2.1 Se durante una partita si riscontra che la posizione iniziale dei pezzi era sbagliata, la partita sarà annullata e sarà giocata una nuova partita.

7.2.2 Se durante una partita si riscontra che la scacchiera è stata collocata contrariamente a quanto disposto dall'Articolo 2.1, la partita continuerà, ma la posizione raggiunta dovrà essere trasferita su una scacchiera correttamente posizionata.

7.3 Se una partita è iniziata a colori invertiti, qualora non siano state completate 10 mosse da parte di ciascun giocatore, la partita dovrà essere fermata e giocata una nuova partita con i colori corretti. Dopo 10 o più mosse la partita dovrà continuare.

7.6 Se durante una partita e si riscontra che un qualunque pezzo è stato spostato dalla sua casa corretta, sarà ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se non può essere determinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità, la partita dovrà continuare dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. La partita dovrà quindi continuare da questa posizione ripristinata.

7.7.1 Se un giocatore utilizza due mani per eseguire una singola mossa (in caso di arrocco, cattura o promozione), questa dovrà essere considerata quale mossa illegale.

7.7.2 Per la prima violazione dell'art. 7.7.1 l'arbitro deve dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda violazione dell'art. 7.7.1 da parte dello stesso giocatore l'arbitro deve dichiarare partita persa per tale giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.

**7.8 .1 Se un giocatore preme l'orologio senza aver mosso, questo sarà considerata mossa illegale.**

7.8.2 Per la prima violazione della regola 7.8.1, l'arbitro deve dare due minuti di tempo addizionale al suo avversario; per la seconda infrazione della regola 7.8.1 da parte dello stesso giocatore, l'arbitro dovrà dichiarare la partita persa per quel giocatore. La partita però è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.

## 12.9 Opzioni a disposizione dell'arbitro in merito alle penalità:

12.9.1 Ammonizione

12.9.2 Aumento del tempo rimanente all'avversario

12.9.3 Riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole

12.9.4 Aumento del punteggio ottenuto dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita

12.9.5 Riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita

12.9.6 Dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l'arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell'avversario)

12.9.7 Una multa preventivamente annunciata

12.9.8 Esclusione da uno o più turni

12.9.9 Espulsione dalla competizione.

In conclusione, a seguire, le indicazioni sul ruolo ed il comportamento che DEVE tenere il Capitano/Accompagnatore in occasione dei C.S./T.S.S.

Secondo quanto disposto dal Regolamento FSI per i TSS

## 4.7) Accompagnatore e Capitano

È prevista la figura dell'Accompagnatore della squadra dalla Fase Provinciale in poi.

**Potrà essere "Accompagnatore" un docente appositamente nominato dall'Istituto o un'altra persona (ad esempio un Istruttore FSI, un genitore), segnalato dall'Istituto nel modulo d'iscrizione.**

L'Accompagnatore può svolgere la funzione di Capitano della squadra, ed in questo caso dovrà necessariamente essere tesserato alla FSI almeno per la fase nazionale.

**La funzione di "Capitano" può essere svolta, in alternativa all'Accompagnatore, da un Alunno, segnalato sul modulo di iscrizione.**

**Il Capitano dovrà innanzitutto collaborare con la direzione del torneo per la riuscita della gara.**

**Prima dell'inizio di ogni incontro il Capitano dovrà controllare il corretto schieramento dei propri giocatori ed i colori previsti per quel turno.**

Il Capitano ha il diritto di comunicare ai giocatori della sua squadra di proporre o accettare un'offerta di patta o di abbandonare la partita. Deve tuttavia limitarsi a dare solo brevi informazioni, basate unicamente su circostanze relative all'incontro. Perciò il Capitano potrà dire a un giocatore "offri la patta", oppure "accetta la patta", oppure "rifiuta la patta", oppure "abbandona".

**Il Capitano dovrà astenersi da ogni intervento riguardante il gioco; in particolare non potrà dare al giocatore nessuna informazione riguardante la posizione sulla scacchiera, e non potrà consultare né il giocatore, né altri, riguardo alla posizione sulla scacchiera.**

**Per svolgere il suo compito, il Capitano potrà restare nella sala di gioco, alle spalle dei propri giocatori.**

**Nel momento in cui una partita è finita, i due giocatori ridispongono in ordine i pezzi sulla scacchiera e lasciano l'area di gioco. Il Capitano si accerta che ciò avvenga.**

Quando tutti i giocatori della propria squadra hanno terminato di giocare, anche il Capitano deve lasciare l'area di gioco.

**Eventuali violazioni del Regolamento commesse da un Capitano sono equivalenti a quelle commesse da un giocatore.**