

SCACCHI **REGOLAMENTO TORNEO INTERCOLLEGGIALE 2025**

RESIDENZE E.D.I.S.U.

ARTICOLO 1 INTRODUZIONE

Il gioco degli scacchi si svolge su una tavola quadrata detta "scacchiera" tra due avversari mediante lo spostamento di pezzi.

Il giocatore che utilizza i pezzi bianchi apre la partita. Nei tornei, la scelta del colore dei pezzi è casuale.

In qualsiasi momento, una casella può essere occupata da un solo pezzo.

Un pezzo di un giocatore può catturare un pezzo dell'avversario nel momento in cui con la propria mossa raggiunge la casella dove si trova il pezzo dell'avversario. Tale pezzo viene immediatamente rimosso dalla scacchiera.

Quando attacchi il re avversario, si dice che il re è sotto scacco. L'avversario a questo punto deve spostare il proprio re per salvarlo. Se non è possibile liberare il re dallo scacco, il pezzo è sotto scacco matto, il che significa che hai vinto la partita.

Quando un giocatore non è sotto scacco ma non può effettuare alcuna mossa in quanto ogni movimento causerebbe uno scacco, la partita è in stallo e termina in parità.

Se la stessa posizione si ripete per tre volte, la partita termina in parità.

Se nessun giocatore ha un numero di pezzi sufficiente per porre l'avversario sotto scacco matto, la partita termina in parità.

Se entrambi i giocatori effettuano 50 mosse senza muovere un pedone o senza catturare un pezzo avversario, la partita termina in parità.

Il giocatore che desidera offrire la patta deve farlo dopo avere effettuato la propria mossa.

ARTICOLO 2 LA SCACCHIERA E LA SUA DISPOSIZIONE

1. La scacchiera è composta di 64 caselle o case quadrate eguali, alternativamente chiare "bianche" e scure "nere".
2. La scacchiera è collocata fra i due giocatori in modo che la casa d'angolo alla destra di ciascun giocatore sia bianca.
3. Le otto file di case, che vanno dal lato della scacchiera più vicino ad uno dei giocatori al lato più vicino all'altro giocatore, si chiamano "colonne".
4. Le otto file di case che vanno da un lato all'altro della scacchiera, formando un angolo retto con le colonne, si chiamano "traverse".
5. Le file di case dello stesso colore che si toccano con gli angoli si chiamano "diagonali".

ARTICOLO 3 I PEZZI E LA LORO DISPOSIZIONE

All'inizio del gioco uno dei giocatori dispone di 16 pezzi chiari "bianchi" e l'altro giocatore di 16 pezzi scuri "neri".

I pezzi sono i seguenti:

un Re bianco (R) un Re nero (R) una
 Donna bianca (D) una Donna nera (D) due
 Torri bianche (T) due Torri nere (T) due
 Alfieri bianchi (A) due Alfieri neri (A) due
 Cavalli bianchi (C) due Cavalli neri (C)
 otto Pedoni bianchi (P) otto Pedoni neri
 (P) La posizione iniziale dei pezzi sulla
 scacchiera è la seguente:



ARTICOLO 4 LA CONDOTTA DELLA PARTITA

1. I due giocatori devono eseguire alternativamente le mosse, effettuandone una sola per volta. Inizia la partita il giocatore che ha i pezzi bianchi.
2. Si dice che un giocatore ha il tratto quando tocca a lui eseguire la mossa.

ARTICOLO 5 NOZIONI GENERALI DELLA MOSSA

1. Ad eccezione dell'arrocco (art. 6), la mossa è il trasferimento di un pezzo da una casa all'altra, libera o occupata da un pezzo avversario.
2. Nessun pezzo, salvo la Torre in caso d'arrocco e il Cavallo (art. 6), può oltrepassare una casa occupata da un altro pezzo.
3. Un pezzo che si trasferisce su una casa occupata da un pezzo avversario deve, con questa stessa mossa, prenderlo e il giocatore che ha effettuato la presa deve togliere subito dalla scacchiera il pezzo catturato. Per la presa "al varco" si veda l'art. 6.

ARTICOLO 6 IL MOVIMENTO DEI VARI PEZZI IL RE

Eccettuato l'arrocco, il Re si sposta dalla sua casa a una delle case immediatamente contigue, che non sia minacciata da un pezzo avversario.

L'arroccamento o arrocco è il trasferimento del Re completato dal trasferimento di una Torre, che conta per una sola mossa (del Re) e che si esegue rigorosamente nel seguente modo: il Re abbandona la sua casa iniziale per occupare sulla stessa traversa l'una o l'altra casa più vicina dello stesso colore; poi la Torre, verso la quale si è diretto, passa sopra di lui per collocarsi sulla casa che esso ha oltrepassato.

L'arrocco è reso definitivamente impossibile dalle due parti, quando il Re è già stato mosso. È pure definitivamente impossibile effettuare l'arrocco con una Torre che sia già stata mossa. L'arrocco è momentaneamente impedito:

- a) se la casa iniziale del Re o la casa che deve sorpassare o quelle che deve occupare sono minacciate da un pezzo avversario;
- b) se fra il Re e la Torre verso la quale si dirige vi sono dei pezzi.

LA DONNA

La Donna si sposta lungo le colonne, le traverse o le diagonali sulle quali si trova.

LA TORRE

La Torre si sposta lungo le colonne o le traverse sulle quali si trova.

L'ALFIERE

L'Alfiere si sposta lungo le diagonali sulle quali si trova.

IL CAVALLO

Lo spostamento del Cavallo si compone di due passi diversi. Si sposta di una sola casa sulla colonna o sulla traversa, poi, allontanandosi dalla propria casa di partenza, si sposta di una sola casa sulla diagonale.

IL PEDONE

Il Pedone si sposta soltanto avanzando.

- a) Eccettuato il caso di presa, egli avanza dalla sua casa iniziale di una o di due case libere sulla colonna e in seguito di una sola casa libera sulla colonna. Nel caso di presa, avanza su una casa contigua alla propria, lungo la diagonale.
- b) Un Pedone che minaccia una casa oltrepassata da un Pedone avversario, che dalla casa iniziale è stato spinto in un solo tratto di due case, può prenderlo, ma solamente alla mossa immediatamente seguente, come se il pedone avversario fosse stato avanzato di una sola casa. Questa presa è detta "al varco".
- c) Il Pedone che raggiunge l'ultima traversa deve essere cambiato subito in una Donna o in una Torre o in un Alfiere o in un Cavallo dello stesso colore, a scelta del giocatore, senza tenere conto dei pezzi che rimangono sulla scacchiera. Questo cambiamento di Pedone è detto "promozione". L'azione del pezzo promosso è immediata.

ARTICOLO 7 L'ESECUZIONE

DELLE MOSSE

L'esecuzione di una mossa è completa:

- a) nel trasferimento di un pezzo a una casa libera, quando la mano del giocatore ha lasciato il pezzo;
- b) nella presa, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera e il giocatore, dopo avere collocato il proprio pezzo sulla nuova casa, lo ha lasciato con la mano;
- c) nell'arrocco, quando la mano del giocatore ha lasciato la Torre sulla casa sorpassata dal Re; quando il giocatore ha lasciato il Re, la mossa non è ancora compiuta, ma il giocatore non ha più il diritto di effettuare una mossa diversa dall'arrocco;
- d) nella promozione di un Pedone, quando esso è stato tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha lasciato il nuovo pezzo posto sulla casa di promozione; se il giocatore ha lasciato con la sua mano il Pedone arrivato alla casa di promozione, la mossa non è ancora compiuta, ma il giocatore non ha più il diritto di portare il Pedone sopra un'altra casa.

ARTICOLO 8

IL PEZZO TOCCATO

Il giocatore che ha il tratto può acconciare uno o più pezzi sulle loro case, a patto di avvertirne il suo avversario.

Eccettuato questo caso, se il giocatore che ha il tratto tocca uno o più pezzi, deve eseguire la sua mossa spostando o prendendo il primo pezzo toccato che può essere spostato o preso.

Se l'avversario non ha fatto constatare la irregolarità prima di toccare un pezzo o se nessuna delle mosse sopra indicate è regolarmente effettuabile, l'irregolarità resta senza conseguenze.

ARTICOLO 9 POSIZIONI IRREGOLARI

1. Se nel corso di una partita si constata che una mossa è stata eseguita irregolarmente, la posizione sarà ristabilita come era prima dell'esecuzione della mossa irregolare. La partita continuerà, applicando le regole dell'art. 8 per la mossa in sostituzione della mossa irregolare.

Se la posizione non può essere ristabilita, la partita, sarà annullata e si giocherà una nuova partita.

2. Se nel corso di una partita uno o più pezzi sono stati accidentalmente spostati e ricollocati irregolarmente, la posizione sarà ristabilita come era prima della irregolarità e la partita continuerà.

Se la posizione non può essere ristabilita, la partita sarà annullata e si giocherà una nuova partita.

3. Se dopo una sospensione la posizione viene ricostruita incorrettamente, essa verrà ristabilita come era prima della sospensione e la partita continuerà.

4. Se durante la partita si constata che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita sarà annullata e si giocherà una nuova partita.
5. Se durante la partita si constata che la posizione della scacchiera è sbagliata, la posizione raggiunta sarà trasferita su una scacchiera collocata regolarmente e la partita continua.

ARTICOLO 10 LO SCACCO

1. Il Re è sotto scacco, quando la casa che occupa è minacciata da un pezzo avversario; si dice allora che il pezzo dà scacco al Re.
2. Lo scacco deve essere parato con la mossa che segue immediatamente. Se lo scacco è imparabile, lo si dice "matto" (vedasi articolo 11-1).
3. Un pezzo, che intercetta uno scacco al Re del proprio colore, può contemporaneamente dare scacco al Re avversario.

ARTICOLO 11 LA PARTITA VINTA

1. La partita è vinta dal giocatore che ha dato scacco matto al Re avversario.
2. La partita è considerata come vinta per quel giocatore, il cui avversario dichiara di abbandonarla.

ARTICOLO 12 LA PARTITA PATTATA

La partita è patta:

1. quando il Re del giocatore che ha il tratto non è sotto scacco, ma il giocatore non può eseguire nessuna mossa. Si dice allora che il Re è "stallo";
2. per accordo fra i due giocatori;
3. su richiesta di uno dei giocatori, quando la stessa posizione si ripete per tre volte, lo stesso giocatore avendo il tratto le tre volte.

La posizione è considerata identica, se pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case. Il diritto di esigere la patta compete esclusivamente al giocatore:

- a) che è in condizione di eseguire una mossa che conduca al ripetersi della posizione, qualora dichiarò in precedenza di avere intenzione di eseguire quella mossa;
- b) che deve rispondere a una mossa con la quale si è verificato il ripetersi della posizione.

Se un giocatore, che non ha reclamato la patta nelle condizioni previste in a) e in b), ha eseguito la propria mossa, perde il diritto di esigere la patta; tuttavia riacquista tale diritto, se la stessa posizione ritorna a verificarsi e se lo stesso giocatore ha il tratto.

4. Quando il giocatore che il tratto dimostra che da una parte e dall'altra sono state giocate almeno 50 mosse senza che si siano verificate catture di pezzi né movimenti di pedoni. Il numero di 50 mosse può essere aumentato per determinate posizioni, purché tanto il numero delle mosse che le posizioni siano stati chiaramente stabiliti prima dell'inizio della partita.