

REGOLE DI BASE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI

**Queste sono le regole di base del gioco degli scacchi.
Per giocare nei tornei occorre seguire anche altre regole
comportamentali ed agonistiche.
Il regolamento completo del gioco degli scacchi si può
consultare a questo indirizzo:
http://www.federscacchi.it/str_reg.php?tipo=3**

LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI

La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta 'scacchiera'.

Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva.

L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario 'sotto attacco' in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale.

Il giocatore che raggiunge questo risultato è detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la partita.

Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all'attacco e nemmeno 'catturare' il Re avversario.

L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.

Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta.

LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA

La scacchiera è composta da una griglia 8 x 8 di 64 case uguali, alternativamente chiare (case 'bianche') e scure (case 'nere').

La scacchiera è collocata tra i giocatori in modo che la casa posta nell'angolo in basso alla destra del giocatore sia bianca.

All'inizio della partita il Bianco ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); il Nero ha 16 pezzi di colore scuro (i pezzi 'neri').

I pezzi sono i seguenti:

un Re bianco	solitamente indicato con il simbolo	 R
una Donna bianca	solitamente indicata con il simbolo	 D
due Torri bianche	solitamente indicate con il simbolo	 T
due Alfieri bianchi	solitamente indicati con il simbolo	 A
due Cavalli bianchi	solitamente indicati con il simbolo	 C
otto pedoni bianchi	solitamente indicati con il simbolo	
un Re nero	solitamente indicato con il simbolo	 R
una Donna nera	solitamente indicata con il simbolo	 D
due Torri nere	solitamente indicate con il simbolo	 T
due Alfieri neri	solitamente indicati con il simbolo	 A
due Cavalli neri	solitamente indicati con il simbolo	 C
otto pedoni neri	solitamente indicati con il simbolo	

Pezzi Staunton



(p) D R A C T

La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente:



Le otto file verticali di case sono dette 'colonne'. Le otto righe orizzontali di case sono dette 'traverse'. Una linea retta di case dello stesso colore che vada da un lato della scacchiera al lato adiacente è detta 'diagonale'.

IL MOVIMENTO DEI PEZZI

Non è permesso muovere un pezzo su una casa occupata da un pezzo dello stesso colore.

La cattura di un pezzo avversario

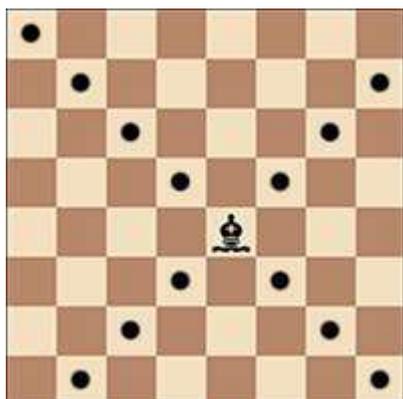
Se un pezzo viene mosso su una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e rimosso dalla scacchiera come parte della stessa mossa.

Si dice che un pezzo attacca un pezzo avversario se il pezzo può effettuare una cattura su quella casa.

Si considera che un pezzo attacchi una casa anche qualora quel pezzo sia impossibilitato a muoversi verso quella casa perché così facendo lascerebbe o porrebbe sotto attacco il Re del proprio colore.

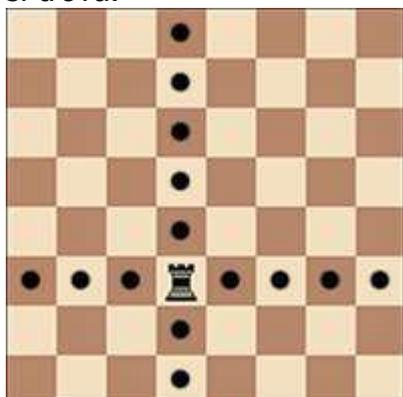
Alfiere

L'Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova.



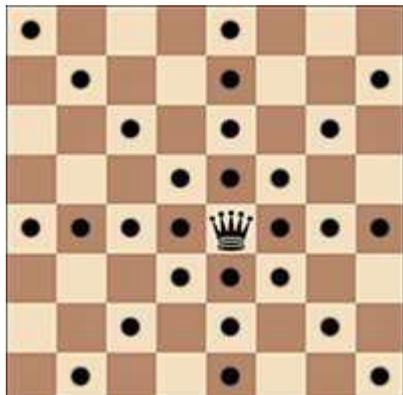
Torre

La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova.



Donna

La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova.



Nota:

Nell'effettuare queste mosse, l'Alfiere, la Torre e la Donna non possono scavalcare alcun pezzo interposto.

Cavallo

Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale.

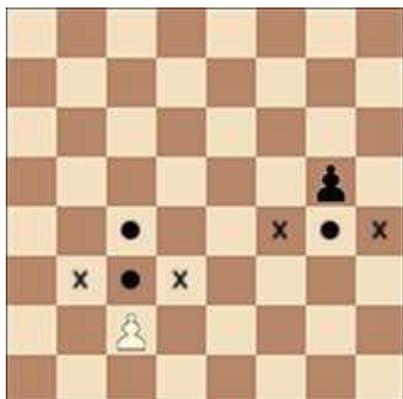


Pedone

Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sulla stessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero ...

alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come appena detto oppure, in alternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero ...

Inoltre il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo.



Presa en passant

Un pedone che occupi la casa nella stessa traversa e sulla colonna adiacente di un pedone avversario il quale sia appena stato avanzato di due case dalla sua casa d'origine, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato avanzato di una sola casa. Questa cattura è legale solo nella mossa immediatamente successiva al suddetto avanzamento ed è detta cattura 'en passant' ('al varco').



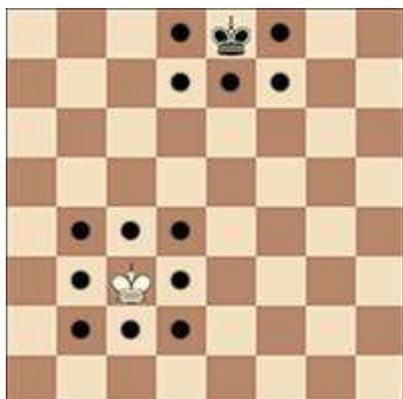
Promozione

Quando un giocatore avanza un pedone alla traversa più lontana dalla sua posizione iniziale, come parte integrante della stessa mossa deve scambiare quel pedone con una nuova Donna, Torre, Alfiere o Cavallo dello stesso colore, ponendolo sulla prevista casa di destinazione. Quest'ultima è detta 'casa di promozione'. La scelta del giocatore non è limitata ai pezzi catturati in precedenza. Lo scambio del pedone con un altro pezzo è detto promozione, e l'effetto del nuovo pezzo è immediato.

Re

Ci sono due diversi modi di muovere il Re:

muovendolo su una casa adiacente ...



... oppure **'arroccando'**. Questa è una mossa del Re e di una Torre dello stesso colore lungo la prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re ed è eseguita come segue: dalla sua casa di origine, il Re viene trasferito due case verso la Torre che si trova ancora nella sua casa d'origine; quindi la Torre stessa viene trasferita sulla casa che il Re ha appena attraversato.



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



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



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



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

Il diritto all'arrocco è perduto:

- se il Re è già stato mosso, ovvero ...
- con una Torre che sia già stata mossa.

Il diritto all'arrocco è temporaneamente sospeso:

- se la casa su cui il Re si trova o la casa che deve attraversare o la casa che deve occupare sono attaccate da uno o più pezzi avversari, ovvero ...
- se tra il Re e la Torre con la quale l'arrocco deve essere eseguito si trova un qualsiasi pezzo.

Per tutti questi motivi l'arrocco è una mossa che ogni giocatore può eseguire una sola volta in tutta la partita.

Il Re si dice essere 'in scacco' quando è attaccato da uno o più pezzi avversari, anche qualora questi pezzi fossero impossibilitati a muoversi dalla casa che occupano in quanto così facendo lascerebbero o porrebbero il proprio Re sotto scacco. Non si può muovere alcun pezzo che esponga ad uno scacco il Re del proprio colore, o che lasci il Re stesso sotto scacco.

Mosse legali e illegali

Una mossa è legale quando sono state ottemperate tutte le prescrizioni prima dette.

Una mossa è illegale quando non ottempera tutte le prescrizioni prima dette (per esempio mettendo il proprio Re sotto scacco, muovendo un alfiere in orizzontale, ecc.)

Naturalmente, non è possibile eseguire mosse illegali.

L'ESECUZIONE DELLA MOSSA

Se il giocatore che ha la mossa tocca sulla scacchiera, con l'intenzione di muovere o catturare:

- a. uno o più dei propri pezzi, deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso
- b. uno o più pezzi avversari, deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato
- c. un pezzo di ciascun colore, deve catturare il pezzo avversario con il proprio pezzo oppure, qualora ciò sia illegale, muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato.

Se un giocatore che ha la mossa:

- a. tocca il Re ed una Torre, deve arroccare da quel lato, sempre che ciò sia legale
- b. tocca deliberatamente una Torre e quindi il proprio Re, non gli è consentito arroccare da quel lato in quella mossa, e la situazione sarà regolata da quanto detto più sopra.
- c. volendo arroccare, tocca il Re e quindi una Torre, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il proprio Re (il che può includere l'arrocco con l'altra Torre). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di eseguire una qualsiasi mossa legale.

Se nessuno dei pezzi toccati in base a quanto detto prima può essere mosso o catturato, il giocatore può fare una qualsiasi mossa legale.

LA CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita è vinta da parte del giocatore che ha dato scaccomatto al Re avversario.

La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare.

La partita è patta quando il giocatore che deve muovere non ha alcuna mossa legale ed il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'.

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'.

La partita è patta per accordo tra i due giocatori.

La partita può finire patta se un'identica posizione sta per apparire od è apparsa sulla scacchiera almeno tre volte (regola detta della 'triplice ripetizione di posizione').

La partita può finire patta se ciascun giocatore ha eseguito almeno le ultime 50 mosse senza alcuna mossa di pedone e senza alcuna cattura (regola detta della 'patta per 50 mosse').

Nota:

Per gli scopi di questo documento basti conoscere lo scaccomatto e lo stallo. Le altre tipologie per terminare la partita riguardano soprattutto gli scacchi agonistici e i tornei, e in alcuni casi non sono così semplici; si consiglia pertanto di leggere il regolamento completo per avere informazioni dettagliate a questo riguardo.