

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 75° Congresso della FIDE a **Calvia (Majorca) Ottobre 2004**, e che sono valide dal **1° Luglio 2005**.

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 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:

- esse non siano in alcun modo in contrasto con le Regole degli scacchi ufficiali della FIDE,
- la loro applicazione sia limitata al territorio della federazione in questione e
- 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.

Regole di base del gioco**ART. 1 - LA NATURA E GLI OBIETTIVI DELLA PARTITA DI SCACCHI**

- 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'.
- L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario 'sotto scacco' in modo tale che l'avversario non ha 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.
- 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

- La scacchiera è composta da una griglia di 8x8, formata da 64 case uguali alternativamente chiare (le case 'bianche') e scure (le case 'nere'). La scacchiera è posta tra i due giocatori in modo che la casa nell'angolo a destra del giocatore sia bianca.
- 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').

Un Re bianco	indicato solitamente con	'
Una donna bianca	indicata solitamente con	≤
Due torri bianche	indicate solitamente con	f
Due alfieri bianchi	indicati solitamente con	∞
Due cavalli bianchi	indicati solitamente con	/
Otto pedoni bianchi	indicati solitamente con	♣
Un Re nero	indicato solitamente con	λ
Una donna nera	indicata solitamente con	ω
Due torri nere	indicate solitamente con	τ
Due alfieri neri	indicati solitamente con	ϖ
Due cavalli neri	indicati solitamente con	μ
Otto pedoni neri	indicati solitamente con	o

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



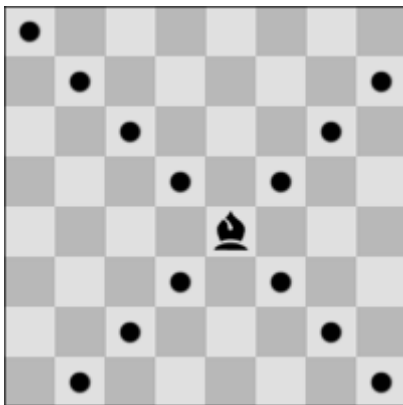
- Le otto file verticali di case si chiamano "colonne". Le otto file orizzontali di case si chiamano "traverse". L'insieme lineare di case dello stesso colore, che si toccano con gli angoli, si chiama "diagonale".

ART. 3 - IL MOVIMENTO DEI PEZZI

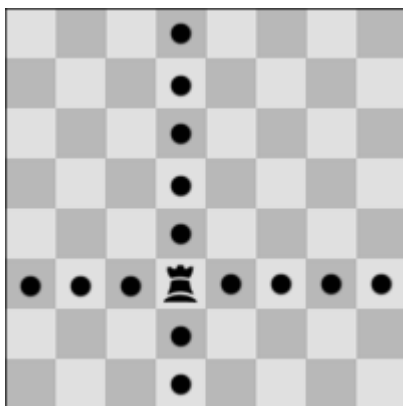
3.1 Non è permesso muovere un pezzo in una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca una casa se il pezzo può effettuare una presa in quella casa in accordo con gli Artt. 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 lascerebbe o metterebbe il re del suo stesso colore sotto scacco.

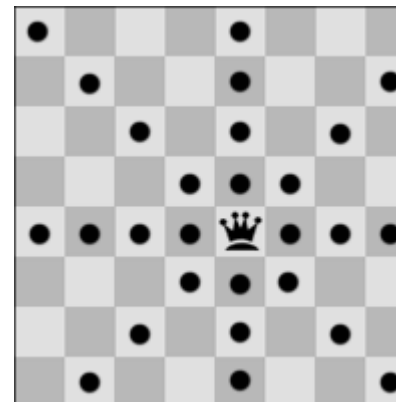
3.2 L'Alfiere si può muovere in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.



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

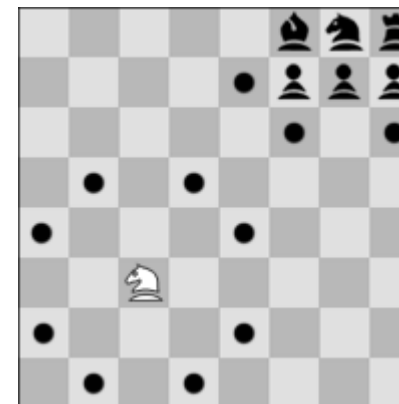


3.4 La Donna si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova.

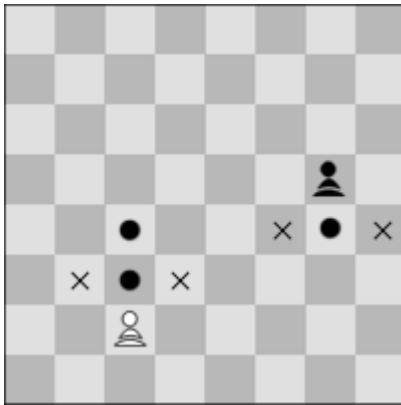


3.5 Quando si muovono Donna, Torre, o Alfiere non possono oltrepassare alcun pezzo intermedio.

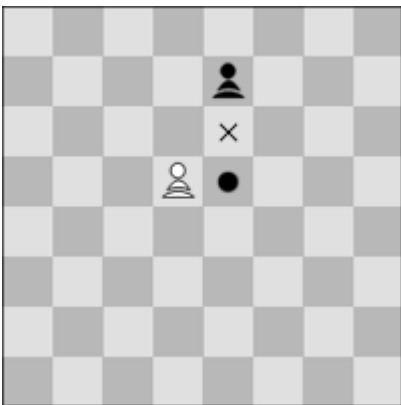
3.6 Il Cavallo si muove in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale.



- 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 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.



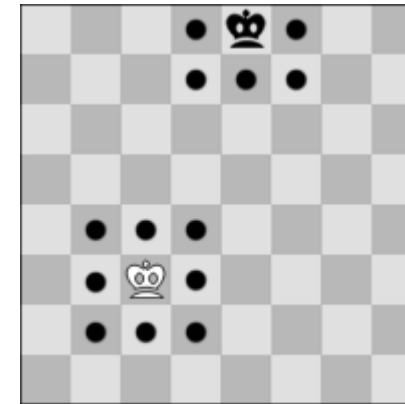
- d) Un pedone che attacca una casa oltrepassata da un pedone avversario, che è stato avanzato dalla sua casa di origine di due case in una sola mossa, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato mosso di una sola casa. Questa cattura è **legalmente possibile soltanto** in risposta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



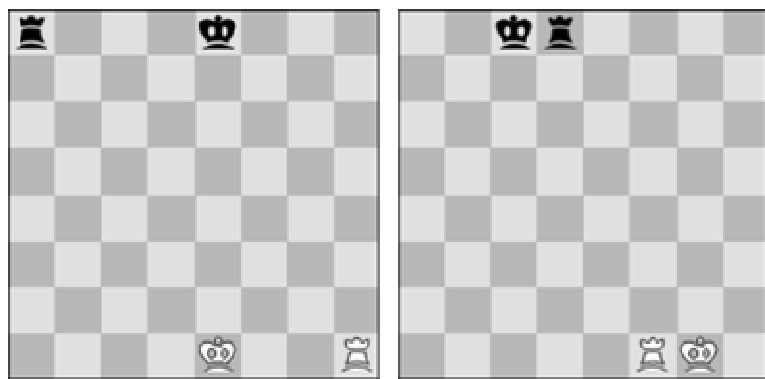
- e) Quando un pedone raggiunge l'ultima traversa opposta alla sua di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa con una **nuova** Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato 'promozione' e l'effetto del 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 stessa traversa, 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 una Torre, quindi quella Torre viene trasferita passando sopra il Re sulla casa che il Re ha appena attraversato

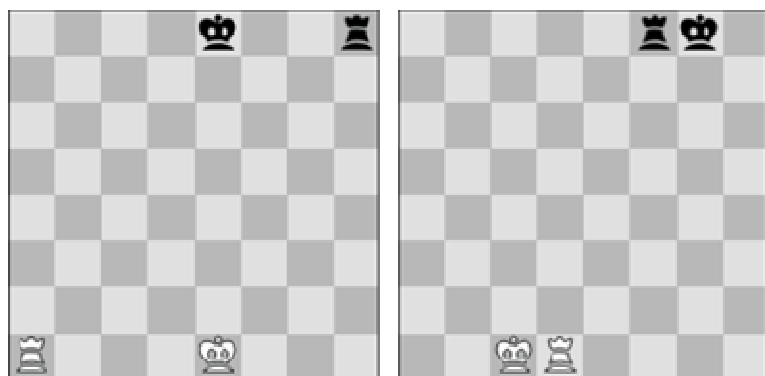


Before white kingside castling

After white kingside castling

Before black queenside castling

After black queenside castling



Before white queenside castling

After white queenside castling

Before black kingside castling

After black kingside castling

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

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

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

Dopo l'arrocco lungo del Nero.
Dopo l'arrocco corto 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 o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato; 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, 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
 - a. Se un giocatore deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale.
 - b. 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 (a).
 - c. 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 fare un'altra mossa legale con il suo Re, compreso l'arrocco dall'altro lato. Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.
 - d. **Se un giocatore promuove un pedone, la scelta del pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo tocca 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. **La mossa si considera eseguita quando sono stati soddisfatti tutti i requisiti previsti dall'articolo 3:**
- nel caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera e il giocatore, avendo depresso il proprio pezzo nella nuova casa, ha rilasciato dalla propria mano tale pezzo catturato;**
 - 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;**
 - 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.**
- 4.7** Un giocatore perde il diritto di reclamare per la violazione dell'articolo 4 effettuata dal suo avversario non appena deliberatamente tocca un pezzo.

ART. 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 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.
- 5.2 a. 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.
- 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. 'Caduta della bandierina' indica il termine del tempo concesso al singolo giocatore.
- 6.2 a. 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; in alternativa può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale dopo ciascuna mossa. Tutto questo deve essere precisato 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 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 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 l'inizio della partita, viene azionato l'orologio del giocatore che ha i pezzi bianchi.
- 6.6 Se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, al giocatore avente il Bianco verrà addebitato tutto il tempo intercorso dal via al suo arrivo, a meno che le regole della manifestazione o l'arbitro decidano diversamente.

- 6.7 Il giocatore che raggiungerà la scacchiera con oltre un'ora di ritardo sull'orario di inizio stabilito della sessione perderà la partita, a meno che le regole della competizione o l'arbitro decidano diversamente.
- 6.8 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 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 e 5.2). 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.**
- 6.9 Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno qualsiasi dei due giocatori avanza una richiesta valida in questo senso.
- 6.10 Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, o uno degli articoli 5.2 (a), (b) e (c), 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.
- 6.11 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.
- 6.12 Se 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.**
- 6.13 (a) 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 una valida ragione per fermare gli orologi, il giocatore verrà penalizzato in base all'articolo 13.4.
- 6.14 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. Egli deve anche, se necessario, ripristinare il contatore delle mosse dell'orologio.
- 6.15 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 unicamente** su indicazioni visibili in questi modi.
- ART. 7 - IRREGOLARITA'**
- 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 a 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 **completa** una mossa illegale, **compreso la mancanza di soddisfazione 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 6.14. Si applica l'Articolo 4.3 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.

7.5 Se nel corso di una partita, si constata che dei pezzi sono stati inopportuno sposti 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 6.14. 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 (Appendice E), 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.**

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. (Appendice E.12) Se un giocatore è impossibilitato a scrivere il formulario, **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.**

8.2 Il formulario deve essere visibile all'arbitro per tutta la durata della partita.

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 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. 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 PATTA

9.1 a. 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 12.5. 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 toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarla, o la partita si conclude in qualche altro modo.

b. L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con un simbolo (**Vedi Appendice E13**).

c. **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 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 e non può più essere catturato o se il diritto di arroccare è stato modificato temporaneamente o definitivamente.

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 esegue una mossa senza aver formulato la richiesta di patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, perde il diritto a chiederla a quella mossa.

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

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

b. Se si verifica che la richiesta è non è corretta, l'arbitro deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto all'avversario. Inoltre, se il richiedente ha più di due minuti sul proprio orologio, l'arbitro deve dedurre metà di tale tempo fino ad un massimo di tre minuti. Se il richiedente ha più di un minuto, ma meno di due minuti, il suo tempo sarà ridotto a un minuto. Se il richiedente ha meno di un minuto, l'arbitro non apporterà alcuna riduzione di tempo. Dopodiché la partita continuerà 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, **verificato che la mossa che produce tale posizione sia legale.**

ART. 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 appellare 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 possibilmente alla presenza di un arbitro. **L'arbitro deve dichiarare successivamente, o non appena una bandierina cade, 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 sta facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con i mezzi normali.**

c. Se l'arbitro respinge la richiesta all'avversario saranno assegnati due minuti supplementari.

d. La decisione dell'arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce a 10.2 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 a. Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera, o

b. E severamente vietato portare telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione, non autorizzati dall'arbitro, nell'area riservata al torneo. Se il telefono di un giocatore suona in tale area durante il gioco, tale giocatore perde la partita. Il punteggio del suo avversario sarà deciso dall'arbitro.

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

- 12.4 I giocatori che hanno terminato le loro partite devono essere considerati alla stregua di spettatori.
- 12.5 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 la mossa non è consentito lasciare l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro.
- 12.6 E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Ciò comprende immotivate richieste o offerte di patta.
- 12.7 L'infrazione di una qualsiasi parte degli Articoli da 12.1 a 12.6 comporterà penalizzazioni in accordo con 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 dovrà essere deciso dall'arbitro.
- 12.9 Se si verifica che entrambi i giocatori sono colpevoli in base all'Articolo 12.7, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.

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

- 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:
- l'ammonizione; o
 - l'aumento del tempo che rimane all'avversario; o
 - la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole; o
 - l'assegnazione della perdita della partita; o
 - la riduzione del punteggio ottenuto in una partita alla parte colpevole
 - l'aumento del punteggio ottenuto in una partita all'avversario fino al massimo disponibile per quella partita
 - 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**.
- 13.7 a. 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
b. E' proibito per tutti l'uso di telefoni cellulari nell'area del torneo e in tutte le altre aree designate 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.

APPENDICE

A. L'aggiornamento delle partite

- A1. (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 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.
- A2. I seguenti elementi devono essere indicati sulla busta:
- i nomi dei giocatori
 - la posizione immediatamente precedente la mossa segreta
 - il tempo usato da ciascuno giocatore
 - il nome del giocatore che ha messo in busta la mossa
 - 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.
- A3. L'arbitro deve verificare l'esattezza delle informazioni sulla busta ed è responsabile della sua conservazione.
- A4. Se un giocatore propone patta dopo che il suo avversario ha sigillato la sua mossa, l'offerta è fino a quando l'avversario ha accettato o respinto la proposta in base all'Articolo 9.1.
- A5. Prima che la partita è 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 giocatore quando la partita è stata sospesa.
- A6. Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se un dei giocatori notifica all'arbitro di abbandonare, la partita ha termine.
- A7. La busta deve essere aperta soltanto quando il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente.
- A8. Tranne nei casi menzionati nell'Articolo 6.10 e 9.6, la partita è persa per quel giocatore che abbia scritto una mossa segreta che
- è ambigua, o
 - non è corretta, in modo tale che non può essere stabilito il suo reale significato, o
 - è illegale.
- A9. Se, all'ora stabilita per la ripresa
- 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.
 - 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.
 - 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.
- A10. 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 è termina diversamente, se:
- il giocatore assente ha vinto la partita in virtù del fatto che la mossa segreta produce scaccomatto, o

- il giocatore assente ha ottenuto una patta partita in virtù del fatto che la mossa segreta conduce allo stallo, o produce sulla scacchiera una posizione descritta nell'Articolo 9.6, o
 - il giocatore presente alla scacchiera ha perso la partita in accordo con l'Articolo 6.9.
- A11. 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.
- Se è impossibile stabilire la posizione, la partita viene annullata e deve essere giocata una nuova partita.
- A12. 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 rimediato, la partita continuerà senza correzioni a meno che l'arbitro ritenga che le conseguenze possano essere troppo severe.
- A13. 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

- B1. Una 'partita di gioco rapido' è un partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti; **o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è compreso tra 15 e 60 minuti.**
- B2. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole degli scacchi della FIDE, tranne per quanto differentemente disposto dalle Regole del Gioco Rapido.
- B3. Per i giocatori non è obbligatorio registrare le mosse.
- B4. 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.
- B5. 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.
- B6. **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 la 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.

- B7 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.
- B8. 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.
- B9. Se entrambe le bandierine sono cadute la partita è patta.

C. Lampo

- C1. 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.**
- C2. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole del Gioco rapido espone nell'Appendice B tranne per quanto differentemente previsto dalle seguenti Regole per il Lampo. **Non si applicano gli articoli 10.2 e B6.**
- C3. 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. Se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, anche con le peggiori risposte, 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.

D. Quickplay finish quando l'arbitro non è presente alla scacchiera.

- 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:
- che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o
 - 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 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.

- E1 **In questa descrizione 'pezzo' indica tutti i pezzi diversi dal pedone**
- E2. Ogni pezzo è indicato con l'iniziale, in lettera maiuscola, del suo nome. Esempio: R= re, D= donna, T= torre, A= alfiere, C= cavallo.
- E3 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-figurina.
- E4 I pedoni non sono indicati dalla iniziale del loro nome, ma sono riconoscibili dalla mancanza di tale iniziale. Esempi: e5, d4, a5.
- E5 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.
- E6 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 nella seconda traversa, i pezzi neri sull'ottava e settima traversa.
- E7 Come conseguenza delle regole precedenti, ognuna delle sessantaquattro case è invariabilmente indicata da un'unica combinazione di una lettera e di un numero.

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

- E8 Ciascuna mossa di un pezzo è indicata da
 (a) l'iniziale del nome del pezzo in questione e
 (b) 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
- E9 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."
- E10 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
 (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
 (c) la casa di arrivo
 3) 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:

- 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 C1f3 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 una x:

- 1) sia Cgxf3 che Cdxgf3,
- 2) sia C5xf3 che C1xf3,
- 3) sia Chxf3 che Cdxhf3, a seconda del caso.

E11 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 sia cxd5 che exd5 a seconda del caso.

E12 Nel caso di promozione di un pedone, viene indicata normalmente la mossa, immediatamente seguita dall'iniziale del nuovo pezzo.

Esempi: d8D, f8C, b1A, g1T.

E13 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
- e.p. = cattura "en passant"

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 (=)

F. Regole per il gioco con persone non vedenti e con handicap visivo

F1. 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 apposita 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.

F2. Le seguenti regole devono governare il gioco:

1. Le mosse devono essere annunciate chiaramente, quindi ripetute dall'avversario che le esegue sulla propria scacchiera. 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-funf	6-sechs	7-seiben	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), Laeufer (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.

Poiché i punti 2 e 3 riguardano le normali regole sono valide per i giocatori vedenti.

4. E' permesso l'uso di uno 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 uno 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).