



GLI SCACCHI COME DISCIPLINA

REGOLE SUL MOVIMENTO DEI PEZZI

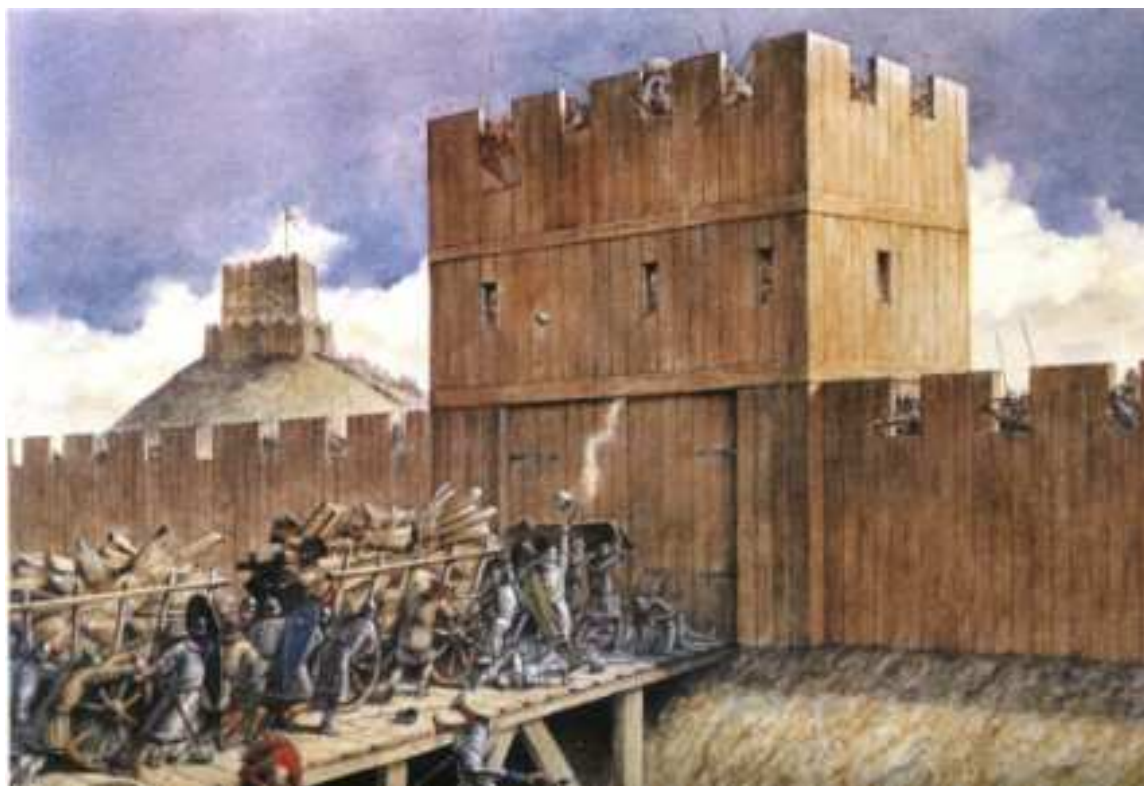
Le regole speciali:

- ✓ L'arrocco
- ✓ La presa *en-passant* ("al varco")
- ✓ La promozione
- ✓ Lo stallo
- ✓ Casi di vittoria e casi di parità ("patta")
- ✓ La trascrizione delle partite



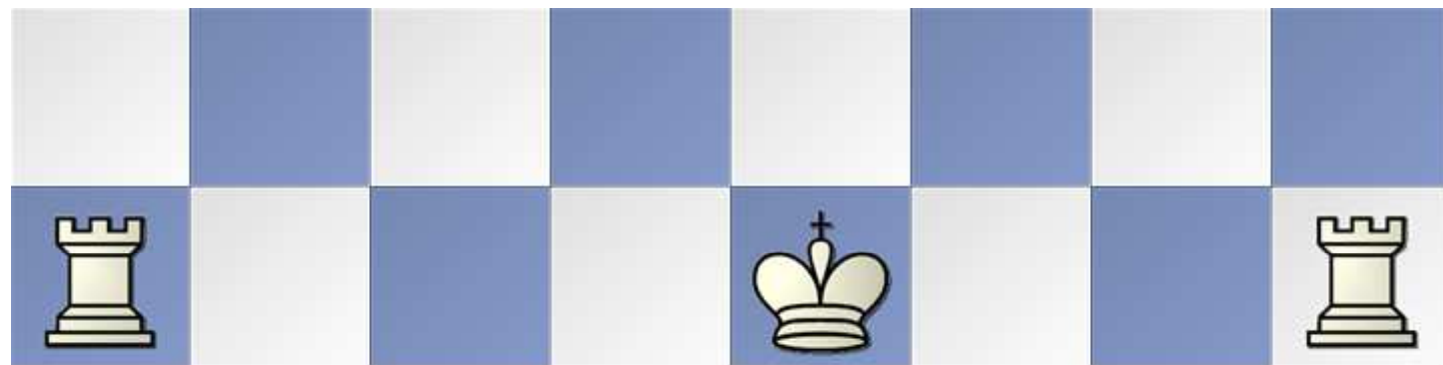
L'ARROCCO

- ✓ **L'arrocco è l'unica mossa in cui un giocatore muove 2 Pezzi.**
- ✓ Prima, Il Re si sposta di 2 case verso la Torre
- ✓ Poi, la Torre si sposta verso il centro, sorpassando il Re di una sola casa
- ✓ Solo a questo punto la mossa è conclusa
- ✓ L'arrocco è considerata una mossa del Re quindi, nell'esecuzione dell'arrocco è vietato:
 - ✓ Muovere prima la torre e poi il Re
 - ✓ Spostare entrambi i pezzi contemporaneamente (es. con entrambe le mani)

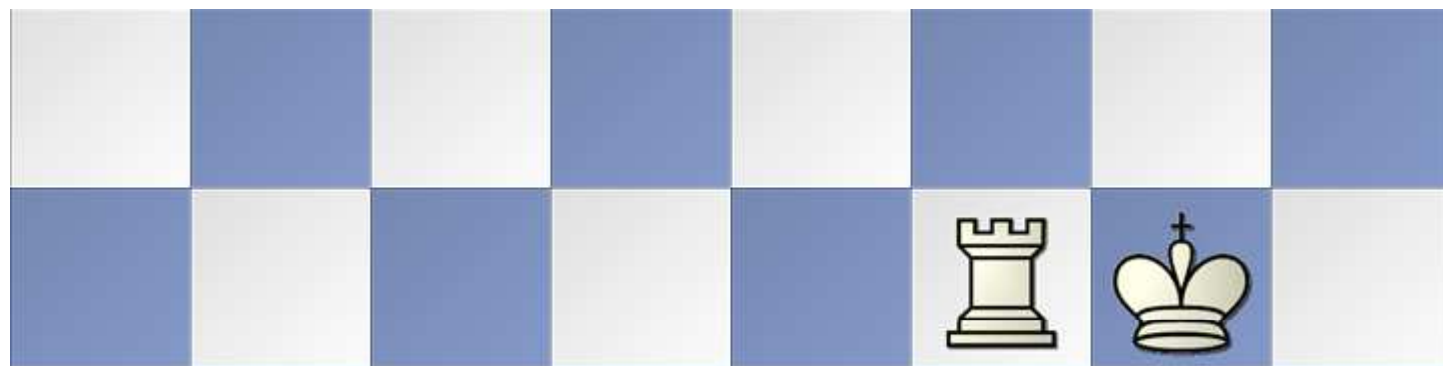




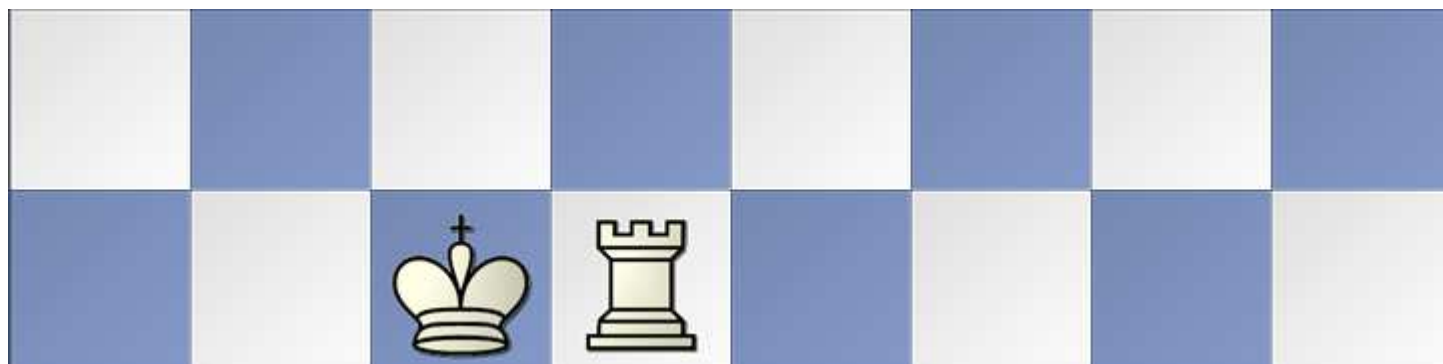
ARROCCO CORTO E ARROCCO LUNGO



Si dice **arrocco corto** se il Re si sposta verso la Torre più vicina

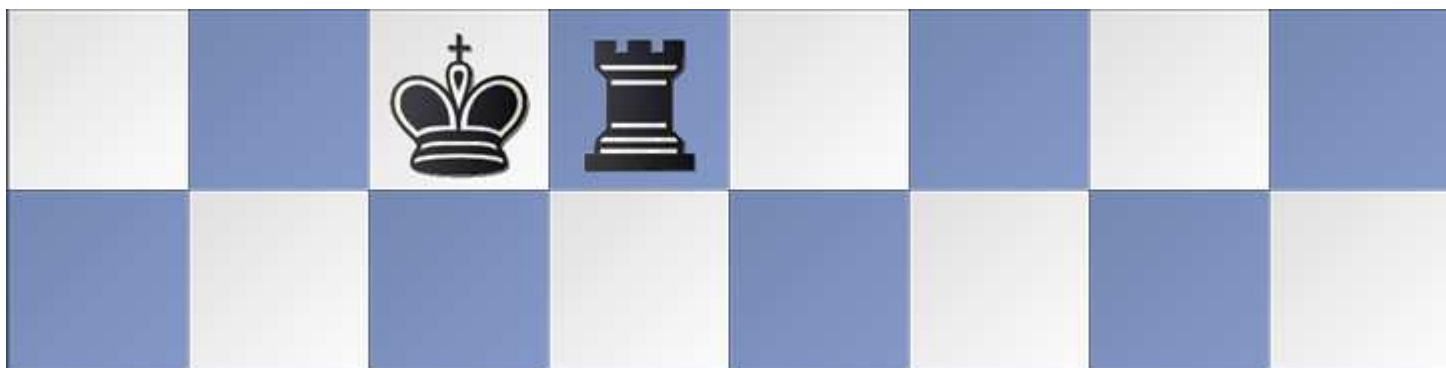
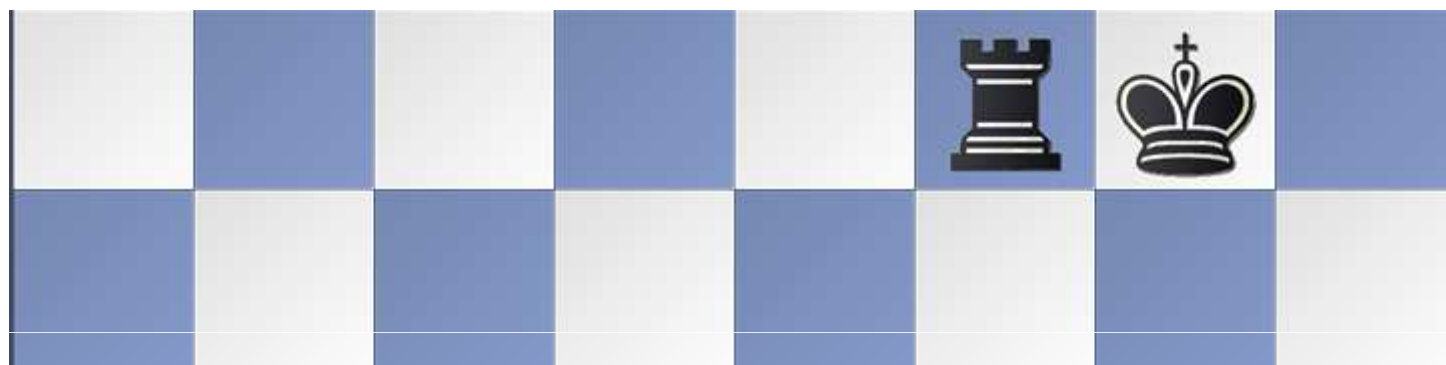


L'**arrocco lungo** si ha quando il Re si sposta verso la Torre più lontana





ARROCCO CORTO E ARROCCO LUNGO

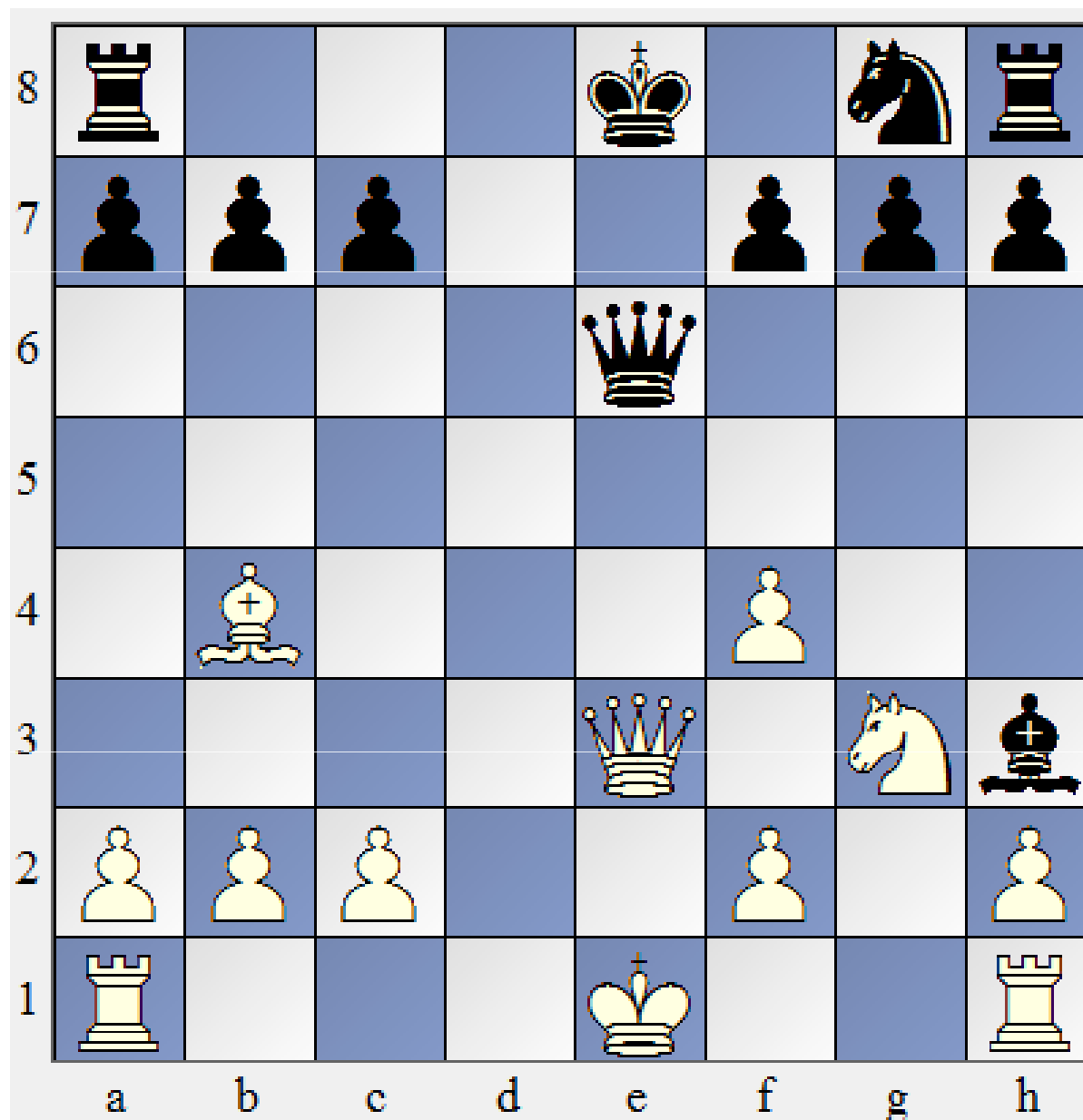




QUANDO L'ARROCCO È CONSENTITO?

L'arrocco è consentito solo quando sono verificate tutte le condizioni di seguito riportate:

- ✓ Il Re non è stato mai mosso
- ✓ La Torre verso cui arroccare non è stata mai mossa
- ✓ Le case tra Re e Torre sono libere
- ✓ Il Re non è sotto scacco
- ✓ La casa percorsa dal Re e la casa di arrivo non sono sotto scacco

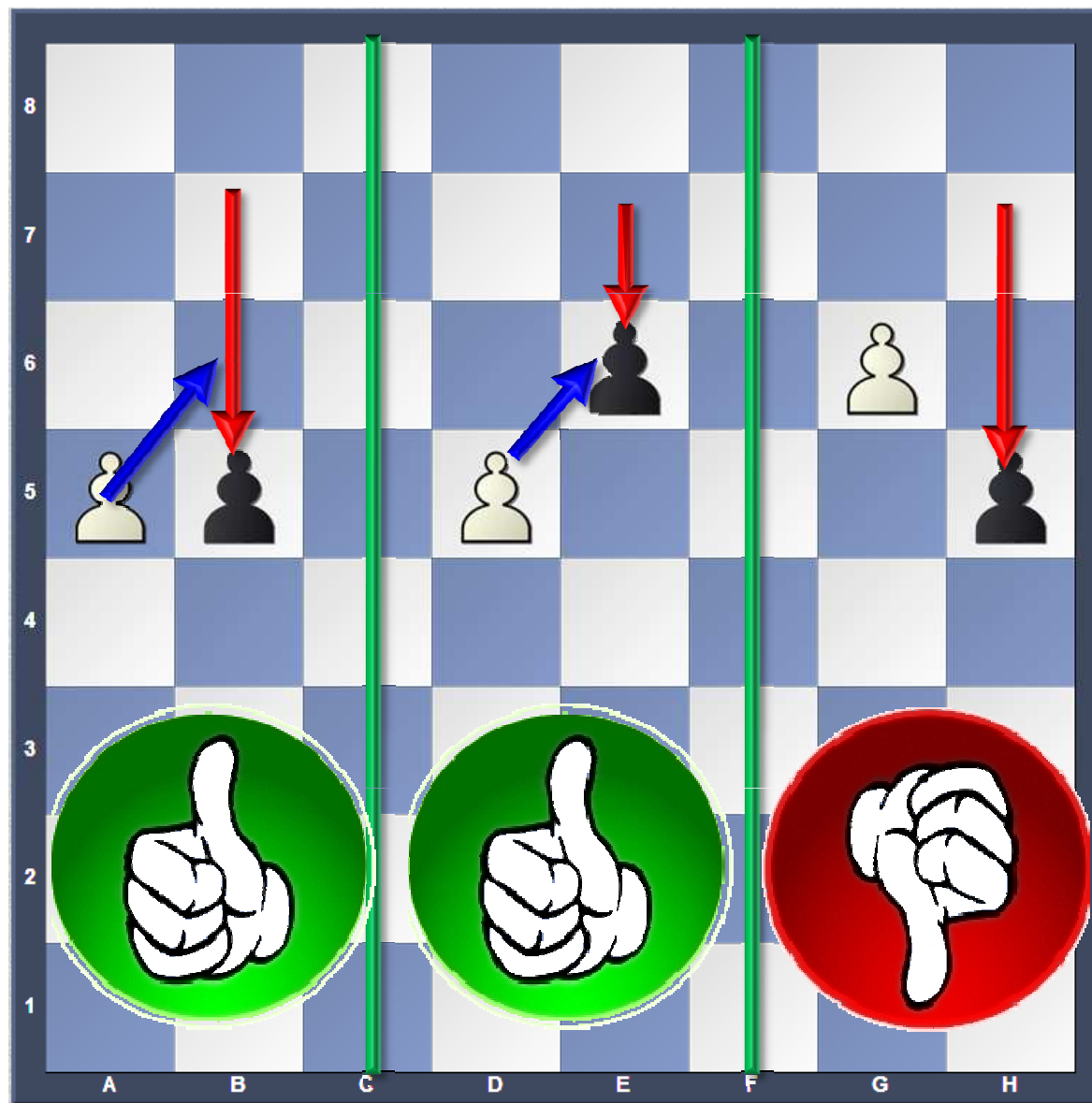




IL MOVIMENTO DEI PEZZI: LA PRESA EN-PASSANT

Quando un Pedone, avanzando di due passi, viene ad affiancarsi ad un Pedone avversario, quest'ultimo può catturarlo come se fosse stato spinto di un passo solo.

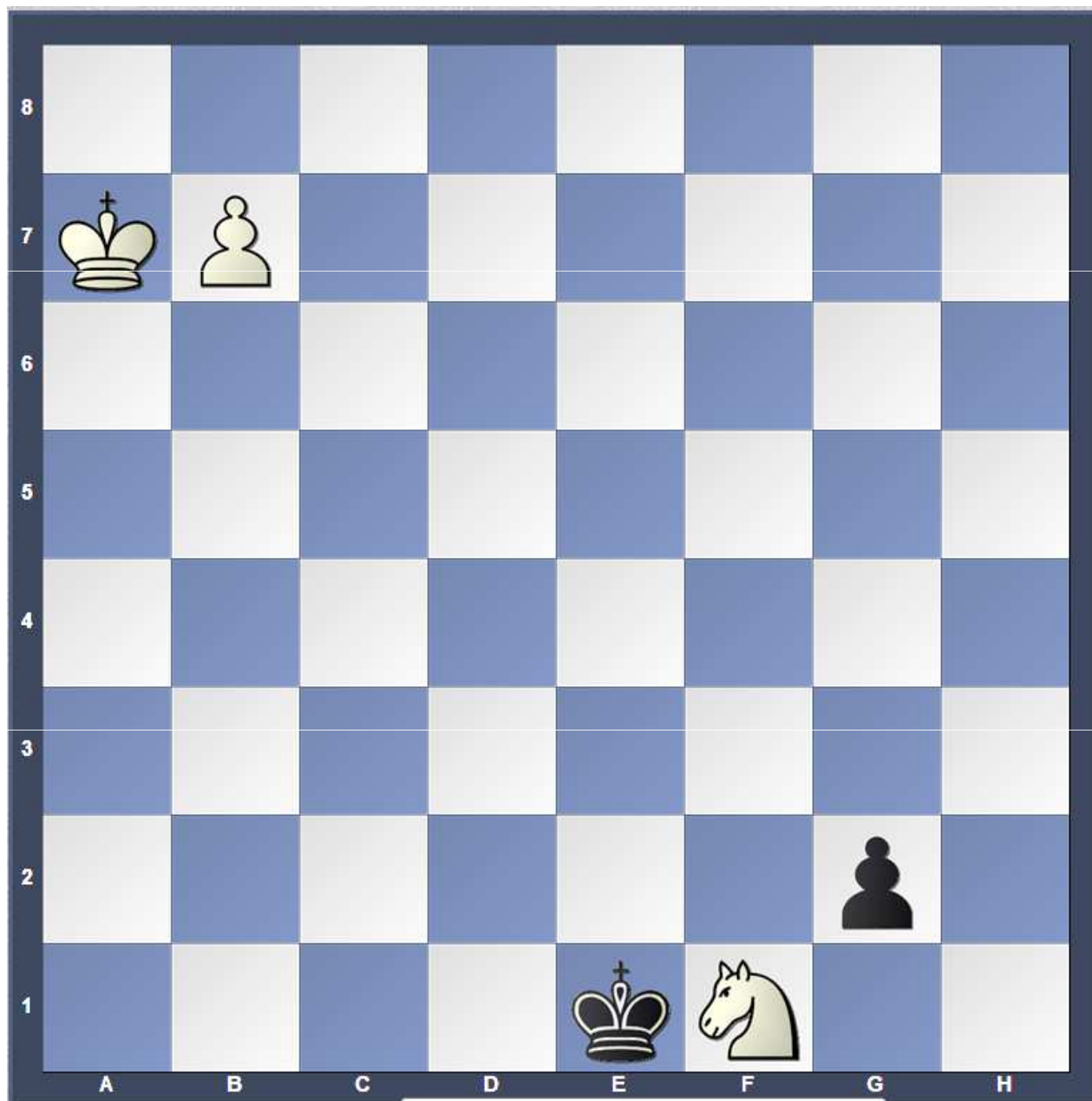
Il diritto ad effettuare le presa en-passant ("al varco") dev'essere sfruttato subito, altrimenti viene è perso.





IL MOVIMENTO DEI PEZZI: LA PROMOZIONE

Quando un Pedone raggiunge la parte opposta della scacchiera (“ultima traversa”, “ottava traversa”) si trasforma (“viene promosso”) in un altro Pezzo ad esclusione del Re o di un altro Pedone.



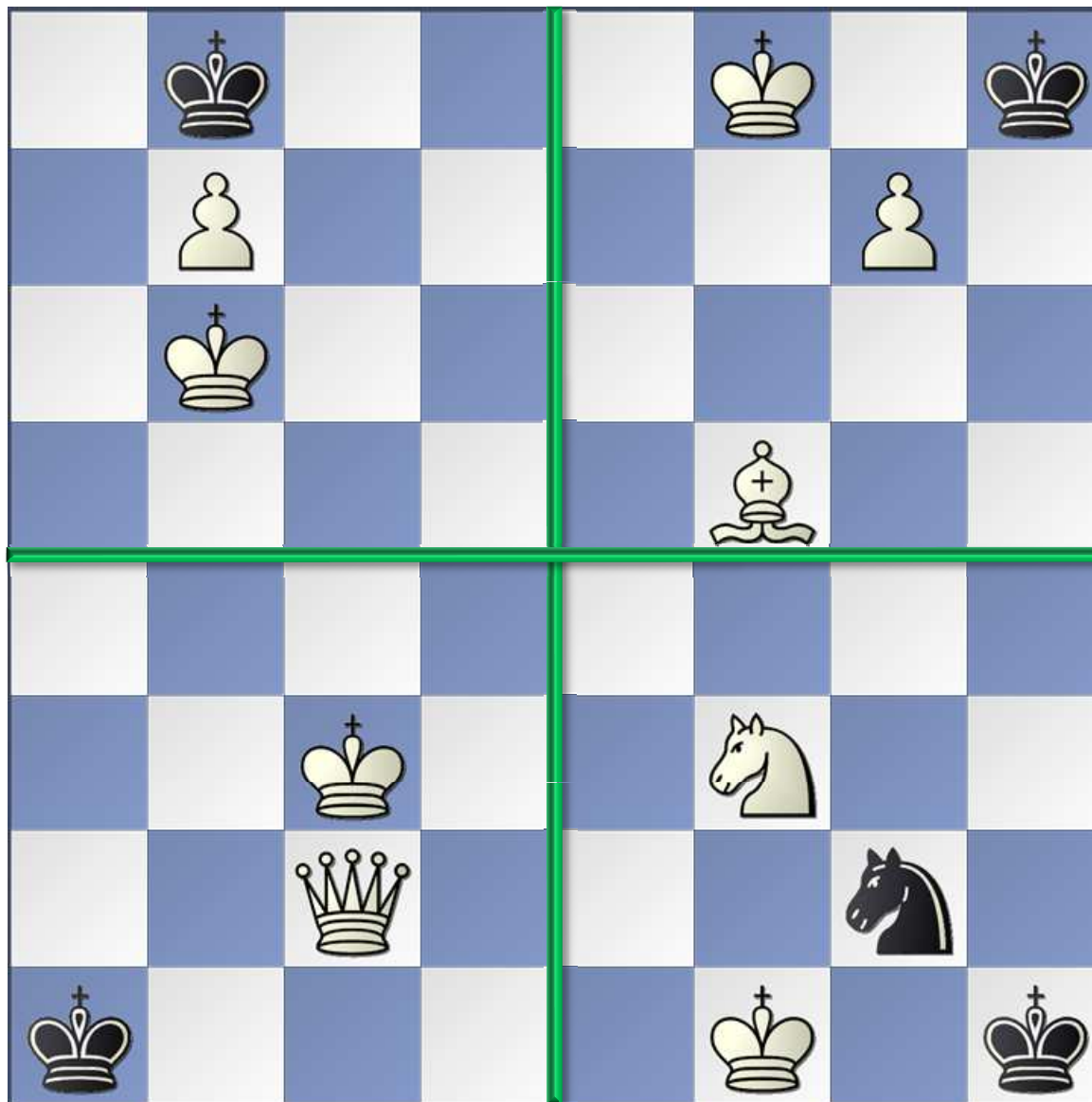


LO STALLO

Si ha Stallo quando un giocatore non ha nessuna mossa possibile ma il suo Re non è sotto scacco.

Contrariamente allo scacco matto, che determina un vincitore ed uno sconfitto, lo stallo comporta il risultato di parità (“partita patta”).

In questi esempi la mossa spetta al Nero: determinare se è stallo o scacco matto





CASI DI VITTORIA E CASI DI PATTA

Un giocatore vince la partita quando:

- ✓ Ha dato Scacco Matto
- ✓ Il suo avversario abbandona la partita
- ✓ Il tempo di riflessione a disposizione del suo avversario è scaduto

La partita è “patta” quando:

- ✓ Si ha una posizione di Stallo
- ✓ Uno dei giocatori ha la possibilità di dare sempre scacco al Re avversario, senza però provocare lo Scacco Matto (“scacco perpetuo”)
- ✓ La stessa posizione è stata raggiunta per tre volte, anche non consecutive (“trippla ripetizione”)
- ✓ Si ha una posizione di “patta teorica” ovvero nessuno dei due giocatori è in grado di dare Scacco Matto con qualsiasi sequenza legale di mosse (es. Re+Alfiere contro Re)
- ✓ Sono state eseguite 50 mosse dall’ultima cattura o dall’ultima mossa di Pedone
- ✓ I due giocatori si accordano per la patta



LA TRASCRIZIONE DELLA PARTITA (1)

Nel trascrivere la partita è necessario indicare per ogni mossa:

- ✓ Il numero della mossa a partire da 1
- ✓ Quale pezzo viene mosso
- ✓ Opzionalmente da quale casa parte
- ✓ Quale casa raggiunge

Il pezzo viene identificato con l'iniziale del suo nome, ad eccezione del Pedone

Pezzo	notazione italiana	notazione internazionale	note
Re	R	K	da "King"
Donna	D	Q	da "Queen"
Torre	T	R	da "Rook"
Alfiere	A	B	da "Bishop"
Cavallo	C	N	da "kNight"
Pedone	L'iniziale del Pedone ("Pawn") non viene usata, si indica solo la casa di arrivo preceduta opzionalmente da quella di partenza		



LA TRASCRIZIONE DELLA PARTITA (2)

L'arrocco si indica

- ✓ 0-0 nel caso di arrocco corto
- ✓ 0-0-0 nel caso di arrocco lungo

Indicazioni facoltative:

La cattura si indica con il segno x
oppure con :

Lo scacco si indica con il +

Lo scacco matto con #

ESEMPIO

1.e4 e5; 2.Ac4 d6; 3.Dh4 Cf6;
4.Dxf7#

