

Corso di Scacchi

Le regole del gioco



**Scuola Primaria Monte Ortigara
Classe IV D**

LE REGOLE DEL GIOCO

La scacchiera

Il gioco degli scacchi si svolge su una tavola quadrata, detta scacchiera, costituita da 64 caselle disposte alternativamente in colore chiaro e colore scuro.

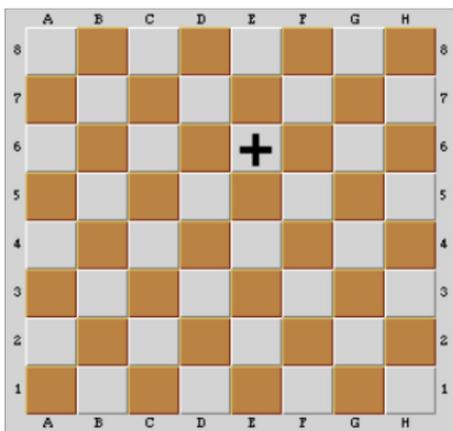


fig. 1

Le caselle sono dette anche case. Ogni casa è identificata da due coordinate: una lettera e un numero. Ad esempio le coordinate della casa contrassegnata con la crocetta in fig. 1 sono: E6. Ogni lettera indica una fila di 8 case disposte verticalmente detta colonna; ogni numero indica una fila di 8 case disposte orizzontalmente detta traversa. Si definisce, invece, diagonale, una linea obliqua costituita da case dello stesso colore che hanno il vertice in comune.

La scacchiera va disposta in modo tale che la casa posta nell'angolo in basso a destra sia di colore chiaro.

I pezzi

I pezzi che si affrontano sulla scacchiera sono 32: 16 bianchi e 16 neri. Essi vanno disposti così come indicato nella tabella seguente e visualizzato nel fig. 2:

Pezzi Bianchi		Pezzi Neri	
Re in	E1	Re in	E8
Donna in	D1	Donna in	D8
Torri in	A1, H1	Torri in	A8, H8
Alfieri in	C1, F1	Alfieri in	C8, F8
Cavalli in	B1, G1	Cavalli in	B8, G8
Pedoni da	A2 a H2	Pedoni da	A7 a H7

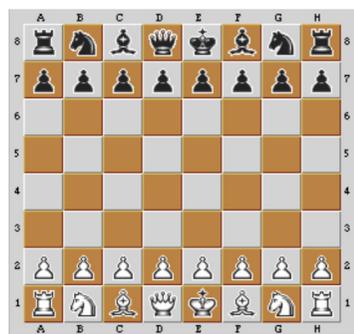


Fig. 2

Tabella segni di trascrizione

Ecco di seguito una tabella contenente tutti i segni che si usano nella trascrizione di partite

R	Re
D	Donna o regina
T	Torre
A	Alfiere
C	Cavallo
P	Pedone (generalmente non viene utilizzato)
x op :	segno convenzionale che indica la cattura di un pezzo avversario
0-0	arrocco corto
0-0-0	arrocco lungo
+	scacco al Re
++	scacco doppio al Re (cioè dato contemporaneamente da due pezzi)
#	Scacco matto
...	mossa del Nero (dopo una eventuale interruzione della trascrizione dovuta a un commento)
e.p.	presa "en-passant" di un pedone
!	mossa incisiva, buona
!!	mossa ottima, fortissima
?	mossa cattiva, debole
??	mossa debolissima, praticamente perdente
!?	mossa stravagante, ma probabilmente buona
?!	mossa dubbia, probabilmente perdente o debole
+ -	vantaggio del Bianco
- +	vantaggio del Nero
=	parità

spostarsi sulla casa **b6**, quindi il loro spostamento su tale casa si indicherà:

Cc-b6 oppure Ca-b6

cioè indicando accanto all'iniziale del pezzo la colonna di partenza.

Mentre i cavalli neri possono entrambi spostarsi nella casa **d4**, poiché sono posizionate sulla stessa colonna il loro spostamento in tale casa si indicherà:

C3d4 oppure C5d4

cioè indicando accanto all'iniziale del pezzo la traversa di partenza.

Le figure: 11, 12 e 13 illustrano le prime tre mosse di una partita.

Vediamo come si trascrivono tali mosse utilizzando le notazioni descritte sopra:

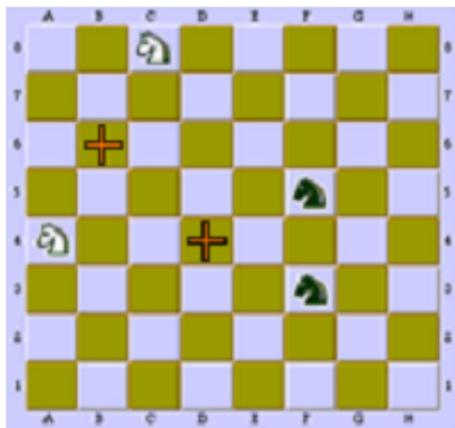


fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13

notazione algebrica estesa

- 1.d2-d4 d7-d5 ;
- 2.c2-c4 e7.e6 ;
- 3.Cb1-c3 Cg8-f6

notazione algebrica abbreviata

- 1.d4 d6 ;
- 2.c4 e6 ;
- 3.Cc3 Cf6

E' utile, per posizionare in modo corretto i pezzi, memorizzare le seguenti regole:

- **"La Donna va nella casa del proprio colore".**
- **"La Donna va messa nella casa d del proprio schieramento, cioè nella casa della sua iniziale (d come Donna)".**

I movimenti dei Pezzi

Nel gioco degli scacchi ogni pezzo ha un proprio tipico movimento. Prima di descrivere il movimento di ogni singolo pezzo è bene conoscere le seguenti regole generali:

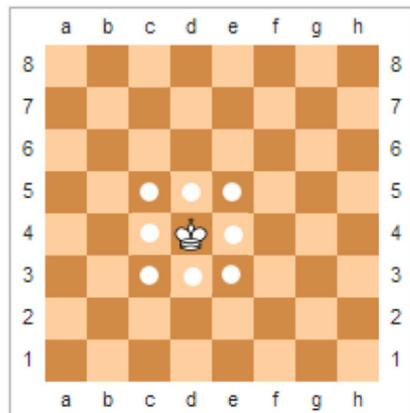
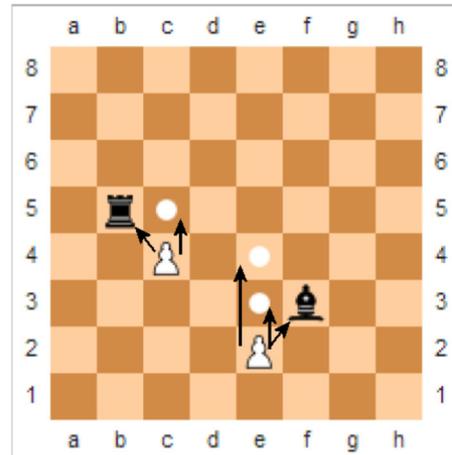
- *La partita viene sempre iniziata dal giocatore che muove i pezzi bianchi. E' buona norma sorteggiare chi dovrà condurre i bianchi, in quanto questi sono leggermente avvantaggiati rispetto ai Neri, dato che, appunto, hanno il privilegio della prima mossa;*
- *Un pezzo non può oltrepassare un altro pezzo. Fa eccezione il Cavallo che può saltare gli altri pezzi;*
- *Un pezzo non può occupare una casa già occupata da un altro pezzo dello stesso colore;*
- *Si muove, a turno, un solo pezzo alla volta..Il giocatore di turno, in gergo tecnico, si dice che ha il tratto.*
- *Un giocatore non può muovere un suo pezzo se, così facendo, espone il proprio Re ad uno scacco, cioè all'attacco di un pezzo dello schieramento nemico;*
- *Un pezzo può eliminare un pezzo avversario occupandone la casa e togliendolo dalla scacchiera. Si dice in questo caso che si è catturato un pezzo dell'avversario;*
- *La cattura dei pezzi avversari non è obbligatoria.*

Onde evitare malintesi tra i giocatori è bene osservare anche le seguenti tre regole:

1. **"Pezzo toccato, pezzo giocato".**
2. **Un pezzo abbandonato dalla mano del giocatore non può più essere ripreso.**
3. **Un pezzo dell'avversario che sia stato toccato deve essere preso, se è possibile.**

Di seguito sono schematizzati i movimenti dei pezzi

Il **pedone**, può muoversi solo in avanti (non può tornare indietro); si sposta di un passo alla volta, ma se situato nella casella iniziale, se vuole, può spostarsi di due passi. La cattura per il pedone, avviene con un movimento in diagonale, come l'alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti. In una scala da 1 a 10 il Pedone ha un valore di 1



Il **Re** muove in tutte le direzioni di una casa alla volta. In nessun modo il Re può occupare case che è minacciata da un pezzo avversario.

Il Re non ha valore, perché se non può sottrarsi in nessun modo alla cattura è in scacco matto, e la partita è persa.

Trascrizioni (notazione) di partite

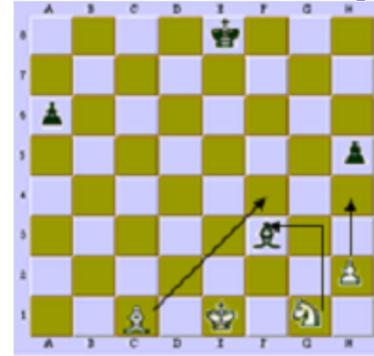


Fig. 9

Per conservare le partite giocate, sono stati ideati diversi sistemi di trascrizione delle mosse: il più comune è quello della "Notazione Algebrica". Essa si basa sul fatto che ogni singola casa della scacchiera è identificata univocamente da una coppia di coordinate costituita da: una lettera (A,B,C,D,E,F,G,H) che identifica la colonna e da un numero (1,2,3,4,5,6,7,8) che identifica la traversa (come nel gioco della battaglia navale).

Esistono due tipi di notazioni algebriche: la **notazione algebrica estesa** e la **notazione algebrica abbreviata**. In quella estesa il movimento di un pezzo viene descritto con l'iniziale del pezzo medesimo seguita dalle sue coordinate di partenza e di arrivo. Per esempio, per indicare che l'Alfiere si è mosso dalla casa c1 alla casa f4 si scrive (fig. 9):

Ac1-f4

Per i pedoni in genere non si utilizza la lettera iniziale ma si indicano solo le coordinate. Se per esempio il Pedone si sposta dalla casa d2 alla casa d4 si scrive:

h2-h4

Se un pezzo con il suo movimento compie una *presa*, cioè cattura un pezzo avversario, allora al posto del trattino si usa mettere il segno : (due punti) od una **x**, a seconda delle convenzioni. Per esempio, per indicare che il Cavallo si è mosso dalla casa g1 alla casa f3 catturando un pezzo avversario si scrive:

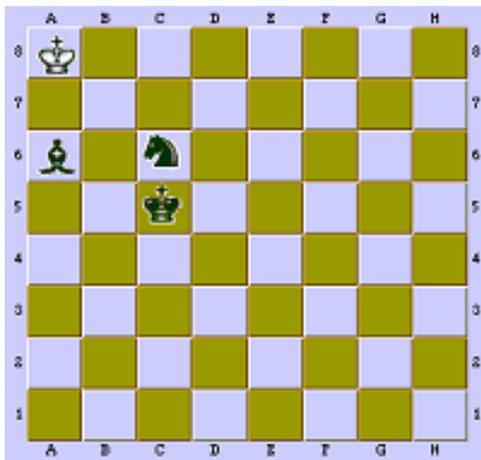
Cg1:f3 oppure Cg1xf3

Nella notazione algebrica abbreviata, invece, la casa di partenza del pezzo viene in genere omessa. Le mosse trascritte negli esempi precedenti, con la notazione abbreviata si scrivono in questo modo:

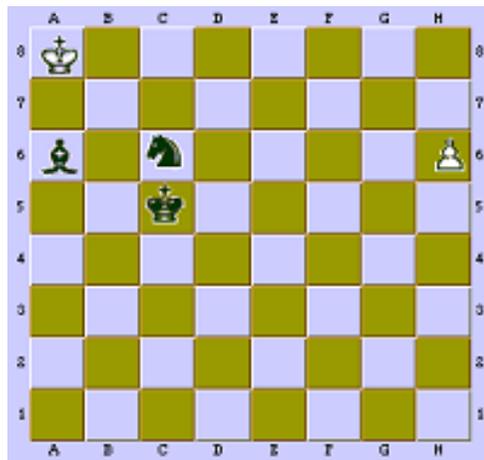
Af4 ; h4 ; C:f3 oppure Cxf3

In caso di ambiguità, cioè che più pezzi uguali dello stesso colore possono spostarsi sulla stessa casa, è necessario indicare la colonna o la traversa di partenza del pezzo.

Per esempio osserva la fig. 10: i Cavalli bianchi possono entrambi



Il tratto è del Bianco. Il Re non è sotto scacco ma non può essere spostato in nessuna casa. La partita è patta per stallo.



La fig. mostra una situazione simile alla precedente. Ma non è stallo perché il Bianco può muovere il pedone.

Patta per la regola della 50 mosse

Se vengono effettuate 50 mosse, senza aver spostato un pedone e senza aver catturato un pezzo, su richiesta di uno dei due giocatori la partita può essere dichiarata patta. Si ricorre a tale regola, in genere, quando sul campo di battaglia rimangono pochi pezzi. Facciamo un esempio: supponiamo che sulla scacchiera i pezzi rimasti sono il Re bianco e il Re Nero con uno o due pezzi. In questo caso il Nero, che è in vantaggio, deve effettuare lo Scacco Matto entro le cinquanta mosse, altrimenti la partita può essere dichiarata patta.

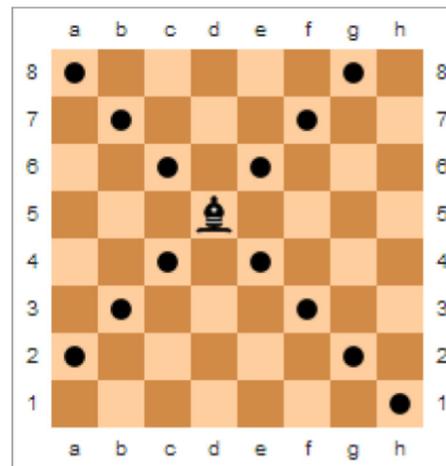
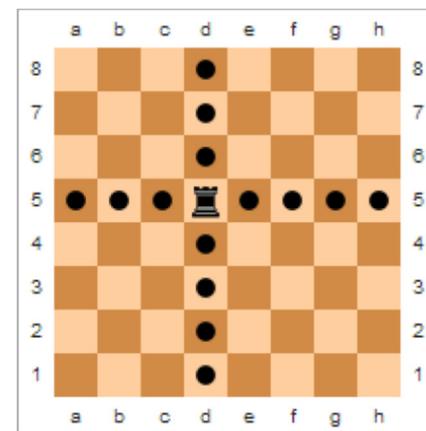
Patta per ripetizione di mosse

Quando, sia il giocatore bianco che quello nero ripetono le stesse mosse per tre volte consecutivamente, uno dei due può chiedere la partita patta e l'altro deve accettarla.

La Torre si muove in linea retta in orizzontale o verticale per un qualsiasi numero di case libere, finché non arriva alla fine della scacchiera o non resta bloccata da un altro pezzo; non può saltare altri pezzi. La torre cattura lungo il suo percorso, occupando la casa in cui si trova un pezzo avversario. La torre può occupare qualsiasi casa sul tavoliere, motivo per cui è uno dei pezzi più forti sulla scacchiera.

In una scala da 1 a 10 la Torre ha un valore di 5.

La Torre e la Donna sono dette figure pesanti.



L'Alfiere si muove sulla scacchiera diagonalmente in linea retta. Può muovere di quante case si desidera, finché non raggiunge la fine della scacchiera o incontra un altro pezzo. L'alfiere non può saltare altri pezzi; esso cattura lungo il suo percorso, andando ad occupare la casa del pezzo avversario. A causa della modalità con cui si sposta, l'alfiere rimane sempre sulle case dello stesso colore di quella di partenza. Ogni giocatore inizia con due alfieri, uno sulla casa nera e uno sulla casa bianca. Vengono spesso indicati come alfieri «camposcuro» e alfieri «campochiaro». Gli alfieri possono anche prendere il nome in base al lato da cui iniziano: alfiere del re e

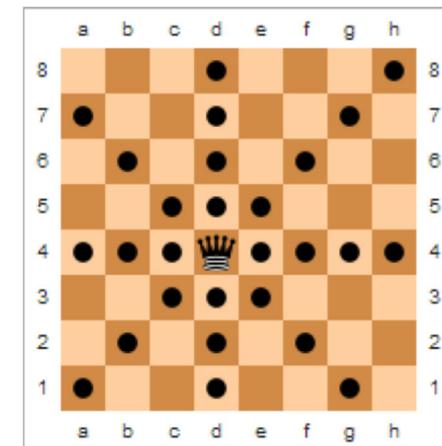
alfiere della donna.

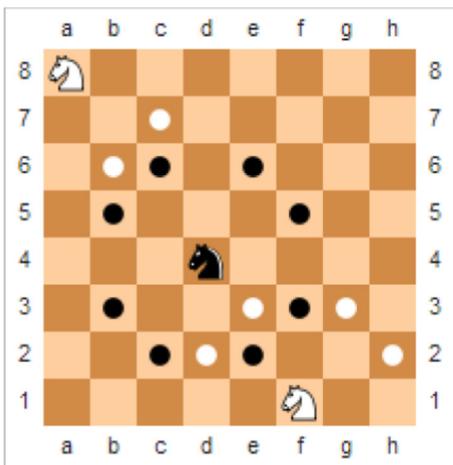
In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo dell'Alfiere è 3

La Donna

è considerato il pezzo più forte della scacchiera. Può muovere di un qualsiasi numero di case in linea retta - in verticale, orizzontale o diagonale; si muove combinando le mosse della torre e dell'alfiere. A meno che non catturi un pezzo, la donna deve spostarsi su una casa libera e non può saltare altri pezzi. La donna cattura lungo il suo percorso, andando ad occupare la casa del pezzo avversario.

In una scala da 1 a 10 il suo valore è circa 9 o 10.





Il **Cavallo** è il pezzo più particolare della scacchiera, è l'unico pezzo che può saltare altri pezzi. Il cavallo muove di due case, in orizzontale o verticale, e poi ancora di una casa ad angolo retto: la sua mossa è a forma di «L». Il cavallo va ad occupare sempre una casa del colore opposto rispetto a quella iniziale, ma non cattura i pezzi che salta; cattura invece il pezzo avversario che si trova nella casa di arrivo, che va ad occupare. Non può posizionarsi in una casa in cui si trova un pezzo del suo stesso colore. Dato che il cavallo non si muove secondo una linea retta, può attaccare la donna, l'alfiere o la torre senza essere a sua volta attaccato da quel

pezzo. In una scala da 1 a 10 la Torre ha un valore di 3.

Nota: Il valore effettivo dei pezzi può variare, perché dipende anche dalla posizione che occupano nel contesto della partita.

Movimenti particolari

L'arrocco

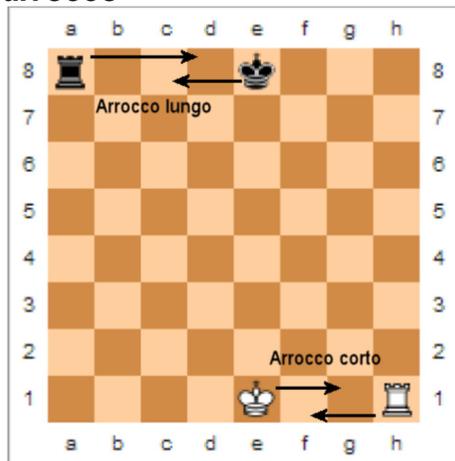


fig. 3

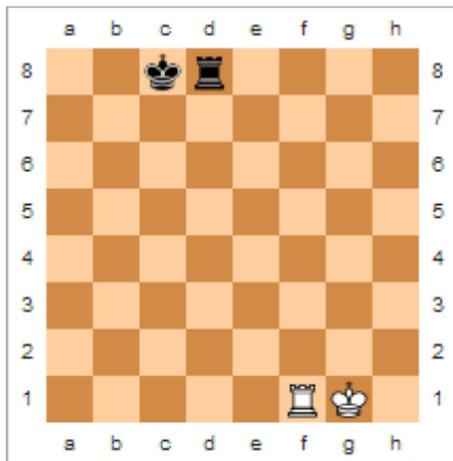
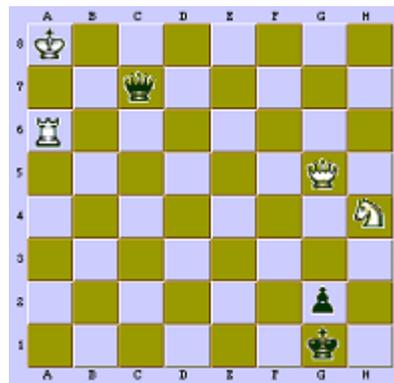


fig. 4

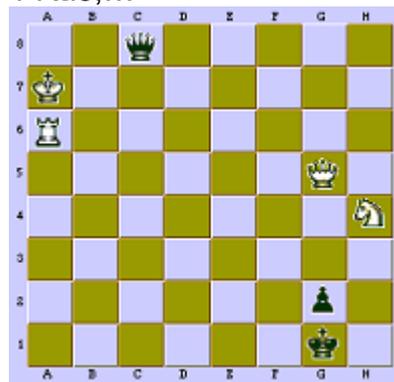
L'arrocco è una mossa speciale che fanno contemporaneamente il Re e una delle due torri, che non siano ancora stati mossi ed ha lo scopo di mettere il Re al sicuro, dietro ai propri pedoni.

Si attua nel seguente modo: "Il Re si sposta di due case verso la Torre e quest'ultima gli si mette a fianco dalla parte opposta. L'arrocco può essere effettuato solo se si verificano le seguenti condizioni:

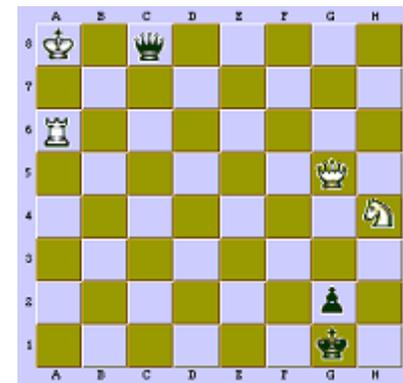
- *il Re e la Torre non devono mai essere stati mossi;*



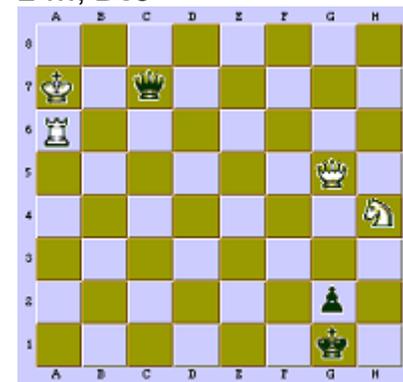
Il Bianco può solo muovere in:
1 Ra8,...



Il Bianco è costretto a muovere il Re nella posizione precedente:
3 Ra7, ...



Il Nero da di nuovo scacco:
2 ... , Dc8+



Il Nero muove: 3 ... , Dc7+ . In questo modo il giocatore in svantaggio, il Nero, può costringere l'avversario a ripetere sempre le stesse mosse e ottenere la Patta per Scacco Perpetuo.

Patta per stallo

Si ha lo stallo quando il giocatore che ha il tratto si trova nella seguente situazione:

- può muovere solo il Re
- il Re non è sotto scacco
- non può muovere il Re in nessuna delle case adiacenti senza essere sotto scacco

In questo caso, non è scacco matto, la partita non può continuare e quindi si dichiara patta per stallo.

Patta - Pareggio

La partita viene dichiarata patta quando nessuno dei giocatori riesce a dare Scacco Matto all'avversario.

Esistono alcuni casi particolari, previsti dal regolamento, per i quali la partita viene dichiarata patta. Vediamoli:

Patta per accordo

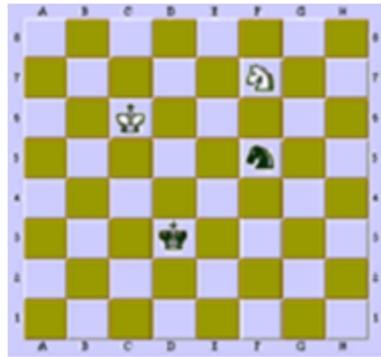


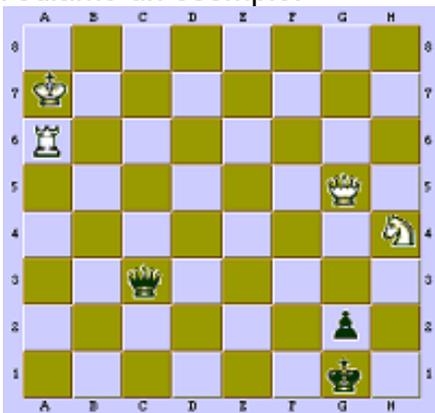
Fig. 8

Quando sulla scacchiera rimangono pezzi con i quali risulta impossibile o poco probabile eseguire lo Scacco Matto, uno di essi può dichiarare la partita patta. L'altro giocatore può accettare oppure no. In quest'ultimo caso, la partita continua regolarmente. Ad esempio nella situazione riportata nella fig. 8 è molto improbabile che uno dei contendenti possa vincere la partita. Quindi uno dei giocatori può dichiarare la Patta e l'altro accettare.

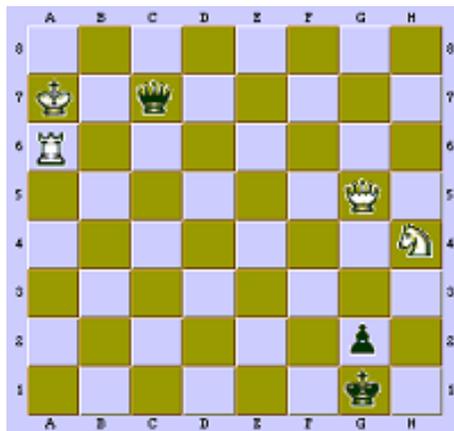
Patta per scacco perpetuo

Tale tipo di patta viene a determinarsi quando uno dei giocatori da scacco matto all'altro ripetendo sempre le stesse mosse. Ovviamente lo scacco perpetuo conviene al giocatore che è in svantaggio.

Vediamo un esempio:



Il Bianco minaccia il matto: D:g2#
ma il tratto è del nero ...



Il Nero muove: 1 ... , Dc7+

- fra il Re e la Torre non ci devono essere altri pezzi, né propri né dell'avversario;
- il Re al momento di effettuare l'arrocco non deve essere sotto scacco;
- il Re durante il movimento dell'arrocco non deve attraversare case sotto scacco;

La fig. 3 mostra la posizione dei pezzi prima dell'Arrocco, la fig. 4 mostra la posizione dei pezzi dopo l'Arrocco.

I pezzi bianchi mostrano il movimento chiamato **arrocco corto**, mentre i pezzi neri mostrano il movimento chiamato **arrocco lungo**.

En passant

Anche il Pedone è dotato di un movimento molto particolare chiamato presa al varco o anche presa en passant. Un Pedone bianco che si trova in una casa qualsiasi della seconda traversa, che si sposta di due case, affiancandosi ad un pedone nero che si trova in quarta traversa, può essere catturato dal pedone nero che si sposterà in diagonale dietro di lui in terza traversa.

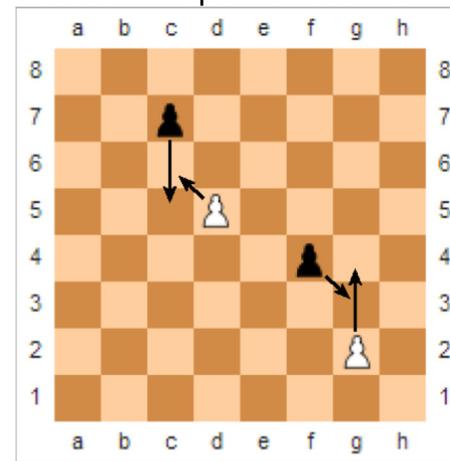


fig. 5

Similmente, un pedone nero che si trova in una casa qualsiasi della settima traversa, che si sposta di due case, affiancandosi ad un pedone bianco che si trova in quinta traversa, può essere catturato dal pedone bianco che si sposterà in diagonale dietro di lui in sesta traversa..

L' en passant va effettuato subito dopo

l'affiancamento, altrimenti alla mossa successiva si perde il diritto di farlo.

La fig. 5 aiuta a capire la dinamica della presa al varco: supponiamo che il pedone nero si sia spostato di due case: da c7 in c5; il pedone bianco, posizionato in d5, può effettuare la presa al varco spostandosi in c6 e togliendo il pedone nero dalla scacchiera.

Nello stesso modo se il pedone bianco si sposta di due case: da g2 in g4; il pedone nero, posizionato in f4, può effettuare la presa al varco spostandosi in g3 e togliendo il pedone bianco dalla scacchiera.

La promozione

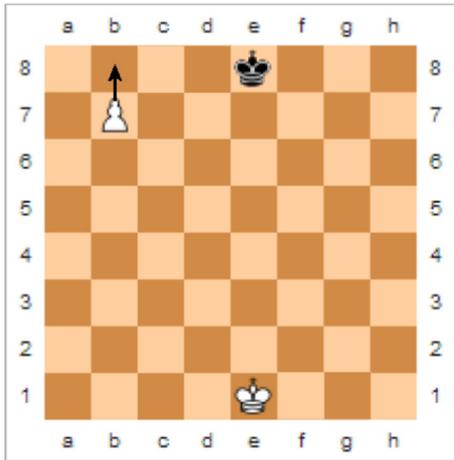


fig. 6

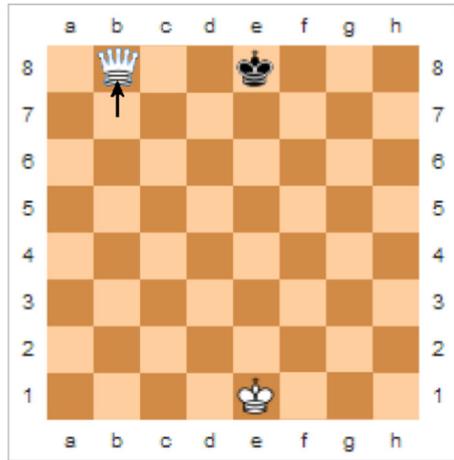


fig. 7

Quando un Pedone raggiunge l'ultima traversa, si trasforma in un qualsiasi altro pezzo del suo colore, tranne in Re. In altre parole, il giocatore toglie il pedone e lo sostituisce con un cavallo, alfiere, torre o donna. In genere si preferisce la donna perché è il pezzo più potente. L'evento che porta alla trasformazione del pedone in un altro pezzo si chiama **promozione**. Nota bene che il pedone può essere promosso in un pezzo, anche se questo è già presente nel suo schieramento. Così si possono avere due regine, tre torri e perché no anche tre regine. Le fig. 6 e 7 mostrano la promozione del Pedone bianco in Donna.

Lo scopo della partita

Lo scopo della partita consiste nel realizzare "scacco matto" al Re nemico. Quando il re subisce l'attacco da parte di un pezzo avversario che ne minaccia la cattura, esso viene dichiarato «sotto scacco». Il re deve uscire dallo scacco immediatamente. Esistono tre possibilità che permettono di uscire dallo scacco:

- catturare il pezzo attaccante;
- spostare il re attaccato mettendolo al sicuro in una casa dove non subisca l'attacco da parte di un pezzo avversario;
- bloccare l'attacco posizionando un altro pezzo tra quello che attacca e il re (azione non possibile se l'attaccante è un cavallo).

Se il re non può sfuggire allo scacco, la posizione viene chiamata «scacco matto» e la partita termina. Il giocatore che è sotto scacco matto perde la partita; il re non viene realmente catturato ed eliminato dalla scacchiera.

Con la realizzazione dello scacco matto la partita termina e il giocatore che lo ha causato vince. Quando, invece, un giocatore minaccia il Re avversario, e questo ha possibilità di mettersi a riparo, deve dichiarare tale minaccia con la frase "scacco al Re" o più semplicemente "scacco".

Riassumendo le regole che definiscono lo scacco sono le seguenti:

- **Un pezzo da scacco al Re avversario quando minaccia la casa occupata da quest'ultimo;**
- **È indispensabile sottrarsi allo scacco con la mossa immediatamente successiva .**
- **Se non è possibile sottrarsi allo scacco sarà matto e la partita sarà vinta dal giocatore che lo ha dato.**

Inoltre è bene ricordare che non è permesso catturare il Re, se il giocatore avversario, per distrazione, non si accorge dello scacco ed effettua un'altra mossa, quest'ultima è considerata una mossa irregolare. Dovrà ripetere la mossa mettendo il proprio Re a riparo dello scacco. Ciò è possibile farlo in tre modi diversi:

- 1) spostando il re in una casa sicura;
- 2) interponendo un proprio pezzo sulla traiettoria dello scacco;
- 3) catturando il pezzo che dà scacco.

Vittoria

- **La partita è vinta dal giocatore che ha dato scacco matto al Re avversario.**
- **La partita è considerata come vinta per quel giocatore, il cui avversario dichiara di abbandonarla.**
- **Nelle partite che hanno un tempo prefissato di durata, perde il giocatore che esaurisce il tempo a sua disposizione.**