

Domande e risposte

Chi muove per primo?

Il Bianco.

Come si mangia un pezzo?

Muovendo un proprio pezzo in una casa occupata da un pezzo avversario che viene rimosso dalla scacchiera.

Cosa è lo scacco?

La minaccia portata da uno o più pezzi al re avversario.

Come si para lo scacco?

Mangiando il pezzo attaccante, oppure mettendo un proprio pezzo a difesa del Re o spostando il Re in una casa non controllata da pezzi avversari.

Come si vince?

Dando scacco matto.

Quando un Re si trova sotto la minaccia di uno o più pezzi e non gli è possibile sottrarsi all'attacco.

Come si patta?

1. Per accordo tra i giocatori;
2. Quando entrambi i giocatori non hanno pezzi sufficienti per dare matto;
3. Quando un giocatore, non avendo il Re sotto scacco, non può eseguire alcuna mossa senza mettere il proprio Re sotto l'attacco dei pezzi avversari (questa particolare situazione si chiama stallo);
4. Quando una stessa posizione si ripresenta per tre volte, anche non consecutive.

Attività e scopi della Federazione

La Federazione Scacchistica Italiana (F.S.I.) è stata fondata nel 1920 e dal 1988 è entrata a far parte del C.O.N.I. come Disciplina Sportiva Associata.

La F.S.I. ha il compito di dirigere con unità di intenti il movimento scacchistico nazionale, svolgendo opera di coordinamento e di regolamentazione tecnica, contribuisce, inoltre, alla diffusione dell'attività scacchistica mediante i propri affiliati (Associazioni o Società Sportive Dilettantistiche) presenti in tutto il territorio nazionale.

Favorisce lo sviluppo dell'attività scacchistica, intesa come elemento costitutivo della cultura nazionale, e ne promuove e coordina lo studio, la ricerca e l'attività sportiva agonistica e non, nell'interesse dello sport nazionale e degli enti correlati.

La F.S.I. detta i principi che riguardano:

- la costituzione e l'attività delle Società e Associazioni Sportive affiliate;
- la disciplina delle attività sportive e delle competizioni;

- la tutela della salute degli atleti;
- l'attività, la formazione e l'aggiornamento di dirigenti, arbitri e istruttori;
- l'attività giovanile e didattica;
- le forme di cooperazione tra affiliati e enti esterni alla Federazione stessa.

Indirizzi utili

**F.S.I. Via Cusani, 10
20121 Milano**

Tel. 02.86464369

Fax. 02.864165

e-mail: fsi@federscacchi.it

<http://www.federscacchi.it>

F.S.I.

Federazione Scacchistica Italiana



Italia
Disciplina Sportiva
Associata al Coni

SCACCHI

se li conosci non li eviti



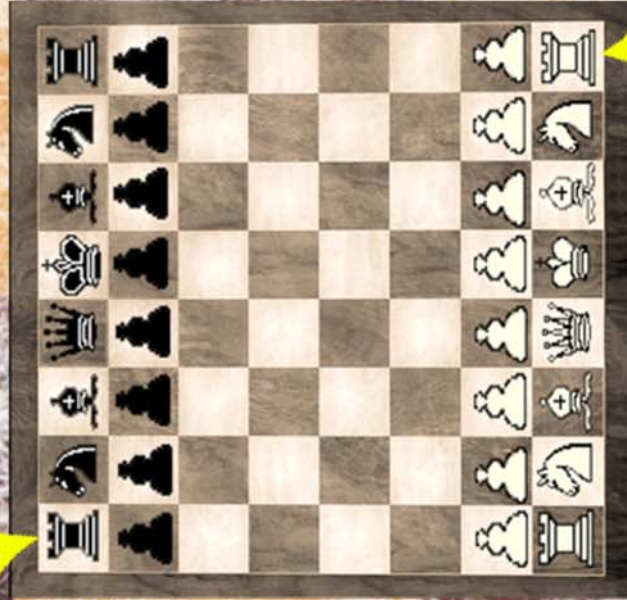
SCOPO DEL GIOCO

Lo scacco matto.

Imprigionare il re avversario in una rete senza fuga.

DISPOSIZIONE DELLA SCACCHIERA E DEI PEZZI

a destra casa bianca



a destra casa bianca

Movimento dei pezzi

Re: una sola casa in tutte le direzioni;
Torre: lungo le colonne e le traverse;
Alfiere: lungo le diagonali;
Donna: lungo traverse, colonne e diagonali;
Cavallo: si sposta di una casa come la torre e di una come l'alfiere, facendo una specie di movimento a L. È l'unico pezzo che può passare sopra i pezzi avversari.

Pedone: il pedone si muove soltanto in avanti di una casa (quando viene mosso per la prima volta può essere spinto di due case) e mangia in diagonale. Quando raggiunge l'ultima traversa il Pedone viene promosso e si trasforma in un pezzo qualsiasi con l'esclusione del Re.

Presenza en-passant: quando un pedone viene mosso di due case, affiancando uno avversario, può essere catturato dallo stesso come se fosse stato mosso di una casa soltanto.

Arrocco: questa mossa particolare coinvolge due pezzi. Il Re si sposta di due case verso una Torre che lo scavalca e si posiziona al suo fianco. Se si utilizza la torre più vicina si dice Arrocco Corto, altrimenti si parla di Arrocco Lungo.

Le condizioni necessarie sono:

Re e Torre non devono essere mai stati mossi dalla casa iniziale;
tra Re e Torre non ci devono essere pezzi;

il Re e le case che attraversa non devono essere minacciate da pezzi avversari.

