

## 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](mailto: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*





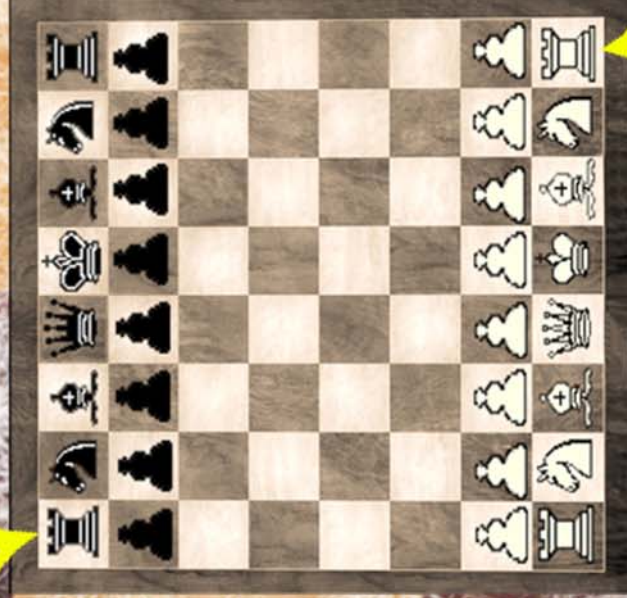
## SCOPO DEL GIOCO

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.

Presa 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.

