



Regolamento Scacchi 960 (Freestyle)

# revisione	Estremi Delibere	
01	CF 04-07-2025	89/2025

INDICE

- 1 - Introduzione agli Scacchi 960 (Freestyle)
- 2 - Regole per la posizione iniziale
- 3 - Regole per l'arrocco
- 4 - Disposizioni per i tornei

1 - Introduzione agli Scacchi960 (Freestyle)

1.1 - Gli Scacchi960 sono caratterizzati da una libera disposizione iniziale dei pezzi sulla prima e sull'ottava traversa, in una delle 960 posizioni ottenibili seguendo le regole esposte nel successivo Art. 2. La posizione iniziale prevista dall'Art. 2.3 delle Laws of Chess è solamente una di queste 960 posizioni.

1.2 - Dopo aver impostato o sorteggiato una di queste posizioni iniziali (cfr. Art. 2.4), la partita si gioca come negli scacchi ortodossi. In particolare, pezzi e pedoni si muovono secondo le regole tradizionali, ad eccezione dell'arrocco (cfr. Art. 3), e l'obiettivo di ogni giocatore e giocatrice è dare scaccomatto al Re avversario.

2 - Regole per la posizione iniziale

2.1 - I pedoni sono collocati sulla seconda e sulla settima traversa come negli scacchi ortodossi.

2.2 - I pezzi bianchi sono collocati sulla prima traversa in una delle 960 differenti disposizioni che rispettano le seguenti condizioni:

- a) il Re deve essere collocato in una casa tra le due Torri
- b) gli Alfieri devono essere collocati su case di colore opposto

2.3 - I pezzi neri sono collocati sull'ottava traversa nelle stesse colonne dei corrispondenti pezzi bianchi.

2.4 - La posizione iniziale viene normalmente sorteggiata prima della partita attraverso applicazioni su computer o online, oppure usando metodi come quelli descritti in appendice o equivalenti.

3 - Regole per l'arrocco

Poiché non è sempre possibile applicare nella sua interezza l'Art. 3.8.2 delle Laws of Chess che descrive l'arrocco, o l'Art. 4.7.2 che ne descrive l'esecuzione, affinché sia consentito a giocatori e giocatrici arroccare (una sola volta), occorre reinterpretare parti di tali regole.

Gli articoli che seguono, benché possano fare riferimento a regole degli scacchi ortodossi, hanno precedenza sulle regole già summenzionate.

3.1 - Come arroccare

3.1.1 - Indipendentemente dalla loro posizione iniziale, le posizioni finali del Re e della Torre dopo l'arrocco devono essere esattamente le stesse previste dagli scacchi ortodossi. Questo significa che:

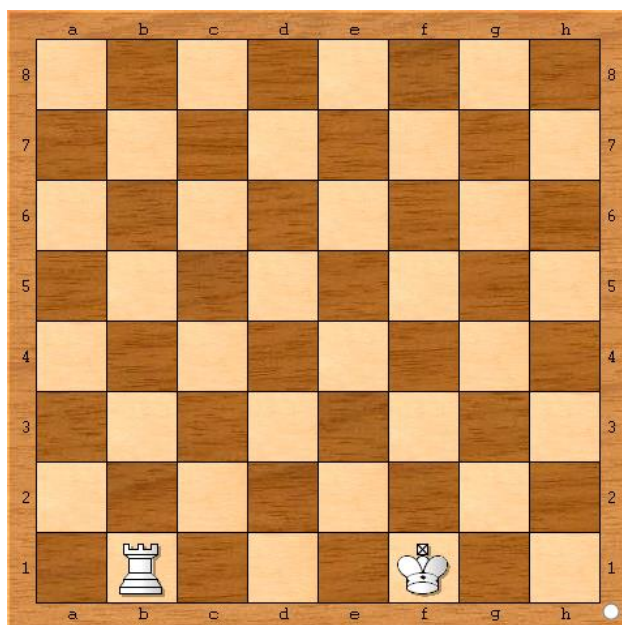
- a) nell'arrocco corto 0-0 (quello che si fa con la Torre più vicina alla casa h1/h8), il Re deve terminare in g1/g8 e la Torre in f1/f8
- b) nell'arrocco lungo 0-0-0 (quello che si fa con la torre più vicina alla casa a1/a8), il Re deve terminare in c1/c8 e la Torre in d1/d8

3.1.2 - L'arrocco è una mossa di Re e Torre che viene contata come una singola mossa di Re, anche se il Re non viene materialmente mosso (se è già in c1 per 0-0-0, o in g1 per 0-0).

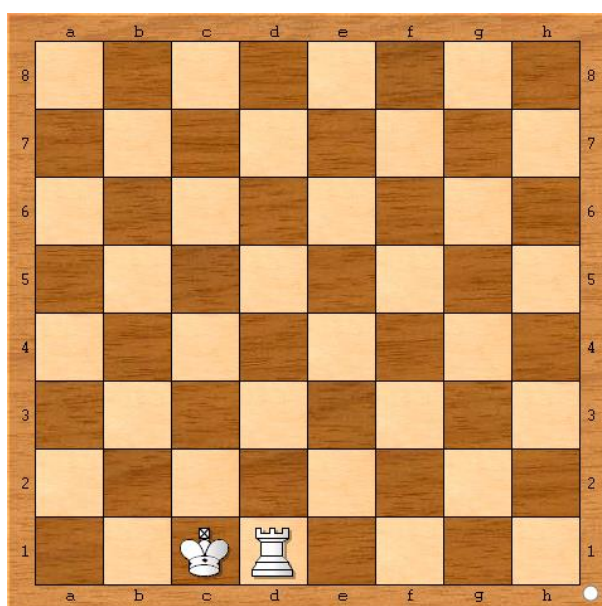
3.1.3 - I pezzi coinvolti nell'arrocco non devono ancora essere stati mossi (il Re non deve aver arroccato dall'altro lato).

3.1.4 - Non ci devono essere pezzi tra il Re e la Torre con cui si arrocca, né tra il Re e la sua casa di arrivo fatta eccezione per la Torre con cui si arrocca.

3.1.5 - Né la casa di partenza del Re, né quella di arrivo (che coincide con quella di partenza se il Re non si deve muovere), né quelle di transito (se ce ne sono) possono essere attaccate da un pezzo avversario.



Prima dell'arrocco lungo



Dopo l'arrocco lungo

3.2 - Esecuzione dell'arrocco

3.2.1 - A meno che il Re non debba spostarsi di almeno due case, per evitare qualunque malinteso, l'arrocco deve essere annunciato chiaramente prima dell'esecuzione dello stesso. Le regole della manifestazione possono specificare una diversa disposizione.

3.2.2 - Dopo l'annuncio dell'arrocco (quando obbligatorio), si deve prima muovere il Re (se dev'essere mosso) e poi la Torre coinvolta nell'arrocco (se dev'essere mossa).

3.2.3 - L'arrocco si intende eseguito quando l'ultimo pezzo che doveva essere mosso raggiunge la sua casa di arrivo.

3.2.4 - Nelle seguenti situazioni gli arbitri prenderanno provvedimenti in base all'Art. 12.9 delle Laws of Chess:

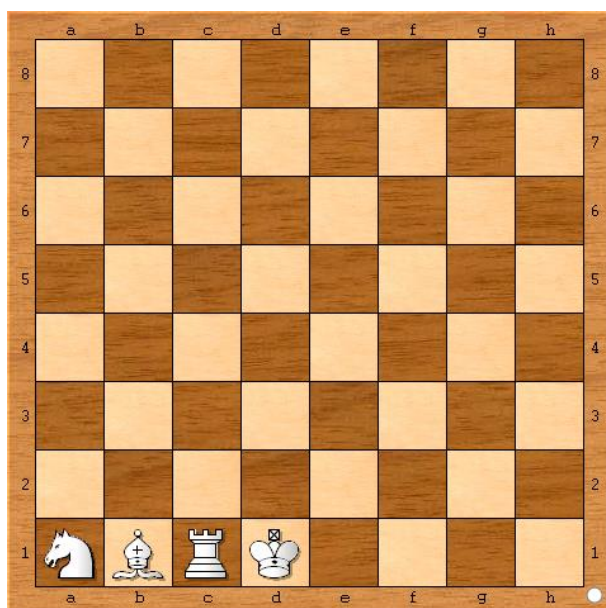
- a) in caso di mancato annuncio dell'arrocco quando obbligatorio
- b) nel caso in cui giocatori e giocatrici annuncino l'arrocco ma poi eseguano una mossa diversa

3.3 - Note

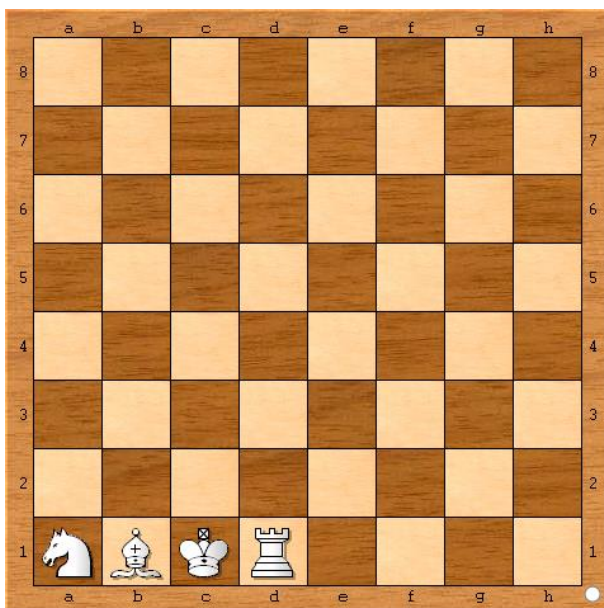
3.3.1 - A seconda della posizione prima dell'arrocco del Re e della Torre che devono arroccare, la manovra di arrocco si esegue in uno dei seguenti quattro modi:

- a) arrocco a doppia mossa: eseguendo una mossa con il Re e una mossa con la Torre (esempio: Torri in b1/b8 e g1/g8, Re in d1/d8)
- b) arrocco di scambio: si scambiano le posizioni del Re e della Torre (esempio: Torre in c1/c8 e Re in d1/d8, oppure Torre in g1/g8 e Re in f1/f8; questi arroocchi possono essere eseguiti già alla prima mossa)
- c) arrocco del solo Re: si fa una sola mossa con il Re (esempio: Torri in d1/d8 e f1/f8, Re in e1/e8; con l'arrocco lungo il Re va in c1/c8, con quello corto il Re va in g1/g8, ma la Torre coinvolta non si muove)
- d) arrocco della sola Torre: si fa una sola mossa con la Torre (esempio: Torre in b1/b8, Re in c1/c8; con l'arrocco lungo la Torre va in d1/d8, ma il Re non si muove)

3.3.2 - Con alcune posizioni iniziali, durante l'arrocco potrebbero restare occupate alcune case che negli scacchi ortodossi avrebbero dovuto restare libere. Ad esempio, come quando l'arrocco può essere effettuato alla prima mossa (cfr 3.3.1.b), dopo l'arrocco lungo è possibile avere le case "a", "b" e/o "e" ancora occupate, mentre dopo l'arrocco corto è possibile avere le case "e" e/o "h" occupate.



Prima dell'arrocco lungo



Dopo l'arrocco lungo (art. 3.2.2)

4 - Disposizioni per i tornei

4.1 - Disposizioni di default

Le disposizioni che seguono si applicano quando le regole della manifestazione non prevedano diversamente.

4.1.1 - Il tempo di tolleranza è zero. Questo significa che ad ogni turno tutti i giocatori e tutte le giocatrici devono essere seduti/e alla scacchiera all'orario previsto pena la perdita dell'incontro.

4.1.2 - La posizione iniziale viene sorteggiata dagli arbitri dopo aver verificato la presenza o meno alla scacchiera di ogni giocatore e giocatrice, e assegnato eventuali risultati a forfait.

4.1.3 - Nel caso la posizione iniziale sorteggiata sia quella prevista dall'Art. 2.3 delle Laws of Chess (codice numerico 518, vedi appendice), oppure quella che differisce dalla precedente solo per Re e Donna invertiti (codice 534), oppure una delle posizioni sorteggiate nei turni precedenti (se ci sono stati), il sorteggio viene ripetuto.

4.1.4 - Dal momento in cui la posizione viene resa nota, parte un tempo di ricognizione di cinque minuti che serve a ogni giocatore e giocatrice per impostare la posizione sulla scacchiera ed analizzarla.

4.1.5 - Gli arbitri annunceranno l'inizio del turno dopo la fine del tempo di ricognizione.

4.2 - Disposizione finale

Per quanto non specificato nel bando della manifestazione o nel presente Regolamento, si rimanda alle disposizioni del Regolamento Tecnico Federale.

In caso di contrasto tra il presente regolamento e il corrispondente regolamento FIDE prevalgono le norme FIDE.

APPENDICE A

Metodi per il sorteggio della posizione iniziale degli Scacchi960 e per la determinazione del codice di riferimento

A.1 - Introduzione

A.1.1 - Per convenzione, ma anche per praticità, la determinazione della posizione iniziale dei pezzi viene fatta determinando la posizione iniziale di ciascun pezzo, normalmente nel seguente ordine:

- a) Alfieri campochiaro (può stare in b1-d1-f1-h1)
- b) Alfieri camposcuro (può stare in a1-c1-e1-g1)
- c) Donna (può stare in una qualunque delle sei case non occupate dagli Alfieri)
- d) Cavalli (possono stare in due qualunque delle cinque case non occupate da Alfieri o Donna)
- e) Con tre case ancora non occupate, la disposizione di Torri e Re è univoca, perché il Re occuperà sempre la casa centrale fra le tre rimaste

A.2 - Metodo numerico

A.2.1 - Sia N un numero scelto casualmente tra 0 e 959.

A.2.2 - Sia N1 il quoziente della divisione tra N e 4, e WSB il suo resto (numero tra 0 e 3); l'alfiere campochiaro si colloca rispettivamente in 0=>b1, 1=>d1, 2=>f1, 3=>h1.

A.2.3 - Sia N2 il quoziente della divisione tra N1 e 4, e BSB il suo resto (numero tra 0 e 3); l'alfiere camposcuro si colloca rispettivamente in 0=>a1, 1=>c1, 2=>e1, 3=>g1.

A.2.4 - Sia KNS il quoziente della divisione tra N2 e 6 (numero tra 0 e 9), e QUEEN il suo resto (numero tra 0 e 5); la Donna si colloca nella prima (0), seconda (1), terza (2), quarta (3), quinta (4) o sesta (5) casella non occupata dagli alfieri, a seconda del valore di QUEEN; i cavalli si collocano nella prima e seconda casa non occupata da alfieri o Donna (0), prima e terza (1), prima e quarta (2), prima e quinta (3), seconda e terza (4), seconda e quarta (5), seconda e quinta (6), terza e quarta (7), terza e quinta (8) o quarta e quinta (9), a seconda del valore di KNS.

A.2.5 - La seguente tabella riassume il metodo

WSB	BSB	QUEEN						KN S	KNIGHTS (and rest)				
		0	1	2	3	4	5		col-1	col-2	col-3	col-4	col-5
(0) b1	(0) a1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	0					
(0) b1	(1) c1	a1	d1	e1	f1	g1	h1	1					
(0) b1	(2) e1	a1	c1	d1	f1	g1	h1	2					
(0) b1	(3) g1	a1	c1	d1	e1	f1	h1	3					
(1) d1	(0) a1	b1	c1	e1	f1	g1	h1	4					
(1) d1	(1) c1	a1	b1	e1	f1	g1	h1	5					
(1) d1	(2) e1	a1	b1	c1	f1	g1	h1	6					
(1) d1	(3) g1	a1	b1	c1	e1	f1	h1	7					
(2) f1	(0) a1	b1	c1	d1	e1	g1	h1	8					
(2) f1	(1) c1	a1	b1	d1	e1	g1	h1	9					
(2) f1	(2) e1	a1	b1	c1	d1	g1	h1						
(2) f1	(3) g1	a1	b1	c1	d1	e1	h1						
(3) h1	(0) a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1						
(3) h1	(1) c1	a1	b1	d1	e1	f1	g1						
(3) h1	(2) e1	a1	b1	c1	d1	f1	g1						
(3) h1	(3) g1	a1	b1	c1	d1	e1	f1						

Esempio. Il numero 518 rappresenta la posizione tradizionale dei pezzi. 518/4 ha quoziente 129 e resto 2, che significa alfiere campochiaro in f1; 129/4 ha quoziente 32 e resto 1 (alfiere camposcuro in c1); 32/6 ha quoziente 5 e resto 2, che significa Donna in d1. Il quoziente 5 dice che i due cavalli devono stare nella seconda e quarta colonna tra quelle non ancora occupate (che sono a1-b1-e1-g1-h1), quindi b1 e g1. Con colonne rimanenti a1-e1-h1, il Re va nella colonna centrale (e1) e le torri in quelle laterali (a1-h1).

A.3 - Metodo del dado

A.3.0 - Occorre avere un dado tradizionale (numeri da 1 a 6).

A.3.1 - Si tira il dado. Se viene 5 o 6 lo si ritira fino a quando non viene un numero tra 1 e 4; questo determina la posizione dell'alfiere campochiaro (1=>b1, 2=>d1, 3=>f1, 4=>h1).

A.3.2 - Si tira il dado. Se viene 5 o 6 lo si ritira fino a quando non viene un numero tra 1 e 4; questo determina la posizione dell'alfiere camposcuro (1=>a1, 2=>c1, 3=>e1, 4=>g1).

A.3.3 - Si tira il dado. Il risultato determina la posizione della Donna (una delle sei case non occupate dagli alfieri, dalla prima, a sinistra, alla sesta, a destra).

A.3.4 - Si tira il dado. Se viene 6 lo si ritira fino a quando non viene un numero tra 1 e 5; questo determina la posizione del primo Cavallo (una delle cinque case non occupate da alfieri o Donna, dalla prima, a sinistra, alla quinta, a destra).

A.3.5 - Si tira il dado. Se viene 5 o 6 lo si ritira fino a quando non viene un numero tra 1 e 4; questo determina la posizione del secondo Cavallo (una delle quattro case non occupate da alfieri, Donna o dall'altro Cavallo, dalla prima, a sinistra, alla quarta, a destra).

A.4 - Metodo delle carte/colonna

A.4.0 - Occorre avere otto carte, numerabili dall'1 (o asso) all'8. Ad ogni carta si associa una colonna: A=>a, 2=>b, 3=>c e così via fino a 8=>h.

A.4.1 - Si mischiano le otto carte, e si estraggono una alla volta: la prima estratta rappresenta la colonna della Donna, la seconda e la terza rappresentano le colonne dei due cavalli, la quarta la colonna di un alfiere (campochiaro o camposcuro). Se quest'ultima carta è 1/3/5/7, si continua ad estrarre fino a quando non esce 2/4/6/8, che rappresenta la colonna dell'alfiere del colore opposto al primo (stesso ragionamento invertendo i gruppi 1/3/5/7 e 2/4/6/8).

A.5 - Codice numerico della posizione iniziale (IPC)

Nel caso la posizione iniziale venga sorteggiata coi metodi descritti negli Artt. A.3 o A.4 o con metodi equivalenti, il suo codice numerico (IPC) viene calcolato col procedimento inverso a quello specificato nell'Art. A.2. Una volta determinati i valori di KNS, QUEEN, BSB e WSB, IPC è dato da:

$$\text{IPC} = ((\text{KNS} \times 6 + \text{QUEEN}) \times 4 + \text{BSB}) \times 4 + \text{WSB}$$

QUEEN, BSB e WSB si determinano direttamente dalla tabella A.2.5, guardando la posizione di Donna e Alfieri sulla scacchiera. La determinazione di KNS è più complessa. Bisogna infatti considerare solo le cinque case in cui si trovano il Re, le Torri e i Cavalli, rilevare la posizione relativa dei Cavalli all'interno di queste cinque case, e usare la tabella A.2.5 per determinare KNS.

Esempio. Nella posizione iniziale standard, si ha $\text{WSB}=2$, $\text{BSB}=1$, $\text{QUEEN}=2$ (cfr. A.2.5). Considerando solo le case di Re, Torri e Cavalli (e cioè a1, b1, e1, g1, h1), i Cavalli occupano la seconda e quarta posizione, per cui $\text{KNS} = 5$. Si ha quindi $\text{IPC} = ((5 \times 6) + 2) \times 4 + 1 \times 4 + 2 = 518$. Se Re e Donna sono invertiti (altra posizione "proibita"), cambia solo QUEEN (ora 3) e si ha quindi $\text{IPC} = ((5 \times 6) + 3) \times 4 + 1 \times 4 + 2 = 534$.