

Svolgimento e regolamentazione del primo campionato del mondo di SuperScacchi 2023

Le gare del campionato mondiale di SuperScacchi, nella specialità: - Assedio corto- avranno la durata di 3 ore, un ora e mezza per squadra per la modalità ad 8 giocatori; (4vs4).

Le gare del campionato mondiale di SuperScacchi, nella specialità: - Assedio corto- avranno la durata di 4 ore, due ore per squadra per la modalità ad 4 giocatori; (2vs2).

Le sfide prevedono due partite, una da assedianti ed una da assediati. A decidere quale squadra giocherà per prima da assediante sarà il fato per mano del giudice che chiederà ai capi squadra di scegliere uno dei due pugni chiusi. In uno si cela un pedone; chi lo trova sceglie il colore degli eserciti. Tutto questo dieci minuti prima dell'inizio della gara.

All'ora prefissata, il giudice, dopo aver controllato l'orologio, la scacchiera e quanto altro occorrente per giocare, farà accomodare i giocatori e darà il segnale di inizio gara, dicendo ciò che vuole.

Alle squadre sono concessi due sospensioni (Time aut) della durata di 8 minuti. Il giudice, metterà in pausa l'orologio e controllerà il tempo di fermo. Un minuto prima del termine degli 8 minuti della pausa, richiamerà i giocatori al tavolo e al tempo fissato, rifarà partire l'orologio.

Svolgimento e punteggi partite.

Le partite concluse, per fine tempo o entro il termine prefissato, saranno oggetto di verifica da parte del giudice. Lo stesso assegnerà il punteggio finale, conteggiando il valore dei pezzi rimanenti e dei vari episodi intercorsi nella partita. Successivamente verbalizzerà tutto sull'apposito registro.

Le partite verranno vinte dalla squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto, seguendo la seguente tabella:

La squadra che avrà esaurito il tempo, -40 punti

Il punteggio attribuito a chi da scacco matto è +40 punti.

Il punteggio attribuito a chi imprigiona un Re è di +50 punti.

Il punteggio attribuito a chi mette in fuga un Re è di +60 punti.

Il punteggio attribuito a chi libera un Re dall'assedio è di +80 punti.

Al primo ammonimento vengono sottratti 5 punti.

Al secondo ammonimento vengono sottratti 10 punti.

Al terzo scatta la squalifica che equivale a - 240 punti.

I seguenti sono i valori in punti delle pezzi in gioco:

Pedoni 1 punto, **Alfieri** e **Cavalli** 3 punti, **Torre**, 5 punti, **Regina**, 9 punti.

Nel caso una squadra sia in vantaggio e decida di far scorrere il proprio tempo volontariamente fino al suo termine, sarà squalificata dal campionato, per condotta antisportiva.

Le squadre, una volta che il giudice avrà dato termine alla partita, dovranno allontanarsi dal tavolo di gioco.

Le squadre avranno a disposizione due spazi divisi per ristorarsi e confabulare durante le pause.

Le squadre, attraverso il proprio allenatore o caposquadra, potranno, entro dieci minuti dalla fine della partita, contestare al giudice, il verdetto del tavolo di gioco. Il giudice a quel punto, annoterà la contestazione e provvederà ad un controllo più accurato del normale. La contestazione sarà possibile solo entro i successivi dieci minuti dal termine della partita. Una volta trascorso detto tempo, il giudice convaliderà il verdetto della partita.

Comportamento dei giocatori.

I giocatori prenderanno posto una volta concesso loro il permesso dal giudice di gara.

Durante la partita e le sospensioni non potranno in nessun modo o maniera disturbare gli avversari.

Non potranno portare cellulari e o usarli per tutta la durata della gara.

Non potranno parlare se non in occasione di: scacco, scacco matto, Re imprigionato e Re messo in fuga.

Tutti i giocatori hanno il diritto di portare all'attenzione del giudice, alzando la mano, mosse illegali o il bisogno di andare in bagno.

I giocatori potranno, a mezzo del caposquadra, abbandonare la partita che stanno giocando, dando la vittoria agli avversari. A questa, qualora sia la prima delle due partite della gara, verrà attribuito un punteggio di meno 160 punti. Qualora sia la seconda, varrà come sconfitta della gara.

Ai giocatori è fatto divieto di esultare durante la partita, mentre potranno farlo a fine partita.

Ai giocatori è fatto divieto di suggerire ai propri compagni.

I giocatori sono tenuti a scrivere le proprie mosse sugli appositi fogli partita.

Per la scrittura senza prese di pezzi avversari, devono usare la penna blu se giocano da assediati e nera nel caso giochino da assediati e la prassi è la seguente: il giocatore movente scrive l'iniziale del pezzo (P per **Pedone**, A per **Alfiere**, C per **Cavallo**, T per **Torre**, R per **Regina** e Re per **Re**) seguito dalle coordinate di partenza dello stesso, seguito da trattino e dalle e dalle coordinate di arrivo del pezzo; come da seguente esempio: P f2 - f3.

Per la scrittura con prese di pezzi avversari si usa la penna rossa e la prassi è la seguente: il giocatore movente scrive l'iniziale del pezzo seguito dalle coordinate di partenza seguito dalla lettera X, dall'iniziale del pezzo avversario e dalle sue coordinate; come da seguente esempio: P f2 X Cg3.

Penna rossa anche per la modalità di scrittura quando si da scacco è la seguente: come da seguente esempio: P f2 + f3.

Penna rossa anche per la modalità di scrittura quando si da scacco matto: P f2 ++ f3.

Penna rossa anche per la modalità di scrittura quando si imprigiona un **Re**: R c1 +++ h6.

Penna rossa anche per la modalità di scrittura quando si mette in fuga un **Re**: A h6 +++++ c1.

Penna rossa anche per la modalità di scrittura quando si libera un **Re** dall'assedio: **Re** a2 0 a1.

I capi squadra signaleranno al giudice il momento in cui intendono servirsi delle due sospensioni spettanti.

Comportamento del giudice di gara.

Il giudice chiamato a vigilare sulle gare potrà nominare degli aiutanti se lo ritiene necessario.

Lo stesso appronterà il tavolo di gioco con tutte le sue componenti:

N° 1 orologio.

N° 8 blocchi fogli partita.

N° 8 penne blu.

N° 8 penne nere.

N° 8 penne rosse.

N° 1 scacchiera 16x16 con gli 8 eserciti del gioco.

Vigilerà con attenzione sul corretto svolgimento della partita e sanzionerà le scorrettezze.

Non parteggerà per nessuna delle squadre in gara, ritirerà e controllerà i fogli partita. Successivamente li metterà a verbale nell'apposito registro. Conteggerà i punti e decreterà la squadra vincente della partita e successivamente della gara totale.

Il giudice assegnerà 5 punti di penalizzazione al primo ammonimento, 10 al secondo e squalificherà dalla partita in causa, non dalla gara, la squadra che sarà giunta alla terza ammonizione ed essa equivale a meno 240 punti.

Regolamento del gioco '4 re liberi' specialità: -Assedio corto- ad 8 e 4 giocatori.

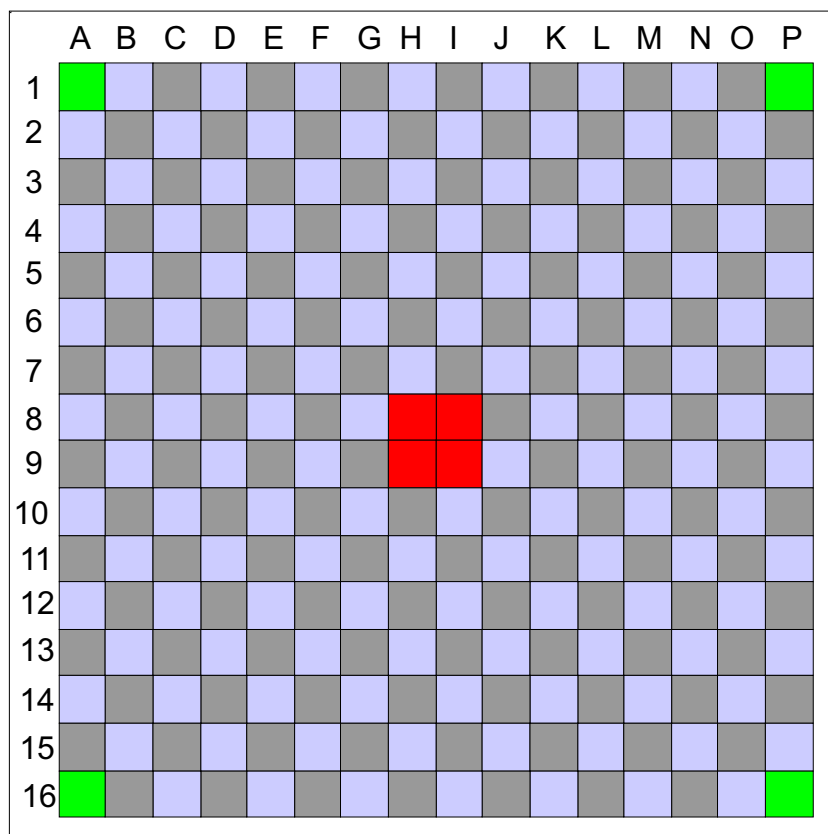
Il gioco si svolge su una scacchiera di 16 file per 16 file, per un totale di 256 case.

4 case sono rosse, 4 case sono verdi, 124 case sono chiare e 124 case sono scure.

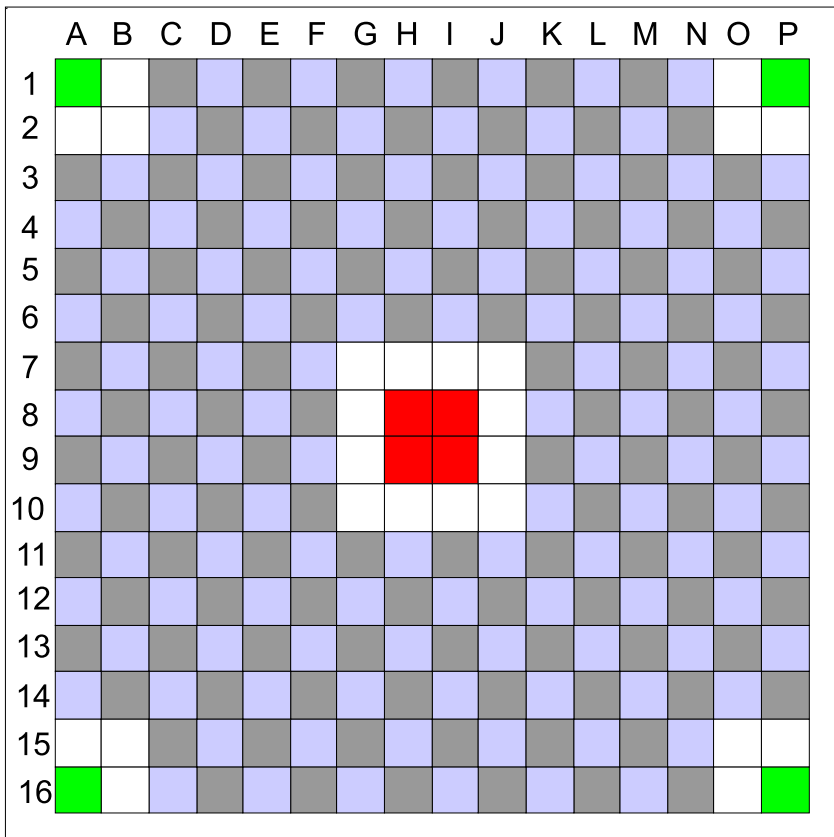
Le 4 verdi sono posizionate agli spigoli della scacchiera. Le stesse non possono essere occupate da nessun pezzo tranne che dai re assediati qualora vengano messi in fuga o dai re assediati qualora sfuggano all'assedio; le stesse, in nessun altro caso, potranno far parte del gioco attivo.

Le 4 case rosse sono posizionate al centro della scacchiera e anch'esse non possono far parte del gioco attivo e non possono essere né attraversate né occupate da nessun pezzo in gioco tranne che dai re assediati qualora costretti ad occuparle.

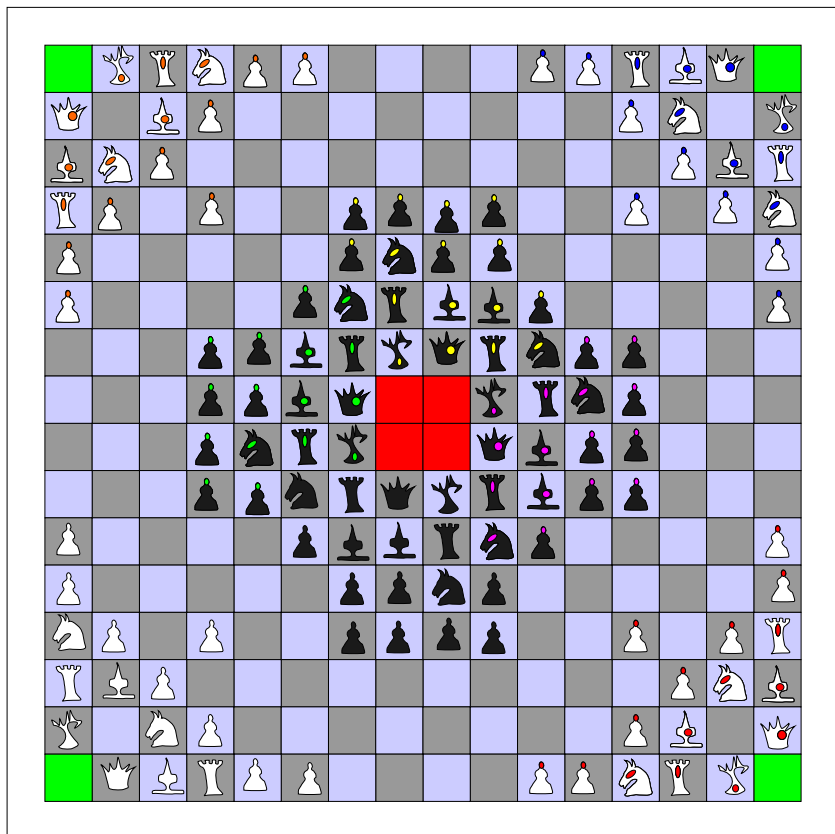
L'immagine seguente, è il campo di gioco.



L'immagine seguente, segnala le case evidenziate in bianco, ove i **Pedoni** otterranno, una volta occupatele, la promozione.



Il posizionamento dei pezzi in gioco è indicato nella seguente illustrazione. Si faccia attenzione a porre gli **Alfieri** di ogni esercito su due case differenti. (una chiara e una scura)



COME MUOVONO I PEDONI

I **Pedoni** sono otto per esercito e possono muovere di due case solo alla loro prima mossa, le successive saranno di una sola casa per volta.

A differenza del gioco classico, I **Pedoni** possono procedere verticalmente o orizzontalmente (come muove la **Torre**). Possono catturare tutte le figure avversarie in gioco (tranne i **Re** a cui peraltro possono dare scacco) che si trovino sulla sua adiacente casa in diagonale a patto che essa si trovi sulla stessa fila o superiore; mai inferiore non potendo tornare indietro.

Quindi è sempre da tenere presente l'ordine delle file come indica la seguente illustrazione.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	prima fila															prima fila
2		seconda fila													seconda fila	
3			terza fila												terza fila	
4				quarta fila										quarta fila		
5					quinta fila							quinta fila				
6						sesta fila					sesta fila					
7							sett. fila					sett. fila				
8																
9																
10																
11				quinta fila	sesta fila	sett. fila				sesta fila						
12		seconda fila	terza fila	quarta fila	quinta fila	sesta fila				quinta fila	quarta fila					
13												quarta fila	terza fila			
14														terza fila		
15		seconda fila												seconda fila		
16	prima fila														prima fila	

Naturalmente la numerazione delle file è invertita nel caso si giochi da assediati. La settima diventa prima, la sesta diventa seconda, e così via.

Come nel gioco degli scacchi è valida la presa en passant. (o presa al varco) questa è una mossa che coinvolge esclusivamente i **Pedoni** e può essere eseguita da ciascun **Pedone** che si trovi nelle condizioni adatte. Questa condizione è legata ed eguale alla caratteristica degli scacchi classici del **Pedone** di spostarsi di due case quando abbandona la sua posizione di partenza. Quando un **Pedone** muovendosi di due passi (quindi come sua prima mossa dalla casa di partenza), finisce esattamente accanto (sulla stessa traversa o colonna adiacente) ad un **Pedone** avversario, nella mossa successiva dell'avversario, quest'ultimo se vorrà potrà catturargli il **Pedone** ponendo il proprio nella casa in diagonale sotto la casa dove è giunto il **Pedone** che ha di fatto creato la possibilità della presa en passant. È importante notare che, quando il giocatore che ha la possibilità di effettuare questo tipo di presa, deve farlo come prima mossa successiva a quella dell'avversario, altrimenti perde il diritto di compiere tale presa.

Quando i Pedoni possono catturare pezzi avversari.

Per chi assedia, partendo dal perimetro esterno si contano le file a salire verso il centro, come indicato dall'illustrazione precedente. Prima fila, seconda fila, terza fila etc.. etc.. Quindi il **Pedone** può catturare i pezzi avversari che si trovino sulla loro diagonale sinistra o destra a patto che si trovino sullo stesso numero di fila o superiore. Per chi è assediato, partendo dal centro della scacchiera verso l'esterno, si contano a ritroso: Settima fila, sesta fila, quinta fila etc.. etc.. Qualora un **Pedone** giunga accanto alle case rosse o verdi, quelle segnate in bianco nelle due precedenti illustrazioni, sarà promosso a qualsiasi figura tra le seguenti: **Alfiere, Cavallo, Torre o Regina**

COME MUOVONO GLI ALFIERI

Gli **Alfieri** sono due per esercito e sono sempre posizionati su una casa chiara e una scura. Possono muovere sul colore della casa su cui si trova, sempre e solo in diagonale di quante case desidera il giocatore. Come le altre figure in gioco, tranne che per i **Cavalli**, se hanno strada bloccata da figure amiche, non possono andare oltre, se sono figure nemiche, possono catturare la prima che incontra sul suo percorso, fermandosi sulla casa del catturato. Può catturare ogni figura in gioco che si trovi sul loro percorso, al di fuori del **Re**; a cui peraltro può dare scacco o imprigionarlo o metterlo in fuga. (esempio: l'**Alfiere** che sosta in K-14 può catturare, una figura avversaria che sosta in J-13 o I-12 e così via sulla sua diagonale. Se in una di queste coordinate si trova un **Re** avversario, gli da scacco. Qualora il **Re** non possa spostarsi e nessuna figura amica può catturare o fraporsi tra l'**Alfiere** e il **Re**, la mossa è scacco matto.

COME MUOVONO I CAVALLI

I **Cavalli** sono due per esercito e sono le uniche figure in gioco che possono saltare le altre figure in gioco, amiche o nemiche e muovono disegnando sulla scacchiera una L.

In pratica, una casa in orizzontale e due in verticale, o viceversa. Possono catturare tutte le figure avversarie in gioco che si trovino ad occupare la casa dove termina il proprio cammino, al di fuori del **Re**; a cui peraltro può dare scacco o imprigionarlo o metterlo in fuga. (esempio: il **Cavallo** che sosta in K-14 può catturare le figure che sostano in J-12 o J-16 o I-13 o I-15 o L-16 o L-12 o M-15 o M-13 e se in una di queste coordinate si trova il **Re** avversario, gli da scacco. Qualora il **Re** non possa spostarsi dalla sua casa e nessuna figura amica può catturare il **Cavallo** in questione, la mossa è scacco matto)

COME MUOVONO LE TORRI

Le **Torri** sono due per esercito e muovono in orizzontale o verticale di quante case desidera il giocatore. Come le altre figure in gioco, tranne che i **Cavalli**, se hanno strada bloccata da figure amiche, non possono andare oltre, se sono figure nemiche, possono catturare la prima sul loro percorso, ponendosi sulla casa da loro occupata in precedenza. Può catturare ogni figura in gioco che si trovi sul suo percorso, al di fuori del **Re**; a cui peraltro può dare scacco o imprigionarlo o metterlo in fuga.

COME MUOVONO LE REGINE

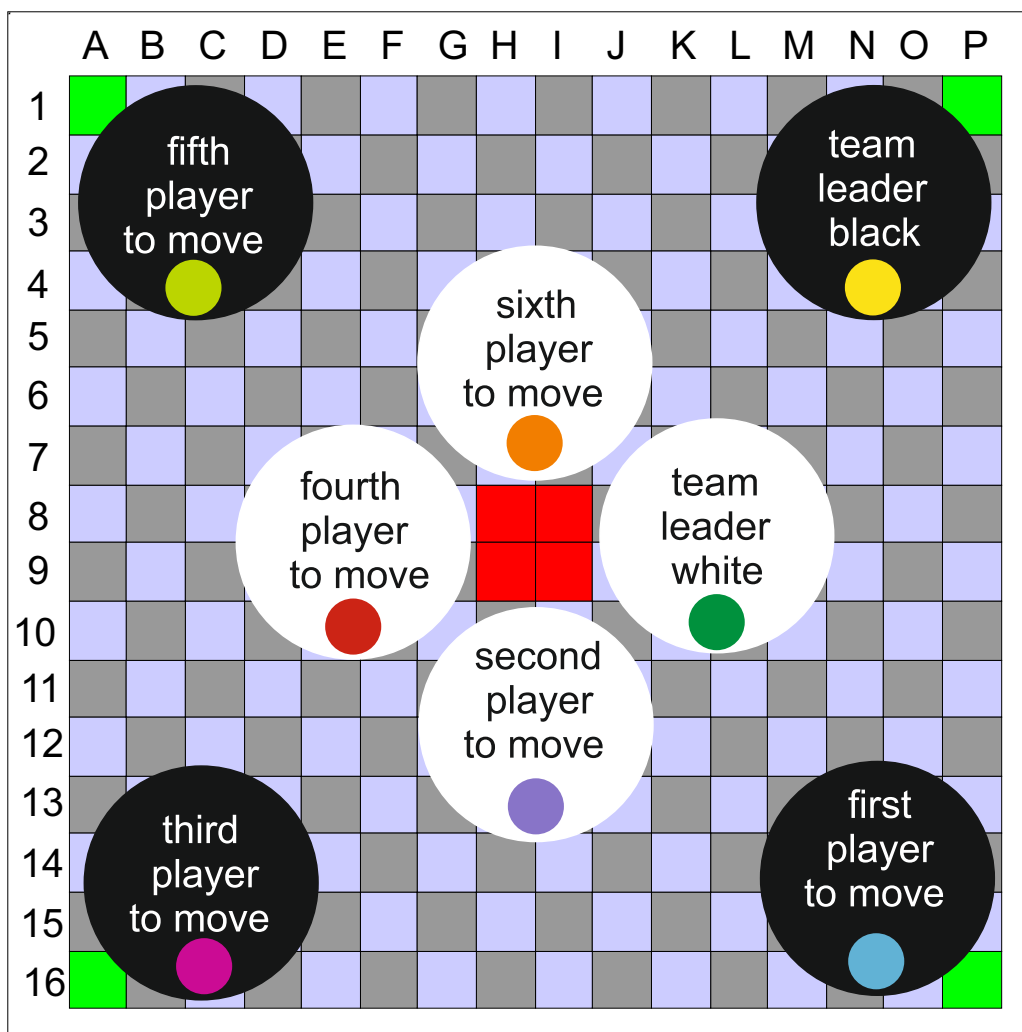
Le **Regine** sono una per esercito e muovono in diagonale sul colore delle case dove si trovano, come gli **Alfieri** o in orizzontale o in verticale, come la **Torre** di quante case desidera il giocatore. Come le altre figure in gioco, tranne che i **Cavalli**, se hanno strada bloccata da figure amiche, non possono andare oltre, se sono figure nemiche, possono catturare la prima sul loro percorso, ponendosi sulla casa da loro occupata in precedenza. Può catturare ogni figura in gioco che si trovi sul suo percorso, al di fuori del **Re**; a cui peraltro può dare scacco o imprigionarlo o metterlo in fuga.

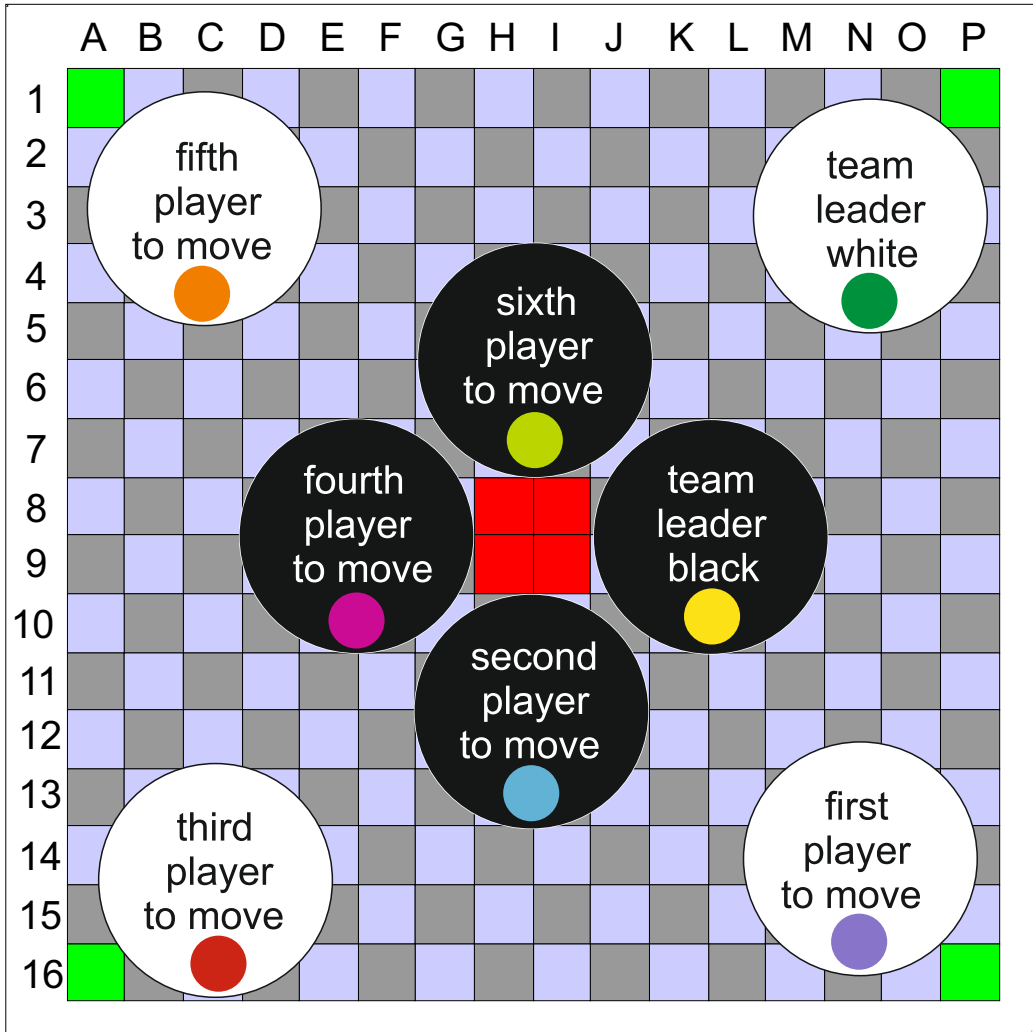
COME MUOVONO I RE

I **Re** sono uno per esercito e muovono di una casa alla volta nella direzione che vogliono. Possono catturare tutti i pezzi avversari in gioco che non siano protetti e che si trovino nelle case adiacenti a quella loro. In diagonale, orizzontale e verticale. Come le altre figure in gioco, tranne che i **Cavalli**, se hanno strada bloccata da figure amiche, non possono andare oltre. Possono partecipare, con altri pezzi del proprio esercito o dei compagni di squadra, a dare scacco matto o imprigionare o mettere in fuga, i **Re** avversari. I **Re** assediati devono sostare nelle case rosse qualora vengano imprigionati e i **Re** assediati in quelle verdi qualora vengano messi in fuga. Sino al termine della partita. I **Re** che subiscono scacco matto verranno tolti dalla scacchiera e messi con gli altri pezzi catturati. In questo gioco non è prevista partita patta: Qualora un **Re** sia impossibilitato a muovere, subirà scacco matto d'ufficio.

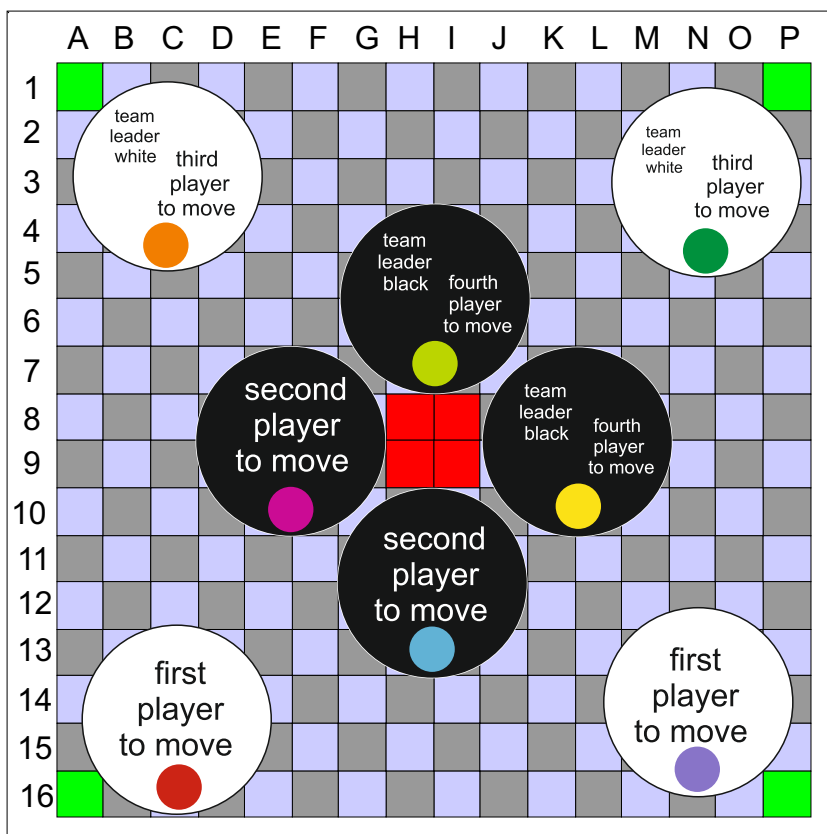
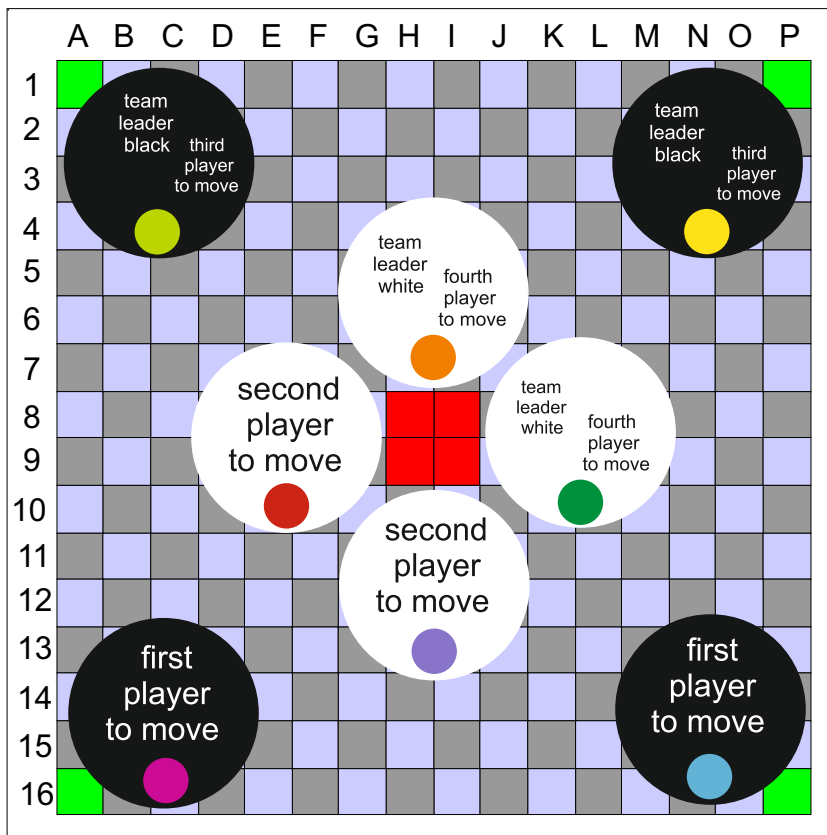
Quando un giocatore subisce scacco, ha la possibilità di scegliere, al proprio turno di mossa, di togliersi dallo scacco, laddove possibile, o muovere un altro pezzo, Nella speranza che un compagno di squadra gli pari lo scacco prima che giunga il turno del giocatore che ha dato scacco. Nel caso decida in tal senso e i compagni di squadra, per distrazione o per subentrate necessità non possano trarlo d'impaccio, al turno dell'avversario, subirà scacco matto e l'esercito del **Re** in questione, perderà il diritto di muoversi per un turno.

Le illustrazioni di seguito indicano il posizionamento e la sequenza che i giocatori seguiranno nel muovere i propri pezzi, da assedianti o da assediati nella specialità a 8 giocatori (4vs4).





Le illustrazioni di seguito indicano il posizionamento e la sequenza che i giocatori seguiranno nel muovere i propri pezzi, da assedianti o da assediati nella specialità a 4 giocatori, (2vs2).



Buona vita e buon gioco.

Michele Turano

