

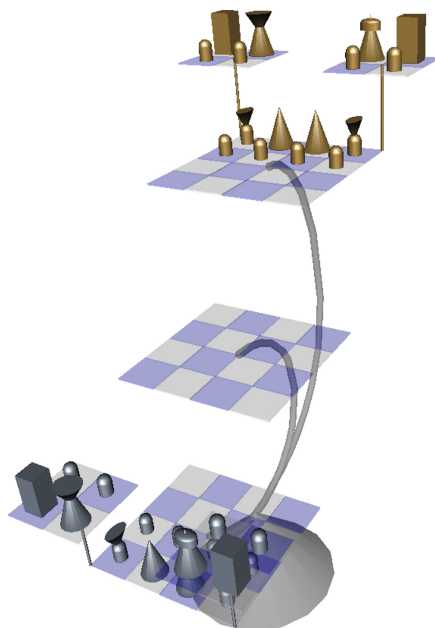
Marco Bresciani m.bresciani@email.it

SCACCHI TRIDIMENSIONALI

MANUALE DI GIOCO



TATTICA & STRATEGIA



Pubblicazione amatoriale interna dello *Star Trek Italian Club* (**STIC**)
Sezione Informatica — Circolo **STIC** degli Scacchi Tridimensionali



Questa è una opera liberamente licenziata, come spiegato nella *Definizione di Opere Culturali Libere* (<http://freedomdefined.org/Definition/It>).



Scacchi Tridimensionali - Manuale di gioco by Marco Bresciani, Star Trek Italian Club is licensed under a **Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License**.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web [o](#) spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, *United States of America* ([USA](#)).

Copyright © 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003 Marco Bresciani.

Copyright © 2004, 2005, 2006, 2009, 2010, 2011, 2012 Marco Bresciani e *Star Trek Italian Club*.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the **GNU** Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled “**GNU** Free Documentation License”.

Parte I

Introduzione

Ringraziamenti

Nonostante abbia sempre lavorato da solo a questo manuale, devo ringraziare alcune persone. Devo ringraziare, prima di tutti, Eugene Wesley “Gene” Roddenberry, il “Grande Uccello della Galassia”, per aver inventato *Star Trek* [36]; Franz Joseph Schnaubelt per gli schemi tecnici della scacchiera tridimensionale [37]; Andrew R. Bartmess per le Regole Federali Standard [39].

Devo ringraziare, poi, tutte le persone che utilizzano e apprezzano questo manuale, sia i Soci dello **STIC** sia tutti gli altri.

Ringrazio in modo particolare (in ordine d’apparizione...):

- l’Ing. *Roberto Carnevale*, che ha collaborato alle prime edizioni di questo documento (1998...) e che mi ha dato modo di confrontare diverse soluzioni di progetto della scacchiera;
- *Rossella Buono* e la *Sezione Editoriale* dello **STIC**, per aver pubblicato un mio articolo all’interno del “Diario di Bordo” della **STICCon XIV** e un breve messaggio all’interno del numero 88 di *Inside Star Trek (IST)*, riguardante la prima edizione (online) di questo manuale;
- *Luigi Morelli*, che ha mi ha informato a proposito dei contenuti di [37] e che ha tradotto dal tedesco all’italiano i problemi di gioco presentati in [6];

- *Jens Meder* [6] e *Michael Klein* [7], per il supporto e la consulenza sul regolamento *Fédération Internationale Des Echecs* (FIDE) e per la loro variante di gioco;
- *Emmanuele “Zefram” Bassi*, che mi ha informato a proposito dei contenuti di [40];
- *Giacomo Degli Esposti*, per la diffusione di questo manuale tra i Soci dello STIC all’interno della Sala Giochi delle STICCon XV e XVII;
- l’Ing. *Paolo Donadeo*, per i numerosi suggerimenti e consigli su disposizione, formati, tecniche, ... nonché per la costante convinzione sull’uso di L^AT_EX 2_ε e, soprattutto, di P^DF L^AT_EX;
- *Anna Perotti*, la *Sezione Editoriale* e il *Ponte di Comando* dello STIC per la pubblicazione e la diffusione della più recente edizione di questo manuale e per un breve messaggio di presentazione della pubblicazione all’interno del numero 105 di *Inside Star Trek Magazine* (ISTM);
- *Marco Pesaresi*, la *Sezione Informatica* e il *Ponte di Comando* dello STIC per la pubblicazione e la diffusione di questo manuale tramite il bollettino “Trek News” (Numero 5, anno 2003);
- i siti InterNet: *Avamposto Crocevia* [8], *Corriere della Fantascienza* [12], *PreviaTrek* [24], *Star Trek Technology* [32], *Star Trek Italia Magazine* (STIM) [34] e *WebTrekItalia* [47] per l’interesse mostrato nei confronti del gioco e del manuale e per gli articoli pubblicati;
- *Antonio Mercurio*, *Filippo Simone* e *Dario Zanette*, in qualità di collaboratori per il sito e il manuale stesso;
- *Sandro Kvar*, in qualità di anfitrione del sito del manuale, ospitato sul server di <http://www.startrekitalia.com> a partire dal 28 Maggio 2003;¹

¹Il sito del manuale, ospitato da StarTrekItalia.Com, (<http://www.startrekitalia.com/Siti/Manuale/>) è da considerare in disuso e non più aggiornato, benché ancora attivo al 28 aprile 2012.

- il *Ponte di Comando* dello **STIC**, per l’attivazione del “Circolo **STIC** degli Scacchi Tridimensionali”, le cui regole di gioco si basano su questo manuale;
- *Nicoletta “Forla” Forlini* e tutti gli appartenenti al gruppo *Ravinok* (nave dello **STIC**), per la diffusione di questo manuale e delle informazioni riguardanti il “Circolo **STIC** degli Scacchi Tridimensionali” nella VI MiniCon da loro organizzata;
- l’Ing. *Ernesto Amato*, quale collaboratore alla parte **II**, correttore di bozze e, in particolare, per l’individuazione del “Matto di Mot” (Cfr. **5.1**, pag. **47**);
- *Claudio “Riker”*, in qualità di primo finanziatore (grazie!) del lavoro del Manuale;
- *Alessandro Vassallo*, per la recensione del manuale sul sito della *U. S. S. (USS) Darshan* (nave dello **STIC**);
- il Prof. *Marco Colombetti* e l’Ing. *Mario Arrigoni Neri* del Politecnico di Milano, in qualità di Relatore e Correlatore, per avermi consentito la discussione di una Tesi di Laurea avente come argomento proprio gli scacchi tridimensionali! L’edizione ufficiale della Tesi di Laurea è disponibile gratuitamente per la lettura presso la Biblioteca “Campus Durando” del Politecnico di Milano. In formato elettronico, su richiesta (è sufficiente un messaggio di posta elettronica), oppure acquistabile in formato cartaceo o elettronico dal sito Lulu.Com. **[25]**
- il Prof. *Paolo Ciancarini* dell’Università Statale di Bologna, per l’interesse mostrato per l’argomento e per la proposta riguardante le Olimpiadi degli Scacchi di Torino;
- *Roberto Cassano*, gestore del sito <http://www.eteroscacco.it>, per l’interesse mostrato nei confronti di questo gioco;
- *Michela Barotto*, per i suggerimenti sulla grafica e l’adattamento al bianco e nero;

- *Carmelo Massimo Tidona*, per l'ottimo lavoro di correzione delle bozze del manuale nella sua interezza;
- tutti coloro che hanno scelto di contribuire, in qualsiasi maniera, al mio lavoro sul manuale e il programma di gioco degli scacchi tridimensionali.

Riconoscimenti

Il sito del manuale (<http://www.startrekitalia.com/Siti/Manuale/>, da considerare *in disuso e non più aggiornato*, benché ancora attivo al 28 aprile 2012) ha ricevuto i seguenti riconoscimenti:

- *Sito del Mese* (Giugno 2003), premio assegnato da StarTrekItalia.Com;
- *Sito del Mese* (Marzo 2003), premio assegnato da STIM, http://ottavia.altervista.org/Stim_46/46/html/sitodelmese.htm.

Inoltre, articoli, notizie, recensioni e interviste riguardanti questo manuale e, in generale, gli scacchi tridimensionali si possono trovare sui seguenti siti InterNet (in ordine alfabetico):

- Avamposto Crocevia: <http://gioco.net/startrek/crocevia/main.html>, in particolare alla pagina <http://gioco.net/startrek/crocevia/webzine/numero-01/curiosita.html>.
- Corriere della Fantascienza: <http://www.corriere.fantascienza.com/>, in particolare alla pagina <http://www.corriere.fantascienza.com/notizie/3496>.
- Fondazione Vulcaniana (presso il sito del “Senato delle Razze” dello STIC): <http://www.senatodellerazze.org/vulcan/fondazione/vulcout.html> in particolare alla pagina <http://www.senatodellerazze.org/vulcan/fondazione/vulcanopedia/usiecost/usiecost/scacchi3d.html>.
- HyperTrek: <http://www.hypertrek.info/>, in particolare alla pagina <http://www.hypertrek.info/index.php/scacchi3d>.

- PreviaTrek²: <http://digilander.libero.it/previatrek/scacchi3d.htm>;
- STIM: <http://www.startrekitaliamagazine.it>; oltre al premio, STIM ha pubblicato anche un articolo sugli scacchi 3D alla pagina http://ottavia.altervista.org/Stim_53/53/html/fuoricampo.htm.
- Star Trek Technology³: <http://treknology.it/>, in particolare alla pagina <http://www.host-lime.com/treknology/dettaglio.asp?id=150>.
- USS Darshan⁴: <http://www.ussdarshan.it/>, in particolare alla pagina <http://www.ussdarshan.it/news.php?id=311>.
- WebTrek Italia: <http://www.webtrekitalia.it/>, in particolare alla pagina <http://www.webtrekitalia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=376>. Presso questo sito sono disponibili anche delle brevi e semplici lezioni (scritte da me...) su come giocare a scacchi tridimensionali, alle seguenti pagine:
 1. “Scacchi Tridimensionali - Prima Parte”, disponibile all’indirizzo <http://www.webtrekitalia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=393>;
 2. “Scacchi Tridimensionali - Seconda Parte”, all’indirizzo <http://www.webtrekitalia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=403>;
 3. “Scacchi Tridimensionali - Terza Parte”, disponibile all’indirizzo <http://www.webtrekitalia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=419>;
 4. “Scacchi Tridimensionali - Quarta Parte”, all’indirizzo <http://www.webtrekitalia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=425>;
 5. “Scacchi Tridimensionali - Ultima Parte”, all’indirizzo <http://www.webtrekitalia.it/modules.php?name=News&file=article&sid=436>.

²Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

³Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

⁴Siti non disponibili al 28 aprile 2012.

Ci sono poi riferimenti generali agli scacchi tridimensionali, con particolare attenzione alle Regole Federali Standard, ma non solo:

- Wikipedia (edizione italiana): <http://it.wikipedia.org>, in particolare alla pagina http://it.wikipedia.org/wiki/Scacchi_tridimensionali.
- Wikipedia (edizione inglese): <http://en.wikipedia.org>, in particolare alla pagina http://en.wikipedia.org/wiki/Three-Dimensional_Chess.
- Dall'edizione giapponese di Wikipedia (<http://ja.wikipedia.org> e <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%89%E6%AC%A1%E5%85%83%E3%83%81%E3%82%A7%E3%82%B9>) si raggiunge la pagina del dott. Nomura Masao, un medico dermatologo che presenta, per il Paese del Sol Levante, le istruzioni originali di Andrew Bartmess tradotte in lingua giapponese: <http://www.m-nomura.com/st/3dchess.html>.
- Il sito Youtube.Com forniva alcune semplici informazioni pratiche sulle regole e le modalità di movimento dei pezzi:

1. trek 3d chess: <http://www.youtube.com/watch?v=y22I-wY1B5w>;
2. trek2 3d chess: <http://www.youtube.com/watch?v=PZX4IzlazrQ>.

Al momento (28 aprile 2012) non sono più disponibili. È però presente questo filmato:

1. Tri-Dimensional Chess—Classes held Saturday's 11/7-11/14: <http://www.youtube.com/watch?v=gyMMi1Yl8HU>.

“Nessuno ha il diritto di vivere senza essere scioccato. Nessuno ha il diritto di passare la propria vita senza essere offeso. Nessuno è obbligato a leggere questo libro. Nessuno è costretto a prenderlo in mano. Nessuno è tenuto ad aprirlo. E se lo aprono e lo leggono, non sono tenuti a farselo piacere. E se lo leggete e non vi piace, non siete obbligati a tacere in proposito. Potete scrivermi, potete lamentarvi, potete scrivere all’editore, potete mandare lettere ai giornali, potete scrivere un vostro libro. Potete fare tutte queste cose, ma i vostri diritti si esauriscono lì. Nessuno ha il diritto di impedirmi di scrivere questo libro. Nessuno ha il diritto di impedire che sia pubblicato o venduto o comprato o letto. Non ho altro da dire in proposito.”

Philip Pullman, *On Freedom of Speech*

Sheldonian Theatre in Oxford, 28 Marzo 2010 [18]⁵

⁵It was a shocking thing to say and I knew it was a shocking thing to say. But no one has the right to live without being shocked. No one has the right to spend their life without being offended. Nobody has to read this book. Nobody has to pick it up. Nobody has to open it. And if you open it and read it, you don’t have to like it. And if you read it and you dislike it, you don’t have to remain silent about it. You can write to me, you can complain about it, you

Con questo documento non intendo violare alcun copyright di *Columbia Broadcast System* (CBS) Paramount Television, CBS Broadcasting, CBS Corporation, Paramount Corporation, Paramount Pictures, compagnie di ViaCom Corporation o di altri detentori e riconosco che i nomi, le sigle e tutti i marchi riguardanti le produzioni televisive e cinematografiche collegate a “Star Trek” sono di proprietà dei suddetti titolari.

Tutti i marchi e le sigle citate appartengono ai relativi proprietari. Documento prodotto per scopi amatoriali e non commerciali. Opera amatoriale esente da pubblicità. Senza scopo di lucro. Non s’intende violare alcun copyright.

Star Trek[©] is a Registered Trademark of CBS Paramount Television. All material found on the pages in this document is for promotional purposes only and not personal or financial gain. No infringement on their copyrights is intended. This is an advertisement-free Star Trek fan document for the sole purpose of promoting the beliefs and ideals of Star Trek.

Nota 0.1 *Il Regolamento dell’Ufficio Brevetti Europeo (European Patent Office (EPO)) afferma che non sono brevettabili, tra le altre cose, le regole dei giochi (Art. 52, comma 2c; <http://www.epo.org/law-practice/legal-texts/html/epc/2010/e/ar52.html>).*

Le regole di gioco descritte in questo manuale sono una traduzione autorizzata e rispecchiano fedelmente le *Tri-Dimensional Chess Rules — Federation Standard 5.0* [16], scritte da Andrew R. Bartmess.

Nota 0.2 *Le Regole Federali Standard degli scacchi tridimensionali sono state ideate e scritte da Andrew R. Bartmess, pubblicate per la prima volta in [31] (Cfr. [26]) e aggiornate poi in [9], [39] e [16]. Si consiglia la lettura di tali regole per un riscontro diretto.*

Oltre alla traduzione delle regole di gioco, questo manuale contiene spunti, idee, suggerimenti tattico-strategici e numerosi ampliamenti, varianti, spie-

can write to the publisher, you can write to the papers, you can write your own book. You can do all those things, but there your rights stop. No one has the right to stop me writing this book. No one has the right to stop it being published, or bought, or sold or read. That’s all I have to say on that subject.

gazioni, ecc., che possono aiutare i giocatori a comprendere tutte le potenzialità del gioco. Per ulteriori informazioni leggere il capitolo “6 – Domande & Risposte” a pag. 47.

Question I do not read Italian language. There exists another version of this manual written in another language?

Answer At this moment, as far as I know, this manual does exist in Italian language only. It is however possible for anyone to translate this manual from Italian into any language (by following the applied licenses guidelines). Anyway, the fastest solution is to directly buy from Andrew Bartmess his “Federation Standard Rules” booklet...

Il 26 Luglio 2005 ho discusso la mia tesi di Laurea in ingegneria informatica [25] riguardante proprio gli scacchi tridimensionali e, in particolare, la realizzazione di un software, dotato di intelligenza artificiale, in grado di giocare a scacchi tridimensionali secondo le Regole Federali Standard. La tesi, dal titolo *Progetto e Sviluppo di un Sistema per il Gioco degli Scacchi Tridimensionali*, è disponibile per la consultazione diretta tramite l’Amministrazione del Club o, su richiesta, tramite posta elettronica. La Tesi è stata valutata 6 punti, su un massimo di 7.

Circolo degli Scacchi Tridimensionali

A partire dalla STICCon 2003 (e inaugurato con il numero 108 di ISTM), il *Circolo STIC degli Scacchi Tridimensionali* è un’attività della Sezione Informatica dello STIC, tramite la quale è possibile giocare a scacchi 3D con(tro) altri Soci.

Per consentire il rapido coinvolgimento di un ampio numero di giocatori e lo svolgimento di molte partite, la partecipazione al gioco avviene solo tramite InterNet e, in particolare, con la posta elettronica come mezzo per l’invio e la ricezione delle mosse di gioco.

Per chi non possiede una scacchiera 3D, il Circolo prevede l'uso di (semplici) tecniche di rappresentazione tridimensionale interattiva⁶ per descrivere lo stato della partita su una scacchiera che può essere vista su qualsiasi computer con programmi liberi e/o gratuiti e, soprattutto, con poche semplici operazioni da parte dell'utente/giocatore. Un esempio di quello che il giocatore vedrà sul suo computer è mostrato nel frontespizio.

Tramite il sito InterNet di *National Institute of Standards and Technology* (NIST) alla pagina “VRML⁹⁷ Plugin and Browser Detector (x3D Too)”, <http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html>, si possono trovare informazioni sui diversi visualizzatori di ambienti tridimensionali disponibili in forma libera e/o gratuita per diversi sistemi operativi. Il Circolo, per quanto possibile, cercherà di fare sempre riferimento al visualizzatore denominato Xj3D (Cfr. <http://www.xj3d.org>), realizzato dallo stesso ente (Web3D Consortium, <http://www.web3d.org>) che ha definito lo standard X3D. Questa scelta è dettata dal fatto che il visualizzatore, oltre a essere standard, è disponibile gratuitamente su sistemi operativi diversi senza modifiche.

Per maggiori informazioni sul *Circolo STIC degli Scacchi Tridimensionali* è possibile consultare il sito InterNet dello *Star Trek Italian Club* (STIC) e, in particolare, la pagina http://www.stic.it/stic_circolo.html (e collegate), presso la quale si possono trovare tutte le informazioni necessarie per poter partecipare e i contatti presso cui, eventualmente, richiedere maggiori informazioni.

Guida alla Lettura

Per gli appassionati di Star Trek e gli appassionati di scacchi, questo manuale introduce il gioco che combina le tattiche e le strategie degli scacchi con la visione tridimensionale e spaziale di Star Trek: gli scacchi tridimensionali nelle Regole Federali Standard versione 5.0 di Andrew Bartmess, qui tradotte in esclusiva per i Soci dello Star Trek Italian Club! Il “Manuale degli Scacchi Tridimensionali”

⁶Le scacchiere tridimensionali sono descritte con *eXtensible 3D (Language)* (x3D), uno standard ISO/*International Electrotechnical Commission* (IEC) 19776 *Final Draft International Standard* (FDIS), <http://www.web3d.org/x3d/>.

aggiunge alle Regole Federali Standard 5.0 tante informazioni, esempi, figure e suggerimenti che aiutano i principianti e gli scacchisti esperti ad ambientarsi in questo nuovo meraviglioso gioco che vi farà passare ore interessanti e vi aiuterà a sviluppare nuove idee, strategie e tattiche e una nuova visione dei problemi del mondo.

Questo secondo volume introduce suggerimenti su tattiche e strategie, le varianti standard (e non) delle Regole Federali per giocare come i Klingon, i Cardassiani e tanti altri ancora. In più, fornisce maggiori informazioni sulle aperture e tutti i concetti avanzati del gioco degli scacchi. . . applicati alle tre dimensioni.

Per chi vuole imparare da zero a giocare a scacchi tridimensionali usando questo manuale è *necessario* leggere *almeno* i capitoli **1**, **2** e **3**. Questi costituiscono la traduzione, l'adattamento e la spiegazione in italiano delle Regole Federali Standard [16].

Per i Soci **STIC** che vogliono partecipare ai giochi del Circolo è inoltre necessario leggere anche il capitolo **4**, anch'esso fedele traduzione, ampliamento e adattamento delle Regole Federali Standard.

È naturalmente più facile imparare a giocare avendo a portata di mano una scacchiera 3D durante la lettura del manuale. Poiché le scacchiere tridimensionali sono spesso (purtroppo) introvabili o costose, ho creato un semplice libretto di poche pagine con le istruzioni per costruire una vera scacchiera tridimensionale con poco sforzo e a basso costo. Il libretto è disponibile a prezzo di costo tramite lo stesso sito di auto-editoria che pubblica questo Manuale e, gratuitamente, in formato elettronico (*Portable Document Format (PDF)*) sempre sullo stesso sito o con una semplice richiesta via posta elettronica all'indirizzo: m.bresciani@email.it.

Per coloro che sono già in grado di comprendere il movimento dei pezzi e di distinguere le mosse legali da quelle scorrette, ma che vogliono completare le informazioni di base su questo gioco, possono essere utili il capitolo **5** e l'appendice **B** che contiene le *Leggi degli Scacchi* della **FIDE** (nella parte **II**).

Per chi, invece, è un giocatore a tutti gli effetti e vuole esplorare le numerose possibilità di questo gioco è consigliata la lettura integrale di entrambi i volumi del manuale, per sperimentare diversi punti di vista del gioco stesso, mutando

strategie e potenzialità di gioco, variando le regole, le tattiche e il comportamento dei pezzi. I due volumi insieme contengono infatti anche i capitoli 8 e 9, con un insieme di varianti (alcune di esse fanno parte di [16]) per conoscere diverse strategie di uso dei pezzi nell'ambito di regole non standard e una raccolta di quesiti di gioco, per verificare dopo la lettura del manuale la propria preparazione e comprensione delle regole.

Ultime Modifiche Completate

Di seguito le modifiche (riportate dalla più recente alla meno recente) rispetto all'edizione precedentemente pubblicata dallo **STIC** presso il sito Lulu.Com (18 Luglio 2010):

- aggiornamento della licenza *Creative Commons Public License* (**CCPL**) sui file e compatibilità colla definizione di 'Opere Culturali Libere' (Cfr. <http://freedomdefined.org/Definition/It>) e aggiunta della licenza GNU *is Not Unix* (**GNU**) *Free Documentation License* (**FDL**);
- aggiornamento delle licenze **CCPL** sui file originali e valutazione in corso per l'introduzione progressiva della licenza Copyzero X (<http://www.costozero.org/wai/licenza.html>) per il contenuto del manuale, in parallelo alla **CCPL**;
- separazione e omogeneizzazione delle parti comuni tra i due volumi;
- correzione di errori tipografici nel primo volume;
- altre correzioni di minore entità.

Modifiche in Corso

Queste sono alcune modifiche di lungo termine che potrebbero, parzialmente, entrare nelle edizioni successive.

- Introduzione del formato ePub per la fruizione sui lettori di libri digitali;

Nota 0.3 *Ho scelto di utilizzare anche il formato ePub invece di L^AT_EX 2_ε (usato nelle edizioni precedenti), accettando vantaggi e svantaggi di questa scelta. È assolutamente vero che la qualità di stampa e la resa finale di un documento L^AT_EX 2_ε sono più elevate e la gestione di riferimenti, acronimi, bibliografia, ... e di tutte quelle informazioni “di contorno” del documento è automatica e trasparente. Però, il formato ePub consente una maggiore libertà durante la lettura e, pur limitando la stampa (ci sarebbe comunque il formato Open Document Format (ODF)), favorisce l’uso e la diffusione dei libri digitali, la facile personalizzazione di formato e dimensione dei caratteri durante la lettura e una maggiore flessibilità per il lettore.*

- Preparazione della versione realizzata con OpenOffice.org: necessita di un modello OoO ben definito e stabile per poi creare il documento master da cui derivare tutti i capitoli;

Nota 0.4 *Ho scelto di passare al formato ODF invece di L^AT_EX 2_ε (usato nelle edizioni precedenti), accettando vantaggi e svantaggi di questa scelta. È assolutamente vero che la qualità di stampa e la resa finale di un documento L^AT_EX 2_ε sono più elevate e la gestione di riferimenti, acronimi, bibliografia, ... e di tutte quelle informazioni “di contorno” del documento è automatica e trasparente. Però, ho scelto il formato ODF, usando OpenOffice.org come strumento, poiché ODF è recentemente diventato uno standard internazionale ISO, una raccomandazione dell’Unione Europea per tutti i documenti pubblici e non e, dal 2007 (http://www.uni.com/uni/controller/it/comunicare/articoli/2007_1/odf_26300.htm), è anche standard italiano Ente nazionale italiano di unificazione (uni) Comitato Elettrotecnico Italiano (cei) ISO/IEC 26300.1.⁷*

- Revisione ortografico-grammaticale generale;
- Completamento delle parti indicate con “[LAVORI IN CORSO]”;

⁷Altre informazioni a: http://www.uni.com/uni/controller/it/comunicare/articoli/2007_2/opendocumentformat.htm.

- Sostituzione della figura 3.12 con la rappresentazione X3D più recente;
- Completamento e adeguamento della parte “II – Strategia e Tattica” e dei capitoli relativi;
- (eventuale) completamento dell’appendice “D – Scacchi 3D in Star Trek”, al momento presente solo nelle bozze di lavoro;
- nessun’altra modifica di grande entità (ancora?) pianificata.

Legenda

Breve guida ai segnali guida che compaiono all’interno del documento e che possono essere utilizzati per facilitare la fruizione di questo manuale in formato elettronico:

- i collegamenti, selezionabili, alle voci della Bibliografia compaiono in colore verde;
- i collegamenti, selezionabili, a riferimenti *interni* al manuale (figure, tabelle, titoli (nell’indice), acronimi, . . .) compaiono in colore rosso;
- i collegamenti, selezionabili, a riferimenti *esterni* al manuale compaiono in colore magenta: per usufruire di questi collegamenti è necessario dotarsi di una connessione a InterNet.

Per osservare e trasferire la visione del documento direttamente al punto indicato dal segnale colorato è sufficiente, solitamente, “cliccare” con il puntatore del mouse sul segnale stesso. Per esempio: se trovate un riferimento a una figura di un altro capitolo (vedere 8.1), basta cliccare su questa indicazione per andare direttamente alla figura riferita. Naturalmente, per chi utilizza il manuale in forma cartacea. . . non si può cliccare sul foglio di carta!

Star Trek Italian Club: <http://www.stic.it>, stic@stic.it

Circolo STIC degli Scacchi Tridimensionali:

http://www.stic.it/stic_circolo.html, m.bresciani@email.it

Tri-Dimensional Chess Rules — Federation Standard 5.0

<http://www.yestercade.net/tactical.htm>

Indice

I	Introduzione	5
II	Strategia & Tattica	1
1	Definizioni	3
2	Le Basi del Gioco	9
2.1	Spazio	10
2.2	Materiale	12
2.2.1	Valori di Pedoni e Pezzi	13
2.2.2	Strategie di materiale	14
2.2.3	L'importanza del materiale	15
2.3	Sviluppo	17
2.4	Sicurezza del Re	17
2.5	Struttura dei Pedoni	18
2.6	Note di Gioco	19
2.6.1	Regole e Movimenti	19

3	Aperture	21
3.1	Criteri di Base	22
3.2	Ordinamento Scaccografico	25
3.3	Lista delle Aperture	26
3.4	Apertura Kotroc	27
3.5	Movimento <i>Jokō</i>	27
3.6	Movimento Simmetrico Parmen	28
3.7	Gambetto Novokovich	29
3.8	Difesa di Petrov/Cochrane	29
3.9	Aperture Andoriane	30
3.9.1	Gambetto	30
3.9.2	Apertura d'Attacco	31
3.10	Posizione <i>Ki</i>	31
3.11	Attacco <i>Togu</i>	32
3.12	Semi-Aperture	32
3.12.1	Spiegamento <i>Hidari</i>	33
3.12.2	Attacco <i>Metoreon Bakudan</i>	33
3.12.3	Difesa <i>Yōsai</i>	33
3.12.4	Apertura Paris	34
4	Suggerimenti	35
4.1	Gestione dei Pezzi	41
4.1.1	Torre	41
4.1.2	Alfiere	42
4.1.3	Cavallo	43
4.2	Attacco al Re	43
4.3	Strategie Kobayashi Maru	43
4.3.1	Mosse di Apertura	44
4.3.2	Gestione dei Livelli d'Attacco	45
4.3.3	Occupazione del Livello Neutro	46
4.3.4	Scacco al Re	46

5 Applicazioni	47
5.1 Matto di Mot	47
5.2 Mossa di Kriskov	48
5.3 Scambio di Aldabren	49
5.4 Scambio di el-Mitra	49
6 Finali	51
6.1 Finali KR	53
6.1.1 KR contro KP	53
6.1.2 KR contro KN	53
6.1.3 KR contro KB	54
6.1.4 KR contro K	54
6.1.5 KRP contro KR	54
6.2 Finali KQ	55
6.2.1 KQ contro KR e pezzo minore	55
6.2.2 KQ contro KR	55
6.2.3 KQ contro KP	55
6.2.4 KQ contro K e pezzo minore	55
6.2.5 KQ contro KBN	56
6.2.6 KQ contro KNN	56
6.2.7 KQ contro KBB	56
6.2.8 KQ contro K	57
6.2.9 KQP contro KQ	57
6.2.10 Finali KQ e pezzo minore	57
6.3 Finali KN	58
6.3.1 KN contro KP	58
6.3.2 KNP contro KN	58
6.3.3 KNP contro K	59
6.4 Finali KB	59
6.4.1 KB contro KP	59
6.4.2 KB contro KN	59
6.4.3 KBP contro KB	59

6.4.4	KBP contro K	60
6.5	Finali K e 2 figure	61
6.5.1	KBN contro K	61
6.5.2	KRR contro KQ	61
6.5.3	KQQ contro KQ	61
6.5.4	KNN contro K	61
6.5.5	KBB contro K	62
7	Chiusure	63
7.1	Matto di Barclay	63
7.2	Matto di Bartmess	64
7.3	Matto di Kirk	64
7.4	Matto di Spock	65
III	Conclusione	67
8	Varianti	69
8.1	Varianti Federali	69
8.1.1	Variante Andoriana	70
8.1.2	Kobayashi Maru	70
8.1.3	Variante del Primo Contatto	75
8.1.4	Sei Livelli (TNG)	76
8.1.5	Variante Vulcaniana	77
8.2	Cosmic-Chess	77
8.2.1	Cosmic-Chess Bajoriana	78
8.2.2	Cosmic-Chess Romulana	78
8.3	Variante Cardassiana	79
8.4	Variante Ferengi	80
8.5	Varianti Franklin Mint	80
8.5.1	“Prima Edizione”	80
8.5.2	“Seconda Edizione”	81
8.6	Variante Klingon	81

8.7 Variante Meder–Klein	82
8.8 Variante Rec.Arts.StarTrek	82
8.9 Variante della Regina Borg	83
8.10 Variante Romulana	84
8.11 Variante con Spazio Curvo	84
8.12 Variante con Teletrasporto	87
8.13 Variante USS Leonardo	88
8.14 Variante “Velocità Curvatura”	88
8.15 Variante della Zona Neutrale	89
9 Quesiti di Gioco	91
9.1 Quesito 1	92
9.2 Quesito 2 (Variante Cosmic–Chess Romulana)	92
9.3 Quesito 3	93
9.4 Quesito 4	93
9.5 Quesito 5 (Matto di Bartmess)	94
9.6 Quesito 6	94
9.7 Quesito 7	95
9.8 Quesito 8	95
9.9 Quesito 9	96
9.10 Quesito 10	96
9.11 Quesito 11	96
9.12 Quesito 12	97
9.13 Quesito 13	97
9.14 Quesito 14	98
Bibliografia	99
 IV Appendici	 105
A Glossario	107

B Leggi degli Scacchi	111
B.1 Prefazione	112
B.2 Articolo 1 — La Natura e gli Obiettivi della Partita di Scacchi . . .	112
B.3 Articolo 2 — La Posizione Iniziale dei Pezzi sulla Scacchiera . . .	113
B.4 Articolo 3 — Il Movimento dei Pezzi	114
B.5 Articolo 3 β — Le Mosse dei Livelli d'Attacco	120
B.6 Articolo 4 — L'Esecuzione della Mossa	122
B.7 Articolo 5 — La Conclusione della Partita	124
B.7.1 5.1	124
B.7.2 5.2	124
B.8 Regole per i Tornei	125
B.8.1 Articolo 6 — L'Orologio per gli Scacchi	125
B.8.2 Articolo 7 — Irregolarità	129
B.8.3 Articolo 8 — L'Annotazione delle Mosse	130
B.8.4 Articolo 9 — La Partita Patta	132
B.8.5 Articolo 10 — QuickPlay Finish (Finale Rapido)	135
B.8.6 Articolo 11 — Il Risultato	135
B.8.7 Articolo 12 — Il Comportamento dei Giocatori	136
B.8.8 Articolo 13 — Il Ruolo dell'Arbitro (Vedi la Prefazione) . . .	138
B.9 Articolo 14 — La FIDE	139
B.9.1 14.1	139
B.10 Appendici	140
B.10.1 A — Gioco Rapido – Rapidplay	140
B.10.2 Appendice B — Lampo – Blitz	141
B.10.3 Appendice C — Notazione Algebrica	142
B.10.4 Appendice D — QuickPlay Finish quando l'Arbitro non è presente in sede di torneo	143
B.10.5 Appendice F — Regole per il gioco con persone non ve- denti e con handicap visivo	143
B.10.6 Appendice F — Regole per gli Scacchi960	146
C Esempio di Formulario	153

D	Scacchi 3D in Star Trek	157
D.1	Star Trek – Enterprise	157
D.2	Star Trek	157
D.2.1	Film	159
D.3	Star Trek – The Next Generation	159
D.4	Star Trek – Deep Space Nine	160
D.5	Star Trek – Voyager	160
E	Moralità degli Scacchi	161
E.1	Moralità degli Scacchi	162
F	Il Mito degli Scacchi	167
F.1	Caissa Or The Game at Chess; a Poem.	168
G	Creative Commons Codice Legale	179
H	gnu Free Documentation License	193
I	Opere Culturali Libere	207
	Indice analitico	213

Elenco delle figure

2.1	Chiarimenti di Andrew Bartmess (1 – 18)	20
8.1	Posizione iniziale Kobayashi Maru	71
8.2	Comando in torre	73
8.3	Comando in alfiere	73
8.4	Comando in cavallo	74
8.5	Comando in regina	74
8.6	Rotazione livello d’attacco	79
8.7	Spazio curvo: livelli di difesa	85
B.1	Movimenti dell’Alfiere	115
B.2	Movimenti della Torre	116
B.3	Movimenti della Regina	117
B.4	Movimenti del Cavallo	118
B.5	Movimenti del Pedone	118
B.6	Mossa en passant	119
B.7	Trappola subspaziale	119
B.8	Movimenti del Re	120

B.9 Prima dell'Arrocco 120

B.10 Dopo l'Arrocco Corto 121

B.11 Dopo l'Arrocco Lungo 121

Elenco delle tabelle

5.1	Matto di Mot (Matto del Barbiere)	48
6.1	Finali teoricamente pari	52
C.1	Formulario per partite	155

Parte II

Strategia & Tattica

CAPITOLO 1

Definizioni

In questo capitolo sono contenute le definizioni principali del gergo scacchistico, per aiutare nella comprensione del resto di questa parte^{II}. In particolare, ove possibile, le definizioni sono riportate in ordine alfabetico e, qualora non fosse possibile, sono riportate, per prime, le definizioni cui fanno riferimento altre definizioni. Si danno naturalmente per acquisiti i termini base del gergo scacchistico quali: pezzo, colonna, traversa (o riga), casa, ecc.

Definizione 1.1 (Adescamento) *Tatticamente parlando, l'adescamento è una manovra con cui, per mezzo di un proprio pezzo che funge da esca, si attira forzatamente un pezzo avversario su un'altra casa della scacchiera, al fine di catturarlo con il resto della combinazione.*

Definizione 1.2 (Attacco) *Si dice che un pezzo attacca un pezzo dell'avversario se, alla mossa successiva, può catturare quel pezzo.*

Definizione 1.3 (Alfieri Contrari) *Per alfieri di colori contrari s'intende che uno dei giocatori possiede l'alfiere chiaro e l'altro quello scuro.*

Definizione 1.4 (Alfieri Uguali) *Per alfieri di colori uguali s'intende, ovviamente, che i giocatori possiedono o entrambi l'alfiere chiaro, o entrambi quello scuro.*

Definizione 1.5 (Attacco di Scoperta) *L'attacco di scoperta o, più semplicemente, attacco scoperto, consiste nell'attaccare un pezzo indirettamente, ovvero non con il pezzo mosso per ultimo, bensì con un altro che veda prolungata la propria linea d'azione dal movimento del primo pezzo.*

Definizione 1.6 (Biforcazione) *Una biforcazione è una mossa che usa un pezzo per attaccare due pezzi avversari, sperando di ottenere un vantaggio di pezzi (dato che l'avversario può fronteggiare solo una delle due minacce).*

Definizione 1.7 (Blocco) *Un blocco è una mossa che costringe un pezzo avversario a restare fermo poiché un suo movimento espone un pezzo di maggiore valore da lui stesso coperto (rispetto a un attacco o a una cattura...).*

Definizione 1.8 (Casa Forte) *Una casa della scacchiera viene definita forte se rispetta le seguenti tre condizioni:*

Condizione 1.1 *È al riparo dall'attacco dei pedoni avversari;*

Condizione 1.2 *È vicina alle linee avversarie;*

Condizione 1.3 *Deve essere possibile controllarla con qualche proprio pezzo, al fine eventualmente di usarla come avamposto nel campo nemico.*

Definizione 1.9 (Casa Debole) *Una casa invece viene definita debole se è forte per l'avversario.*

Definizione 1.10 (Colonna Aperta) *Una colonna si dice aperta se su di essa non vi è alcun pedone.*

Definizione 1.11 (Colonna Semiaperta) *Se invece ci sono solo pedoni neri allora si dice che una colonna è semiaperta per il bianco, e se ci sono soltanto pedoni bianchi allora, ovviamente, si dice che è semiaperta per il nero.*

Definizione 1.12 (Deviazione) *La deviazione è un particolare tipo di sacrificio con il quale si costringe l'avversario a distogliere (o, appunto, deviare) un pezzo dal compito di difenderne un altro, innescando quindi il resto della combinazione.*

Definizione 1.13 (Difesa) *Si dice che un pezzo difende un pezzo dello stesso colore se, in caso il pezzo difeso sia attaccato da un pezzo avversario, il pezzo difensore può catturare l'attaccante a sua volta, dopo la cattura del pezzo difeso.*

Definizione 1.14 (Fila) *Una fila è una mossa che attacca due pezzi su una linea, proprio come nel caso di blocco tranne per il fatto che, in questo caso, è il pezzo di maggior valore a essere direttamente a contatto con il pezzo avversario, solitamente di minor valore.*

Definizione 1.15 (Inchiodatura) *L'inchiodatura consiste nel fatto che il pezzo offendente costringe il pezzo offeso a non sottrarsi all'attacco, catturandolo in un secondo tempo o limitando in maniera decisiva la sua libertà d'azione.*

Definizione 1.16 (Contro-Inchiodatura) *La contro-inchiodatura, come suggerisce la parola, è una tecnica difensiva che consiste nel neutralizzare un'inchiodatura con un'altra inchiodatura.*

Definizione 1.17 (Interposizione) *In termini scacchistici, si definisce come interposizione una combinazione in cui si accorcia il raggio d'azione di un pezzo avversario (regina, torre o alfiere) interponendo un proprio pezzo, con lo scopo di liberare una certa casa critica, che risulterà determinante nel proseguimento della combinazione di gioco.*

Definizione 1.18 (Interferenza) *L'interferenza consiste nello spezzare il legame fra pezzo avversario difendente e pezzo avversario difeso tramite l'interposizione di un proprio pezzo lungo la linea che congiunge i primi due.*

Definizione 1.19 (Medio Gioco) *Si intende per medio gioco o centro partita, quella fase della partita che inizia dopo che i pezzi sono stati disposti in campo. Quindi esso è caratterizzato da molti pezzi sviluppati fra cui è compresa, di solito, la regina.*

Definizione 1.20 (Opposizione) *Quando i due re si trovano l'uno di fronte all'altro e uno dei due può impedire il passaggio dell'altro e/o ha la possibilità di passare se gli conviene, si dice che esso ha l'opposizione.*

Definizione 1.21 (Pedone Passato) *Un pedone viene definito passato se non c'è nessun pedone avversario che lo possa fermare nella sua corsa verso l'ultima traversa.*

Definizione 1.22 (Penultima Traversa) *La penultima traversa per il bianco sono le traverse 7 o 8, in base alla posizione dei livelli d'attacco, mentre per il nero ovviamente è la coppia 1 e 2.*

Definizione 1.23 (Sacrificio di Qualità) *Per sacrificio di qualità s'intende il sacrificio di una torre in cambio di un pezzo minore, ovvero di un alfiere o di un cavallo.*

Definizione 1.24 (Scacco Doppio) *Per scacco doppio s'intende lo scacco contemporaneo, tramite due pezzi, al re avversario.*

Definizione 1.25 (Scacco Perpetuo) *Lo scacco perpetuo è una tecnica difensiva che permette talvolta di salvare situazioni totalmente compromesse. In pratica è una combinazione che costringe l'avversario a ripetere sempre la stessa successione di mosse, per cui sulla scacchiera necessariamente una medesima posizione sarà ripetuta per tre volte. Questo fatto causerà la fine delle ostilità, perché il regolamento afferma che in questo caso la partita viene decretata Patta per ripetizione di mosse.*

Definizione 1.26 (Scacco Scoperto) *Lo scacco scoperto è una mossa che smaschera un attacco al re avversario spostando uno dei propri pezzi sulla linea d'attacco. Il pezzo che è mosso, inoltre, è solitamente libero di compiere un ulteriore attacco, secondario, cui non si può rispondere a causa dello scacco cui bisogna, necessariamente, rispondere.*

Definizione 1.27 (Scalzamento) *Si definisce come scalzamento una combinazione con cui si cattura un pezzo avversario dopo avergli tolto (o, appunto, scalzato) la protezione del pezzo che lo difendeva.*

Definizione 1.28 (Scambio) *Effettuare uno scambio di pezzi significa catturare un pezzo ostile permettendo la cattura di un pezzo (generalmente) dello stesso valore da parte dell'avversario.*

Definizione 1.29 (Spazio) *Più spazio significa un maggior numero di scelte che possono essere esaminate sia tatticamente che strategicamente.*

Definizione 1.30 (Strategia) *La strategia riguarda la pianificazione a lungo termine e il piazzamento dei pezzi sulla scacchiera in mancanza di altre opportunità nel breve periodo.*

Definizione 1.31 (Tattica) *La tattica fa riferimento ai trucchi, alle combinazioni che favoriscono il vantaggio dei pezzi o lo scacco matto in un paio di mosse.*

Definizione 1.32 (Ultima Traversa) *L'ultima traversa per il bianco sono le traverse 8 e 9, in base alla posizione dei livelli d'attacco, mentre per il nero ovviamente è la coppia 0 e 1.*

Definizione 1.33 (Vortice) *Il vortice è un tatticismo basato sull'azione di una batteria composta da una torre e un alfiere. I due pezzi attaccano alternativamente il loro obiettivo tramite il movimento oscillatorio della torre su una colonna o una traversa.*

Definizione 1.34 (Zugzwang) *Lo zugzwang si ha quando l'obbligo a muovere (cioè l'esatto significato della parola tedesca) porta una delle parti alla sconfitta.*

Definizione 1.35 (Zwischenzug) *In tedesco, la parola zwischenzug significa "mossa intermedia".*

Nei capitoli seguenti ci saranno molti riferimenti a questi termini e, pertanto, si consiglia di impararli e di ricordare le definizioni associate. Per una migliore facilità di lettura cercherò di non appesantire il testo usando sempre riferimenti incrociati ai termini qui sopra anche se sarà (spero...) chiaro dal testo se sto facendo riferimento ai termini definiti qui sopra o ad altre parole generiche simili.

CAPITOLO 2

Le Basi del Gioco

Gli elementi del gioco degli scacchi, le basi del gioco sono: *spazio, materiale, sviluppo, sicurezza del re e struttura dei pedoni*. Potendo comprendere i singoli elementi si sarà in grado di migliorare la propria conoscenza del gioco. Naturalmente, la comprensione isolata di questi elementi è sicuramente molto più semplice che comprenderne la loro combinazione. Sfortunatamente, questi elementi interagiscono tra loro: qualche volta uno risulta molto più importante degli altri combinati insieme; qualche altra volta si verifica un bilanciamento dinamico di tutti. Una volta comprese le relazioni tra queste forze, si può quasi dire di conoscere adeguatamente il gioco. . .

In questo capitolo cercherò di introdurre questi elementi spiegandoli prima in modo scollegato e poi mostrandone le interazioni.

2.1 Spazio

A parità di condizioni, il giocatore che controlla il maggiore *spazio* della scacchiera è in vantaggio. Così, se tutti i pezzi sono ben piazzati e non si riesce a individuare un vantaggio tattico, è opportuno cercare una mossa che consenta di guadagnare maggiore spazio, soprattutto al centro. Il controllo del centro della scacchiera assume un'importanza fondamentale in ogni partita a scacchi degna di questo nome. Infatti è proprio il dominio di questa zona della scacchiera a determinare in genere le maggiori possibilità di successo di un contendente sull'altro. Il motivo è dovuto al fatto che molti pezzi, e per primi i cavalli, diventano molto più pericolosi se possono avere un ampio raggio d'azione, e proprio il centro costituisce per loro un'ottima base di partenza.

Lo *spazio* sarà anche l'ultima frontiera, per alcune persone¹, ma è sicuramente uno degli elementi essenziali del mondo degli scacchi. Gli scacchi sono un gioco di conquista spaziale, a maggior ragione (e letteralmente!) quelli tridimensionali. A parità di condizioni, il giocatore che controlla lo spazio maggiore controlla il gioco: manovrare i pezzi sul campo è più facile quando c'è spazio rispetto a quando non ce n'è.

La battaglia per il controllo dello spazio riguarda, per la maggior parte, il centro della scacchiera e, in un qualche modo, il livello neutro e ancora più precisamente le sue 4 caselle centrali. Controllare queste caselle (colonne c e d, colonne 4 e 5) e quelle eventualmente adiacenti è equivalente a porsi in posizione di vantaggio.

Perdere lo spazio di manovra, lo spazio del campo di battaglia, può rovinare il gioco. Una mossa che restringe lo spazio dell'avversario avvantaggiando il movimento dei propri pezzi è sicuramente pessima per l'avversario.

Lo spazio è comunque ben più del numero di caselle sotto il proprio controllo. Il controllo si riferisce anche al numero di caselle attaccate (non necessariamente occupate) da pezzi o pedoni. Se però l'avversario attacca le stesse caselle, queste sono contestate e non sono quindi realmente sotto il proprio controllo: nessuno può reclamarle come spazio proprio.

¹; -)

L'aritmetica degli scacchi è in grado di determinare la probabilità di un giocatore di controllare effettivamente una casella contestata. Si può contare il numero di pezzi che attaccano una casella e il numero di pezzi avversari che la difendono: il lato col maggior numero di pezzi è quello che ha più probabilità di controllare tali caselle.

Poiché il bianco comincia per primo, solitamente ha un leggero (e temporaneo) vantaggio spaziale in apertura tramite il posizionamento di un pedone o di un pezzo su una casella che permette di attaccare e, almeno temporaneamente, di controllare delle caselle nella metà di scacchiera dell'avversario. Le risposte iniziali del nero sono quelle che cercano di equilibrare lo spazio conquistato cercando, almeno per le poche mosse iniziali, un equilibrio dinamico alla ricerca di un vantaggio per i propri pezzi.

La conquista dello spazio è più importante nell'apertura e, in un certo modo, anche nel mediogioco anche se è meno importante durante il fine gioco. Per definizione la fase di fine gioco contiene meno pezzi sulla scacchiera e, nel caso ci si trovi in difficoltà di movimento in questa fase, be', sicuramente c'è qualche problema nella propria tattica e strategia...

Oltre al centro della scacchiera, un altro vantaggio spaziale riguarda la gestione e il possesso dei livelli mobili che consentono, oltre a un maggior numero di caselle disponibili, di spostare più celermente i pedoni e di consentire posizionamenti dei pezzi più "occulti" e difficili da osservare. Per quanto riguarda i livelli mobili vedremo ancora qualcosa nel paragrafo dedicato alla conquista del materiale.

Le "leggi dello spazio" sono una breve lista di concetti che, però, *non* sono assolutamente da imparare a memoria. Sono delle idee, dei punti di vista e delle chiavi di lettura del gioco che possono aiutare a capire come conquistare maggiore spazio.

- usa i pedoni centrali per guadagnare spazio nella fase iniziale del gioco;
- invadi il territorio nemico solo se sei in grado di dare supporto ai tuoi pezzi;
- controlla il centro prima di attaccare le ali (le aree laterali della scacchiera);
- non bloccare gli alfieri dietro i pedoni;

- se l'avversario è bloccato, cerca di impedirgli mosse con le quali può liberarsi;
- scambia i pezzi per cercare di liberarti da una posizione critica;
- se l'avversario attacca sull'ala, rispondi al centro;
- dopo aver preso il controllo di una casella nel territorio nemico, cerca di occupare quella casella con un cavallo;
- Durante la fase finale del gioco, valuta la possibilità di portare il re al centro della scacchiera.

La più comune strategia di apertura negli scacchi (Cfr. ??, pag.??) è la movimentazione dei pezzi minori e dei pedoni centrali in modo da controllare il livello neutro usandolo come appoggio per entrare in territorio nemico. I pezzi minori diventano più utili quando si trovano al centro e gli alfiere risultano più potenti quando posizionati sui livelli mobili (anche se ne limitano i movimenti). Potendo disporre i pezzi in questo modo e cercando di evitare che l'avversario faccia lo stesso, ci si può assicurare un maggiore controllo del centro e un vantaggio spaziale, e i propri pezzi diventano più forti di quelli dell'avversario.

Bisogna ricordare che gli scacchi non sono un gioco statico: è importante guadagnare la superiorità spaziale ma anche mantenerla! Avere uno o due pezzi in territorio nemico può fare poco se questi sono poi tagliati fuori dal resto dei propri pezzi. Bisogna mantenere delle linee di assistenza aperte e invadere solo quando si è adeguatamente supportati da altri pezzi.

Il controllo del centro si adegua al motto *divide et impera*: dividendo le forze nemiche in due parti, si può portare un ampio contingente nel mezzo della battaglia prima che le parti si possano riunire.

2.2 Materiale

Alcuni pezzi degli scacchi sono più potenti di altri, naturalmente... Il concetto di *materiale* riguarda appunto la forza relativa dei pezzi.

La superiorità del materiale può essere decisiva quando tutte le altre valutazioni sono comparabili. Se è possibile catturare un pedone, può diventare possibile catturarne un altro o costringere l'avversario a ulteriori concessioni. La superiorità di materiale anche di un singolo pedone è spesso decisiva negli incontri tra maestri, mentre un vantaggio di materiale equivalente a una torre è solitamente decisivo per la vittoria anche per i giocatori inesperti.

Una condizione generale che si applica sia al caso strategico che tattico è il *vantaggio dei pezzi*: chi controlla il maggior numero di pezzi o i pezzi più potenti, rispetto a quelli dell'avversario, ha, spesso, maggiori opportunità.

2.2.1 Valori di Pedoni e Pezzi

I giocatori di scacchi cercano di quantificare la potenza dei loro pezzi assegnando loro dei valori numerici. Il pedone è l'unità base degli scacchi e ha assegnato un valore numerico pari a uno (1). Gli altri pezzi sono valutati negli stessi termini. Quindi, se un pedone vale un punto, un cavallo vale di più: 3 punti. In altre parole, si perdono due punti in materiale se si scambia un cavallo per un pedone. È necessario catturare tre pedoni avversari (o un cavallo) per compensare la perdita di un cavallo. Inoltre, un alfiere non è uno scambio equo con un cavallo. È superfluo assegnare un valore al re, poiché perderlo significa perdere la partita!

- un cavallo vale poco più di un alfiere ma vale meno di una torre e ancora meno di una regina.
- tre pedoni raggiungono la potenza di un cavallo nel fine gioco, ma nel medio gioco un cavallo è solitamente più potente.
- due pezzi minori sono più forti di una singola torre.
- due torri sono (poco) più deboli di una regina.

La modalità usata per indicare la potenza di un pezzo (i punti che vale) è presentata nel capitolo “2 – Regole Fondamentali” (Tab. 2.1, pag. 9). Con questo metodo si osserva che cedere un cavallo o un alfiere per vincere una torre (vincere lo scambio) è vantaggioso per l'equivalente di, circa, uno o due pedoni.

Questo, naturalmente, ignorando tutte le eventuali complicazioni dovute alla posizione corrente e alle libertà di movimento dei pezzi... ma è un buon punto di partenza.

I pezzi possono perdere o guadagnare valore anche in base alla loro posizione sulla scacchiera: un pedone che si trova in profondità nel territorio nemico è ovviamente più importante che avere un cavallo bloccato in un angolo. Un alfiere bloccato dai suoi pedoni non vale una frazione di un cavallo libero di attaccare in più punti.

I valori dei pezzi sono quindi relativi e possono cambiare molte volte nel corso della partita. Ciò nonostante, ricordare il valore relativo di un pezzo, quando si pensa di scambiarlo con un altro, è sicuramente un'ottima guida: per scambiare una torre e la regina con un pedone... ci vuole una buona ragione!

Come regola generale, lo scambio (Cfr. Definizione 1.28, pag. 7) facilita il giocatore in difesa che, tipicamente, ha meno spazio a disposizione. Se un giocatore si trova in vantaggio di pezzi lo scambio è desiderabile, dato che nel fine gioco anche un singolo pedone può decidere il risultato. Quando si gioca contro giocatori più forti può venire la tentazione di eseguire molti scambi per semplificare la situazione; questa è una strategia non pagante. I giocatori più forti sono forti, di solito, nel fine gioco mentre, anche loro, possono fare degli errori nel medio gioco. In questo senso il termine “*vincere lo scambio*” è inteso come, *ad esempio*, lo scambio di una torre con un alfiere o con un cavallo.

2.2.2 Strategie di materiale

Una buona regola è cercare di scambiare pezzi quando si è in vantaggio di materiale. Questa strategia viene chiamata, a volte, “semplificazione”. Per esempio se il giocatore ha un pedone extra rispetto all'avversario, ma entrambi hanno un alfiere, è solitamente più facile vincere se si scambia il proprio alfiere con quello dell'avversario e si gioca il resto della partita con solo re e pedoni.

Nota 2.1 (“Alfiere e Cavallo”) *Gli alfieri e i cavalli non sono uguali! Anche se alfieri e cavalli sono considerati pressoché identici, i maestri hanno dimostrato che, almeno per quanto riguarda il gioco tradizionale, gli alfieri sono più forti.*

Benché non si abbia una dimostrazione altrettanto efficace, è opportuno ritenere che, nel caso degli scacchi tridimensionali, gli alfieri e i cavalli siano, effettivamente, equivalenti o, forse, che i cavalli siano leggermente più forti: la dimensione oblunga della scacchiera impedisce uno sviluppo veloce degli alfieri ma, allo stesso tempo, la sua tridimensionalità ne facilita l'uso poiché i pedoni (sia propri sia avversari) difficilmente impediscono i movimenti agli alfieri in modo assoluto. Del resto, la possibilità dei cavalli di attaccare nelle tre dimensioni un più ampio numero di pezzi e caselle ne aumenta un po' il potenziale...

2.2.3 L'importanza del materiale

Ci sono alcuni punti, riguardanti il concetto di materiale, che possono essere considerati delle linee guida per le tattiche e strategie di gioco, più che vere e proprie regole. Tanto più che quando si cerca di applicare una regola rigida, questa viene quasi sempre smentita dal contesto e da situazioni eccezionali (Cfr. *Legge di Murphy*, http://it.wikipedia.org/wiki/Legge_di_Murphy).

- Quando si è in vantaggio di materiale, è consigliabile forzare dei cambi e cercare il fine gioco. Semplificazione!
- Aprire file e diagonali, quando possibile, così che si possa attaccare il nemico e forzarne delle concessioni;
- Se l'avversario cattura un pezzo, è opportuno cercare di ripristinare l'equilibrio prima possibile, catturando un pezzo avversario;
- Se possibile, cercare di vincere del materiale senza sacrificare altri elementi;
- Il materiale è solitamente più importante degli altri elementi quindi è consigliabile catturare, se si può, a meno di avere buone ragioni per non farlo;
- Se si è in svantaggio di materiale, è meglio evitare scambi di pezzi e non bisogna diventare passivi ma attaccare!

La superiorità di materiale diventa ancora più importante quanto più ci si avvicina al fine gioco. Il vantaggio di un singolo pedone può significare poco in apertura

ma può diventare decisivo alla fine! Questa strategia mostra come forzare concessioni aggiuntive ad un avversario. Se si continua ad offrire scambi di materiale e l'avversario continua a rifiutare, i suoi pezzi saranno costretti a ritirarsi. Il risultato? Si finirà per guadagnare anche il vantaggio spaziale! Poiché il giocatore in vantaggio di materiale sarà quello che cercherà gli scambi, è logico evitarli quando si è in svantaggio. La perdita intenzionale di materiale in cambio di un altro tipo di vantaggio è solitamente nota come “sacrificio”. I sacrifici sono un punto critico dei giocatori di scacchi che sanno che, se non otterranno presto un vantaggio dal sacrificio, il tempo deporrà a loro sfavore. Più ci si avvicina al fine gioco più il materiale extra diventa importante; per questo la mossa rischiosa del sacrificio è considerata coraggiosa da alcuni e folle da altri. Si può dire molto di un giocatore osservando come rischia o preserva il materiale.

Spesso, per sbilanciare il posizionamento dei pezzi dell'avversario, è necessario compiere un *sacrificio*, perdendo dei pezzi che, comunque, si intende avere restituiti con gli interessi dopo poche mosse. I sacrifici di pedoni nelle aperture (Cfr. “3 – Aperture”) sono più noti come *gambetti*; solitamente, però, non si eseguono per lo scambio di pezzi a breve termine ma per ottenere una posizione migliore dei propri pezzi. Un attacco al re (Cfr. “4.2 – Attacco al Re”) comincia, spesso, con un sacrificio...

Il sacrificio di qualità (Cfr. Definizione 1.23, pag. 6) si incontra abbastanza di sovente in certe varianti di apertura. Lo scopo di questo tatticismo è di solito quello di valorizzare maggiormente un proprio pezzo, eliminando il pezzo minore avversario che gli impediva di controllare alcune zone nevralgiche della scacchiera. Nelle partite fra campioni non è raro riscontrare sacrifici di qualità senza che si abbia un'immediata ricompensa materiale. Spesso, infatti, tale tipo di sacrificio viene utilizzato per ottenere unicamente ben precisi vantaggi posizionali.

2.3 Sviluppo

2.4 Sicurezza del Re

Nel medio gioco, il re resta, principalmente, fermo in un angolo dietro i suoi pedoni. Si deve evitare di muovere questi pedoni per non indebolire la posizione del re. Comunque, dato che le torri lasciano la prima fila, c'è pericolo che una torre avversaria la raggiunga e dia scacco matto al re. Così, a volte, si rende necessario muovere uno dei pedoni per controbattere questo attacco. Nel fine gioco, il re diventa un pezzo più forte. Con i pezzi ridotti, lo scacco matto non è più un problema immediato e il re dovrebbe essere mosso verso il centro della scacchiera.

Nota 2.2 *Negli scacchi tridimensionali, la posizione iniziale defilata del re può rivelarsi un vicolo cieco già a partire dal medio gioco, soprattutto se l'avversario ha un attacco consistente. È sempre opportuno cercare di capire quando è il momento di spostare il re dal suo... angolo.*

Quando la maggior parte dei pezzi è stata messa fuori gioco, diventa impossibile portare un attacco diretto al re. In questa situazione l'obiettivo del gioco diventa la promozione dei pedoni mentre si cerca di impedire all'avversario di fare la stessa cosa: una regina neo-promossa, se non è catturata dall'avversario, solitamente è sufficiente a garantire una vittoria. Se è rimasto un solo pedone (e, probabilmente, un altro pezzo all'avversario) allora entrambi i giocatori dovrebbero cercare di posizionare i propri re di fronte al pedone, in modo da guadagnare spazio (Cfr. Definizione 1.29, pag. 7), allontanare il re avversario e avvantaggiarsi (pro o contro) rispetto a una possibile promozione del pedone.

Normalmente si esegue un *attacco al re* perché ci si trova in una situazione di squilibrio, con molta più potenza di fuoco sul lato di re rispetto all'avversario, oppure perché il re avversario è indebolito dallo spostamento di uno dei pedoni di fronte a lui. Molti attacchi di scacco matto iniziano con un sacrificio: se l'obiettivo è lo scacco matto, la perdita di pezzi non è più importante. La regina è, solitamente, il pezzo più importante in un attacco per lo scacco matto, dato

che ha vari modi per attaccare il re. Un modo “consono” per attaccare un re è a *contatto diretto*, mentre si è protetti da uno dei propri pezzi.

Non si deve considerare ogni mossa un attacco al re o uno scacco. Spesso, uno scacco consente solo di guidare il re in una posizione migliore, o di indebolire le difese dell’avversario. In questo caso è necessario trovare una mossa che spezzi il cerchio...

2.5 Struttura dei Pedoni

Nonostante i pedoni siano il pezzo più debole degli scacchi, alcuni li hanno definiti “l’anima degli scacchi”. Il Gran Maestro François-André Danican Philidor² ha detto che “i pedoni sono il cuore del gioco” e questa importanza è dovuta a numerosi fattori:

- Gli scacchi sono formati più da pedoni che da altri pezzi;
- I pedoni decidono se gli altri pezzi avranno spazi di movimento;
- Nessun pezzo dovrebbe essere scambiato con un semplice pedone, così gli altri pezzi solitamente retrocedono davanti a uno di essi;
- I pedoni non possono retrocedere, così ogni loro mossa è un traguardo e dovrebbe essere fatta solo dopo attente considerazioni.

I pedoni sono molto potenti se costituiscono gruppi in file contigue. Pedoni isolati, quelli senza pedoni dello stesso colore su colonne adiacenti, sono spesso deboli e forniscono un punto di partenza per un cavallo avversario. Se l’avversario ha un pedone isolato, prima bisogna cercare di bloccarlo con un pezzo e poi bisognerebbe attaccarlo con le torri. Lo stesso deve essere fatto con i pedoni che sono stati lasciati indietro, con quei pedoni, cioè, che nelle file adiacenti sono già avanzati. Due pedoni dello stesso colore, sulla stessa colonna, sono chiamati *pedoni doppi*; sono deboli, specialmente se sono anche isolati, perché non possono proteggersi e si ostacolano a vicenda. I pedoni doppi non sono comunque così

²F.-A. Danican Philidor (Dreux, 1726 – 09 – 07 - Londra, 1795 – 08 – 31), musicista e scacchista francese considerato il più forte giocatore del suo tempo.

scomodi come i *pedoni tripli*: in effetti i pedoni doppi sono ancora in grado di essere un buon punto di appoggio in quanto, anche se non possono proteggersi a vicenda, difficilmente riescono a intralciarsi grazie alla tridimensionalità delle scacchiere. Nel fine gioco i pedoni passati, quelli che non possono essere catturati da pedoni avversari prima della promozione, sono forti, specialmente se sono avanzati. Un pedone passato sulla quinta colonna è forte quasi come un cavallo o un alfiere e, spesso, decide le sorti del gioco.

È naturalmente superfluo ricordare l'importanza strategico-tattica dei pedoni posti su propri livelli mobili o, anche, a bloccare i livelli mobili dell'avversario. I livelli mobili possono essere un punto fondamentale dell'attacco di un giocatore dato che, in alcuni casi, possono essere meno raggiungibili dagli altri pezzi o, soprattutto se posti sotto un livello di difesa, possono essere facilmente sottovalutati.

2.6 Note di Gioco

2.6.1 Regole e Movimenti

A causa delle difficoltà di gestione dei livelli mobili e delle possibilità di movimento che ne scaturiscono, Andrew Bartmess ha confermato alcune posizioni e mosse possibili, secondo le Regole Federali Standard (Cfr. 2.1).

In questa figura si possono vedere le diverse tipologie di situazioni potenzialmente non chiare e la risoluzione data dall'Autore in base alle Regole Federali Standard.

<div><div><div><div><div></div><div>= Bartmess answer</div></div></div></div></div> <div><div>1. qxN = <div>false</div></div><div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div><div>q p N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div> <div><div>2. qxN = <div>false</div></div><div><div><div>+ - - + - - +</div><div> </div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div><div>q p N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div>+ - - + - - +</div><div> </div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div><div><div>3. <div>qxN</div></div><div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div> </div><div>+ - - + - - +</div><div><div>q p N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div> </div><div>+ - - + - - +</div></div></div></div><div><div>4. <div>qxN</div></div><div><div><div>+ - - + - - +</div><div>q p </div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div><div><div>5. <div>qxN</div></div><div><div><div>p</div><div>+ - - + - - +</div><div>q </div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div>N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div><div><div>6. qxN = <div>false</div></div><div><div><div>p</div><div>+ - - + - - +</div><div>q p </div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div>N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div><div><div>7. qxN = <div>false</div></div><div><div><div>p</div><div>+ - - + - - +</div><div>q </div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div><div>p N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div><div><div>8. qxN = <div>false</div></div><div><div><div>q p</div><div>+ - - + - - +</div><div> </div><div>+ - - + - - +</div><div>N</div><div>+ - - + - - + - - + - - +</div></div></div></div><div><div>9. <div>qxN</div></div><div><div><div>q</div><div>+ - - + - - +</div><div>p </div><div>+ - - + - - +</div></div></div></div></div>

10. q

11. q

12. q

13. q

14. q

CAPITOLO 3

Aperture

Fin da quando il gioco prese piede, gli scacchisti notarono che i modi di iniziare una partita, le *aperture*, sono di vario tipo e consentono e favoriscono usi diversi dei pezzi e comportamenti di gioco a volte anche opposti tra loro; alcune aperture poi sono da preferire, mentre altre invece sono (quasi sempre) da evitare. Con l'evoluzione del gioco e delle conoscenze dei giocatori, infatti, si capì che la coordinazione dei pezzi, la rapidità di movimento e la possibilità di controllare il centro della scacchiera sono fondamentali per un buon gioco e richiedono comportamenti altamente strategici contro qualunque avversario.

La teoria delle aperture è sempre in corso d'opera e di tanto in tanto nascono novità teoriche interessanti o rinnovamenti di difese dimenticate da tempo o anche confutazioni di varianti apparentemente buone. Senza tralasciare la teoria del medio gioco e del finale, le aperture dovrebbero occupare una posizione importante nella cultura scacchistica di ogni giocatore, dato che una preparazione non sufficiente può essere causa di veloci sconfitte: è molto facile cadere vittima di trappole d'apertura, anche per giocatori molto quotati, se non si sono studiate

attentamente queste tattiche di inizio gioco.

3.1 Criteri di Base

Le prime mosse di una partita a scacchi servono a mobilitare i propri pezzi. Diversi manuali indicano dei principi generali su come giocare bene l'apertura, senza considerare che tali principi non sono assoluti. In altri termini, il primo principio che occorre tenere sempre presente durante una partita a scacchi è il seguente:

Assioma 3.1 *Ogni regola presenta delle eccezioni.*

anche se, volendo, si può dire anche che “ogni eccezione presenta delle regole”. . . Quindi, solitamente, non è opportuno o adeguato applicare pedissequamente gli schemi dettagliati delle aperture che seguono, se non si valuta prima la situazione contingente. Tenendo sempre presente quanto sopra, ecco alcuni principi generalmente validi per iniziare bene una partita di scacchi:

- cercare di occupare e/o controllare il centro della scacchiera con i propri pezzi: chi domina, in linea generale, il livello neutro ha già conquistato un vantaggio notevole;
- mobilitare al più presto i propri pezzi nelle case più efficaci evitando di muovere più volte lo stesso pezzo e di lanciarsi in un attacco prematuro: quando si inizia una partita di calcio tirando in porta dal centro campo, invece di fare goal si passa la palla alla squadra avversaria. . .
- limitare le mosse dei pedoni a quelle strettamente necessarie a permettere lo sviluppo armonico dei propri pezzi: i pedoni sono le ossa su cui poggiano i muscoli dei pezzi, senza una struttura ossea integra i muscoli servono a ben poco;
- cercare di arroccare il più presto possibile: con l'arrocco non solo si mette il proprio re al sicuro, ma si sviluppa anche, più facilmente, una torre;

- evitare le inchiodature: una figura inchiodata è inoffensiva come una tigre chiusa in una gabbia;
- sviluppare prima i cavalli, poi gli alfieri e le torri e, infine, la regina: in guerra avanzano prima i soldati e la cavalleria;
- una volta predisposti adeguatamente i pezzi è opportuno cercare di movimentare anche i livelli d'attacco, al fine di garantire una maggiore mobilità dei pedoni e un maggiore spazio di manovra nel centro della scacchiera;
- la comprensione del piano dell'avversario è importante quanto lo sviluppo del proprio: ogni piano deve essere flessibile, cioè adeguato alle circostanze, altrimenti sarà facilmente spezzato dall'avversario e porterà alla sconfitta.

È abbastanza complicato definire criteri universalmente validi, ma in linea di massima si può affermare che è senz'altro fondamentale mobilitare fin dal principio il maggior numero di pezzi del proprio schieramento con l'obiettivo sia di controllare il centro della scacchiera, zona altamente strategica di ogni partita, sia di porre il re al riparo dagli attacchi avversari nella fase del medio gioco, in attesa di attivarlo nel finale di partita. Da quanto detto si possono dedurre altri criteri per una buona apertura:

- non muovere sempre lo stesso pezzo in apertura. Neppure la regina può fare molto se non è aiutata dagli altri pezzi, anzi, spesso è sconsigliato portarla all'attacco già nelle prime mosse, dato che in genere diventa facile bersaglio dei contrattacchi avversari;
- muovere presto i pedoni in modo da controllare il maggior numero possibile di case centrali della scacchiera, con lo scopo di limitare i movimenti dei pezzi avversari in questa zona importantissima della scacchiera;
- mobilitare subito i pezzi minori (cavalli e alfieri), preferibilmente verso il centro della scacchiera;
- porre al più presto il proprio re in una zona sicura della scacchiera, onde evitare pericolosi attacchi avversari. Un buon metodo (almeno fino al medio

gioco) per riparare il re è quello di arroccare, ponendolo così in prossimità di un angolo e difendendolo con una barriera di pedoni.

Dopo aver effettuato lo sviluppo secondo i criteri elencati, ovviamente prestando sempre molta attenzione ai tentativi di attacco avversari, si potrà continuare a mobilitare i propri pezzi portando le torri verso le eventuali colonne aperte (o che si è in grado di aprire mediante cambi di pedoni), dove potranno metter meglio in risalto la loro forza e le loro caratteristiche. Per i principianti, poi, *non è utile* memorizzare le mosse delle aperture; invece, seguendo pochi semplici criteri e prendendo spunto da quanto detto finora, chiunque può ottenere una buona posizione per il medio gioco. La parte più importante della scacchiera è sicuramente il centro, il *livello neutro*. È importante piazzare i pedoni in questa zona o controllarla in altro modo.

Un altro obiettivo fondamentale delle aperture è spostare il re in una posizione meno pericolosa ed eseguire l'arrocco. Ogni mossa dovrebbe contribuire a questi scopi e, inoltre, è opportuno, in questa fase, evitare mosse inutili.

La regina dovrebbe evitare di muoversi troppo presto e di entrare troppo in profondità nel territorio dell'avversario, poiché l'avversario potrebbe guadagnare tempo sviluppando una tattica per minacciarla.

I livelli mobili e la presenza di più livelli possono aiutare ad attaccare da più parti, disponendo in modo strategico i pezzi e cercando di confondere la prospettiva tridimensionale dell'avversario. Nascondere l'intenzione di eseguire una mossa tipo $Pb4(2) \times Ba5(7)$ (Cfr. 4.2, mossa 23 del giocatore bianco) è sicuramente più facile che nascondere una mossa simile ma eseguita sullo stesso livello, a causa della distanza tra i livelli e della normale difficoltà di percezione tridimensionale e, se applicata contro delle figure, una mossa del genere è certamente spiazzante per l'avversario, che si chiederà se non gli sia sfuggito altro. . .

Una volta ottenuto l'arrocco, i cavalli e gli alfieri dovrebbero essere posti in modo che le torri possano agire fattivamente. Questo, solitamente, conclude la fase di inizio gioco.

3.2 Ordinamento Scaccografico

Per maggiori nozioni sulle aperture, in questo capitolo ne riporto alcune: possono servire per predisporre tatticamente i propri pezzi sulla scacchiera e come base per uno studio ulteriore delle strategie iniziali del gioco. L'*ordinamento* usato anche negli scacchi tradizionali per descrivere e catalogare le aperture è quello *scaccografico*: tramite l'ordinamento scaccografico, le aperture vengono classificate e ordinate in base alla casa di partenza e di arrivo del pezzo. In pratica per prima cosa bisogna definire un ordinamento delle case della scacchiera:

Condizione 3.1 *Su una scacchiera, una casa X precede una casa Y se la colonna della prima è minore della colonna della seconda. A parità di colonna, vale la traversa.*

In altre parole, secondo questo ordinamento, la casa d5 precede la casa f3, in quanto la colonna d viene prima della colonna f. Similmente la casa c2 precede la casa c7 perché, a parità di colonna, la seconda traversa viene ovviamente prima della settima.

Nota 3.1 *Per un ordinamento scaccografico completo, nel caso degli scacchi tridimensionali, deve essere presa in considerazione la discriminante ulteriore del livello di arrivo. La mia scelta è stata semplice: a parità di ordinamento scaccografico principale, vengono considerate sempre precedenti sulle altre le case che si trovano sui livelli più bassi.*

A questo punto diventa facile ordinare le singole varianti mediante il seguente criterio, denominato per l'appunto ordinamento scaccografico:

Definizione 3.1 (Ordinamento Scaccografico) *Date due varianti V e W , siano rispettivamente v e w la prima mossa di ciascuna per cui esse differiscono. Allora la variante V precede la variante W se la casa di arrivo del pezzo nella mossa v precede la casa di arrivo del pezzo nella mossa w . A parità di casa d'arrivo vale la casa di partenza. Per quanto riguarda l'arrocco, si considera la posizione del re.*

Le aperture sono, in alcuni casi, tratte da aperture classiche del gioco degli scacchi normali e, dove necessario, riadattate per la diversa disposizione dei pezzi.

Ho usato sempre l'apposito simbolo tipografico (anziché la lettera) per rappresentare i pezzi nelle mosse e, dove utilizzato, con il simbolo “(·)” ho indicato la possibilità, per il giocatore, di scegliere il livello sui cui posare il pezzo. Senza la suddivisione in gruppi e sottogruppi usata dall'Enciclopedia delle Aperture (*Encyclopædia of Chess Openings* (ECO), Cfr. [15]), le aperture sono riportate in questo manuale secondo l'ordine scaccografico (senza codice ECO) e con il nome con cui sono comunemente conosciute e, quando possibile, sono divise in paragrafi e sottoparagrafi per ricordare la suddivisione in gruppi, che è utile per memorizzare le sequenze comuni.

3.3 Lista delle Aperture

Per comodità di lettura, riporto in questo paragrafo l'elenco delle aperture presentate nei paragrafi successivi, secondo l'ordinamento scaccografico appena indicato con la lista delle mosse discriminanti per l'ordinamento stesso.

- **Apertura Kotroc:** ♖b1-c3(4);
- **Movimento Jokō:** ♙b2-b4(2);
- **Movimento Simmetrico Parmen:** ♙d2-d4(2), ♜e8-d6(4); ♙c2-c3(2); ♜b1-d2, ...;
- **Gambetto Novokovich:** ♙d2-d4(4), ♜e8-d6(4); ♙c2-c3(2); ♜c1-e3(4), ...;
- **Difesa di Petrov/Cochrane:** ♙d2-d4(2), ♜e8-d6(4); ♙c2-c4(4);
- **Aperture Andoriane:** ♙d2-d4(2), ♜e8-d6(6);
 - **Gambetto:** ♙d2-d4(2), ♜e8-d6(6); ♙c2-c3(4);
 - **Apertura d'Attacco:** ♙d2-d4(2), ♜e8-d6(6); ♙c2-c4(4).
- **Posizione χ :** ♙e2-e4(2);
- **Attacco Togu:** ♙e2-e4(4).

3.4 Apertura Kotroc

Con l'apertura Kotroc (e le sue estensioni) il bianco, solitamente, si prefigge di attuare un'espansione sul lato di regina tramite le successive mosse b2-b4 e d2-d4. Questo particolare piano, comunque, appare abbastanza fumoso, dato che spesso il nero può concedersi ampie scelte su come operare al centro della scacchiera. La sequenza base delle aperture Kotroc è:

1. ♖b1-c3(4), ...

3.5 Movimento *Jokō*

Ho ideato personalmente quest'apertura (il cui nome in giapponese significa “muoversi lentamente”). Presenta una situazione in cui entrambi i giocatori rallentano il gioco disponendosi in un'ottica strategica invece che tattica, studiando e cercando di prevedere e contrastare le future mosse dell'avversario.

1. ♖b2-b4(2), ♜e8-d6(4)
2. ♖c2-c3(2), ♜b7-b6(6)
3. ♗e1-c2, ♝c8-b7
4. ♗b1-c3, ♜e7-e6(6)
5. ♔b0-b1, ♝d8-e7
6. ♖b1-b3(4), ♜b8-c6(6)
7. O-O-O, ♝b7-c6
8. ♖d2-d3(4), ♔b9-c8
9. ♝c1-e3(2), O-O-O
10. ♔b0-c1, ♝e7-d6
11. QLb1-b3, ...

Diversi approcci variabili sono possibili per uno spiegamento di forze massiccio e concentrato, ritardando quindi le prime catture e il medio gioco con le catture dei pezzi avversari.

Questa sequenza può essere interrotta pressoché in qualsiasi punto da uno dei due giocatori, qualora si sia trovata una soluzione più efficace per cominciare il vero e proprio controllo del centro scacchiera. La sequenza, una volta interrotta con una cattura di un pezzo avversario e con il progressivo abbattimento delle sue difese, porta a un ampio coinvolgimento dei pezzi.

3.6 Movimento Simmetrico Parmen

Parmen: *Uncontrolled power will turn even saints into savages. And we can all be counted on to live down to our lowest impulses.*





















Data Astrale (DA) 5784.2, “Plato’s Stepchildren”

Difesa di uso generale ideata da Parmen, del pianeta Platonius (Cfr. [19], <http://www.hypertrek.info/index.php/platonius>), che può essere applicata facilmente in risposta a un buon numero di posizioni di apertura in attacco. Consente ampia mobilità facilitando la liberazione dei livelli d’attacco. In questa sequenza il giocatore nero risponde con il “Movimento Simmetrico Parmen” alla semi-apertura “Metreon Taki” usata dal giocatore bianco:

1. ♖d2-d4(2), ♜e8-d6(4)
2. ♖c2-c3(2), ♜b7-b6(6)
3. ♘b1-d2, ♝c8-b7(6)
4. ♖b2-b3(2), ♜e7-e6(6)
5. ♘e1-d3(2), ♝d8-e7(6)
6. ♖b1-b3, ♜b8-c6(6)

3.7 Gambetto Novokovich



Nonostante lo scambio leggermente svantaggioso, la disposizione cruciforme che il giocatore bianco ottiene al termine della sequenza sembra fornire una buona protezione ai pezzi ostacolando, nello stesso tempo, gli attacchi dell'avversario. La sequenza di mosse è:

1.  d2-d4(4),  e8-d6(4)
2.  c2-c3(2),  b7-b6(6)
3.  c1-e3(4),  c8-b7
4.  b0-d2,  d6-c4(4)
5.  d2-d3(2),  c4× e3
6.  d3× e3,  e7-e6(·)
7.  e1-d3(·),  d8-e7
8.  b1-d2,  b7-c6(·)
9.  e2-e3,  b8-c6
10. ...

L'apertura, se consentito dallo spiegamento di forze avversario, può avere numerose varianti e sviluppi.

3.8 Difesa di Petrov/Cochrane

Questa apertura genera uno scacco subitaneo alla terza mossa con un, ovvio, conseguente sacrificio del cavallo. Può essere utile per disorientare temporaneamente l'avversario ma deve essere usata solo se seguita da una serie di ottime mosse per una difesa ben pianificata.

1.  d2-d4(2),  e8-d6(4)

2. ♖c2-c4(4), ♜d6×♖c4
3. ♙c1-d2, ♜c4×♙d2+
4. ♞b1×♜d2, ...

3.9 Aperture Andoriane

Gli Andoriani sono uno dei membri fondatori della Federazione. Sono umanoidi tendenzialmente paranoici e irascibili che si distinguono per il pigmento bluastro della loro pelle, derivato dal colore blu del loro sangue, per i capelli albini e per la coppia di antenne, che agisce da organo sensoriale. Sono conosciuti nella Federazione per la loro aggressività, benché questa fama sia stata spesso esagerata. (Cfr. [19], <http://www.hypertrek.info/index.php/andoriani>).

Sono soliti cominciare il gioco seguendo modalità pressoché prestabilite e, in particolare, ogni loro partita comincia con la sequenza base:

1. ♖d2-d4(2), ♜e8-d6(6)

3.9.1 Gambetto

Tramite il Gambetto Andoriano (applicato, in questo caso, dal giocatore nero) si può sfruttare subito la trappola subspaziale (Cfr. “3.2.6 – Trappola Subspaziale”, pag. 23). In questo modo si è in grado di accelerare lo sviluppo della torre e del livello mobile prevedendo, inoltre, una maggiore libertà di movimento per il re che, così, può avere più spazio per difendersi insieme ai suoi pezzi.

1. ♖d2-d4(2), ♜e8-d6(6)
2. ♖c2-c3(4), ♜f8-e8
3. ♖d4-d5(6), ♜e7-e5(6)

Come si nota, tramite questo gambetto il giocatore nero offre all'avversario la possibilità di una cattura en passant. Sta al giocatore bianco accettare l'offerta e muovere ♖d5×♜e5ep, oppure rinunciare alla cattura per dedicarsi in qualche modo al cavallo già mosso dal nero.

3.9.2 Apertura d'Attacco

Per iniziare una partita in modo “tipicamente Andoriano” (aggressivo) o verificare se le intenzioni dell'avversario sono bellicose (al contrario di un gioco più lento e riflessivo, in cui i pezzi vengono prima sviluppati per diverse mosse da entrambi i giocatori) si può tentare di iniziare il gioco con un impatto diretto. In questo modo si agevola, inoltre, il movimento delle figure che hanno più spazio nelle retrovie.

1. ♖d2-d4(2), ♜e8-d6(6)
2. ♖c2-c4(4), ♝e7-e6(4)
3. ♙c1-e3(2), ...

Il giocatore nero, dal canto suo, apre al lato di re, lasciando spazio per un maggiore movimento, consentendo un più veloce sviluppo del livello mobile e preferendo liberare il re dall'angolo in cui lo costringerebbe l'arrocco.

3.10 Posizione *Ki*

Ho ideato personalmente quest'apertura (il cui nome in giapponese significa “albero”). La posizione finale dei pezzi sulla scacchiera ricorda la lettera greca χ (e, vagamente, l'ideogramma di “albero”), da cui il nome.

È una posizione interessante per entrambi i giocatori in quanto consente una buona difesa dei pezzi con uno sforzo minimo e, anche se il bianco ha l'apparente vantaggio della colonna *d*, quasi semi-aperta per la torre di re, il nero ha già in movimento la regina che, pur defilata, potrebbe raggiungere senza pericolo il livello neutro.

1. ♖e2-e4(2), ♜e8-d6(4)
2. ♙d1-e2, ♜d6×♖e4
3. ♖c2-c3(2), ♜b8-c6(4)
4. ♘e1-c2, ♝b7-b6(6)

5. O-O, ♖e7-e6(6)
6. ♘d2-d4(4), ♔b9-b8(6)
7. ♙c1-e3(2), O-O-O
8. ♖e0-e1, ♙d7-d5(6)
9. ♖e1-d1, ...

3.11 Attacco *Togu*

Ho ideato personalmente quest'apertura (il cui nome in giapponese significa "affilare"). Sembra fornire una buona posizione di partenza per gli attacchi successivi. La sequenza di mosse dell'apertura è:

1. ♘e2-e4(4), ♙b7-b5(6)
2. ♙d1-e2, ♙c7-c5(4)
3. ♙e2×♙b5, ♗e8-d6(6)
4. ♙b5-d3(2), ...

Ricorda la classica apertura con il pedone di re, usuale negli scacchi tradizionali, e anche la partecipazione dell'alfiere favorisce questa somiglianza.

Il movimento dell'alfiere deve essere successivamente supportato da buone manovre a copertura dello stesso, presumibilmente da parte dei pedoni e dei cavalli, in modo da liberare poi il campo a torri e regina.

3.12 Semi-Apertura

In questo paragrafo sono contenute quelle sequenze di mosse che, pur non essendo (per il momento) un'apertura completa, poiché descrivono solo le mosse di un lato, sono comunque sequenze interessanti che, quando saranno analizzate e studiate maggiormente, potranno essere trasformate in aperture complete.

3.12.1 Spiegamento *Hidari*

Ho ideato personalmente questa sequenza (il cui nome in giapponese significa “sinistra”).

Sembra fornire un buon punto di partenza per sviluppi successivi del gioco agevolando, nello stesso tempo, il movimento della regina. Una delle possibili sequenze di mosse (per il solo giocatore bianco) dell’apertura è: $\triangleleft b2-b4(2)$, $\triangleleft c2-c3(\cdot)$, $\triangleleft d1-c2$, $\triangleleft b1-b3(\cdot)$, $\triangleleft b1-c3(\cdot)$, $\triangleleft d2-d4(\cdot)$. Una sequenza equivalente, che modifica l’ordine delle mosse lasciando inalterata la disposizione finale, è: $\triangleleft b1-c3(\cdot)$, $\triangleleft c2-c3(\cdot)$, $\triangleleft d2-d4(\cdot)$, $\triangleleft d1-b3(\cdot)$, $\triangleleft b2-b4(\cdot)$, $\triangleleft b1-b3(\cdot)$. Sono ovviamente utilizzabili altre combinazioni per prolungare l’apertura come, ad esempio, la sequenza di mosse: $\triangleleft c1-e3(\cdot)$, $\blacktriangleleft b0-e3(\cdot)$ oppure altre sequenze alternative, come $\triangleleft c1-e3(\cdot)$, O-O oppure $\triangleleft c1-d2$, $\blacktriangleleft b0-c1$, O-O-O o combinazioni delle stesse, in base alle esigenze di gioco.

3.12.2 Attacco *Metoreon Bakudan*

Ho ideato personalmente questa sequenza (il cui nome in giapponese significa “cascata di Metreoni”, Cfr. [19], <http://www.hypertrek.info/index.php/metreoni>). Sembra fornire una buona posizione di partenza per il gioco successivo. Le mosse (per il solo giocatore bianco) sono: $\triangleleft d2-d4(2)$, $\triangleleft c2-c3(2)$, $\triangleleft b1-d2$, $\triangleleft b2-b3(2)$, $\triangleleft e1-d3(2)$, $\triangleleft b1-b3$. L’apertura si può poi prolungare con, *ad esempio*, le due mosse $\blacktriangleleft b0-b1(\cdot)$ e O-O-O oppure con $\triangleleft d1-e2$ in base alle posizioni del giocatore nero.

3.12.3 Difesa *Yōsai*

Ho ideato personalmente questa sequenza (il cui nome in giapponese significa “fortezza”). Sembra fornire un buon grado di protezione dei pezzi agevolando, nello stesso tempo, una buona disposizione sul campo. Una delle possibili sequenze di mosse (per il solo giocatore bianco) è questa: $\triangleleft d2-d4(2)$, $\triangleleft c1-e3(4)$, $\triangleleft c2-c3(\cdot)$, $\triangleleft e1-c2$, $\triangleleft b2-b4(\cdot)$, $\triangleleft b1-b2$. Un possibile prolungamento dell’apertura possono essere le due mosse $\triangleleft b1-d2$ e O-O oppure $\blacktriangleleft b0-d2$, O-O-O, naturalmente queste dipendono dallo sviluppo dei pezzi dell’avversario.

3.12.4 Apertura Paris

Per iniziare in modo veloce una partita, con i pezzi più offensivi e mobili a disposizione, portando poi i pedoni in avanti a difesa dei movimenti del cavallo: ♖e1-d3(4), ♙b2-b4(·), ♙c2-c3(2), ♘b1-d2, ecc.

Questa sequenza, benché breve e concettualmente semplice, consente di sviluppare subito uno dei cavalli, dando modo al giocatore di accelerare lo sviluppo del gioco costringendo l'avversario a un veloce adeguamento.

CAPITOLO 4

Suggerimenti

[LAVORI IN CORSO]

Nota 4.1 *Per il momento questo capitolo riporta, in modo disordinato, una serie di ragionamenti, logiche e considerazioni sulle strategie e il comportamento dei pezzi sul campo di gioco. La maggior parte delle informazioni riportate riguarda gli scacchi classici ma, senz'ombra di dubbio, si possono fare ragionamenti simili anche per gli scacchi tridimensionali. Finora non ho ancora avuto la possibilità di vagliare e validare tutte le informazioni rispetto agli scacchi 3D, pertanto questo paragrafo è da tenere in considerazione... con cautela.*

[LAVORI IN CORSO]

L'attacco a un pezzo, solitamente, costringe l'avversario a rispondere solo se il pezzo attaccato non è difeso o se il pezzo che attacca è di valore minore rispetto a quello che attacca.

I cavalli sono usati spesso per le biforcazioni facendoli saltare in una posizione dalla quale possono attaccare due pezzi:

Esempio 4.1 *Una situazione di questo tipo si può ottenere quando il re (nero, ad esempio, ma il concetto è simmetrico) ha eseguito un arrocco corto. In questo caso un cavallo bianco in d8(6) è in grado di attaccare sia il re (in f9(7)) sia la regina (in b9(7)). Questa biforcazione di re è piuttosto efficace poiché l'avversario è forzato, dalle regole, a contrastare la minaccia contro il re: non può scegliere di difendere l'altro pezzo e non può eseguire una zwischenzug (Cfr. Definizione 1.35) per complicare la situazione.*

Anche i pedoni possono eseguire una biforcazione sui pezzi dell'avversario: muovendo un pedone in avanti, può succedere che si trovi ad attaccare due pezzi, uno diagonalmente a destra e uno diagonalmente a sinistra. Anche la regina può eseguire questo tipo di tattica, minacciando due pezzi nello stesso tempo ma, solitamente, questa mossa è utile se entrambi i pezzi sono privi di difesa: dato che la regina è un pezzo di valore alto, è conveniente farle catturare, quando possibile, solo pezzi non difesi.

Alfieri e torre possono bloccare altri pezzi, anche se l'alfiere può farlo con più difficoltà.

Nel caso di una fila (Cfr. definizione 1.14, pag. 5), dopo che il pezzo di maggior valore è stato spostato per far fronte alla minaccia, il pezzo di valore più basso, prima protetto dall'attacco, può essere catturato. Regina, torre e alfiere possono eseguire efficacemente questa mossa. A causa di questo e di quanto detto per il blocco è necessario fare molta attenzione a che un re e una regina non siano (se possibile) sulla stessa traversa, colonna o diagonale.

Il possesso di una colonna aperta costituisce un notevole vantaggio, specialmente se si riesce a dominarla con le proprie torri. Anche il controllo di una colonna semiaperta è importante, perché talvolta si riesce a trasformarla in una colonna aperta mediante opportune mosse d'attacco.

Talvolta l'attacco primario, cioè quello verso il pezzo avversario più importante fra i due che vengono attaccati, è effettuato dal pezzo che agisce di scoperta, mentre l'attacco secondario è portato dal pezzo che con il suo movimento ha consentito al pezzo amico di agire di scoperta. Comunque, le combinazioni che includono un scacco doppio (Cfr. definizione 1.24, pag. 6) sono particolarmente pericolose per chi le subisce, dato che al momento del doppio scacco l'unica

mossa consentita per pararlo è muovere il proprio re, in quanto è impossibile neutralizzare contemporaneamente i due pezzi attaccanti.

Scopo del medio gioco è ottenere il massimo vantaggio dai pezzi sviluppati per passare a un finale vantaggioso. I binari su cui scorre il treno del medio gioco sono la strategia e la tattica:

Esempio 4.2 *Conquistare il centro della scacchiera, porre una torre su colonna aperta, evitare i pedoni passati, sono tutti piani strategici che il giocatore attua sapendo che, anche se non comportano un vantaggio immediato, a lungo termine gli daranno ragione.*

Da quanto sopra si intuisce perché gli attuali computer sono degli ottimi tattici e dei mediocri strateghi: infatti il loro gioco si basa solo sul puro calcolo di migliaia di varianti di una posizione e non su concetti strategici. Comunque sarebbe un errore considerare la strategia e la tattica come due unità separate, come già detto esse sono due binari che scorrono paralleli e su cui viaggia lo stesso treno. Infatti non basta una giusta strategia per vincere una partita: il colpo d'occhio, l'opportunismo, la capacità di trovare combinazioni, in una parola la tattica, sono indispensabili per raggiungere la vittoria. Per migliorare le proprie capacità tattiche occorre studiare il meccanismo tipo di numerose combinazioni. Per questo motivo è consigliabile capire (*non* imparare a memoria) le idee che sono alla base delle combinazioni delle partite che si studiano.

La *zwischenzug* (Cfr. Definizione 1.35, pag. 7) è una tattica comune utilizzata pressoché in ogni partita: invece di rispondere a un attacco diretto, cosa che l'avversario si aspetta, si esegue una mossa che provoca una minaccia ancora più forte, magari contro il re o la regina dell'avversario, che, a questo punto, deve prima di tutto rispondere a questo attacco. Questo cambia la situazione dallo svantaggio (apparente) iniziale. Quando si pianifica una tattica bisogna sempre prevenire le *zwischenzug* e non bisogna mai essere prevenuti dal fatto che l'avversario debba sempre rispondere direttamente e immediatamente a un attacco.

Nota 4.2 *È buona norma controllare sempre se l'avversario può avere la possibilità di uno scacco o di una mossa che minaccia la regina. Di contro, bisogna*

sempre anticipare le minacce dell'avversario e pianificare una zwischenzug.

In generale è sempre una buona idea attuare una *difesa* dei pezzi, anche se non sono attaccati. In questo modo, molte soluzioni tattiche dell'avversario non potranno essere applicate. Al contrario, se si riescono a individuare i pezzi che l'avversario non difende, è possibile pensare a una combinazione tattica per attaccarli.

Il vortice (Cfr. definizione 1.33, pag. 7), abbastanza frequente nei suoi casi più elementari, consente talvolta di costruire interessanti trappole... Il vortice è un tema tattico non molto frequente sulle scacchiere 3D, a causa della dimensione allungata, ma indubbiamente è uno dei più spettacolari, ed è proprio la torre, con tale movimento, ad arrecare gravi danni allo schieramento avversario.

Per quanto riguarda i pedoni passati (Cfr. definizione 1.21, pag. 6), non è detto che ogni pedone passato riesca poi ad arrivare alla promozione, dato che possono benissimo esserci altri pezzi avversari in grado di fermarlo. Tuttavia nella maggior parte dei casi un pedone passato costituisce un grande vantaggio, spesso sufficiente per vincere. L'interposizione non serve ovviamente solo a facilitare la promozione dei pedoni ma anche, per esempio, a togliere la difesa a un pezzo avversario, tagliando la linea d'azione del pezzo che lo sta difendendo.

È opportuno anche non farsi trarre in inganno dalla terminologia: benché i termini più usati siano livelli *di difesa* e livelli *d'attacco*, non è necessario né obbligatorio che siano utilizzati solo per tali scopi. Niente vieta, *ad esempio*, di catturare un livello d'attacco supplementare e di portarlo sul proprio livello di difesa per costruire una fortezza in cui porre il proprio re... Se si preferisce si possono utilizzare i termini, più generici, livelli *fissi* e livelli *mobili* per distinguere le diverse aree della scacchiera, evitando possibili equivoci sull'uso da fare di tali aree. È ovvio, però, che è più facile sferrare attacchi da un livello mobile posto vicino al re avversario piuttosto che partire dal proprio livello fisso...

Con le Regole Standard è consigliabile giocare i pedoni sui livelli più bassi disponibili, ritardando al massimo l'uso dei livelli più alti. In tal modo saranno disponibili ai pezzi reali le caselle dei livelli più alti, garantendo loro una maggiore libertà di movimento (ma anche di cattura... per questo i pedoni dovranno difendere i propri pezzi reali).

Con ogni tipo di regole, è ovvio che è sempre bene mantenere la proprietà del maggior numero possibile di livelli d'attacco cercando, nello stesso tempo, di garantirne la mobilità per poter disporre i propri pezzi in modo efficace e utile per sviluppi futuri del gioco.

Considerando le Regole Standard è facile intuire che i livelli d'attacco, se posti sopra i livelli di difesa, costituiscono un punto di passaggio utile per aumentare il movimento dei propri pezzi. Però, se posti *sotto* i livelli di difesa, i livelli d'attacco possono diventare, invece, dei punti critici di gioco, facilmente dimenticabili dall'avversario e dai quali si possono sferrare attacchi di nascosto.

Leggendo la variante romulana “Cosmic-Chess” (Cfr. “8.2.2 – Cosmic-Chess Romulana”) si può facilmente capire come sia complesso, in quel caso, proteggere i propri pezzi nel modo migliore. Un suggerimento può essere quello di cercare di disporre i pezzi in modo da bloccare l'avvicinamento dell'avversario e, *ad esempio*, scegliere di giocare in difesa, lasciando all'avversario il compito di avvicinarsi o, magari, lasciargli aprire un piccolo, studiato, varco da usare poi come trappola a proprio vantaggio, o come punto di attacco verso il re.

In un incontro informale è compito del giocatore più esperto rilevare e indicare, in assoluta buona fede, l'eventuale regolarità di una mossa eseguita da un giocatore non esperto e, in ogni caso, anche tra giocatori esperti, sempre nel caso di incontri informali, è una forma di cortesia segnalare all'avversario eventuali errori (di distrazione, *ad esempio*) nell'esecuzione della mossa. Per gli incontri ufficiali, ovviamente, ci si deve invece attenere alle leggi degli scacchi (Cfr. “B – Leggi degli Scacchi”).

A causa della forma allungata della scacchiera, dopo alcune partite si può facilmente notare il relativo rallentamento degli alfieri, rispetto agli scacchi classici, e la notevole potenzialità dei cavalli, che non sono vincolati dagli ostacoli eventualmente posti dalla tridimensionalità. È quindi ovvio che, dal punto di vista difensivo, è bene cercare di eliminare, per primi, i cavalli avversari e, a seguire, le torri e gli alfieri. In tutto questo, naturalmente, bisogna sempre tenere conto della regina avversaria e degli eventuali sacrifici di pezzi da fare per proseguire il gioco.

Di solito il *finale* di una partita a scacchi ha inizio quando sono rimasti pochi

pezzi in campo e, soprattutto, quando le regine sono uscite di scena. Si dice anche che il finale inizia quando il re, che durante la partita di solito ha una funzione passiva, comincia ad attivarsi. In effetti in tutti i finali il re veste sempre i panni del primo attore e il suo contributo diventa decisivo e insostituibile. Alcune regole di carattere generale per il finale sono le seguenti:

- nel finale bisogna avere i piedi di piombo: infatti se a un errore in apertura si può rimediare (un po' meno nel medio gioco...), chi sbaglia anche una sola mossa nel finale va incontro a sicura sconfitta o a mancata vittoria. Ricordate: a scacchi vince chi fa il penultimo errore. Pertanto nel finale, prima di muovere, occorre valutare più che mai le conseguenze della mossa che si sta per fare, sia pure la più banale e la più semplice;
- quando si hanno pedoni in più, bisogna spingere l'avversario a cambiare gli eventuali pezzi rimasti e non i pedoni;
- non mettere mai i pedoni sulle case dello stesso colore del campo del proprio alfiere: se si rimane, *ad esempio*, con l'alfiere chiaro, si devono mettere i pedoni sulle case nere, altrimenti si limita l'azione dell'alfiere;
- posizionate la torre dietro al pedone passato.

Altre regole, di natura più tecnica, sono presentate di seguito, insieme a suggerimenti più specifici e particolari per l'uso di ciascun pezzo durante un'intera partita.

Assioma 4.1 (Regola del Quadrato) *Se il re avversario è all'interno del quadrato immaginario che ha per lato le case che ci sono fra la casa del pedone e la sua casa di promozione, comprese le case di partenza e di promozione, allora il pedone può essere arrestato prima della promozione. In sostanza: se un pedone entra, privo di supporto da parte dei propri pezzi, sul livello di difesa del re avversario e quest'ultimo si trova sul proprio livello di difesa, allora sarà in grado di impedire la promozione o di renderla inutile.*

Occorre solo far attenzione a non applicare questa regola qualora il pedone si trovasse nella sua posizione iniziale, oppure su un livello d'attacco. In questi

casi, infatti, occorre ricordare che esso può muovere di più di una casella per volta e, quindi, sfuggire alla regola e alla cattura.

Per sapere quale dei due re ha l'*opposizione* basta applicare questo principio generale:

Assioma 4.2 (Regola dell'Opposizione) *Quando i due re si trovano l'uno di fronte all'altro e il numero di case interposto fra di essi è pari, il re che ha il tratto ha anche l'opposizione. Invece, quando il numero di case è dispari ha l'opposizione il re che non ha il tratto.*

Il concetto di opposizione recita un ruolo fondamentale in tutti i finali in cui un re fronteggia il re avversario per sbarrargli o tagliargli la strada, in modo che non possa raggiungere, attaccare o difendere determinate case della scacchiera. In molti tipi di finali è essenziale raggiungere una posizione d'opposizione rispetto al re avversario, specialmente se in ballo c'è una promozione di Pedone o un piano di penetrazione nello schieramento pedonale avversario da parte di uno dei re.

Assioma 4.3 (Minus–Maior) *Tale regola si verifica nei finali di pedoni, quando una forza minore ferma una forza maggiore.*

Assioma 4.4 (Triangolazione) *Il re adopera un percorso triangolare che gli fa perdere tempo, visto che l'avversario non può attuare lo stesso percorso.*

4.1 Gestione dei Pezzi

[LAVORI IN CORSO]

4.1.1 Torre

Le torri sono potenti lungo le file mezze aperte. File che non contengono pedoni dello stesso colore. Sono utili anche in file senza pedoni, al fine di penetrare in territorio nemico. Nel fine gioco, se si possiede un pedone passato e candidato alla promozione, la torre si può posizionare dietro il pedone a supporto.

4.1.2 Alfieri

Un alfiere rimane sempre sulle case dello stesso colore della casa sulla quale inizia il gioco. Questa non è una grande novità, quando si hanno entrambi i pezzi, ma bisogna tenerne conto quando si cerca di attaccare o difendere una casa del colore sbagliato: se si rimane con un solo alfiere, inoltre, può essere utile muovere i pedoni sulle case del colore opposto in modo da non bloccare il movimento dell'alfiere stesso. In questo modo i pedoni avversari sono anche bloccati sul colore giusto per essere catturati dall'alfiere. Se non si riesce a trovare uno sviluppo per l'alfiere si può considerare l'uso di un *fianchetto*. Un *esempio* di fianchetto, costituito per proteggere il re (arroccato), è: Pe2-e3(·), Bd1-e2. Dopo un fianchetto non si deve cedere un alfiere troppo facilmente, poiché i buchi lasciati attorno al re potrebbero essere fatali. Per decidere se, in una data posizione, sia più vantaggioso un alfiere o un cavallo, bisogna tenere conto di molti aspetti:

- se il gioco è chiuso, con molti pedoni alternati a bloccare i movimenti, allora l'ideale è il cavallo, con la sua capacità di saltare;
- un alfiere deve essere scartato anche quando risulta permanentemente bloccato dai suoi pedoni, fermi sul colore sbagliato;
- in un gioco aperto, con azioni su entrambi i fronti della scacchiera, l'alfiere è sicuramente migliore, grazie alla sua portata di tiro, più lunga rispetto a quella del cavallo;
- nel fine gioco questo è ancora più valido: quando i pedoni vanno verso la zona di promozione l'alfiere li può raggiungere (e proteggere o catturare, secondo il loro colore), sicuramente, in modo più veloce rispetto al cavallo.

Un gioco in cui gli alfieri avversari sono di colori diversi, solitamente termina con una patta, anche se uno dei due giocatori ha dei pedoni piuttosto avanzati.

Gli alfieri in batteria, ovvero affiancati su due diagonali adiacenti, sono di sovente l'elemento decisivo in un attacco sull'ala opposta a dove essi sono posizionati.

In determinate situazioni la lotta fra i contendenti si risolve in uno scontro fra alfiere e cavallo. Nelle posizioni molto aperte l'alfiere di solito ha la meglio, grazie soprattutto alla sua lunga gittata. Infatti il cavallo, anche se ha il pregio di poter saltare i pezzi del proprio e dell'altrui schieramento, non si può certo definire un campione di velocità. Riassumendo, l'alfiere è più forte del cavallo se ha a disposizione le diagonali sgombre, altrimenti in genere è preferibile il cavallo. Si deduce che chi ha l'alfiere deve tendere ad aprire sulla scacchiera le linee di gioco, mentre chi ha il cavallo deve tentare di bloccare i pedoni avversari sulle case dello stesso colore dell'alfiere, con lo scopo di limitare i movimenti di tale pezzo minore.

4.1.3 Cavallo

I cavalli sono facilmente bloccabili da semplici mosse dei pedoni (o da un piazzamento errato dei propri. . .) Così, è importante individuare dei buchi all'interno dello schieramento avversario in cui un cavallo non può essere attaccato perché i pedoni si sono già spostati. Quando si individua uno di questi buchi, il cavallo dovrebbe esservi spostato al più presto: un cavallo inattaccabile in quinta fila, supportato, magari, dall'altro cavallo in sesta fila, fornisce un forte punto di partenza e, spesso, decide il gioco. A ogni modo, a meno che ci siano ottime ragioni per farlo, i cavalli non dovrebbero mai essere posizionati lungo i bordi della scacchiera o, peggio, agli angoli della stessa, questo perché, come conseguenza, riescono a controllare un minor numero di case e, spesso, sono più facilmente catturabili:

Un cavallo posto al margine è come l'acqua di fronte all'argine!

4.2 Attacco al Re

4.3 Strategie Kobayashi Maru

Come per l'omonimo test dell'Accademia della Flotta Stellare, anche per la variante Kobayashi Maru (Cfr. “[8.1.2 – Kobayashi Maru](#)”) degli scacchi tridimen-

sionali sono nate diverse e numerose strategie per affrontare le difficoltà e la complessità strategica che queste regole impongono al gioco. È opportuno, prima di tutto, studiare attentamente le capacità e le possibilità offerte dal regolamento *prima* di usare la variante Kobayashi Maru, vista la diversità e la complessità di tale gioco.

Nota 4.3 *È consigliabile prendere prima un'ottima familiarità con le Regole Federali Standard e poi studiare in modo preciso i dettagli, le conseguenze e le caratteristiche delle mosse consentite dal regolamento del gioco Kobayashi Maru.*

4.3.1 Mosse di Apertura

Livelli d'Attacco

La maggior parte dei giocatori è tentata di iniziare il gioco muovendo il proprio livello d'attacco comandato in torre e in cavallo per iniziare un assalto diretto contro l'avversario. Nonostante non sia una brutta azione offensiva può però portare ad alcuni problemi in difesa, soprattutto nel caso (non raro) in cui tale livello d'attacco rischia la cattura. . .

Ci sono due aperture potenziali, per ciascun livello d'attacco. Una mossa che usa il comando in torre e l'altra che usa, ovviamente, il comando in cavallo. Nel primo caso la mossa si può considerare difensiva, poiché ostacola i pezzi reali posti sul livello ma consente di proteggere ulteriormente il proprio livello di difesa. Il secondo caso, invece, se ben usato è una buona mossa di apertura in attacco, che può anche dare accesso al livello neutro. Il primo giocatore che usa questa mossa impedisce, di fatto, all'avversario di usare la mossa simmetrica, a causa del possibile “matto del barbiere” che ne può derivare (Cfr. “8.1.2 – Kobayashi Maru”). È opportuno segnalare che, in seguito a questa mossa, l'occupazione sconsiderata (senza il supporto da parte di altri pezzi) del livello neutro tramite il cavallo può portare al rischio di perdere il controllo del livello d'attacco e a una più difficile gestione del livello neutro stesso.

Queste aperture, naturalmente, implicano che l'arrocco sarà limitato a un solo lato. . .

Livello di Difesa

Per quanto detto poco fa, è consigliabile, quindi, aprire prima con una buona disposizione di pezzi sul proprio livello di difesa. Questo ha come scopo il garantire la sicurezza di movimento sul livello di difesa e la protezione dall'avversario del livello d'attacco che si intende muovere.

Come si può facilmente notare, i soli pezzi che possono essere mossi, inizialmente, sul livello di difesa, sono i pedoni. Aperture intelligenti e utili, in questo caso, sono quelle che contemplano la protezione della quarta traversa (del proprio livello di difesa, quella più lontana rispetto al giocatore) al fine di evitare/scoraggiare repentine invasioni dei livelli d'attacco dell'avversario.

La priorità, come in tutti i tipi di scacchi, è quella di proteggere e mettere in sicurezza il proprio re. Quindi è consigliabile proteggere le posizioni dei livelli d'attacco dal lato di re.

4.3.2 Gestione dei Livelli d'Attacco

Il posizionamento dei livelli d'attacco, in questa variante più che in tutte le altre, è pressoché necessario per guadagnare (e mantenere) una buona posizione di gioco. Il primo scopo è quello di ottenere una via di passaggio per gli altri livelli (quelli di difesa in particolare). Una mossa che consente questo potrebbe essere quella di caricare il livello d'attacco con pezzi di basso valore e utilizzarli come testa di ponte verso il livello di difesa successivo (o direttamente quello dell'avversario), sperando di riuscire a chiudere il re avversario in un angolo. Un buon giocatore dovrà preoccuparsi di mettere in sicurezza i livelli di difesa e di guadagnare il controllo di quelli d'attacco.

L. Lynn Smith, autore della variante Kobayashi Maru (Cfr. [20]), afferma che “Pawns squat but Royals rule” intendendo con questo che i pedoni possono favorire o negare il controllo di un livello d'attacco ma che solo i pezzi reali ne consentono il controllo totale. Per controllare un livello d'attacco il cavallo è, presumibilmente, il pezzo ideale, soprattutto in difesa, perché consente al livello di fuggire velocemente. Torre e alfiere, invece, possono essere facilmente bloccati e, per questo, quando si controlla un livello d'attacco con uno di questi due pezzi

è opportuno posizionarlo in modo attento. Il controllo in regina di un livello d'attacco offre un ottimo strumento di gioco con pochissimi punti deboli.

4.3.3 Occupazione del Livello Neutro

Una volta messo in sicurezza il proprio livello di difesa e assicurato il controllo dei propri livelli d'attacco, è necessario procedere all'occupazione del livello neutro. Per questo devono essere usati i livelli d'attacco e, naturalmente, le strategie cambiano secondo il lato che si sceglie di attivare. In questa fase del gioco la parte principale è lasciata ai pedoni e ai pezzi minori, lasciando a torri e regina il compito di proteggere tali pezzi. Anche in questo caso, ovviamente, non è semplice dare delle strategie univoche, poiché è necessario osservare i movimenti dei pezzi dell'avversario. È però semplice capire che questa fase deve essere necessariamente supportata da una prima fase (controllo del livello di difesa iniziale) assolutamente sicura e ben studiata per non favorire i pezzi dell'avversario e cercare di occupare e controllare il livello neutro con il minor numero possibile di mosse. Il controllo del livello neutro garantisce al giocatore una base d'appoggio con la quale cominciare l'assalto al livello di difesa dell'avversario e consente una maggiore flessibilità nel cercare di conquistare i livelli d'attacco avversari.

4.3.4 Scacco al Re












In questa variante è possibile dare scacco al re bloccandolo su un livello di difesa, oppure chiudendolo in un angolo di un livello d'attacco. Senza un accesso a un livello d'attacco, infatti, il re può essere facilmente spinto in un angolo di un qualsiasi livello di difesa e può essergli dato scacco con maggiore facilità, anche grazie alla ristretta dimensione di un singolo livello. Poiché il re può però comandare un livello d'attacco, se l'avversario ha a disposizione un livello d'attacco per il suo re è possibile, per il giocatore, bloccare il livello d'attacco dell'avversario ponendo un proprio livello adiacente a quello avversario che, in tal modo, non può più muoversi (se comandato solo in re).

5.1 Matto di Mot

Questa sequenza è quella che, negli scacchi classici è conosciuta come “matto del barbiere” (Cfr. <http://www.hypertrek.info/index.php/mot>), ovvero la sequenza di mosse più breve possibile (finora individuata) che porta a uno scacco matto. Considerando le Regole Federali Standard, lo scacco matto più corto è di 6 mosse (Tab. 5.1). Si ringrazia l’Ing. E. Amato per l’individuazione e lo studio della sequenza qui descritta.

Il bianco sceglie un’apertura dal lato di re, cercando probabilmente di usare la “Posizione χ ” (Cfr. 3.10, pag. 31) con controllo della casa centrale d5, ma il nero replica nello stesso modo per il controllo di d4. Sembra che l’inizio della partita sarà da subito dedicato al controllo del centro. . . Sempre il nero protegge il pedone in e5 aprendo la strada al suo alfiere (in particolare quello scuro). Dopo l’arrocco del giocatore bianco il nero comincia a preparare la strada per la sua regina. La quarta mossa del bianco potrebbe essere anche Be2×Pb5; il nero

Tabella 5.1: Matto di Mot (Matto del Barbiere)

N	Bianco	Nero
1.	 e2-e4(2)	 e7-e5(4)
2.	 d1-e2	 d7-d6(6)
3.	O-O	 b7-b6(4)
4.	 e2-b5(4)	 e8-e6(4)
5.	 e1-e3(2)+	 f8-e8
6.	 e0×  e8++ Scacco Matto	

invece commette il primo grave errore liberando il re con il pretesto di arroccare e avere subito campo libero con la torre. La colonna e (quella del re) viene liberata dal pedone bianco che, quindi, genera uno scacco tramite la torre. Il nero sfrutta la mossa subspaziale, commettendo ancora un grave errore, per proteggere il re (una mossa migliore sarebbe stata, ad esempio, Bd8-e7). Il bianco sfrutta la colonna aperta e conclude con lo scacco matto!

[LAVORI IN CORSO]

5.2 Mossa di Kriskov

Tipica applicazione di attacco (Cfr. definizione 1.2, pag. 3) e difesa (Cfr. definizione 1.13, pag. 5) dei pezzi. Sequenza alquanto complessa e insidiosa, si sostiene che l’unico modo valido per controbattere quest’apertura implichi l’uso dello Scambio di el–Mitra (Cfr. “5.4 – Scambio di el–Mitra”). La mossa si esegue [LAVORI IN CORSO]. In data stellare [LAVORI IN CORSO] il Tenente Deanna Troi ha applicato una strategia innovativa per rispondere a questa mossa (eseguita dal Tenente Comandante Data), partendo da una situazione di notevole svantaggio e capovolgendo l’esito della partita.

5.3 Scambio di Aldabren

Classico esempio di scambio (Cfr. definizione 1.28, pag. 7), la mossa costituisce la versione tridimensionale del gambetto di regina e si esegue consentendo, in condizioni particolari, il sacrificio di un pezzo al fine di ottenerne un vantaggio tattico. Nel dettaglio, lo scambio di Aldabren consiste in un sacrificio di pedone per aprire determinate linee di gioco per la regina. Da questo punto di vista è soltanto uno pseudo-sacrificio, poiché il difendente, se non vuole subire passivamente l'iniziativa, deve affrettarsi a restituire il materiale. *[LAVORI IN CORSO]* Mossa usata dal Comandante William T. Riker contro il Ferengi Nibor durante la Conferenza Biennale per gli Accordi Commerciali del 2366 (*Data Stellare* (DS) 43930.7) svoltasi nell'orbita di BetaZed [19].

5.4 Scambio di el-Mitra

Classico esempio di scambio (Cfr. definizione 1.28, pag. 7), la mossa costituisce (apparentemente) la risposta più appropriata (nonché l'unica) alla mossa di Kriskov (Cfr. “5.2 – Mossa di Kriskov”). La mossa si esegue *[LAVORI IN CORSO]*. Non richiede l'uso di una torre.

CAPITOLO 6

Finali

[LAVORI IN CORSO]

Nelle chiusure che coinvolgono solamente re e pedoni, il concetto di *opposizione* è molto importante: muovendosi in una casa orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente distante 2 case dal re avversario, il re guadagna l'opposizione. Questo vantaggio costringe il re avversario ad allontanarsi. In alcuni casi tutti i pedoni sono eliminati dal gioco e un giocatore rimane con il re e (diverse) combinazioni di torri, cavalli e alfieri contro un re solo. Questo porta a conclusioni (cosiddette) elementari:











- ♔♚ contro ♔ (Re e Regina contro Re);
- ♔♖ contro ♔ (Re e Torre contro Re);
- ♔♘♘ contro ♔ (Re e 2 Alfieri contro Re);
- ♔♘♘ contro ♔ (Re, Alfiere e Cavallo contro Re).

Le prime due situazioni sono relativamente semplici da imparare e sorgono molto spesso nei giochi. Molti principianti, soprattutto bambini, non riescono a vincere le partite perché non hanno mai imparato queste situazioni. Le altre due richiedono maggiore abilità, ma compaiono meno frequentemente. Un re e un pezzo minore non è *mai* sufficiente per causare una vittoria e, per questo, il gioco finirà in patta. Un re con 2 cavalli contro un re è insufficiente per la vittoria; comunque, dato che questa incapacità è dovuta alla scomodità di movimento relativa al cavallo, in alcune circostanze, se l'avversario ha un pedone, si può arrivare a una vittoria.

Definizione 6.1 (Finali (Teoricamente) Pari) *I finali (teoricamente) pari sono quelli in cui è stato dimostrato l'esito di parità.*

In altre parole, a gioco corretto, i giocatori non possono pervenire ad altro che a una patta. Insomma: due giocatori che si trovino a giocare con i pezzi citati nella tabella 6.1 possono benissimo dichiarare patta la partita senza ulteriori analisi, visto che queste sarebbero inutili. Ciò è dovuto al fatto che il materiale sulla scacchiera è insufficiente a generare una posizione di scacco matto. È inutile

Tabella 6.1: Finali teoricamente pari

Pezzi Bianco	Pezzi Nero
	
	
	
 (chiaro)	 (chiaro)
 (scuro)	 (scuro)

dire che quanto riportato nella tabella 6.1 è simmetrico rispetto al colore del giocatore: scambiando i pezzi il risultato non cambia.

Esempio 6.1 *Se il bianco ha il re e l'alfiere, mentre il nero ha solo il re, la partita è certamente patta, perché non è possibile dare scacco matto al re nero neanche se questo si trova in un angolo della scacchiera. Provare per credere.*

Nei finali con più pedoni il risultato dipende molto dalla disposizione dei pezzi. In genere il vantaggio materiale di un pedone garantisce buone probabilità di successo, che aumentano considerevolmente se i pedoni sono distribuiti su entrambe le ali e non su una soltanto.

Nei finali di re e pedone contro il solo re, la parte debole, cioè il colore che ha unicamente il re, può pattare la partita soltanto se riesce a impedire o neutralizzare la promozione del pedone avversario. Per analizzare in dettaglio questo finale bisogna distinguere due casi:

1. il pedone si trova su una colonna che non sia di torre, ovvero su una colonna qualsiasi ma non sulla colonna “a” o sulla colonna “f” (ovvero *non* su un livello d’attacco...);
2. il pedone si trova su una colonna di torre (su un livello d’attacco, necessariamente), cioè sulla colonna “a” o sulla colonna “f”.

Nel primo caso l’impedimento della promozione è possibile solamente se il re del difendente riesce a controllare la casa di promozione del pedone restando in opposizione rispetto al re avversario.

Nota 6.1 *Anche in questo caso, come indicato all’inizio del capitolo 4, nei finali proposti di seguito non è stata (ancora) verificata l’attendibilità dei risultati indicati rispetto alla situazione particolare del gioco tridimensionale.*

6.1 Finali KR

6.1.1 KR contro KP

In questo tipo di finale generalmente vince chi ha la torre, ma se il pedone ha la strada libera per la promozione allora esistono casi in cui il difendente riesce a pattare.

6.1.2 KR contro KN

Il possesso della torre contro il cavallo non è normalmente sufficiente per ottenere la vittoria, se non in casi molto particolari. In effetti, se il difendente non ha il

re presso un angolo e ha il cavallo vicino al suo re, gli basterà manovrare il pezzo minore in maniera tale che con i suoi scacchi impedisca al re avversario di mantenere l'opposizione. Ciò è sufficiente per impedire alle forze dell'attaccante di allontanare fra loro i pezzi avversari. Infatti soltanto se questi fossero disuniti sarebbe possibile la cattura del pezzo minore e, di conseguenza, la vittoria della parte che è in vantaggio materiale.

In posizioni del tutto eccezionali vince chi ha il cavallo; inutile dire che una posizione del genere capita ben difficilmente. . .

6.1.3 KR contro KB

In condizioni normali la torre non è in grado di sconfiggere l'alfiere, purché il difendente abbia l'accortezza di non porre il proprio re in un angolo della scacchiera dello stesso colore dell'alfiere, e soprattutto di impedire al re avversario di ottenere l'opposizione, bersagliandolo con opportuni scacchi del pezzo minore.

6.1.4 KR contro K

Questo finale è sempre vinto, a gioco corretto, da chi ha la torre. La tecnica per vincere è leggermente più complessa di quella del finale con re e regina contro re, data la minore mobilità della torre rispetto alla regina, ma è facile da imparare.

6.1.5 KRP contro KR

Su questo finale si potrebbe scrivere un intero libro, data l'importanza e la frequenza con cui compare in partita viva. S'intuisce che le migliori possibilità il difendente le ha quando utilizza la torre in maniera attiva, tenendola all'estremità opposta della scacchiera rispetto al pedone e bersagliando con continui scacchi il re avversario. La parte attaccante invece, se vuole sperare di vincere, deve utilizzare la torre a copertura del suo re per parare al momento opportuno gli scacchi di disturbo, oppure deve usarla per tagliare fuori il monarca nemico dalla zona di promozione del pedone.

A sottolineare la complessità di questo genere di finale, per riuscire a vincere talvolta è più conveniente con la torre sbarrare al re avversario non una colonna, bensì una traversa.

6.2 Finali KQ

6.2.1 KQ contro KR e pezzo minore

In questo tipo di finale il vantaggio di possedere la regina non sempre garantisce la vittoria. Infatti, se il difensore è in grado di piazzare i suoi pezzi in modo da creare uno sbarramento impenetrabile al re avversario, la patta diventa certa.

6.2.2 KQ contro KR

Questo finale è sempre vinto, a gioco corretto, da chi ha la regina (a patto, ovviamente, che questa non sia inchiodata e che tocchi all'attaccante muovere per primo). Tuttavia non è per niente facile da vincere, specie se la torre è sostenuta dal proprio re. Il metodo per spezzare la resistenza del difendente consiste nel manovrare i pezzi attaccanti in maniera che la torre perda il contatto col suo re, cosicché la regina possa catturarla con un attacco doppio tramite uno scacco.

6.2.3 KQ contro KP

Ovviamente chi ha la regina è enormemente avvantaggiato, quindi di regola dovrebbe vincere la maggior parte di questi finali. Eppure esistono dei casi in cui lo strapotere dell'attaccante nulla può contro alcuni tatticismi del difendente, che così può agguantare la patta *in extremis*. Ciò accade se il pedone si trova vicino alla casa di promozione e distante dal re avversario.

6.2.4 KQ contro K e pezzo minore

Questo finale è sempre vinto, a gioco corretto, da chi ha la regina. La grande mobilità della regina ha infatti facilmente la meglio sulla figura leggera del difendente. Le uniche cose a cui deve far attenzione l'attaccante sono non subire inflat

o inchiodature, nel caso debba combattere contro un alfiere, o attacchi doppi, nel caso l'avversario abbia un cavallo.

6.2.5 KQ contro KBN

Generalmente questo finale è pari, purché le figure leggere del difendente siano poste vicino al proprio monarca e quest'ultimo abbia una certa libertà di movimento. In caso contrario è più facile che vinca chi ha la regina. . .

6.2.6 KQ contro KNN

Questo finale è stato studiato a fondo dai teorici. Per lungo tempo si è creduto che la regina vincesses sempre contro la coppia dei cavalli, ipotesi suffragata anche da numerose posizioni esemplificative. Ma nel 1832 una ricerca pose seri dubbi sulla correttezza di tale ipotesi. Successivi studi fecero capire che in realtà i due cavalli sono in grado di pattare nella maggior parte dei casi, anche se la difesa non è molto ovvia. In effetti, contrariamente a quel che detterebbe l'istinto, la peggiore disposizione dei cavalli si ha quando si difendono l'un l'altro. Se poi il re avversario riesce a infiltrarsi fra essi, allora la vittoria dell'attaccante è praticamente certa. Se invece il difendente riesce a disporre i suoi cavalli in modo da impedire infiltrazioni del re avversario, allora la patta è assicurata.

Insomma, per ottenere le maggiori probabilità di patta, il difendente deve tenere vicino al proprio re i due cavalli, possibilmente non in posizione di reciproca difesa, in modo da creare una barriera e impedire l'avvicinamento del re avversario, anche tramite opportuni scacchi di disturbo.

Altro utile accorgimento è evitare di portare il re in prossimità dei bordi della scacchiera, dove i pezzi minori avrebbero meno libertà di movimento.

6.2.7 KQ contro KBB

È un finale solitamente patto, a condizione che gli alfieri siano vicino al proprio re e che il re avversario non possa assumere un ruolo attivo nella lotta. In caso contrario l'attaccante sarà in grado di separare i pezzi del difensore e catturare in seguito uno dei due alfieri tramite un attacco doppio.

6.2.8 KQ contro K

Questo finale è sempre vinto, a gioco corretto, da chi ha la regina. La tecnica per vincere è fra le più semplici, dato che si tratta unicamente di sospingere il re solitario verso il bordo della scacchiera, dove la regina provvederà a dargli scacco matto con l'aiuto del suo re.

6.2.9 KQP contro KQ

Nella maggior parte dei casi questo finale è pari, dato che la regina della parte debole — quella senza il pedone — può bersagliare con continui scacchi il re avversario, impedendo in questo modo l'avanzata del pedone verso la promozione. Se però il pedone si trova nella penultima traversa, a un passo dalla promozione, allora le cose possono cambiare. La presenza del pedone in penultima traversa non è comunque una condizione sufficiente per vincere. Infatti, se il pedone si trova su colonna di torre o di cavallo, il difendente talvolta è in grado di salvarsi con lo scacco perpetuo.

6.2.10 Finali KQ e pezzo minore

KQN contro KQ

Il possesso del cavallo raramente conferisce un vantaggio decisivo all'attaccante, dato che il difendente può spezzare i piani offensivi avversari tramite continui scacchi di disturbo della propria regina.

Naturalmente esistono alcune eccezioni dovute all'infelice posizione dei pezzi del difendente. Le migliori possibilità di vittoria per l'attaccante si hanno quando il re avversario è confinato verso uno dei bordi della scacchiera, quindi il difendente dovrebbe sempre cercare di mantenere il proprio re distante da tale zona.

KQB contro KQ

Il vantaggio dell'alfiere non è di norma sufficiente per vincere questo finale, dato che la regina avversaria potrà in genere bersagliare il re dell'attaccante con innu-

merevoli scacchi di disturbo, spezzando qualunque manovra offensiva. Tuttavia in rari casi la parte difendente soccombe, tipicamente quando il suo re è posto in una casa poco felice, quale è di solito un angolo della scacchiera.

6.3 Finali KN

6.3.1 KN contro KP

L'esito di questo finale dipende molto dalla posizione dei pezzi sulla scacchiera. Il difendente, colui che ha il cavallo, ovviamente non avrà problemi se è in grado di controllare la casa di promozione del pedone con il proprio re; ne avrà qualcuno se dovrà demandare questo compito al suo cavallo; ne avrà tantissimi, spesso insormontabili, se il pedone si trova su una colonna di torre. Le difficoltà per il difensore sono dovute al fatto che il cavallo, al contrario dell'alfiere, è una figura leggera di corta gittata, e inoltre ha bisogno di un certo spazio per manovrare bene. Se però la figura leggera non ha lo spazio sufficiente per manovrare e il suo re è lontano dalla casa di promozione, allora vince chi ha il pedone, a patto che quest'ultimo possa giungere indisturbato alla penultima traversa su colonna di cavallo o di torre. Che la colonna debba essere di torre o di cavallo deriva dal fatto che, in questi casi, la figura leggera del difendente non ha abbastanza spazio per manovrare e impedire la promozione del pedone. Per esempio, nel caso della colonna di alfiere, il bianco si salva pur avendo il proprio re molto distante dalla zona nevralgica della scacchiera.

In casi rarissimi vince chi ha il cavallo.

6.3.2 KNP contro KN

Questo finale nella maggior parte dei casi è pari. In effetti è molto difficile per l'attaccante impedire che il difendente sacrifichi il suo cavallo per il pedone, entrando così in una patta teorica. Le migliori possibilità di vittoria l'attaccante le ha quando il pedone si trova su colonna di cavallo o di torre. In questo caso il cavallo avversario ha meno spazio per manovrare, quindi il pedone talvolta può

giungere indenne a promozione. Comunque, a parte pochi casi, il finale di re, cavallo e pedone contro re e cavallo è solitamente patto.

6.3.3 KNP contro K

In questo tipo di finale vince quasi sempre chi ha la superiorità materiale. Infatti con il cavallo si può in genere costringere il re avversario a mollare la guardia della casa di promozione... Comunque anche in questo tipo di finale esistono delle eccezioni in cui il difendente si salva...

6.4 Finali KB

6.4.1 KB contro KP

Di solito questo finale è sempre pari, a condizione che l'alfiere controlli almeno una delle case poste lungo il tragitto che il pedone deve percorrere per arrivare a promozione. Quando il pedone attraverserà tale casa, il difendente non dovrà fare altro che sacrificare la sua figura leggera sul pedone medesimo per agguantare senza problemi la patta.

In rarissimi casi l'alfiere soccombe contro il pedone.

In casi ancor più rari vince chi ha l'alfiere...

6.4.2 KB contro KN

Questo finale è chiaramente pari nella stragrande maggioranza dei casi. Soltanto in poche rarissime posizioni uno dei contendenti riesce a prevalere sull'altro, tipicamente quando uno dei re si trova chiuso in un angolo della scacchiera. Queste posizioni naturalmente ben di rado si presentano in partita viva, dato che per evitarle basta tenere il proprio re lontano dagli angoli della scacchiera.

6.4.3 KBP contro KB

In questo tipo di finale bisogna distinguere due casi:

1. alfieri di colori contrari;

2. alfieri di colori uguali.

Nel primo caso il finale è chiaramente patto se il difendente controlla con il proprio alfiere una delle case che il pedone avversario deve attraversare per giungere a promozione. Il finale è ugualmente patto se il difendente è in grado di occupare con il proprio re una casa situata lungo il tragitto del pedone e di colore contrario a quello dell'alfiere avversario. Se però il difendente non riesce a controllare con l'alfiere, o a occupare con il re, almeno una casa che sia posta lungo il tragitto del pedone e che sia di colore contrario a quello dell'alfiere avversario, la parte attaccante è in grado di promuovere il pedone, vincendo così la partita. Nel secondo caso il finale è patto se è soddisfatta una delle due condizioni:

Condizione 6.1 *Il re del difendente occupa una casa, posta lungo il tragitto del pedone, di colore contrario a quello degli alfieri;*

Condizione 6.2 *Il re del difendente è a contatto con il pedone, sulla stessa colonna del re avversario, e separato da esso da un numero dispari di case, e il proprio alfiere ha almeno due case su cui spostarsi senza essere catturato su ognuna delle due diagonali che s'incrociano davanti al pedone.*

La prima condizione è abbastanza ovvia: l'attaccante non potrà sloggiare il re avversario da una casa che il pedone deve assolutamente attraversare per giungere a promozione, quindi il finale è pari. La seconda condizione è meno ovvia...

6.4.4 KBP contro K

La vittoria di chi ha la superiorità materiale non è sempre scontata, come potrebbe apparire di primo acchito. Se l'attaccante dispone dell'alfiere dello stesso colore di quello della casa di promozione, allora vince sempre; la situazione cambia se l'attaccante possiede l'alfiere del colore opposto rispetto a quello della casa di promozione. Infatti in questo caso non è detto che riesca a vincere...

6.5 Finali K e 2 figure

6.5.1 KBN contro K

A gioco corretto questo finale è sempre vinto da chi ha la superiorità materiale. Tuttavia il conseguimento della vittoria non è per niente facile e richiede la massima precisione. Infatti, giocando superficialmente, potrebbe accadere di non riuscire a dare matto al re avversario entro il minimo numero di mosse richiesto, rischiando così di vedere la partita finire patta per la regola delle 50 mosse.

La tecnica fondamentale per vincere questo finale consiste nello spingere con tutti i pezzi il re solitario verso un angolo della scacchiera di colore identico a quello dell'alfiere, in modo che quest'ultimo abbia la possibilità di dargli scacco matto. Il difendente, per opporre la massima resistenza, cercherà al contrario di restare col proprio re in un angolo di colore opposto a quello dell'alfiere dell'attaccante.

6.5.2 KRR contro KQ

Questo finale nella maggior parte dei casi è pari. Infatti la maggiore mobilità della regina è in genere compensata dalla potenza delle 2 torri, a patto che esse si proteggano l'una con l'altra e che il loro re non sia in una posizione pericolosa.

6.5.3 KQQ contro KQ

Questo finale è generalmente vinto da chi ha le due regine, specialmente se al vantaggio materiale si somma quello di avere il tratto. Se però la prima mossa spetta al difendente, allora può capitare che una favorevole disposizione dei pezzi sulla scacchiera porti alla patta.

6.5.4 KNN contro K

Il finale di re e 2 cavalli contro re è sempre pari, tranne rarissime eccezioni. Ciò è dovuto al fatto che il re del difendente ha praticamente sempre la possibilità di non farsi chiudere in un angolo della scacchiera, l'unico posto dove potrebbe prendere scacco matto. Ma è da sottolineare che ben difficilmente vi capiterà in

tutta la vostra carriera scacchistica l'occasione di dare un matto del genere al vostro avversario...

6.5.5 KBB contro K

Nei finali di re e 2 alfieri contro il solo re, la parte forte, cioè quella che possiede gli alfieri, a gioco corretto vince sempre. La tecnica per vincere consiste nello spingere il re nero, con l'aiuto di tutti i pezzi bianchi, verso il bordo della scacchiera, dove subirà inevitabilmente lo scacco matto. Naturalmente l'obiettivo che si deve proporre il nero è quello di opporre la massima resistenza, cercando di tenere il proprio re lontano dai bordi.

CAPITOLO 7

Chiusure

[LAVORI IN CORSO]

In questo capitolo sono riportate alcune *chiusure*: sequenze finali di gioco che possono servire per concludere la partita o per arrivare a una situazione favorevole alla vittoria. Le chiusure sono, in alcuni casi, tratte da chiusure classiche del gioco degli scacchi normali e, dove necessario, riadattate per la diversa disposizione dei pezzi.

Se la chiusura indica le mosse per un solo giocatore è semplice riportarle al giocatore avversario con le opportune modifiche di simmetria. Dove utilizzato, con il simbolo (\cdot) ho indicato la possibilità, per il giocatore, di scegliere il livello sui cui posare il pezzo.

7.1 Matto di Barclay

Effettivamente non esiste una mossa con questo nome, ma è qui riportata la situazione di gioco cui il Tenente Reginald Barclay ha dato una soluzione definitiva

dopo la sua esperienza con i Cytheriani (DS 44704.2). La situazione di gioco è [LAVORI IN CORSO] e la situazione si evolve muovendo [LAVORI IN CORSO]. Questo porta a uno scacco matto in [LAVORI IN CORSO] mosse.

7.2 Matto di Bartmess

Effettivamente non esiste una mossa con questo nome, ma è qui riportata la situazione di gioco utilizzata da Andrew R. Bartmess in [39], [16] e [9] per descrivere le mosse possibili del gioco. Per i dettagli della mossa si veda il paragrafo “9.5 – Quesito 5”.

7.3 Matto di Kirk

Effettivamente non esiste una mossa con questo nome, ma è qui riportata la situazione di gioco in cui il Capitano James T. Kirk ha sconfitto Spock durante l’investigazione sulla sorte della nave S. S. (SS) Valiant (DA 1312.4, “Where No Man Has Gone Before”), missione che ha causato la morte del Tenente Comandante Gary Mitchell [19]. La situazione di gioco¹ è, per il bianco (Spock): KLe1(3), 2KLe3(5), K[LAVORI IN CORSO], ♖a2, ♘b7, X[LAVORI IN CORSO], ♔ [LAVORI IN CORSO]. Per il nero (Kirk): QLb1(3), 2QLb6(5), K[LAVORI IN CORSO], ♗f0, X[LAVORI IN CORSO], X[LAVORI IN CORSO], X[LAVORI IN CORSO], P[LAVORI IN CORSO], ♚ [LAVORI IN CORSO], ♛ [LAVORI IN CORSO], ♜ [LAVORI IN CORSO] e, nonostante il vantaggio di pezzi del nero, potrebbe portare a uno scacco matto alla mossa successiva, per il bianco, se non si risolvesse, per il nero, eseguendo la mossa [LAVORI IN CORSO] anziché muovendo la torre. Da questo la situazione si evolve con una vittoria del giocatore nero.

¹Per quanto è possibile intuirlo attraverso le inquadrature... si accettano volentieri correzioni e suggerimenti!

7.4 Matto di Spock

Effettivamente non esiste una mossa con questo nome, ma è qui riportata la situazione di gioco in cui il Comandante Spock ha sconfitto il computer di bordo dell'Enterprise durante il processo di corte marziale contro il Capitano James T. Kirk, dimostrando così la fallibilità e la manomissione del computer stesso (DA 2947.3, "Court Martial"). La situazione di gioco² è, per il bianco (Spock): KLe1(3), 2KLe3(5), ♖d1(2), ♘d2(2), ♙e4(2), ♙c3(4), [LAVORI IN CORSO]. Per il nero (computer): QLb4(3), 2QLb6(5), ♜a4(3), [LAVORI IN CORSO] e, muovendo il bianco Nd2(2)-c4(4), il nero risponde [LAVORI IN CORSO], quindi [LAVORI IN CORSO] e scacco matto per il bianco.

²Per quanto è possibile intuirlo attraverso le inquadrature... si accettano volentieri correzioni e suggerimenti!

Parte III

Conclusione

CAPITOLO 8

Varianti

Oltre alle Regole Federali Standard, su cui si basa questo manuale, esistono anche diverse varianti. Le *varianti* sono insiemi di regole, opzioni e modifiche alle regole standard che, nel caso degli scacchi tridimensionali, sono solitamente associate a specie non umane e/o mondi diversi da Sol III o, anche, non allineati. Esistono così le regole klingon, vulcaniane, romulane, ...

8.1 Varianti Federali

Le prime varianti vere e proprie sono quelle nate all'interno della Federazione stessa.

La più nota di queste, pur definita recentemente, è quella chiamata “Variante 6 Livelli” o “Variante *The Next Generation* (**TNG**)” che utilizza 6 livelli d’attacco anziché 4.

Un'altra variante, nota per essere alquanto complessa e molto strategica (anche se poco diffusa), è conosciuta con il nome di un famigerato test dell'Ac-

cademia della Flotta Stellare... In particolare, le varianti federali (standard e non) sono:

- Variante Andoriana, standard (Cfr. [16]);
- Kobayashi Maru;
- Primo Contatto;
- Sei Livelli (TNG), standard (Cfr. [16]);
- Variante Vulcaniana.

Poi esistono, ovviamente, diverse varianti legate ad altre civiltà non federali, varianti particolari, ecc.

8.1.1 Variante Andoriana

In questa variante standard [16], un livello d'attacco può essere ruotato di 180° (attorno al piolo di supporto) dal suo proprietario, solo quando un (qualsiasi) pezzo dello stesso giocatore è presente su tale livello d'attacco. Questa rotazione conta come una mossa e, quindi, qualunque altra mossa dello stesso giocatore dovrà avvenire nel turno successivo. La rotazione può avere l'effetto di generare uno scacco o di togliere il re da uno scacco subito.

Il resto delle regole è standard.

Nota 8.1 *Per questa variante si deve utilizzare una tilde (\sim) nella notazione, per indicare la possibilità aggiuntiva di rotazione di un livello d'attacco, allo stesso modo in cui si usa $*$ per indicarne l'inversione (Cfr. “4 – Notazione di Gioco”).*

Questa variante fa parte delle Regole Federali Standard (Cfr. [16]).

8.1.2 Kobayashi Maru

Questa variante di gioco Federale ricorda il nome di una nave (la Kobayashi Maru, appunto) oggetto di un noto test dell'Accademia della Flotta Stellare... ed è tratta da [20].

Presenta un gioco con una *notevole* difficoltà tattica e strategica dovuta a maggiori e diverse possibilità di movimento, sia per i pezzi sia per i livelli d'attacco. La prima differenza che propone questa variante è la posizione iniziale dei livelli d'attacco del giocatore bianco, che iniziano il gioco agganciati *sotto* il livello bianco anziché sopra. Le posizioni iniziali dei pezzi, inoltre, non sono standard ma sono quelle mostrate in figura 8.1.

In questa figura è mostrata solo la posizione del giocatore bianco, con i livelli mobili posizionati sotto il livello di difesa. Nel caso del giocatore nero, a parte la necessaria simmetria posizionale di re e regina (Regola ??, pag. ??), i livelli d'attacco sono posizionati sopra il livello fisso e, quindi, sono gli alfieri a trovarsi sotto i pedoni (di re e regina) e non viceversa.

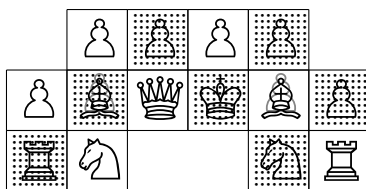


Figura 8.1: Posizione iniziale Kobayashi Maru

Per quanto riguarda il movimento dei pezzi:

- i pedoni sono costretti al movimento in avanti nel senso più generale del termine: i pedoni bianchi non possono scendere di livello e i pedoni neri non possono risalire. Si noti che, con queste regole (e con le descrizioni successive), i pedoni delle colonne esterne dei livelli d'attacco sono costretti su tali posizioni a meno di porre due livelli d'attacco adiacenti tra loro; i pedoni delle colonne interne sono invece costretti a restare fermi sui livelli di partenza a meno di catturare un altro pedone per cambiare colonna e usare i livelli d'attacco per cambiare livello.
- i cavalli possono muoversi tra caselle ortogonalmente connesse poiché il movimento “a L” tipico del cavallo si può realizzare anche in senso verticale e non solo sul piano.

- la torre ha il movimento tra livelli limitato al movimento verticale: una torre può cambiare livello solo muovendosi verticalmente (verso l'alto o verso il basso) per raggiungere il nuovo livello di destinazione; per il resto, il suo movimento rimane immutato.
- l'alfiere può muoversi cambiando un solo livello per mossa; il resto dei suoi movimenti rimane uguale.
- la regina riassume, ovviamente, le proprietà di alfiere e torre.
- il re, allo stesso modo della regina, si muove considerando sia le caratteristiche dell'alfiere sia quelle della torre ma, naturalmente, può spostarsi solo di una casella per volta.

Il movimento tra livelli di difesa, inoltre, avviene *necessariamente* attraverso l'uso di livelli d'attacco: *nessun pezzo può muovere da un livello di difesa a un altro se non tramite (o attraverso) un livello d'attacco*.

Per quanto riguarda l'arrocco corto, il re muove nella casella del proprio cavallo e la torre si muove nella casella dell'alfiere di re. L'arrocco lungo prevede che il re si porti nella posizione del cavallo (di regina, questa volta) e la torre (di regina) nella posizione dell'alfiere (di regina). Naturalmente sono da tenere in considerazione le classiche regole di validità dell'arrocco.

I livelli d'attacco sono un punto di complessità notevole di questa variante. In particolare possono essere mossi solo se su di essi è presente *almeno* un pezzo reale e, quindi, i pedoni non possono guidare un livello d'attacco ma, in ogni caso, possono posizionarsi su di esso per, *ad esempio*, impedirne il movimento (all'avversario, ovviamente...). Ogni livello d'attacco si muove in base al pezzo che lo controlla:

- **Definizione 8.1 (Comando in Torre)** *Un livello d'attacco è comandato in torre quando sul livello stesso è presente una torre e nessun pezzo nemico (Fig. 8.2).*

Questo livello può muoversi in maniera ortogonale rispetto al lato d'appartenenza (Fig. 8.2).

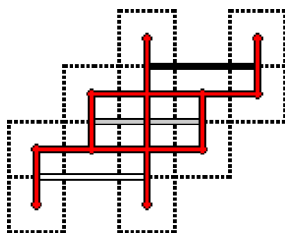


Figura 8.2: Comando in torre

- **Definizione 8.2 (Comando in Alfieri)** *Un livello d'attacco è comandato in alfiere quando sul livello stesso è presente un alfiere e nessun pezzo nemico (Fig. 8.3).*

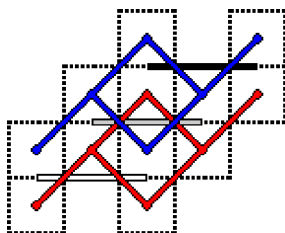


Figura 8.3: Comando in alfiere

Questo livello può muoversi in maniera diagonale rispetto al lato d'appartenenza (Cfr. 8.3) e attraversando solo punti d'attacco vuoti.

- **Definizione 8.3 (Comando in Cavallo)** *Un livello d'attacco è comandato in cavallo quando sul livello stesso è presente un cavallo e nessun pezzo nemico (Fig. 8.4).*

Questo livello può muoversi "a L" rispetto al lato d'appartenenza (Fig. 8.4). Come per il cavallo stesso, il movimento non è impedito da punti intermedi occupati da altri livelli d'attacco.

- **Definizione 8.4 (Comando in Regina)** *Un livello d'attacco è comandato in regina quando sul livello stesso è presente una regina e nessun pezzo*

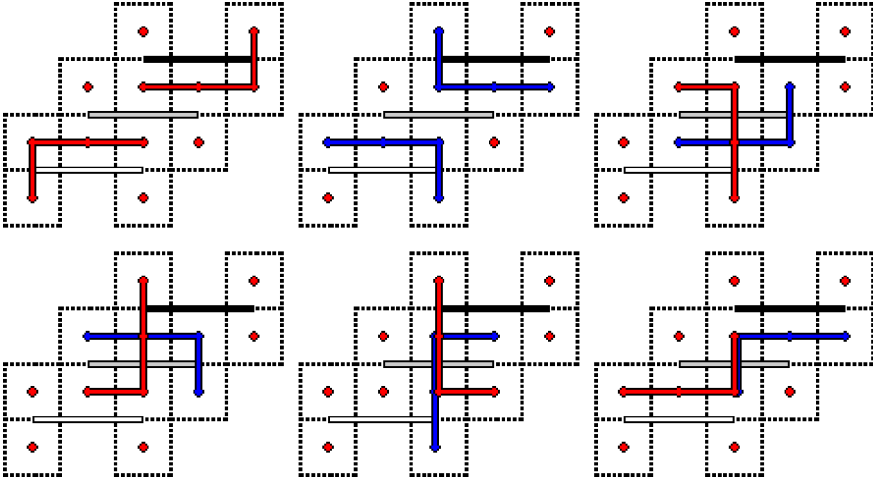


Figura 8.4: Comando in cavallo

nemico (Fig. 8.5).

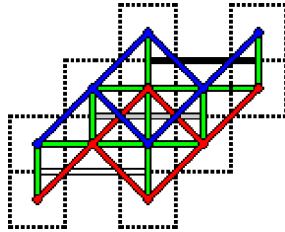


Figura 8.5: Comando in regina

Questo livello può muoversi quasi a piacimento, in linea retta, rispetto al lato d'appartenenza (Fig. 8.5).

- **Definizione 8.5 (Comando in Re)** *Un livello d'attacco è comandato in re se sul livello è presente il re e nessun pezzo nemico.*

Questo livello può muoversi solo a singoli passi rispetto al lato d'appartenenza. In particolare valgono le regole del comando di regina (Fig. 8.5),

ma il livello può muoversi di una sola posizione per mossa.

All'inizio del gioco ciascun livello d'attacco è comandato sia in torre sia in cavallo e può muoversi di conseguenza. Il comando multiplo, quindi, aggiunge capacità di movimento a un livello.

Nota 8.2 (Matto “del Barbiere”) *Questa variante, come gli scacchi tradizionali, ha un suo “matto del barbiere”, la sequenza di mosse più corta per raggiungere uno scacco matto. La sequenza di mosse, espressa con la notazione definita in [20], è la seguente:*

1. *WQA-Wa4u, BQA-Ba1d*
2. *WQA-Ba4d++ (scacco matto)*

8.1.3 Variante del Primo Contatto

Variante ideata da L. Lynn Smith, l'autore di 8.1.2. In questa particolare variante tutti i pezzi, compresi i livelli d'attacco, iniziano il gioco *fuori* dalla scacchiera.

Ogni giocatore inizia il gioco inserendo uno dei quattro livelli d'attacco in una posizione qualsiasi. Inseriti tutti e quattro i livelli d'attacco, i giocatori inseriscono nel campo di gioco il loro re, sul proprio livello di difesa. Il gioco continua poi con ciascun giocatore che, al proprio turno, può scegliere se inserire un nuovo pezzo (sul proprio livello di difesa o sul livello neutro), muovere un pezzo, o spostare un livello d'attacco. Questi ultimi si muovono secondo regole molto simili a quelle standard:

1. il livello d'attacco, per poter essere spostato, deve essere vuoto o contenere un solo (proprio) pedone;
2. ciascun livello d'attacco può essere mosso in una posizione libera ortogonalmente adiacente, sullo stesso livello di difesa oppure nella posizione corrispondente del livello di difesa adiacente. Tale spostamento può contemplare il salto di un altro livello d'attacco posto su un altro livello di difesa.

3. solo i livelli d'attacco vuoti possono essere invertiti. Tutti gli altri movimenti possono essere fatti solo con livelli d'attacco occupati dal proprio pedone.

Il movimento dei pezzi è quello standard. In aggiunta, tutti i pezzi possono cambiare livello di difesa solo attraverso i livelli d'attacco. I cavalli, inoltre, possono cambiare livello di difesa anche semplicemente attraversando un livello d'attacco, senza doversi necessariamente fermare su di esso come gli altri pezzi. I pedoni non godono della promozione.

Si dice che questa variante di gioco sia usata (peraltro con estrema lentezza) dai diplomatici e dai dignitari della Federazione quando, durante un incontro diplomatico, le loro controparti non intendono cedere sui punti del discorso. Altre voci vogliono che questa variante sia usata durante i primi contatti con nuove specie senzienti, per mostrare loro in modo semplice e chiaro le logiche di comportamento dei membri della Federazione.

8.1.4 Sei Livelli (TNG)

Questo tipo di gioco, definito nelle più recenti edizioni delle Regole Federali Standard [16] utilizza 6 livelli d'attacco anziché 4. In questa variante i due livelli d'attacco aggiuntivi non appartengono ad alcun giocatore e vanno posti sopra il livello neutro, sul lato di re, verso il giocatore bianco (posizione e3(4)) e sul lato di regina verso il giocatore nero (posizione b6(4)). Anche in questo caso il gioco si svolge secondo le regole standard e, per quanto riguarda i livelli d'attacco aggiuntivi, ciascuno di questi sarà di proprietà del primo giocatore che lo raggiunge, che potrà poi usarlo come gli altri livelli d'attacco che già possiede.

Come si può intuire, il livello d'attacco supplementare è un vantaggio tattico che permette di aggiungere un altro punto nascosto da cui sferrare un attacco all'avversario.

Osservando la posizione iniziale dei livelli d'attacco neutri si nota che è sì possibile ottenere la proprietà del livello più vicino muovendo uno dei due pedoni, quello del re o quello della torre di re, ma questo consente anche di lasciare all'avversario un buon percorso di attacco nei confronti del re stesso...

Nota 8.3 Nella notazione di gioco per questa variante i livelli d'attacco neutri si indicano, idealmente, con “NL” e, quando catturati, diventano, per le mosse successive, “WL” o “BL” secondo quale giocatore (bianco o nero, rispettivamente) effettua la cattura.

Nel caso di cattura di un secondo livello d'attacco neutro, questo si indica con “2WL” o “2BL”, come si usa per i livelli d'attacco classici.

Questa variante fa parte delle Regole Federali Standard (Cfr. [16]).

8.1.5 Variante Vulcaniana

Sul pianeta Vulcan il Gran Maestro Siryk ha sviluppato le *variazioni Siryk* come approccio logico agli scacchi tridimensionali. Le differenze [3], rispetto alle regole standard riguardano alcuni pezzi:

- (♗) può muoversi anche solo rispetto al proprio asse verticale, salendo o scendendo, senza avanzare, di *un solo livello* per mossa;
- (♘) può muoversi anche solo rispetto al proprio asse verticale, salendo o scendendo, senza cambiare traversa o colonna;
- (♙) può compiere il proprio movimento “a L” anche in maniera verticale spostandosi, *ad esempio*, di una casella in verticale (salendo o scendendo di (un) livello) e di due caselle orizzontalmente, ecc.

Il resto dei movimenti rimane uguale a quanto prescritto dalle regole standard.

8.2 Cosmic-Chess

Questo paragrafo contiene le regole di gioco usate in [13]: la prima variante è usata per gli incontri ufficiali, mentre la seconda è una variante alternativa che si può usare per giochi più veloci.

8.2.1 Cosmic–Chess Bajoriana

L'insieme di regole utilizzato in [13] ha delle differenze, rispetto alle regole standard, semplici e molto chiare ma, come si potrà vedere, consentono di modificare le strategie di gioco da adottare. I livelli d'attacco del giocatore bianco iniziano il gioco sotto il livello bianco stesso, anziché sopra (come nelle regole standard). Lo spostamento di un livello d'attacco può avvenire anche tramite il cambiamento di lato (dal lato di re al lato di regina e viceversa); il movimento dei pezzi, invece, ha delle regole aggiuntive che consentono all'alfiere, alla torre, alla regina e al re (ma *non* al cavallo) una libertà maggiore rispetto alle regole standard: questi pezzi possono anche catturare pezzi avversari verticalmente allineati (sopra o sotto) a essi. Per il resto valgono tutte le regole standard già presentate.

8.2.2 Cosmic–Chess Romulana

Questa variante consente di avere un gioco veloce e molto aggressivo. Le regole sono molto semplici: utilizzando le regole standard per il movimento, un pezzo può muoversi anche se c'è un altro pezzo lungo il percorso (Cfr. assioma 3.1, pag. 12) a patto che ci sia almeno una casella libera su almeno un (qualsiasi) livello lungo tutto il percorso.

Esempio 8.1 *Nel capitolo “9 – Quesiti di Gioco” è usata questa variante per proporre un quesito. Osservando il gioco, soprattutto dopo la prima mossa del giocatore nero, si nota che l'alfiere è in grado di dare scacco al re bianco solo grazie all'utilizzo di tale variante delle regole.*

In sostanza è consentito scavalcare i pezzi (propri o avversari) lungo la traiettoria purché, in ogni casella della traiettoria, siano presenti caselle libere adiacenti, considerando qualsiasi livello disponibile presente lungo tutta la traiettoria stessa.

Nota 8.4 *Secondo quanto scritto sullo StarFleet Technical Manual (“Each piece moves exactly the same as in conventional chess except that such moves have*

tridimensional freedom to the extent of available consecutive squares.”¹, Cfr. [37], pag. *TD:03:98:31*), questa variante sembrerebbe essere l’insieme di regole “canon” del gioco ma, per quanto detto in [36] (<http://www.startrek.com/startrek/view/help/faqs/faq/688.html>) e in [43], le regole canon non esistono (Cap. 6, pag. 47) e, quindi, A. R. Bartmess, con la collaborazione di F. J. Schnaubelt, ha creato, a partire da [37], le Federation Standard Rules di questo gioco (Cfr. [16]). Quanto scritto in [37] è da considerare, quindi, una semplice bozza descrittiva delle regole.

8.3 Variante Cardassiana

La variante di gioco standard utilizzata nel sistema Cardassia, ideata da Carl Dodson [16], è simile a quanto descritto per la “8.1.1 – Variante Andoriana”, senonché la rotazione del livello d’attacco può essere fatta anche in concomitanza con il movimento del livelli d’attacco in un’altra posizione ma solo se sul livello è presente (solamente) il pedone di torre (e non un altro pezzo), ovviamente dello stesso giocatore proprietario del livello d’attacco. . .

Nella figura 8.6, per mostrare in modo più evidente la rotazione, ho scelto di colorare in modo differente una delle due case nere e di mostrare ruotato di 180° anche il pedone nella situazione finale. L’eventuale pedone presente sopra tale



Figura 8.6: Rotazione livello d’attacco

livello d’attacco può essere spostato (con le regole standard) nella stessa mossa in cui si effettua tale rotazione. In sostanza la rotazione del livello d’attacco si considera come una mossa gratuita.

¹Ciascun pezzo muove esattamente come negli scacchi convenzionali tranne che tali movimenti hanno la libertà tridimensionale di estendersi alle case libere consecutive.

La notazione (Cfr. “4 – Notazione di Gioco”) per descrivere queste possibilità è uguale a quella da usare per la variante del paragrafo “8.1.1 – Variante Andoriana” e comprende la notazione per l’eventuale mossa del livello d’attacco, la tilde (\sim) e l’eventuale mossa del pedone.

Questa variante fa parte delle Regole Federali Standard (Cfr. [16]).

8.4 Variante Ferengi

Questa variante standard di regole [16], usato all’interno dell’Alleanza Ferengi, non prevede l’inversione dei livelli d’attacco. Questa variante è, in pratica, l’insieme di regole standard che si può giocare sulle scacchiere ufficiali più vecchie in commercio.

Questa variante fa parte delle Regole Federali Standard (Cfr. [16]).

8.5 Varianti Franklin Mint

Da alcuni anni, l’azienda “The Franklin Mint” *non* produce più le scacchiere tridimensionali. Sembra però che, su richiesta, siano ancora disponibili [42] quelle rimanenti, sia i vecchi modelli sia quelli nuovi, i primi disponibili sia in versione classica sia in versione **TNG**. Al momento *dovrebbero* essere disponibili e/o prenotabili delle scacchiere ufficiali anche presso *Ultimo Avamposto*: <http://www.ultimoavamposto.it>.

8.5.1 “Prima Edizione”

Questo paragrafo riporta le regole che l’azienda *The Franklin Mint* distribuiva insieme alle scacchiere tridimensionali ufficiali [42].

È, sostanzialmente, un riadattamento delle regole originali di Andrew R. Bartmess riportate in [26] e [31]. La diversità consiste nel fatto che il gioco avviene senza la possibilità di invertire i livelli d’attacco e, inoltre, tali livelli possono essere spostati solo se contengono un pedone e, in particolare, il pedone di re o di regina, non i pedoni di torre!

Il movimento dei livelli d'attacco avviene spostandoli di due o quattro caselle rispetto alla posizione in cui si trovano spostandoli, cioè, nella posizione più lontana sullo stesso livello di difesa o sulla posizione più vicina di uno dei livelli di difesa adiacenti. Di conseguenza i pedoni di re/regina sono condannati a rimanere immobili sul livello d'attacco in cui si trovano e il loro unico scopo è d'essere promossi e di consentire il movimento del livello d'attacco su cui si trovano. Questo è però reso quasi impossibile dalla presenza dei pedoni di torre che, per muoversi, devono attendere la possibilità di catturare un pezzo avversario. È anche possibile, però, muovere tali pedoni su un altro livello d'attacco, se questo si trova in una posizione che consente alle caselle d'essere contigue e se il pedone relativo, ovviamente, non è presente a bloccare la mossa. Inoltre, una volta promosso, spostato o catturato il pedone che vi si trovava sopra, i livelli d'attacco non sono più spostabili.

Con questa scacchiera è utilizzabile la variante standard descritta nel paragrafo “8.4 – Variante Ferengi”.

8.5.2 “Seconda Edizione”

Questo paragrafo riporta la seconda edizione, più recente, delle regole che l'azienda *The Franklin Mint* distribuisce insieme alle scacchiere tridimensionali ufficiali. È la copia esatta della prima edizione delle regole originali di Andrew R. Bartmess riportate in [31] e [26]. In questa seconda edizione prodotta dall'azienda *The Franklin Mint* le scacchiere consentono l'inversione dei livelli d'attacco.

8.6 Variante Klingon

Su *Qo'Nos*, mondo dei klingon, oltre al gioco strategico da tavolo chiamato *tlhIn Sa* e noto all'interno della Federazione anche con il nome di *scacchi klingon* (Cfr. www.tasigh.org/takzh/index.html o <http://www.klinzha.it>), è stata sviluppata, da Carl Dodson [16], una variante standard del gioco degli scacchi tridimensionali molto simile a quanto descritto in “8.3 – Variante Cardassiana” e in “8.1.1 – Variante Andoriana”. L'unica differenza sta nel fatto che, in questo caso, il pedone non può essere spostato nello stesso turno in cui è fatta la rotazione

del livello d'attacco. Anche qui si usa la tilde (\sim) per indicare la rotazione del livello, come descritto per le altre varianti.

Questa variante fa parte delle Regole Federali Standard (Cfr. [16]).

8.7 Variante Meder–Klein

La presente variante è stata ideata da Jens Meder e Michael J. Klein, a partire da quanto scritto in [31] ma in modo tale che il risultato finale fosse un gioco che rispecchiasse il più fedelmente possibile il gioco classico degli scacchi. In questa variante la tridimensionalità è molto ridotta a favore, però, di un gioco più adatto a quanti vogliono imparare gradualmente le Regole Federali Standard a partire dalle proprie conoscenze degli scacchi classici, senza però stravolgere completamente la strategia di gioco. Le regole complete di questa variante sono disponibili (in lingua tedesca o inglese) online in formato *HyperText Markup Language* (**HTML**) presso i siti InterNet degli autori: [6] e [7].

8.8 Variante Rec.Arts.StarTrek

Ho trovato questa variante in [30], benché la sua origine dovrebbe essere un newsgroup (da cui il nome. . .).

Nonostante si faccia riferimento a [26] (e, quindi, a [31]), le diversità sono notevoli. I livelli d'attacco partono tutti dal livello neutro, i bianchi sotto di esso (verso il giocatore bianco), i neri sopra (verso il giocatore nero), con i pezzi posti nelle stesse posizioni standard su ciascun livello d'attacco.

L'altra differenza riguarda gli spostamenti tra livelli di difesa. Se tra due livelli di difesa non è presente alcun livello d'attacco, allora lo spostamento vale come una mossa normale se, invece, tra due livelli di difesa si frappone un livello d'attacco, allora se la mossa è eseguita attraversando le caselle del livello d'attacco, questa deve essere contata come due mosse e, pertanto, ci si deve comportare di conseguenza, eseguendo la prima parte della mossa (fermandosi sul livello d'attacco) e, dopo la mossa dell'avversario, eseguendo la seconda parte della mossa (naturalmente se questa è ancora opportuna).

L'ultima diversità di questa variante riguarda il movimento dei pedoni: i pedoni non possono tornare indietro in senso più generale. Questo implica che i pedoni bianchi non possono scendere di livello ma solo salire; viceversa per i Pedoni neri.

Anche in questo caso, per il resto, le regole sono standard.

8.9 Variante della Regina Borg

Un'altra variante di L. Lynn Smith: a quanto pare, anche la regina borg gioca a scacchi tridimensionali; contro chi... non è dato saperlo.

Assioma 8.1 *La resistenza è inutile...*

La prima diversità riguarda i livelli d'attacco (chiamati *cubi borg*): non sono mobili e vanno posizionati, all'inizio del gioco, sul livello neutro, invertiti dal lato del giocatore bianco e in posizione normale dal lato del giocatore nero. I pezzi sono quelli classici anche se è consigliabile (e necessario) per ciascun giocatore avere un ulteriore set di pezzi che dovrà essere usato durante il gioco. I pedoni cominciano il gioco sui rispettivi cubi borg (livelli d'attacco). Gli altri pezzi devono essere disposti come segue: (per il giocatore bianco, sul suo livello di difesa) ♔c1, ♕d1, ♖ (c2 e d2), ♗ (c3 e d3), ♘ (c4 e d4). Lo stesso (simmetricamente parlando) vale per il giocatore nero, sul livello nero, tenendo conto, come sempre, che le regine e i re devono essere posti di fronte al rispettivo pezzo avversario.

Nota 8.5 *Scopo del gioco è di dare scacco matto alla regina (♔).*

I pezzi si muovono esattamente secondo le regole standard. Tutti i pezzi, inoltre, possono cambiare livello di difesa solo tramite l'uso di un livello d'attacco mentre (come nelle altre varianti dello stesso autore) i cavalli possono semplicemente attraversare un livello d'attacco per cambiare livello di difesa. I pedoni non godono della promozione.

I pezzi catturati si dicono assimilati (dalla collettività borg del giocatore) e diventano a tutti gli effetti dei droni di proprietà del giocatore che li ha assimilati. I pezzi assimilati, opportunamente sostituiti con i rispettivi pezzi del proprio set

supplementare, potranno essere inseriti sulla scacchiera in un qualsiasi turno successivo, come mossa, in una qualsiasi cella libera di un cubo borg vuoto o occupato da pezzi dello stesso giocatore.

Nota 8.6 (Regola opzionale) *È possibile giocare questa variante con un'opzione aggiuntiva alle regole: a scelta (preliminare, e valida per tutta la partita) dei giocatori, è possibile muovere i cubi borg solamente se sono occupati dalla sola regina. Il cubo borg può essere spostato in qualunque altro punto (ovviamente libero) della scacchiera grazie ai condotti di transcurvatura borg, che consentono un movimento molto veloce dei cubi.*

8.10 Variante Romulana

Sviluppata su Romulus, questa variante si differenzia dalle regole federali standard perché consente di ottenere la proprietà di un livello d'attacco anche se questo è vuoto, semplicemente posizionandovi sopra un proprio pezzo.

8.11 Variante con Spazio Curvo

Variante ideata da L. Lynn Smith che introduce il concetto di *curvatura dello spazio* e l'uso di tunnel spaziali.

Nota 8.7 *Attenzione: a causa della sua elevata complessità geometrica, spaziale, strategica, tridimensionale e tattica, questa variante dovrebbe essere giocata solo da giocatori molto esperti.*

Questa è una variante complessa, soprattutto da spiegare e visualizzare ma il ragionamento che la costruisce è abbastanza semplice: i livelli d'attacco creano un tunnel spaziale attraverso la scacchiera e piegano lo spazio dei livelli di difesa a essi adiacenti. Si noti che questa variante usa solo 4 livelli d'attacco ma niente vieta di usarne un numero maggiore, anche se questo porta inevitabilmente a una complessità del gioco decisamente troppo elevata.

Il gioco comincia con i pezzi e i livelli d'attacco fuori dalla scacchiera. I livelli d'attacco dovranno essere numerati da 1 a 4 per indicare il loro ordine

nel tunnel spaziale. All'inizio del gioco i giocatori, a turno, inseriranno sulla scacchiera i livelli d'attacco, in qualsiasi punto e senza seguire necessariamente l'ordine di numerazione. Come nella variante federale “del Primo Contatto” (Cfr. 8.1.3), anche in questa variante, dopo che i giocatori avranno inserito i 4 livelli d'attacco, dovranno posizionare il loro re in un punto qualsiasi del loro livello di difesa. Successivamente, a ogni turno, potranno inserire un nuovo pezzo oppure muovere un pezzo già presente sulla scacchiera. I pezzi si muovono come nelle regole standard.

Il movimento attraverso i tunnel spaziali invece è più complesso e, per dare una spiegazione più accurata, dovrò utilizzare delle immagini. La prima cosa da vedere, necessariamente, è il movimento tra livelli fissi.

I livelli fissi, qualora su di essi non sia presente alcun livello di difesa, sono connessi tra loro da un tunnel spaziale. Supponiamo, per un momento, che i livelli fissi *non* siano presenti.

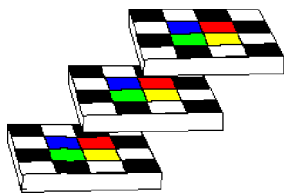


Figura 8.7: Spazio curvo: livelli di difesa

In figura 8.7 si possono notare i 3 livelli di difesa con, ciascuno, avente le 4 case centrali di colori simili e corrispondenti.² Qualora i livelli d'attacco non siano presenti, né sul livello di difesa da cui parte un pezzo, né sul livello di difesa su cui un pezzo arriva, allora è possibile muovere un pezzo attraverso il tunnel spaziale dei due livelli di difesa in questo modo:

- un movimento tra case dello stesso colore, su livelli di difesa differenti, è da considerarsi un movimento rettilineo all'interno del tunnel spaziale;

²Naturalmente ho riportato questa colorazione per comodità: *non* dovete colorare la vostra scacchiera... anche se, forse, per chi intende sfruttare intensamente questa variante di gioco potrebbe essere opportuno marcare temporaneamente in modo distinguibile le 4 caselle centrali.

- un movimento da una casa **rossa** a una casa **gialla** oppure da una casa **rossa** a una casa **blu** è da considerarsi un movimento in diagonale. Le case ortogonalmente adiacenti tra loro sono da considerarsi posizionate diagonalmente per il tunnel spaziale. Infine, bisogna sempre seguire lo spostamento (orario o antiorario) dovuto al primo attraversamento di livelli;
- il movimento tra case diagonalmente opposte è esclusivo del cavallo. Da notare che muovendo attraverso *due* livelli, dal livello bianco a quello nero o viceversa, il cavallo parte e arriva su una casa dello stesso colore.

Ciascun livello d'attacco deve essere considerato collegato alle celle centrali (quelle colorate, nella figura 8.7) del livello di difesa dov'è attaccato. Quando presente un livello d'attacco, la connessione tra i tunnel spaziali cambia direzione. Un livello d'attacco in posizione normale su un livello di difesa è da considerarsi sopra quel livello; un livello d'attacco invertito è, ovviamente, sotto il livello di difesa al quale è agganciato. Le catture dei pezzi possono essere fatte anche attraversando i tunnel spaziali. Per il movimento dei livelli d'attacco ci sono due possibilità, a scelta (pre-partita) dei giocatori:

1. i livelli d'attacco, una volta posizionati, non possono essere più spostati;
2. i livelli d'attacco possono essere spostati, se vuoti, in una qualsiasi posizione libera della scacchiera, solo se nel suo tratto successivo il giocatore che ha spostato il livello d'attacco usa quel livello (anche, semplicemente, attraversandolo) per catturare un pezzo dell'avversario.

Per il resto le mosse dei pezzi sui normali livelli sono le stesse delle regole standard.

Il gioco è decisamente complicato e che l'eventuale spostamento dei livelli mobili lo renderebbe molto più complesso di quanto non lo sia già; per questo preferisco non approfondire ulteriormente, lasciando al lettore la pazienza di comprendere questa particolare variante, anche tramite l'autore originale che, dal canto suo, aggiunge questa nota alla descrizione di questa variante:

Nota 8.8 *Allow me to express my sincere apologies to those who now suffer from bouts of confusion and/or frustration. This game is not for the weak of*

*heart or mind. The structure of the “worm-hole” can be a confusing thing, and can take a large variety of shapes from game to game. By now, the reader might have realized that this structure can really become strange and convoluted. Well, that’s the nature of Curved Space and it’s completely un-forgiving.*³

8.12 Variante con Teletrasporto

Ennesima variante di L. Lynn Smith in cui i livelli d’attacco sono posizionati in b1(2), b6(4), e3(4) e e8(6) e non possono essere spostati. L’orientamento (normale o invertito) dei livelli d’attacco è indifferente e ininfluenza ai fini del gioco. Le coppie di livelli d’attacco b1(2), e3(4) e b6(4), e8(6) sono da considerarsi unite in quanto ciascun membro delle due coppie rappresenta, per l’altro membro della stessa coppia il punto di partenza e arrivo delle piattaforme di teletrasporto.

Tutti i pezzi cominciano il gioco fuori dalla scacchiera. Ogni giocatore, al proprio turno, comincia il gioco posizionando il proprio re sul proprio livello di difesa; in seguito i giocatori, a ogni tratto, possono scegliere se inserire un nuovo pezzo, sempre sul proprio livello di difesa o se muovere un pezzo già presente sulla scacchiera. Il movimento dei pezzi è identico a quello standard.

I pezzi possono cambiare di livello (di difesa) solo con il seguente metodo: quando un pezzo atterra su un livello d’attacco è automaticamente teletrasportato sulla cella corrispondente a quella di partenza, ma sul livello d’attacco collegato, facente parte della stessa coppia del livello di attacco di partenza.

Esempio 8.2 *Un pezzo può, ad esempio, essere teletrasportato da a1 a e3 e/o viceversa oppure da a5 a e8 e/o viceversa ma non da a1 ad a5, ecc.*

³Permettetemi di esprimere le mie sincere scuse a quelli che si scontrano con difficoltà, confusione e/o frustrazione. Questo gioco non è per i “deboli di cuore” o “di testa”. La struttura dei “tunnel spaziali” può essere complessa e può assumere una grande varietà di forme di gioco in gioco. Con questa descrizione il lettore potrà aver compreso che la struttura può diventare molto strana e complicata; questa è la natura della Curvatura dello Spazio. [N.d.T.]

La casella di arrivo dovrebbe essere vuota ma, se fosse occupata, entrambi i pezzi, quello in arrivo e quello occupante, devono essere rimossi dal gioco indipendentemente dal proprietario dei pezzi stessi.

Un pezzo può catturare un altro pezzo, posto su un livello d'attacco, solamente se raggiunge il livello d'attacco da un livello di difesa. In seguito a questa cattura, comunque, il pezzo catturatore sarà poi automaticamente teletrasportato al livello d'attacco corrispondente a quello su cui ha fatto la cattura.

8.13 Variante *uss Leonardo*

Una variante simile a quella variante descritta in “8.8 – Variante Rec.Arts.StarTrek”) è quella definita dal “Dipartimento Scacchi Fantascientifici” (L. Massucchielli, L. Giordano e F. Colnago) del gruppo *USS Leonardo* e indicata, anche, con il nome di “Scacchi Vulcaniani” [14]. Questa variante è stata usata per tenere diversi tornei di scacchi 3D all'interno di manifestazioni pubbliche come le manifestazioni *Giochi Sforzeschi* (<http://www.giochisforzeschi.it>) e *StarConTrek* (<http://www.starcontrek.org>). Le regole di questa variante sono disponibili online in formato PDF presso il sito del suddetto “Dipartimento” [14].

8.14 Variante “Velocità Curvatura”

Questa variante è stata recentemente ideata da L. Lynn Smith. In questa variante, sostanzialmente, i pezzi sono autorizzati a saltare da una casella a un'altra, simile/corrispondente, su un altro livello di difesa o d'attacco.

Le posizioni iniziali dei pezzi sono quelle standard. Ciascun giocatore mantiene la proprietà dei livelli d'attacco con cui comincia il gioco. Questi possono essere mossi in una qualunque posizione vuota purché siano anch'essi vuoti. Ai giocatori, inoltre, come nelle regole standard, è consentito occupare con i propri pezzi i livelli d'attacco dell'avversario. Il movimento dei pezzi è identico a quello standard.

A ogni pezzo, tranne che al re, è consentito eseguire una mossa a velocità curvatura. Una tale mossa può essere compiuta solo verso una casella vuota.

Questa mossa tra due livelli di difesa avviene spostando il pezzo dalla casella del livello di difesa in cui si trova alla identica corrispondente casella di un altro (qualsiasi) livello di difesa.

Esempio 8.3 *Una mossa a velocità curvatura può avvenire tra la casella b2(2) e la casella b4(4), purché quest'ultima sia vuota.*

Per quanto riguarda i livelli d'attacco è la stessa cosa: il movimento del pezzo avviene da una casella di un livello d'attacco a una casella vuota di un altro livello d'attacco, qualsiasi, indipendentemente dal proprietario di quel livello d'attacco.

Tranne per quanto riguarda la mossa a velocità curvatura, i pezzi possono cambiare livello di difesa solo tramite un livello d'attacco mentre ai cavalli è sufficiente attraversare un livello d'attacco per cambiare livello di difesa anziché sostarci necessariamente sopra. I pedoni non godono della promozione.

8.15 Variante della Zona Neutrale

Questa è un'altra variante recentemente ideata da L. Lynn Smith. In questa variante, i livelli d'attacco cominciano il gioco in b4(2)/e4(2) per il giocatore bianco e in b5(6)*/e5(6)* (invertiti) per il giocatore nero e non possono essere spostati.

La disposizione dei pezzi è differente e, in particolare, tutti i pezzi iniziano il gioco sui rispettivi livelli di difesa. Per quanto riguarda il livello bianco (indicato con (2), usando la notazione algebrica standard), i pezzi sono così disposti: ♔d1, ♕c1, ♖ (b1 e e1), ♗ (b2 e e2), ♘ (c2 e d2). I pedoni occupano le traverse 3 e 4. Simmetricamente vale lo stesso per il nero, tenendo conto che i pezzi sono, appunto, sul livello nero e re e regina neri sono posti di fronte ai corrispondenti pezzi bianchi.

Per quanto riguarda i movimenti, solo il cavallo ha un movimento completamente diverso rispetto a quello classico: il movimento avviene facendo salire/scendere il cavallo, verticalmente rispetto alla propria posizione (senza cambiare casella ma solo livello) e muovendolo quindi diagonalmente, di una sola casella. Il resto dei movimenti dei pezzi comprende la necessità, per tutti i pezzi tranne che per

il cavallo, di utilizzare i livelli d'attacco per salire o scendere su livelli di difesa differenti. Come per la variante del primo contatto (Cfr. 8.1.3), anche in questo caso i cavalli possono semplicemente attraversare i livelli d'attacco per cambiare livello di difesa senza doverci sostare sopra. Il pedone può essere promosso solamente a pezzi già catturati in precedenza dall'avversario; la promozione è opzionale.

CAPITOLO 9

Quesiti di Gioco

Questo capitolo contiene dei problemi di gioco per verificare la comprensione delle regole (e delle varianti), la propria preparazione e abilità strategica. Anche in questo caso, nella descrizione delle posizioni dei pezzi e delle mosse, sono stati usati i simboli tipografici piuttosto che le semplici lettere.

Le ricostruzioni tridimensionali che mostrano e consentono di visualizzare le situazioni di gioco sono disponibili presso il sito del manuale (<http://www.startrekitalia.com/Siti/Manuale/>) e sono realizzate con lo standard **x3D**, nell'ambito della licenza **GNU General Public License (GPL)** il cui testo è riportato, nell'appendice omonima, a pagina ??.

Per poterle visualizzare è necessario un programma per la visualizzazione di file **x3D** o, più semplicemente, un plug-in per il browser InterNet utilizzato. Per verificare se il proprio browser InterNet è già abilitato alla visualizzazione di file **x3D** si consiglia di visitare la pagina web “*Virtual Reality Modelling Language (VRML⁹⁷) Plugin and Browser Detector (X3D Too)*” di **NIST** all'indirizzo <http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html>. Questa pagina contiene, anche, un elenco

di programmi plug-in, disponibili in forma libera e/o gratuita, che si possono installare in caso che il browser non fosse (ancora) abilitato.

9.1 Quesito 1

Il bianco muove e matto alla mossa successiva.

Bianco KLe4(4), QLb1(2), ♔d1, ♖b5(6), ♘c3(4), ♙[d2, e3(4), f3];

Nero KLe8(6), QLb8(6), ♚e6(6), ♗f9, ♙d8, ♜[c7, e7].

Soluzione:

1. ♗b5-d5(6), ♜c7-c6(6)
2. KLe3-e5(6) scacco matto

9.2 Quesito 2 (Variante Cosmic–Chess Romulana)

Quesito atipico, che non prevede la conclusione della situazione tramite uno scacco matto ma l’obiettivo è la semplice cattura di un pezzo maggiore. Si adotta la variante Cosmic–Chess romulana (Cfr. “8.2.2 – Cosmic–Chess Romulana”); il nero muove e cattura la torre in due mosse.

Bianco KLe1(2), QLb4(2), ♔e3(2), ♖b1, ♘e1(2), ♙[b3(2), d3(2), e3(4), d4(4), e4(2), f1].

Nero KLe6(4), QLb8(6), ♚a9, ♗d7, ♙d8, ♜[b6(4), e4(4)], ♜[a8, b5(6), b5(4), c6(6), d5(4)].

Soluzione:

1. ..., ♙d8-b6(6)+
2. ♔e3-e2, ♜e4-c3(4)+
3. ♔e2-e1(3), ♜c3 × ♖b1

9.3 Quesito 3

Il bianco muove e matto, due soluzioni.

Bianco KLe1(2), QL*b5(6), ♔f0, ♚f6, ♖[e1(2), d1], ♙[b3(4), e3(4)], ♜b4(5),
♞[e1(3), f1, b3(2), c4(2), e6(5)];

Nero KLe6(4), QLb8(6), ♚e8, ♜[e6(4), b6(4)], ♙d8, ♞[c7, b4(4)], ♟[b4(2),
a8, b6(6), c6(6)].

Soluzioni:

- ♚f6-f7 scacco matto
- ♖d1 × ♙d8 scacco matto

9.4 Quesito 4

Il bianco muove e matto in cinque mosse. Suggerimento: ogni mossa del bianco dà scacco al nero.

Bianco KL*e3(4), QL[b6(4), b8(6)], ♔a8, ♖e1, ♙f3, ♜[e3(4), c8];

Nero KLe8(7), ♚e8(7), ♜[d8, c7].

Soluzione:

1. ♙f3-c6(4)+, ♜c7 × ♙c6
2. ♜e3-d5(4)+, ♚e8-d7
3. ♖e1-e7(6)+, ♚d7 × ♜c8
4. ♖e7-c7+, ♜c6 × ♖c7
5. ♜d5-b7 scacco matto

9.5 Quesito 5 (Matto di Bartmess)

Il nero muove. Il bianco dà scacco matto alla mossa successiva [9], [39], [16] oppure alla seconda mossa [22].

Bianco KLe1(2), QLb1(2), ♔f0, ♖d7, ♜e4(4), ♠[a5, e1(3), f1];

Nero KLe8(6), QLb5(6), ♚f9, ♞e8(7), ♡[f8, b5(7), e4(2)].

Soluzioni:

- (Cfr. [9], [39], [16])
 1. ..., ♠e4-e2
 2. ♖d7 × ♞e8 scacco matto
- (Cfr. [22])
 1. ..., ♚f9-e9
 2. ♜e4 × ♞e8+, ♚e9-f9
 3. ♜e8-e4(4) scacco matto

9.6 Quesito 6

Questo quesito è atipico, in quanto non prevede la conclusione con uno scacco matto ma, anzi, si vuole evitare che accada uno scacco minacciando preventivamente i pezzi che lo possono causare. In particolare: il bianco muove e difende uno scacco alla terza mossa anticipandolo.

Bianco QLb4(2), ♔c3(2), ♜[d4(2), d5(4)], ♚♙[d1, c6(4)], ♘e3(2), ♠[a5, b2, b5(4)];

Nero KL[e6(4), e3(4)], QLb8(6), ♚c8, ♖d8, ♞a9, ♙e2(5), ♡[d3(4), b6(6)], ♠[f3, e5(4), e6(5), e5(6), d6(6)].

Soluzione:

1. ♙d1 × ♡e2(5), ♠f3 × ♙e2(5)

2. ♖d5 × ♜d3(4), KLe3-e1(2)=♔

3. ♘e3-c2, ♔e0-e1+

9.7 Quesito 7

Il bianco muove e matto alla mossa successiva, tre soluzioni.

Bianco KL[e6(4), *e5(6)], QLb3(2), ♔b4(2), ♔c8, ♖f7;

Nero QLb8(6), ♔d6(6), ♜b8, ♙[d5(4), e6(5)].

Soluzioni:

- 1. ♔c8-c1, ♜a8-c7
2. ♔c1 × ♜c7 scacco matto
- 1. ♔c8-c1, ♜a8-b6
2. ♔c1-c7 scacco matto
- 1. ♔c8-c5(6)+, ♔d6-e6
2. ♔c5 × ♙d5 scacco matto

9.8 Quesito 8

Il bianco muove e matto in due mosse.

Bianco KL*b5(6), QL[b8(6), b1(2)], ♔d1, ♔d3(2), ♖[c4(2), e4(7)], ♙d4(4),
♘[b4(4), f4(5)];

Nero KLb5(6), ♔d6(4), ♜d5(6), ♙d7.

Soluzione: ♔d3-d2 e a ogni risposta del nero, la mossa successiva del bianco dà scacco matto.

9.9 Quesito 9

Il bianco muove e matto in due mosse.

Bianco QL[b3(4), b6(4)], ♔b4(2), ♚d7(6), ♙f6(3), ♜d8, ♖ [b7(6), c6(4), d5(4)];

Nero KL[*e4(2), *e6(4)], ♛b6(5), ♞b8, ♜f5, ♙d6(4).

Soluzione: ♖c6-c7 e a ogni risposta del nero, la mossa successiva del bianco dà scacco matto.

9.10 Quesito 10

Il bianco muove e matto alla mossa successiva.

Bianco KL*e4(4), QLb1(2), ♔f6, ♚b6(4), ♚d8, ♖e7(6);

Nero KLe6(4), QLb8(6), ♛c7, ♙f7.

Soluzione:

1. ♖e7-e8 = ♙, ♔c7 × ♚d8
2. ♚b4-b8 scacco matto

9.11 Quesito 11

Il bianco muove e matto in 3 mosse.

Bianco QL*b3(2), ♔e1, ♚b4(4), ♜e2, ♖e2;

Nero KL[e8(6), *e4(6)], QLb8(6), ♛c2, ♙f5.

Soluzione:

1. ♚b4-c7, KLe4-b3
2. ♖e2 × ♙f3, ♔c2-d3(4)
3. ♚c7-e4 scacco matto

9.12 Quesito 12

Il nero pare in procinto di recuperare una figura leggera del bianco, eppure quest'ultimo, nonostante l'esiguità del materiale a disposizione, riesce a concludere vittoriosamente. In quale maniera? Tre mosse.

Bianco KL*e1(1), QLb1(2), ♖c3(4), ♘c5(6), ♙[b1(3), f0], ♖f1;

Nero KLe8(6), QLb6(4), ♜c1, ♚a7(5).

Soluzione:

1. ♙b1-e4(2), ♚a7 × ♘c5
2. ♙f0-d2+, ♜c1-d1
3. ♙e4-f3

9.13 Quesito 13

Il bianco muove e scacco matto alla terza mossa. Due alternative.

Bianco KL*e1(1), QLb3(3), ♖c3(2), ♘e6(4), ♖b2, ♖d4(2);

Nero KL*e6(3), QL*b8(5), ♜b5(6), ♞e8, ♜b6(6), ♜c6(4), ♜d6(4).

Soluzione:

- 1. ♖d4-d5(·), ♜c6 × ♖d5
- 2. ♘e6-d4(·)+, ♜b5-c5(·)
- 3. ♖b4-b4(·) scacco matto
- 1. ♖d4-d5(·), ♞e8-f6
- 2. ♘e6-c7+, ♜b5-c5(·)
- 3. ♖b4-b4(·) scacco matto

9.14 Quesito 14

Il bianco muove e vince. Due alternative: matto alla 5^a mossa oppure vittoria per abbandono (causa inutile proseguimento della partita).

Bianco KL*e1(1), QLb1(2), ♔c3(4), ♘c5(6), ♙[b1(3), f0], ♖f1;

Nero KLe8(6), QLb6(4), ♚c1, ♜a7(5).

Soluzione:

1. ♙b1-e4(2), ♜a7 × ♘c5
2. ♙f0-d2+, ♚c1-d1
3. ♙e4-f3

Bibliografia

- [1] Jim Van Verth, 198911.28, 1987.
- [2] Bluesdog, *3D Challenge #1 - Chess Set - Star Trek*, 22 Giugno 2006, <http://sketchup.google.com/3dwarehouse/details?mid=f136d91dabf7bf2a1467b0a957985585>.
- [3] Eric C. Sandquist, *3D Chess Federation*, <http://www.3dchessfederation.com>, http://waybackmachine.org/*/http://www.3dchessfederation.com.¹
- [4] Hans Bodl ander, *3D Chess from Star Trek*.
- [5] Gabriel Weisz, Sean Copeland, *3D Chess Game from Star Trek*, <http://www.nbb.cornell.edu/neurobio/land/OldStudentProjects/cs490-97to98/weisz/gamepage.html>.
- [6] Jens Meder, *3D-Schach Homepage*, <http://home.arcor.de/jens.meder/3dschach/indexe.html>.
- [7] Michael Klein, *3DSchach.De*, <http://www.3dschach.de>.

¹Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

- [8] Alessio . . . , *Avamposto Crocevia*, <http://gioco.net/startrek/crocevia/webzine/>.
- [9] Bradley A. “Bag” Grigor, *Bag’s Star Trek Page*, <http://www.grigor.org/startrek.htm>.
- [10] David E. Rutan, *Building Your Own Star Trek Three-dimensional Chess Board*, <http://www.chessvariants.com/3d.dir/starboard.html>.
- [11] J. Eade, *Chess for Dummies*, 2nd Edition, Wiley Publishing, Inc., International Standard Book Number (ISBN)-13: 978 – 0 – 7645 – 8404 – 6, ISBN-10: 0 – 7645 – 8404 – 9.
- [12] Luigi Pachi, Silvio Sosio, *Corriere della Fantascienza*, <http://www.corriere.fantascienza.com> e <http://www.fantascienza.com/magazine/notizie/3496/scacchi-3d-ecco-il-manuale/>.
- [13] Frank Loforte, *Cosmic-Chess.Com*, <http://www.cosmic-chess.com>.²
- [14] Lorenzo Massucchielli, Lea Giordano, Federico Colnago, *Dipartimento degli Scacchi Fantascientifici*, USS Leonardo, <http://www.ussleonardo.net/sections/dsf.php>, http://waybackmachine.org/*/http://www.ussleonardo.net/.³
- [15] AA. VV., *Encyclopædia of Chess Openings*, Chess Informant, <http://www.sahovski.co.rs/products/eco/index.php>.
- [16] Andrew R. Bartmess, *Federation Standard 5.0 Tri-Dimensional Chess Rules*, Last Revision on 1 – 14 – 09 (Old Earth), <http://www.yestercade.net/tactical.htm>, <http://www.yestercade.net/update.htm>. A. Bartmess, 2743 Redfield Place, Cincinnati, Ohio (Oh) 45230.
- [17] Enrico . . . , *Fondazione Vulcaniana*, <http://www.senatodellerazze.org/vulcan/fondazione/vulcanopedia/usiecost/usiecost/scacchi3d.html>.

²Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

³Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

- [18] Philip Pullman, *On Freedom of Speech*, Seldonian Theatre, Oxford, 28 Marzo 2010, <http://www.youtube.com/watch?v=HQ3VcbAfd4w> e <http://www.boingboing.net/2010/03/29/philip-pullman-on-ce.html>.
- [19] Luigi Rosa, *HyperTrek*, <http://www.hypertrek.info>.
- [20] L. Lynn Smith, *Kobayashi Maru Variant of Star Trek 3-D Chess*, Chess-Variant.Com, <http://www.chessvariants.com/3d.dir/kobayashimaru.html>.
- [21] Richard Daystrom, *Istituto di Tecnologia Daystrom*, http://web.ticino.com/starfleet/id/giochi_sport/scacchi_3d.htm, 27/2/2004.
- [22] Doug Keenan, *Parmen*, HempTrek, <http://www.parmen.com/>.
- [23] Benjamin Franklin, *The Morals of Chess*, Reprinted from “The Columbian Magazine, I (December, 1786), 159-61; incomplete copy: American Philosophical Society, <http://www.franklinpapers.org/franklin/framedVolumes.jsp?vol=29&page=750a>.
- [24] Alessandro Previati, *PreviaTrek*, <http://www.previatrek.too.it>.
- [25] Marco Bresciani, *Progetto e Sviluppo di un Sistema per il Gioco degli Scacchi Tridimensionali*, Tesi di Laurea in Ingegneria Informatica (Vecchio Ordinamento), Dipartimento di Elettronica e Informazione, Politecnico di Milano, Relatore Prof. Marco Colombetti, 26 Luglio 2005. Edizione cartacea e elettronica: <http://www.lulu.com/product/a-copertina-morbida/progetto-e-sviluppo-di-un-sistema-per-il-gioco-degli-scacchi-tridime-4896767>.
- [26] Jamie Chang, *Reprinted Without Permission Star Trek Giant Poster Book*, <http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~chang/public/text/3D.Chess.Rules.txt>.⁴
- [27] Tommaso Rizzello, *Rizzello & Romagnoli*, Via Generale Cantore 5, 73048 Nardò (LE), Italia, <http://www.romagnolionline.com>.

⁴Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

- [28] Roberto Carnevale, *Scacchi*, <http://web.tiscali.it/rcarnevale/>.
- [29] Andreas Vogt, *Scacchi!*, Versione 2.5.5, <http://scacchi.qnet.it>.
- [30] Jason Scott, *Science Fictions Textfiles: Star Trek*, TextFile.Com, <http://www.textfiles.com/sf/STARTREK/>.
- [31] Andrew R. Bartmess, *Star Trek Giant Poster Book*, Voyage 14, Paradise Press, Inc., October 1977.
- [32] ..., *Star Trek Technology*, <http://www.treknology.it>, http://www.waybackmachine.org/*/http://www.treknology.it.⁵
- [33] Hans-Wolfgang Loidl, *ST Chess*, Hans-Wolfgang Loidl's Home Page, <http://www.tcs.informatik.uni-muenchen.de/~hwloidl/StarTrek.html> e <http://www.tcs.informatik.uni-muenchen.de/~hwloidl/ST-chess.html>.
- [34] Rossella Marchiselli, *STIM – Star Trek Italia Magazine*, <http://www.startrekitaliamagazine.it>.
- [35] De Agostini, *Star Trek Official Files*, Istituto Geografico De Agostini, Novara, 1999 – 2001.
- [36] Paramount Pictures Corporation, *Star Trek Official Site*, Paramount Pictures, Corp., ViaCom Company, <http://www.startrek.com>.
- [37] Franz Joseph Schnaubelt, *Starfleet Technical Manual*, Ballentine Books, New York, 1976, September 1986.
- [38] Sasha Ales, *STZone*, <http://digilander.libero.it/stzone/>
- [39] Andrew R. Bartmess, *The Bartmess Family Home Page*, <http://my.core.com/~abartmes/>, A. R. Bartmess, 2743 Redfield Place, Cincinnati, Oh 45230, 2000.
- [40] Judith Reeves-Stevens, Garfield Reeves-Stevens, *The Making of Star Trek: Deep Space Nine*, Pocket Books, 1994.

⁵Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

- [41] T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl, *The Not So Short Introduction to L^AT_EX 2_ε. Or L^AT_EX 2_ε in 157 minutes*, Version 5.00, <http://tobi.oetiker.ch/lshort/>, 14 Dicembre 2010.
- [42] Leroy W. Dubeck, *The Official Star Trek Three-dimensional Chess Set Supplemental Playing Instructions*, The Franklin Mint, <http://www.franklinmint.com>.
- [43] Michael Okuda, Denise Okuda, Debbie Mirek, *The Star Trek Encyclopædia*, Simon & Schuster Ltd.; Great Britain, 1994.
- [44] Jeffrey M. Thompson, *Three-Dimensional Chess*, Thompson Web, <http://www.geocities.com/Area51/Station/9294/Games/trid.html>.⁶
- [45] Kieran “Silky” Silk, *tri-chesS*, <http://www.users.bigpond.com/jackier2358/tri-chess/>.
- [46] Mauro Persano, *vulcan – 3d chess playing program*, <http://www.fzort.org/mpr/projects/vulcan/>.
- [47] ..., *WebTrekItalia*, <http://www.webtrekitalia.it>.

⁶Sito non disponibile al 28 aprile 2012.

Parte IV

Appendici

APPENDICE A

Glossario

Questa appendice contiene l'elenco degli acronimi e delle sigle utilizzate nel manuale, con una spiegazione del significato e una breve descrizione.

cbs *Columbia Broadcast System* Ente televisivo che ha acquisito i diritti di rappresentare Star Trek in televisione e al cinema.

ccpl *Creative Commons Public License* Per i riferimenti alle Licenze Creative Commons, si veda <http://creativecommons.org> o <http://creativecommons.it>.

cei *Comitato Elettrotecnico Italiano* Ente riconosciuto dallo Stato Italiano e dall'Unione Europea preposto alla normazione tecnica nei settori elettrotecnico, elettronico e delle telecomunicazioni.

da *Data Astrale* Il formato con cui si indica (in Italiano) la data nella prima serie di Star Trek e in Star Trek Enterprise.

ds *Data Stellare* Il formato con cui si indica (in Italiano) la data in Star Trek (dalla seconda serie in poi).

- dvi** *Device Independent* Formato standard indipendente dal sistema su cui è visualizzato, prodotto dalla compilazione di documenti scritti con L^AT_EX 2_ε.
- eco** *Encyclopædia of Chess Openings* Collezione ragionata e strutturata delle aperture del gioco degli scacchi (tradizionali).
- epo** *European Patent Office* Ufficio Brevetti dell'Unione Europea.
- faq** *Frequently Asked Question(s)* Sigla con cui si indica, su InterNet, un insieme (solitamente una o più pagine web) di domande comuni (con relative dettagliate risposte) che gli utenti formulano a proposito di un argomento.
- fdis** *Final Draft International Standard* Ente del ISO.
- fdl** *Free Documentation License* Licenza redatta da *Free Software Foundation* (FSF) per la diffusione della documentazione libera.
- fide** *Fédération Internationale Des Echecs* La Federazione Internazionale del gioco degli Scacchi.
- fsf** *Free Software Foundation* Ente privato (<http://www.gnu.org> o <http://www.fsf.org>), noto anche con il nome GNU, che si occupa della diffusione del software libero e dell'uso delle licenze GPL e FDL. Ne esistono diverse filiali come, ad esempio, FSFEurope (<http://www.fsfeurope.org>).
- gnu** *GNU is Not Unix* Nome (ricorsivo) del sistema operativo libero la cui realizzazione (e diffusione) è l'obiettivo primario della FSF.
- gpl** *General Public License* Licenza redatta da FSF per la diffusione del software libero.
- gui** *Graphical User Interface* L'interfaccia utente di un programma per computer.
- html** *HyperText Markup Language* Linguaggio a marcatori per la costruzione di pagine web per InterNet.
- iec** *International Electrotechnical Commission* Ente del ISO.

imaie *Istituto per i diritti degli Artisti Interpreti Esecutori.*

isbn *International Standard Book Number* L'International Standard Book Number è un numero che identifica a livello internazionale in modo univoco e duraturo un titolo o una edizione di un titolo di un determinato editore.

ist *Inside Star Trek* La rivista dello **STIC** prima della sua ufficialità.

istm *Inside Star Trek Magazine* La rivista in due parti (pubblico/Soci) dello **STIC**, dopo la sua ufficialità.

nc *Non Classificato* Giocatore di Scacchi 3D che non ha ancora preso parte a una partita ufficiale.

nist *National Institute of Standards and Technology* Istituto **USA** che si occupa della gestione e diffusione degli standard in ambito tecnologico.

odf *Open Document Format* Formato standard internazionale per i documenti elettronici.

oh *Ohio* Stato degli **USA**.

pdf *Portable Document Format* Il formato elettronico per la portabilità multi-piattaforma di documenti ideato da Adobe Systems, Inc.

rom *Read-Only Memory* Memoria in sola lettura.

ss *S. S. significato non definito.*

st *Star Trek* Star Trek è... Star Trek!

stic *Star Trek Italian Club* Il Club Ufficiale Italiano di Star Trek.

stim *Star Trek Italia Magazine* Rivista online avente come argomento principale Star Trek.

tng *The Next Generation* La sigla con cui si indica la seconda serie di Star Trek.

- uni** *Ente nazionale italiano di unificazione* Ente Nazionale Italiano di Unificazione è un'associazione privata senza scopo di lucro, i cui soci, oltre 7000, sono imprese, liberi professionisti, associazioni, istituti scientifici e scolastici, realtà della Pubblica Amministrazione.
- usa** *United States of America* Stati Uniti d'America.
- uss** *U. S. S. significato non definito.*
- vrml**⁹⁷ *Virtual Reality Modelling Language* Linguaggio interpretato per la realizzazione di ambienti di realtà virtuale.
- wipo** *World Intellectual Property Organization* Agenzia delle Nazioni Unite che si dedica allo sviluppo bilanciato dei sistemi di proprietà intellettuale.
- x3d** *eXtensible 3D (Language)* Linguaggio a marcatori per la descrizione di ambienti di realtà virtuale.
- xml** *eXtensible Markup Language (Meta)*Linguaggio a marcatori per la definizione di documenti e di altri linguaggi a marcatori.

APPENDICE B

Leggi degli Scacchi

Oltre alle semplici regole di movimento dei pezzi, indicate nei capitoli precedenti, nei tornei sono utilizzate anche altre regole, che consentono di completare la gestione del gioco. L'edizione qui presentata, è quella definita nel 79° Congresso FIDE di Dresden (Germania) nel Novembre 2008, adottata dal 1 Luglio 2009 (Cfr. <http://www.fide.com> e <http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=124&view=article>), e nota con il nome di *Leggi degli Scacchi*.

Di seguito riporto un'edizione delle Leggi adattata al gioco tridimensionale basata sulla traduzione ufficiale della Federazione Scacchistica Italiana (Cfr. <http://federscacchi.it>). In effetti, a parte il movimento tridimensionale dei pezzi e l'articolo supplementare (Cfr. “?? – Articolo 3β”) sul movimento dei livelli d'attacco, i regolamenti di torneo sono sufficientemente indipendenti dal tipo di scacchi considerati per essere riportati nella forma originaria, così come redatti dalla FIDE. In ogni caso le modifiche che ho eseguito, rispetto alle Leggi originali, sono indicate in colore blu. Il resto (compresi i riferimenti tra gli articoli) è lasciato intoccato rispetto alla traduzione della Federazione.

B.1 Prefazione

Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono sorgere durante una partita, né possono regolare tutte le questioni amministrative. Laddove i casi non siano esattamente regolati da un Articolo delle Regole, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole. Le Regole presumono che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, buon discernimento e assoluta oggettività. Una regola troppo dettagliata potrebbe privare l'arbitro della sua libertà di giudizio e ciò lo ostacolerebbe nel trovare la soluzione di un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla particolare situazione.

La **FIDE** chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista.

Ogni federazione scacchistica è libera di introdurre norme più dettagliate, purché esse:

1. non siano in alcun modo in contrasto con le Regole degli scacchi ufficiali della **FIDE**, e
2. la loro applicazione sia limitata al territorio della federazione coinvolta e
3. non siano valide per qualunque incontro, campionato o evento di qualificazione della **FIDE** o per un torneo valido per il rating o i titoli.

B.2 Articolo 1 — La Natura e gli Obiettivi della Partita di Scacchi

- 1.1 La *partita di scacchi* è giocata tra due avversari che muovono alternativamente i loro *pezzi* alternativamente su una **struttura tridimensionale** detta 'scacchiera'. Il giocatore con i pezzi bianchi comincia la partita. Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'fatta'. (Vedi Articolo 6.7).

B.3. ARTICOLO 2 — LA POSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI SULLA SCACCHIERA11








1.2 L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario 'sotto scacco' in modo tale che l'avversario non abbia mosse legali. Si dice che giocatore che raggiunge tale obiettivo ha dato 'scaccomatto' all'avversario e che ha vinto la partita. Non è permesso lasciare il proprio Re sotto scacco, né porre il proprio Re sotto scacco e neppure catturare il Re avversario. L'avversario che ha ricevuto scaccomatto ha perso la partita.






1.3 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori ha possibilità di dare scaccomatto, la partita è patta.

B.3 Articolo 2 — La Posizione Iniziale dei Pezzi sulla Scacchiera

2.1 La scacchiera è composta da **tre** griglie ('livelli di difesa') di 4×4 , pari a **48** case uguali alternativamente chiare (le case 'bianche') e scure (le case 'neri') e da **quattro** griglie ('livelli d'attacco') *mobili* di 2×2 , pari a **16** case uguali alternativamente chiare e scure, dotate di un piolo di supporto. La scacchiera è posta tra i due giocatori in modo tale che la casa nell'angolo a destra del giocatore sia bianca.

2.2 All'inizio della partita, un giocatore ha 16 pezzi di colore chiaro (i pezzi 'bianchi'); l'altro ha 16 pezzi di colore scuro (i pezzi 'neri').

- Un Re bianco indicato solitamente con 
- Una donna bianca indicata solitamente con 
- Due torri bianche indicate solitamente con 
- Due alfieri bianchi indicati solitamente con 
- Due cavalli bianchi indicati solitamente con 
- Otto pedoni bianchi indicati solitamente con 
- Un Re nero indicato solitamente con 

- Una donna nera indicata solitamente con 
- Due torri nere indicate solitamente con 
- Due alferi neri indicati solitamente con 
- Due cavalli neri indicati solitamente con 
- Otto pedoni neri indicati solitamente con 

2.3 La posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera è la seguente: I livelli d’attacco dovranno essere posti sui pioli sopra ciascun livello di difesa di partenza dei giocatori. In figura ??, quindi, ciascun livello d’attacco dovrà posizionarsi sopra pioli adiacenti alle case occupate dai cavalli.

2.4 Le sei file verticali di case sono dette “colonne”. Le dieci file orizzontali di case sono dette “traverse”. L’insieme lineare di case dello stesso colore, che vanno da un lato della scacchiera a un lato adiacente, è detto “diagonale”.

B.4 Articolo 3 — Il Movimento dei Pezzi

3.0 **Nota B.1** *Ho inserito questo comma supplementare (rispetto alle Leggi) per riportare le “regole empiriche” di movimento dei pezzi (Cfr. assiomi 3.1, 3.2 e 3.3 a pagina 12).*

- (a) il percorso di movimento di un pezzo avviene sui livelli più alti che il pezzo stesso attraversa durante la mossa, all’altezza massima pari al Livello in cui si trova la casella di destinazione.
- (b) non è possibile muovere un pezzo spostandolo solo di livello, facendolo cioè solo salire o scendere rispetto ai livelli delle scacchiere.
- (c) se, guardando la scacchiera dall’alto, nessun pezzo ostacola visibilmente il movimento del pezzo di turno, allora il pezzo può effettuare tale movimento.

- 3.1 Non è permesso muovere un pezzo in una casa occupata da un pezzo dello stesso colore. Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa. Si dice che un pezzo attacca una casa se il pezzo può effettuare una presa in quella casa in accordo con gli Artt. 3.2-3.8. Una casa si considera attaccata da un pezzo anche se tale pezzo non può essere spostato dalla casa in cui si trova perché il Re del suo stesso colore rimarrebbe o finirebbe sotto scacco.
- 3.2 L'Alfiere si può muovere in una qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova.

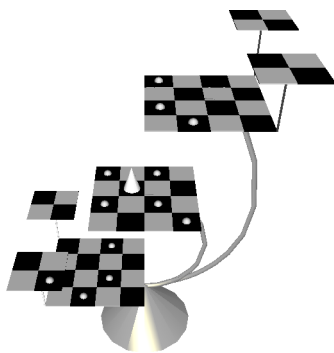


Figura B.1: Movimenti dell'Alfiere

- 3.3 La Torre si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna o la traversa su cui si trova.
- 3.4 La Donna si può muovere in una qualsiasi casa lungo la colonna, la traversa o la diagonale su cui si trova
- 3.5 Quando si muovono Donna, Torre, o Alfiere non possono oltrepassare alcun pezzo intermedio. *La mossa avviene sempre sui Livelli più alti che il pezzo attraversa e considerando come Livello più alto il Livello di destinazione. Per questo se un pezzo, osservando la scacchiera dall'alto, occupa una*

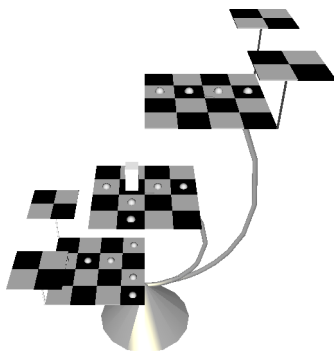


Figura B.2: Movimenti della Torre

delle case che si devono attraversare con la mossa, allora la mossa deve essere interrotta su tale casa e, eventualmente, ripresa al turno successivo in accordo con l'Articolo 3.0.

- 3.6 Il cavallo si muove in una delle case più vicine a quella in cui si trova, ma non della stessa traversa, colonna o diagonale
- 3.7 (a) Il pedone si può muovere in avanti nella casa libera immediatamente davanti a lui nella stessa colonna, o
- (b) con la sua prima mossa il pedone può muoversi come in 3.7.a; come alternativa può avanzare di due case lungo la stessa colonna, verificato che entrambe le case siano libere, o
- (c) il pedone si può muovere nella casa occupata da un pezzo avversario che si trova diagonalmente di fronte a lui, su una colonna adiacente, catturando quel pezzo.
- (d) Un pedone che attacca una casa oltrepassata da un pedone avversario, che è stato avanzato dalla sua casa di origine di due case in una sola mossa, può catturare il pedone avversario come se quest'ultimo fosse stato mosso di una sola casa. Questa cattura è legalmente possibile soltanto in risposta a tale avanzata ed è chiamata cattura "en passant" (al varco).

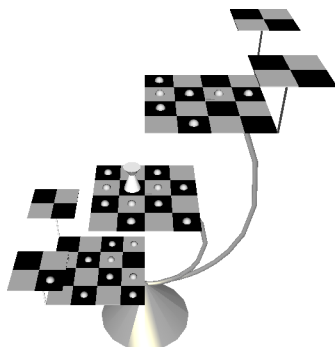


Figura B.3: Movimenti della Regina

- (e) Quando un pedone raggiunge la traversa più lontana dalla sua posizione di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore del pedone. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato ‘promozione’ e l’effetto del nuovo pezzo è immediato.
- (f) Per ogni pedone che durante il gioco si venisse a trovare sulle case più esterne dei livelli d’attacco, è possibile utilizzare una mossa laterale. In particolare il giocatore può muovere il pedone lateralmente (come se la scacchiera fosse ruotata di 90°) seguendo le regole di movimento del pedone ma applicate prendendo come avanti il lato verso l’interno della scacchiera.

Nota B.2 *La mossa di lunghezza due caselle, in questo caso, è sempre possibile per i pedoni che sono in questa posizione, anche se sono già stati mossi.*

In questo caso, inoltre, la cattura può essere eseguita anche muovendo il pedone indietro rispetto al movimento naturale.

3.8 Ci sono due differenti modi di muovere il Re:

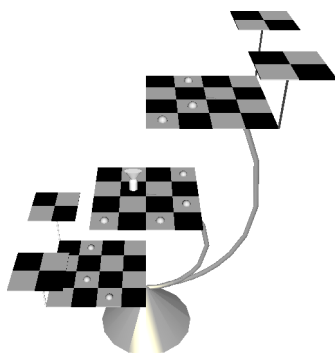


Figura B.4: Movimenti del Cavallo

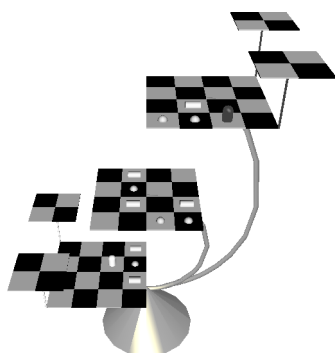


Figura B.5: Movimenti del Pedone

- (a) muoverlo in una qualsiasi casa adiacente che non sia attaccata da uno o più pezzi dell'avversario, o
- (b) 'arroccando'. Questa è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla prima traversa del giocatore, che conta come una singola mossa del Re e si esegue come segue: **dal Lato di Re**, il Re e la sua Torre si scambiano di casa; **dal Lato di Donna**, il Re è trasferito dalla sua casa originale **nella casa di partenza della Donna e la Torre di Donna occupa la casa del Re**.
 - i. Il diritto all'arrocco si perde:

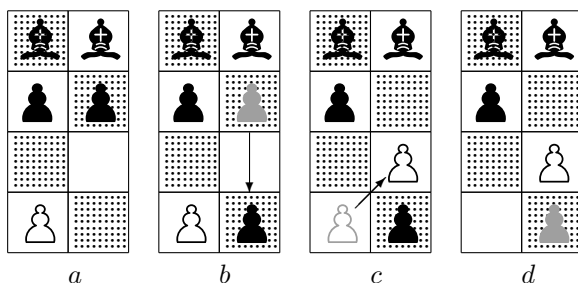


Figura B.6: Mossa en passant

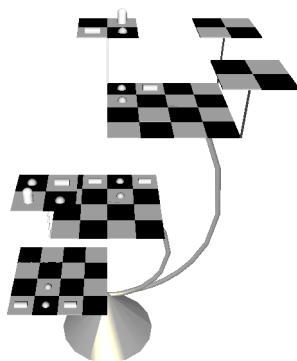


Figura B.7: Trappola subspaziale

- A. se il Re è già stato mosso, o
- B. con la Torre che è già stata mossa.
- ii. L'arrocco è temporaneamente proibito se:
 - A. la casa in cui il Re si trova, o la casa che deve attraversare, o la casa che deve occupare è attaccata da uno o più pezzi dell'avversario.
 - B. vi è un pezzo tra il Re e la Torre con cui l'arrocco dovrebbe essere fatto

3.9 Si dice che il Re è 'sotto scacco' se è attaccato da uno o più pezzi del-

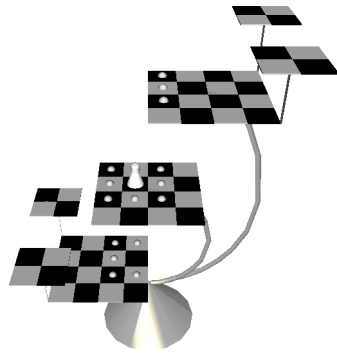


Figura B.8: Movimenti del Re

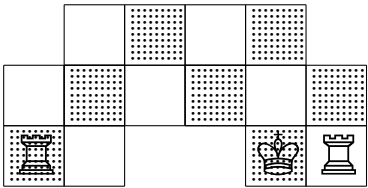


Figura B.9: Prima dell'Arrocco

l'avversario, anche se tali pezzi non possono essere a loro volta mossi dalla casa occupata poiché lascerebbero o metterebbero il proprio re sotto scacco. Non è permesso muovere un pezzo che esponga o lasci il Re dello stesso colore sotto scacco.

B.5 Articolo 3β — Le Mosse dei Livelli d'Attacco

Nota B.3 *Ho inserito quest'articolo supplementare (rispetto alle Leggi) per definire le regole di movimento dei livelli d'attacco.*

3 β .1 Nessun livello d'attacco può essere mosso in un piolo occupato da un altro livello d'attacco.

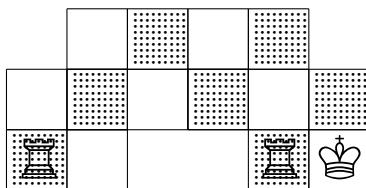


Figura B.10: Dopo l'Arrocco Corto

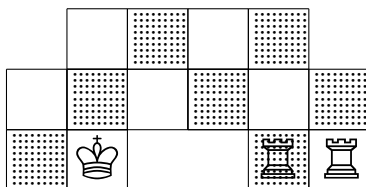


Figura B.11: Dopo l'Arrocco Lungo

3 β .2 Un livello d'attacco può essere mosso dal suo proprietario se:

- (a) contiene solo un pedone, appartenente al proprietario stesso, o
- (b) non contiene nessun pezzo.

3 β .3 All'inizio del gioco ciascun giocatore è proprietario dei livelli d'attacco su cui sono posti i propri pezzi. È possibile ottenere la proprietà di un livello d'attacco dell'avversario se

- (a) il livello d'attacco, di proprietà dell'avversario, contiene un solo pezzo dell'avversario e;
- (b) è possibile catturare tale pezzo e;
- (c) il livello d'attacco in questione è già stato mosso dalla sua posizione iniziale.

3 β .4 Un livello d'attacco può muovere solo lungo le colonne mantenendo, quindi, sempre lo stesso lato di partenza (lato di Re o lato di Donna). Il movimento del livello avviene spostandolo verso uno dei pioli più prossimi (Fig. 3.14, pag. 27).

- 3β.5 Un livello d'attacco può essere *Invertito* e attaccato sotto il piolo su cui si trova, solamente se non contiene alcun pezzo. Allo stesso modo un livello d'attacco può essere invertito e riportato in posizione diritta sopra il piolo su cui si trova solamente se non contiene alcun pezzo. L'inversione, in entrambi i sensi, può avvenire anche durante il normale spostamento del livello d'attacco stesso sempreché il livello sia vuoto.
- 3β.6 È possibile bloccare il movimento di un livello d'attacco avversario ponendoci sopra i propri pezzi.

B.6 Articolo 4 — L'Esecuzione della Mossa

- 4.1 Ogni mossa deve essere eseguita con una sola mano. [Data la particolarità del gioco tridimensionale, è consentito utilizzare due mani per eseguire una mossa. Questo, però, solo quando ci si stia apprestando a muovere un livello d'attacco. In particolare: la mano che non sposta il livello d'attacco può solo mantenere salda \(tramite la base\) l'intera scacchiera.](#)
- 4.2 Verificato che abbia prima espresso la sua intenzione (per esempio, dicendo “j’adoube” o “acconcio”), il giocatore che ha la mossa può acconciare uno o più pezzi sulle rispettive case [o uno o più livelli mobili sui rispettivi pioli di supporto.](#)
- 4.3 Tranne quanto previsto dall'Articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera
- (a) uno o più pezzi del proprio colore, egli deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso; o
 - (b) uno o più pezzi dell'avversario, egli deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato; o
 - (c) un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, deve muovere o catturare il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se non fosse possibile determinare se il giocatore ha toccato per primo un suo pezzo o uno

dell'avversario, si considererà che abbia toccato il suo pezzo prima di quello appartenente al suo avversario.

4.4 Se un giocatore avente la mossa:

- (a) deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale.
- (b) deliberatamente tocca una Torre e poi il suo Re, non gli è permesso arroccare da quel lato in quella mossa e la situazione sarà governata dall'Articolo 4.3.a;
- (c) volendo arroccare tocca il Re, o Re e Torre nello stesso momento, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve fare un'altra mossa legale con il suo Re (che può comprendere l'arrocco dall'altro lato). Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.
- (d) promuove un pedone, la scelta del nuovo pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo ha toccato la casa di promozione.

4.5 Se nessuno dei pezzi toccati può essere mosso o catturato, il giocatore può fare qualsiasi altra mossa legale.

4.6 Quando un pezzo, come mossa legale o parte di una mossa legale, è stato lasciato su una casa, non può essere mosso in un'altra casa per quella mossa. La mossa si considera eseguita:

- (a) nel caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera e il giocatore, avendo deposto il proprio pezzo nella nuova casa, ha rilasciato dalla propria mano tale pezzo catturante;
- (b) nel caso dell'arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa da cui prima è transitato il Re. Quando il giocatore ha rilasciato dalla propria mano il Re, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di fare altra mossa se non l'arrocco su quel lato, sempre che ciò sia legale;

- (c) nel caso di promozione di un pedone, quando il pedone viene tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo posizionandolo nella casa di promozione. Se la mano del giocatore ha lasciato il pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di muovere il pedone in un'altra casa.

Si dice che una mossa è legale quando tutti i parametri di rilievo dell'articolo 3 sono stati soddisfatti. Se la mossa non è legale, sarà sostituita da un'altra mossa in base all'articolo 4.5.

- 4.7 Non appena un giocatore deliberatamente tocca un pezzo perde il diritto di reclamare per la violazione dell'articolo 4 da parte del suo avversario.

B.7 Articolo 5 — La Conclusione della Partita

B.7.1 5.1

1. La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una legale;
2. la partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

B.7.2 5.2

1. La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita verificato che la mossa che ha prodotto lo stallo sia una mossa legale
2. La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi serie di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò

termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto la ‘posizione morta’ sia una mossa legale (Vedi Articolo 9.6).

3. La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita (Vedi Articolo 9.1).
4. La partita può essere dichiarata patta se un’identica posizione sta per apparire o è apparsa sulla scacchiera almeno tre volte (Vedi Articolo 9.2).
5. La partita può essere dichiarata patta se almeno le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcuna spinta di pedone e senza **alcuna** cattura. (Vedi Articolo 9.3).

B.8 Regole per i Tornei

B.8.1 Articolo 6 — L’Orologio per gli Scacchi

6.1

Con ‘orologio per gli scacchi’ si indica un orologio con due indicatori di tempo, collegati uno all’altro in modo tale che essi funzionino alternativamente. ‘Orologio’ nelle Regole degli scacchi indica uno dei due indicatori di tempo. Ogni indicatore di tempo ha una ‘bandierina’. ‘Caduta della bandierina’ indica l’esaurimento del tempo concesso al singolo giocatore.

6.2

1. Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito; oppure può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale con ciascuna mossa. Tutti questi elementi devono essere precisato anticipatamente.
2. Il tempo non utilizzato da un giocatore durante un periodo è aggiunto al tempo che egli ha a disposizione per il periodo successivo, tranne che nel caso di uso del ‘tempo dilazionato’.

Allorché si usi il tempo dilazionato, a entrambi i giocatori viene assegnato un certo quantitativo di ‘tempo principale di riflessione’. Essi inoltre ricevono un bonus di ‘tempo fisso extra’ per ogni mossa eseguita. Il conteggio alla rovescia del tempo principale comincia dopo che il tempo del bonus fisso è terminato. Posto che il giocatore fermi il suo orologio prima del termine del tempo del bonus fisso, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di tempo del bonus usato.

6.3

Immediatamente dopo la caduta della bandierina, devono essere verificati i presupposti dell’articolo 6.2.a.

6.4

Prima dell’inizio della partita, l’arbitro decide dove va posizionato l’orologio per gli scacchi.

6.5

All’orario stabilito di inizio della partita, viene azionato l’orologio del giocatore che ha i pezzi bianchi.

6.6

1. Un giocatore che arrivi alla scacchiera dopo l’inizio della sessione di gioco perderà la partita. In tal modo il tempo di tolleranza per la presenza è di zero minuti. Le regole della competizione possono indicare diversamente.
2. Nel caso le regole della competizione indichino un diverso tempo di tolleranza si applica quanto segue. Se nessuno dei due giocatori è inizialmente presente, al giocatore avente il Bianco verrà addebitato tutto il tempo intercorso dal via sino al suo arrivo, a meno che le regole della competizione specifichino diversamente o l’arbitro decida diversamente.

6.7

1. Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario. A un giocatore deve sempre essere permesso fermare il proprio orologio. La sua mossa non può essere considerata completata finché egli non lo abbia fatto, a meno che la mossa eseguita non concluda la partita. (Vedi Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6). Il tempo che intercorre tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e il fermare il proprio orologio azionando quello dell'avversario viene considerato parte del tempo assegnato al giocatore.
2. Un giocatore deve fermare il proprio orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa. È proibito tenere il dito sul pulsante dell'orologio o nelle immediate vicinanze.

6.8

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno qualsiasi dei due giocatori avanza una richiesta valida in questo senso.

6.9

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Tuttavia se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali, la partita è patta.

6.10

1. Ogni indicazione data dagli orologi viene considerata definitiva in assenza di evidenti difetti. Un orologio con un evidente difetto dovrà essere sostituito. L'arbitro sostituirà l'orologio e farà ricorso al suo miglior discernimento nel determinare quali tempi dovranno essere indicati sull'orologio dato in sostituzione.

2. Se durante il gioco si è evidenziato che le impostazioni di uno o entrambi gli orologi sono scorrette, il giocatore o l'arbitro fermeranno immediatamente gli orologi. L'arbitro inserirà le impostazioni corrette ed aggiusterà il tempo e il contatore delle mosse. Egli userà il suo miglior giudizio per determinare i corretti aggiustamenti.

6.11

Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima:

1. la partita continuerà se ciò accade in un periodo qualsiasi della partita, escluso l'ultimo.
2. la partita sarà patta se ciò accade nel periodo di tempo in cui devono essere completate tutte le mosse.

6.12

1. Se è necessario interrompere la partita, l'arbitro fermerà gli orologi.
2. Un giocatore può fermare gli orologi unicamente con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, per esempio in caso di promozione se il pezzo scelto non è disponibile.
3. In ogni caso, l'arbitro deciderà quando la partita deve essere ripresa.
4. Se un giocatore ferma gli orologi per richiedere assistenza all'arbitro, l'arbitro determinerà se il giocatore ha una valida ragione per farlo. Se fosse chiaro che il giocatore non ha valida ragione per fermare gli orologi, il giocatore verrà penalizzato in base all'articolo 13.4.

6.13

Se si verifica un'irregolarità e/o i pezzi devono essere ripristinati in una precedente posizione, l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi. Egli deve anche, se necessario, ripristinare il contatore delle mosse dell'orologio.

6.14

Schermi, monitor, o scacchiere per dimostrazione che riportino la posizione in atto sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse fatte, e orologi che indichino anche il numero delle mosse, sono permessi nella sala di torneo. In ogni caso, non è consentito al giocatore avanzare richieste basate unicamente su indicazioni visibili in questi modi.

B.8.2 Articolo 7 — Irregolarità

7.1

1. Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e deve essere giocata una nuova partita.
2. Se durante una partita si constata quale unico errore che la scacchiera è stata posta in contrasto all'Articolo 2.1, la partita continua, ma la posizione raggiunta deve essere trasferita su una scacchiera correttamente orientata.

7.2

Se una partita è stata iniziata con i colori invertiti dovrà continuare, a meno che l'arbitro non disponga diversamente.

7.3

Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la corretta posizione con il proprio tempo. Se fosse necessario sia il giocatore sia l'avversario hanno diritto a fermare l'orologio per chiedere l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.

7.4

1. Se nel corso di una partita, si constata che è stata completa una mossa illegale, compreso il mancato rispetto dei requisiti per la promozione di un

pedone o la cattura del Re avversario, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13. Si applicano gli Articoli 4.3 e 4.6 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata.

2. Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4.a, per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. Comunque, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scacco matto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali.

7.5

Se nel corso di una partita, si constata che dei pezzi sono stati inopportuna-mente spostati dalle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.13. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata.

B.8.3 Articolo 8 — L'Annotazione delle Mosse

8.1

Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, in modo corretto, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Vedi Appendice C), sul formulario prescritto per la manifestazione. È proibito scrivere la mossa in anticipo a meno che il giocatore non stia per chiedere patta in base all'articolo 9.2 o 9.3 o si appresti ad aggiornare la partita secondo il punto 1.a delle Linee Guida della Partita Aggiornata. Un giocatore, se lo preferisce, può rispondere alla mossa del suo

avversario prima di registrarla. Egli deve scrivere la sua mossa precedente prima di fare la successiva. Entrambi i giocatori devono riportare l'offerta di patta sul formulario (Vedi Appendice C.13).

Se un giocatore è impossibilitato a scrivere il formulario potrà indicare un assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Il suo orologio sarà tarato dall'arbitro in modo opportuno ed equo.

8.2

Il formulario deve essere visibile all'arbitro per tutta la durata della partita.

8.3

I formulari sono di proprietà degli organizzatori dell'evento.

8.4

Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio in qualsiasi periodo e non riceve un tempo addizionale di 30 o più secondi per ciascuna mossa, allora non è obbligato a soddisfare le richieste dell'Articolo 8.1. Immediatamente dopo la caduta di una bandierina il giocatore deve aggiornare completamente il suo formulario prima di eseguire la mossa sulla scacchiera.

8.5

1. Se nessuno dei due giocatori è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, l'arbitro o un assistente dovrebbe cercare di essere presente e segnare le mosse. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro deve fermare gli orologi. Quindi entrambi i giocatori dovranno aggiornare il proprio formulario, usando il formulario dell'arbitro o quello dell'avversario.
2. Se solo un giocatore non è tenuto ad annotare le mosse in base all'Articolo 8.4, egli deve aggiornare il suo formulario completamente non appena sia

caduta una delle due bandierine e prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. Posto che la mossa sia al giocatore, egli può utilizzare il formulario dell'avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire la propria mossa.

3. Se non è disponibile un formulario completo, i giocatori devono ricostruire la partita su una seconda scacchiera sotto il controllo dell'arbitro o di un assistente. Egli innanzitutto deve annotare la posizione raggiunta della partita, i tempi indicati dagli orologi e il numero delle mosse fatte, se questa informazione è disponibile, prima che la ricostruzione abbia luogo.

8.6

Se i formulari non possono essere aggiornati al fine di indicare che un giocatore ha superato i limiti del tempo stabilito, la prima mossa fatta deve essere considerata come la prima del seguente periodo di tempo, a meno che non sia evidente che sono state fatte più mosse.

8.7

Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari, indicando il risultato della partita. Il risultato resta tale anche se non fosse corretto, a meno che l'arbitro decida diversamente.

B.8.4 Articolo 9 — La Partita Patta

9.1

1. Le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto, senza il consenso dell'arbitro.
2. Se le regole della manifestazione permettono di accordarsi per la patta si applica quanto segue:
 - (a) Un giocatore può proporre patta dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera. Egli deve farlo prima di fermare il proprio orologio e

avviare quello del suo avversario. Un'offerta in qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.6. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita si conclude in qualche altro modo.

- (b) L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con un simbolo (Vedi Appendice C13).
- (c) La richiesta di patta in base a 9.2, 9.3 o 10.2 deve essere considerata come un'offerta di patta.

9.2

La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse):

1. è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, o
2. è appena apparsa e il giocatore richiedente ha il tratto.

Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha il tratto, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse.

Le posizioni non sono le stesse se un pedone che poteva essere catturato in passant non può più essere catturato in questo modo. Quando il Re o una Torre sono obbligati a muovere, si perderà il diritto di arroccare, se lo si ha, solamente dopo che si è mosso.

9.3

La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, se:

1. egli scrive sul suo formulario, e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura, o
2. le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura.

9.4

Se il giocatore tocca un pezzo come in Articolo 4.3 senza aver formulato la richiesta di patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, perde il diritto a chiederla per quella mossa.

9.5

Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, può fermare entrambi gli orologi (Vedi Articolo 6.12.b). Non gli è permesso ritirare la richiesta.

1. Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.
2. Se si verifica che la richiesta è non è corretta, l'arbitro deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto all'avversario. Dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su un mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita in base all'Articolo 4.

9.6

La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse legali. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che produce tale posizione sia legale.

B.8.5 Articolo 10 — QuickPlay Finish (Finale Rapido)

10.1

Il ‘quickplay finish’ (finale rapido) è la fase finale di una partita, quando tutte le (restanti) mosse devono essere fatte in un tempo limite.

10.2

Se il giocatore che ha il tratto rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Può fermare gli orologi e appellare l’arbitro (Vedi Articolo 6.12.b).

1. Se l’arbitro è convinto che l’avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o che non è possibile vincere con mezzi normali, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione oppure respingere la richiesta.
2. Se l’arbitro differisce la sua decisione, all’avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. L’arbitro deve dichiarare successivamente, o al più presto possibile dopo che una bandierina è caduta, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali o che l’avversario non stia facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con mezzi normali.
3. Se l’arbitro respinge la richiesta all’avversario saranno assegnati due minuti supplementari.
4. La decisione dell’arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce ad (a), (b), (c).

B.8.6 Articolo 11 — Il Risultato

11.1

A meno che non sia precedentemente comunicato, il giocatore che vince la sua partita, o vince per forfait, ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua

partita, o che la perde per forfait, non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto ($\frac{1}{2}$).

B.8.7 Articolo 12 — Il Comportamento dei Giocatori

12.1

I giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita di scacchi [tridimensionali](#).

12.2

Ai giocatori non è consentito abbandonare l'area del torneo ("playing venue") senza il permesso dell'arbitro. Per area del torneo si intende l'area di gioco, i servizi igienici, l'area per il ristoro, le aree predisposte per i fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro.

Al giocatore avente il tratto non è consentito lasciare l'area di gioco senza il

12.3

1. Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera.
2. Al giocatore è vietato avere telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione nell'area riservata al torneo senza il permesso dell'arbitro, a meno che non siano completamente spenti. Se una di queste apparecchiature produce un suono, il giocatore perderà la partita. L'avversario vincerà. Comunque, se l'avversario non può vincere la partita mediante una qualsiasi serie di mosse legali, il suo punteggio sarà la patta.
3. È permesso fumare solo nell'area designata dall'arbitro.

12.4

Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo segnato dagli orologi, le offerte di patta, le indicazioni relative a una richiesta e altri dati di rilievo.

12.5

I giocatori che hanno terminato le loro partite devono essere considerati alla stregua di spettatori.

12.6

È vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Ciò comprende immotivate richieste o offerte di patta o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.

12.7

L'infrazione di una qualsiasi parte degli Articoli da 12.1 a 12.6 comporterà penalizzazioni in accordo con l'Articolo 13.4.

12.8

La partita è persa per quel giocatore che persistentemente rifiuta di obbedire alle Regole degli scacchi. Il risultato dell'avversario sarà deciso dall'arbitro.

12.9

Se si verifica che entrambi i giocatori sono colpevoli in base all'Articolo 12.8, la partita sarà dichiarata persa per entrambi i giocatori.

12.10

Nel caso dell'Articolo 10.2.d o dell'Appendice *D* un giocatore non può appellarsi contro le decisioni dell'arbitro.

Diversamente un giocatore può appellarsi contro qualunque decisione dell'arbitro, a meno che le regole della manifestazione prevedano diversamente.

B.8.8 Articolo 13 — Il Ruolo dell'Arbitro (Vedi la Prefazione)

13.1

L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate.

13.2

L'arbitro deve operare nel migliore interesse della competizione. Egli dovrebbe assicurare che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non vengano disturbati. Egli deve verificare lo svolgimento della competizione.

13.3

L'arbitro deve controllare le partite, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo, applicare le decisioni che ha preso e imporre penalizzazioni ai giocatori quando necessita.

13.4

L'arbitro ha la possibilità di applicare una o più delle seguenti penalizzazioni:

1. l'ammonizione,
2. l'aumento del tempo che rimane all'avversario,
3. la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole,
4. l'assegnazione della perdita della partita,
5. la riduzione del punteggio ottenuto in una partita alla parte colpevole,
6. l'aumento del punteggio ottenuto in una partita all'avversario fino al massimo disponibile per quella partita,
7. l'espulsione dalla manifestazione.

13.5

L'arbitro può assegnare a uno o entrambi i giocatori del tempo extra a causa di eventi di disturbo estranei alla partita.

13.6

L'arbitro non deve intervenire nella partita tranne che nei casi specificatamente previsti dalle Regole degli scacchi. Non deve segnalare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa, o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio.

13.7

1. Gli spettatori e i giocatori delle altre partite non devono parlare di una partita in corso o in qualsiasi modo interferire. Se necessario, l'arbitro può espellere i responsabili dall'area del torneo. Se qualcuno osserva un'irregolarità, può informarne solamente l'arbitro.
2. Senza autorizzazione dell'arbitro, è proibito per tutti l'uso di telefoni cellulari o qualsiasi strumento di comunicazione nell'area del torneo e in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.

B.9 Articolo 14 — La FIDE

B.9.1 14.1

Le Federazioni affiliate possono chiedere alla **FIDE** di dare soluzioni ufficiali sui problemi correlati alle Regole degli scacchi.

B.10 Appendici

B.10.1 A — Gioco Rapido – Rapidplay

A.1

Una ‘partita di gioco rapido’ è un partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in tempo prestabilito di almeno 15 e meno di 60 minuti per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l’incremento previsto è di almeno 15 e meno di 60 minuti per ciascun giocatore.

A.2

I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.

A.3

Qualora vi sia un adeguato controllo sul gioco (per esempio un arbitro al massimo per tre partite), si applicheranno le Regole per i Tornei.

A.4

Qualora il controllo sia inadeguato si applicheranno le Regole per i Tornei, tranne per quanto diversamente previsto dalle seguenti Regole per il Gioco Rapido:

1. Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l’errata posizione dei pezzi, l’orientazione della scacchiera o la taratura dell’orologio. In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l’arrocco.
2. L’arbitro deve attuare decisioni in base all’Articolo 4 (L’esecuzione della mossa), unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.
3. Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l’orologio dell’avversario. L’avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta per mossa illegale prima di eseguire egli stesso la sua mossa. Solo dopo questa richiesta l’arbitro potrà agire di conseguenza. Comunque, se possibile,

l'arbitro interverrà se entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un pedone non è stata completata.

4. (a) Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina, ma lo può fare se entrambe le bandierine sono cadute.
- (b) Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.
- (c) Se entrambe le bandierine sono cadute come descritto in (1) e in (2) l'arbitro deve dichiarare la partita patta.

B.10.2 Appendice B — Lampo – Blitz

B.1

Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse devono essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore.

B.2

Qualora vi sia un adeguato controllo sul gioco (un arbitro per partita) si applicheranno le Regole per i Tornei e l'articolo A2.

B.3

Qualora il controllo fosse inadeguato si applicherà quanto segue:

1. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole del Gioco Rapido espone nell'Appendice A tranne per quanto diversamente previsto dalle seguenti Regole per il Lampo.

2. Non si applicano gli articoli 10.2 e A4.c.
3. Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Tuttavia, se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta, a meno di accordo reciproco senza l'intervento dell'arbitro.

B.10.3 Appendice C — Notazione Algebrica

La **FIDE** riconosce per i suoi tornei e match solo un sistema di notazione, il Sistema Algebrico, e raccomanda questa uniforme notazione algebrica anche per la letteratura scacchistica e le riviste. I formulari con notazioni diverse da quella algebrica non possono essere usati come prova nei casi in cui i formulari di un giocatore sono normalmente usati a questo scopo. Un arbitro che noti che un giocatore sta usando un sistema di notazione diverso da quello algebrico, avvertirà il giocatore di questa esigenza.

Descrizione del Sistema Algebrico

Nota B.4 *A causa delle notevoli diversità tra il gioco classico e quello tridimensionale, preferisco non riportare l'intera appendice C delle leggi degli scacchi emanate dalla FIDE. Per ciò che riguarda la registrazione delle mosse rimando al capitolo “4 – Notazione di Gioco” (pag. 31) cui fare riferimento e all'appendice “?? – Esempio di Formulario” (pag. ??) per un prospetto di formulario da usare durante le partite per la registrazione delle mosse.*

B.10.4 Appendice D — QuickPlay Finish quando l'Arbitro non è presente in sede di torneo

D.1

Quando le partite vengono giocate come previsto dall'Articolo 10, un giocatore può chiedere patta allorché ha meno di due minuti di tempo di riflessione e prima che la sua bandierina cada. Ciò termina la partita.

Quando le partite vengono giocate come previsto dall'Articolo 10, un giocatore può chiedere patta allorché ha meno di due minuti di tempo di riflessione e prima che la sua bandierina cada. Ciò termina la partita.

Egli può avanzare la richiesta sulle seguenti basi:

1. che il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o
2. che il suo avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere con i mezzi normali.

In (a) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e il suo avversario deve verificarla.

In (b) il giocatore deve trascrivere la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato, formulario che deve essere completato prima che il gioco sia terminato. L'avversario dovrà verificare sia il formulario sia la posizione finale.

La richiesta dovrà essere consegnata a un arbitro la cui decisione sarà inappellabile.

B.10.5 Appendice F — Regole per il gioco con persone non vedenti e con handicap visivo

F.1

I direttori dei tornei hanno il potere di adattare le normative seguenti per conformarle alle situazioni locali. Nelle competizioni scacchistiche tra giocatori vedenti e giocatori con handicap visivo (ciechi riconosciuti) il singolo giocatore può chiedere di utilizzare due scacchiere, il giocatore vedente una scacchiera nor-

male, il non vedente una appositamente modificata. La scacchiera apposita deve soddisfare i seguenti requisiti:

1. Almeno 10×10 centimetri di lato (*i livelli di difesa*);
2. Le case nere un poco in rilievo;
3. Un foro di sicurezza (a incastro) in ciascuna casa;
4. Ogni pezzo provvisto di un piolo di dimensioni adeguate all'incastro;
5. Pezzi sagomati sul disegno Staunton, i pezzi neri con una marcatura distintiva.

F.2

Le seguenti regole devono governare il gioco:

1. Le mosse devono essere annunciate chiaramente, quindi ripetute dall'avversario che le esegue sulla propria scacchiera. Quando si promuove un pedone, il giocatore deve annunciare quale pezzo è scelto. Per rendere l'annuncio il più chiaro possibile, si suggerisce di utilizzare i seguenti nomi al posto delle lettere segnalanti le colonne, e far uso della notazione algebrica:

A-Anna	B-Bella	C-Cesar
D-David	E-Eva	F-Felix

Le traverse, dal bianco verso il nero, riceveranno la seguente numerazione in tedesco:

0-null	1-eins	2-zwei	3-drei	4-vier
5-funf	6-sechs	7-seiben	8-acht	9-neun

L'arrocco verrà dichiarato con "Lange Rochade" (forma tedesca per arrocco lungo) e "Kurze Rochade" (forma tedesca per arrocco corto).

Il nome dei pezzi sarà: Koenig (Re), Dame (Donna), Turm (Torre), L  ufer (Alfiere), Springer (Cavallo), Bauer (pedone).

2. Sulla scacchiera del giocatore non vedente, si considera ‘toccato’ un pezzo quando è tolto dal foro di sicurezza.
3. Si considera eseguita la mossa quando:
 - (a) in caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera del giocatore che ha il tratto;
 - (b) il pezzo è stato posto in un differente foro di sicurezza;
 - (c) la mossa è stata annunciata.

Solo allora potrà essere azionato l’orologio dell’avversario.

Per quanto riguarda i punti 2 e 3, per i giocatori vedenti si applicano le regole normali.

4. E’ permesso l’uso di uno orologio da scacchi speciale costruito per i giocatori non vedenti. Esso deve avere le seguenti caratteristiche:
 - (a) lancette rinforzate e un cerchio riportante la marcatura ogni 5 minuti tramite una capocchia, e una doppia capocchia ogni 15 minuti.
 - (b) Una bandierina che possa essere facilmente tastata. Attenzione al fatto che la bandierina sia messa in modo tale da permettere al giocatore di verificare facilmente i singoli minuti durante gli ultimi cinque minuti.
5. Il giocatore non vedente può registrare le mosse in scrittura Braille, o tramite terzi o registrare le mosse su un registratore.
6. Un lapsus nell’annunciare la mossa deve essere corretto immediatamente e prima di azionare l’orologio dell’avversario.
7. Se durante una partita dovessero verificarsi posizioni differenti sulle due scacchiere, queste devono essere corrette con l’assistenza di un arbitro o delegato e consultando i formulari di entrambi i giocatori. Se i due formulari corrispondono, dovrà essere corretta la posizione del giocatore che ha scritto la mossa esatta, ma l’ha eseguita in modo inesatto, adeguandola a quanto scritto sul formulario.

8. Se, invece i due formulari non fossero concordi, si arretrerà la partita fino a quando viene trovato il punto di accordo e l'arbitro sistemerà opportunamente il tempo sugli orologi.
9. Il giocatore non vedente ha il diritto di utilizzare un assistente che potrà svolgere alcuni o tutti i seguenti compiti:
 - (a) Riportare le mosse di qualsivoglia dei due giocatori sulla scacchiera dell'avversario.
 - (b) Annunciare le mosse di entrambi i giocatori.
 - (c) Tenere aggiornato il formulario del giocatore non vedente e azionare l'orologio del di lui avversario, (tenere presente la regola 3.c).
 - (d) Informare il giocatore non vedente, solo su specifica richiesta, sul numero di mosse eseguite e sul tempo utilizzato da entrambi i giocatori.
 - (e) Richiedere la vittoria in caso di superamento del tempo e informare l'arbitro qualora il giocatore vedente abbia toccato un pezzo.
 - (f) Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento di una partita.
10. Se il giocatore non vedente non si avvale dell'aiuto di un assistente, il giocatore vedente può utilizzare una persona che espleti i compiti previsti nei punti 9 (a) e (b).

B.10.6 Appendice F — Regole per gli Scacchi960

F.1

Prima di una partita Scacchi960 deve essere sorteggiata la posizione di partenza, soggetta a determinate regole. Dopo di ciò, la partita è giocata nello stesso modo che con gli scacchi classici. In particolare i pezzi e i pedoni hanno le loro normali mosse e l'obiettivo di ciascun giocatore è dare scacco matto al Re avversario.

F.2 – Requisiti per la posizione di partenza

La posizione di partenza per Scacchi960 deve assoggettarsi a determinate regole. I pedoni bianchi sono posizionati sulla seconda traversa come negli scacchi classici. Tutti i restanti pezzi bianchi sono disposti a caso sulla prima traversa, ma rispettando le seguenti restrizioni:

1. il Re è piazzato in qualche posto tra le due Torri, e
2. gli Alfieri sono posti su case di colore differente, e
3. i pezzi neri sono posizionati nello stesso e opposto modo rispetto ai pezzi bianchi.

La posizione di partenza può essere generata prima della partita sia da un programma per computer, sia usando dadi, monete, carte, ecc.

F.3 – Regole per l'arrocco per Scacchi960

1. Scacchi960 permette a ciascun giocatore di arroccare solo una volta per partita, una mossa potenzialmente sia di Re che di Torre in una sola mossa. Tuttavia sono necessarie alcune interpretazioni delle regole per le partite classiche per l'arrocco, perché queste presuppongono una posizione iniziale di Torre e Re che spesso non è applicabile agli Scacchi960.
2. **Come arroccare Negli Scacchi960**, in base alla posizione pre-arrocco di Re e Torre, la manovra dell'arrocco è definita da uno di questi quattro metodi:
 - (a) Arrocco doppia-mossa: in un solo tratto con una mossa di Re e una mossa di Torre.
 - (b) Arrocco di scambio: scambiando la posizione del Re e della Torre.
 - (c) Arrocco solo di Re: eseguendo la mossa solo con il Re.
 - (d) Arrocco solo di Torre: eseguendo la mossa solo con la Torre.

3. Raccomandazioni

- (a) Quando si arrocca su una scacchiera concreta con giocatore umano, si raccomanda che il Re sia mosso fuori dalla superficie di gioco vicino alla sua posizione finale, sia mossa poi la Torre dalla casa di partenza a quella di arrivo e quindi il Re sia posto nella sua casa di arrivo.
- (b) Dopo l'arrocco, la posizione finale ottenuta da Re e Torre è esattamente la stessa che essi avrebbero raggiunto con gli scacchi classici.

4. **Chiarimenti** Pertanto dopo l'arrocco lato-c (annotato come 0-0-0 e conosciuto come arrocco sul lato di Donna negli scacchi ortodossi) il Re si trova sulla casa *c* (*c1* per il Bianco e *c8* per il Nero) e la Torre sulla casa *d* (*d1* per il Bianco e *d8* per il Nero). Dopo l'arrocco lato-g (annotato come 0-0 e conosciuto come arrocco sul lato di Re negli scacchi ortodossi) il Re si trova sulla casa *g* (*g1* per il Bianco e *g8* per il Nero) e la Torre sulla casa *f* (*f1* per il Bianco e *f8* per il Nero).

5. Note

- (a) Per evitare incomprensioni, può essere utile affermare: “Sto per arroccare” prima dell'arrocco.
- (b) In qualche posizione di partenza, il Re o la Torre (ma non entrambe) non si muovono durante l'arrocco.
- (c) In qualche posizione di partenza, l'arrocco può essere fatto addirittura come prima mossa.
- (d) Tutte le case tra quella di partenza e quella di arrivo del Re (compresa quella di arrivo) e tutte le case tra quella di partenza e quella di arrivo della Torre (compresa quella di arrivo) devono essere libere, tranne che per il Re e la Torre che effettua l'arrocco.
- (e) In alcune posizioni di partenza alcune case possono essere occupate durante l'arrocco che avrebbero dovuto essere libere negli scacchi classici. Per esempio, dopo l'arrocco lato-c (0-0-0), è possibile avere *a*, *b* e/o *e* ancora occupate, e dopo l'arrocco lato-g (0-0) è possibile avere *e* e/o *h* occupate.

Linee Guida qualora la partita dovesse essere aggiornata

1. (a) Se a partita non è terminata allo scadere del tempo previsto per la sessione di gioco, l'arbitro deve chiedere al giocatore che ha mossa di 'sigillare' quella mossa. Il giocatore deve scrivere la mossa in notazione non ambigua sul suo formulario, mettere il suo formulario e quello del suo avversario in una busta, chiudere la busta e solo allora fermare il suo orologio senza avviare quello del suo avversario. Fino a quando non ha fermato gli orologi, il giocatore mantiene il diritto di cambiare la sua mossa segreta. Se, dopo la richiesta dell'arbitro di mettere in busta la sua mossa, il giocatore effettua la mossa sulla scacchiera, egli deve comunque scrivere quella stessa mossa sul suo formulario come mossa segreta.
- (b) Se un giocatore, avente la mossa, sospende la partita prima del termine della sessione di gioco, il suo tempo dovrà essere considerato pari al tempo nominale del regolare termine della sessione, e il suo tempo rimanente sarà registrato così.
2. I seguenti elementi devono essere indicati sulla busta:
 - (a) i nomi dei giocatori
 - (b) la posizione immediatamente precedente la mossa segreta
 - (c) il tempo usato da ciascuno giocatore
 - (d) il nome del giocatore che ha messo in busta la mossa
 - (e) il numero della mossa segreta
 - (f) l'offerta di patta, se la proposta è stata fatta prima della sospensione della partita
 - (g) la data, l'ora e il luogo della ripresa della partita.
3. L'arbitro deve verificare l'esattezza delle informazioni sulla busta ed è responsabile della sua conservazione.

4. Se un giocatore propone patta dopo che il suo avversario ha sigillato la sua mossa, l'offerta è fino a quando l'avversario ha accettato o respinto la proposta in base all'Articolo 9.1.
5. Prima che la partita venga ripresa, la posizione immediatamente precedente la messa in busta della mossa deve essere riportata sulla scacchiera, e sugli orologi deve essere indicato il tempo usato da ciascuno dei giocatori quando la partita è stata sospesa.
6. Se prima della ripresa della partita viene concordata la patta, o se uno dei giocatori notifica all'arbitro di abbandonare, la partita ha termine.
7. La busta deve essere aperta soltanto quando il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta è presente.
8. Tranne nei casi menzionati nell'Articolo 5, 6.9 e 9.6, la partita è persa per quel giocatore che abbia scritto una mossa segreta che
 - (a) è ambigua, o
 - (b) è scritta in modo tale che non può essere stabilito il suo reale significato, o
 - (c) è illegale.
9. Se, all'ora stabilita per la ripresa
 - (a) il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta mossa è presente, la busta viene aperta, la mossa segreta eseguita sulla scacchiera e il suo orologio messo in moto.
 - (b) il giocatore che deve rispondere alla mossa segreta non è presente, il suo orologio deve essere messo in moto. Al suo arrivo, egli può fermare l'orologio e appellare l'arbitro. La busta sarà quindi aperta, e la mossa segreta eseguita sulla scacchiera. Il suo orologio verrà quindi riavviato.
 - (c) il giocatore che ha messo in busta la mossa non è presente, il suo avversario ha il diritto di registrare la sua risposta sul proprio formulario e sigillarlo in una nuova busta, fermare il suo orologio e mettere

in moto quello dell'avversario al posto di eseguire la sua mossa di risposta nel modo solito. In tal caso, la busta deve essere consegnata all'arbitro per la conservazione e aperta all'arrivo dell'avversario.

10. La partita è persa per il giocatore che arriva con più di un'ora di ritardo alla ripresa di una partita sospesa (a meno che le regole della manifestazione specifichino diversamente o l'arbitro decida diversamente). Comunque, se è il giocatore che ha messo in busta la mossa segreta che è in ritardo, la partita è terminata diversamente, se:
 - (a) il giocatore assente ha vinto la partita in virtù del fatto che la mossa segreta produce scaccomatto, o
 - (b) il giocatore assente ha ottenuto una patta partita in virtù del fatto che la mossa segreta conduce allo stallo, o produce sulla scacchiera una posizione descritta nell'Articolo 9.6, o
 - (c) il giocatore presente alla scacchiera ha perso la partita in accordo con l'Articolo 6.9.
11.
 - (a) Se la busta contenente la mossa segreta viene persa, la partita deve continuare dalla posizione, con i tempi dell'orologio registrati al momento della sospensione. Se il tempo usato da ciascuno dei giocatori non può essere stabilito gli orologi devono essere predisposti dall'arbitro. Il giocatore che ha messo in busta la mossa effettua sulla scacchiera la mossa che dichiara di aver messo in busta.
 - (b) Se è impossibile stabilire la posizione, la partita viene annullata e deve essere giocata una nuova partita.
12. Se, alla ripresa della partita, uno dei due giocatori segnala prima di eseguire la sua prima mossa, che il tempo usato è stato riportato in modo non corretto su uno dei due orologi, l'errore deve essere corretto. Se non si è rimediato a questo punto all'errore, la partita continuerà senza correzioni, a meno che l'arbitro ritenga che le conseguenze possano essere troppo severe.

13. La durata di ciascuna sessione della ripresa deve essere controllata da un dispositivo per il tempo dell'arbitro. L'inizio e la fine del tempo stabilito devono essere comunicati anticipatamente.

APPENDICE C

Esempio di Formulario

In quest'appendice mostro un esempio di quello che potrebbe essere un formulario utilizzabile per registrare le mosse, valido sia per un torneo che per partite amichevoli.

Le righe *Nome* e *Indice Warp* si compilano tenendo conto delle colonne sottostanti: *Bianco* e *Nero*. Così, il nome (e cognome) e il valore di Indice Warp del giocatore bianco si scrivono, sulle rispettive righe, *sopra* la colonna *Bianco* e, allo stesso modo sulla riga del giocatore nero, sopra la colonna *Nero*.



La dimensione di questo formulario è stata calibrata sul formato di stampa del manuale; naturalmente, nel caso frequente che una partita sia più lunga di 18 mosse, è sufficiente utilizzare un altro foglio, riportare i dati della partita e dei giocatori e, successivamente, indicare, su entrambi i fogli (o, comunque, su tutti i fogli coinvolti), il numero di formulari di cui la partita si compone, nell'apposito spazio indicato da *Foglio n° ____ di ____*, segnando, ovviamente, il numero del foglio corrente e il numero totale di formulari di cui è composta la trascrizione della partita. Quest'ultimo numero, solitamente, è superiore a


1 o 2, in quanto una partita potrebbe tranquillamente superare le 50 mosse complessive. Pertanto è sempre bene avere un buon numero di fogli di riserva nel caso di un ampio numero di partite da registrare.

Al termine della partita, dato il risultato (che si può scrivere, ad esempio, nella colonna *Note*, all'altezza dell'ultima mossa scritta), si possono scrivere i nuovi valori degli Indici Warp dei giocatori nello spazio riservato alle mosse lasciando, ad esempio, una riga vuota dopo l'ultima mossa della partita e scrivendo nella riga successiva i valori di Indice Warp dei giocatori, calcolati rispetto ai valori precedenti e al risultato della partita stessa.

Anche questo formulario, come il resto del manuale, può essere distribuito in base a quanto specificato dalla licenza *Creative Commons Public License* (**CCPL**) e, *ad esempio*, può essere fotocopiato e distribuito ai giocatori da parte del direttore del gioco (arbitro o responsabile della manifestazione). Per i più nostalgici può essere usato anche per scrivere le mosse e inviarle via posta all'avversario (le partite di scacchi per posta erano un passatempo famoso, nel passato).

Tabella C.1: Formulario per partite

	SCACCHI TRIDIMENSIONALI FORMULARIO – v.4.2		
Località: _____ Torneo: _____			
Data: ____-____-____ Ora: ____:____ (____) Foglio n° ____ di ____			
Note: _____			
Arbitro: _____			
N.	_____ _____% Bianco	_____ _____% Nero	Nome Giocatore Indice Warp (%) <i>Note di Gioco</i>
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			



Copyright © 2004, 2005, 2009, 2010, 2011 Marco Bresciani e Star Trek Italian Club.

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

APPENDICE D

Scacchi 3D in Star Trek

D.1 Star Trek – Enterprise

Gli scacchi tridimensionali non sembrano essere un gioco disponibile sull'Enterprise del Capitano Archer.

D.2 Star Trek

La sala ricreazione dell'Enterprise consente ai membri dell'equipaggio di giocare anche a scacchi tridimensionali, mettendo a disposizione delle scacchiere tridimensionali tradizionali (oltre a diversi altri giochi) che si possono notare in diversi episodi: “The Naked Time” (Al di là del Tempo), “The Conscience Of The King” (La Magnificenza del Re), “The Trouble With Tribbles” (Animaletti Pericolosi), “The Alternative Factor” (L'Alternativa),

Alcuni membri dell'equipaggio possiedono una loro scacchiera tridimensionale. Spock ne possiede una: la si può notare, nel suo alloggio, in alcuni episo-

di: “Amok Time” (Il Duello), “Journey To Babel” (Viaggio a Babel). Garrovick possiede una scacchiera tridimensionale, nel suo alloggio: “Obsession” (L’Osse-
sione).

Where No Man Has Gone Before (Oltre la Galassia) Kirk dice a Spock che gioca in modo irritante e risponde alla mossa di Spock. Poco dopo Spock dice a Kirk di aver perso contro di lui perché usa delle mosse illogiche;

Charlie X (Il Naufrago delle Stelle), DA 1535.8 è il primo episodio in cui si vedono gli scacchi 3D in televisione. Spock dà scacco a Kirk due volte, poi Kirk dà scacco matto a Spock mentre Charlie osserva. Quest’ultima situazione di gioco¹ è, per il bianco (Spock): Ka0, Rb5(6), Re3(2), Nc3(2), Nb1(3), Bd7, Pb7, Pb5(4), Pd4(4), Pe4(3). Per il nero (Kirk): Kd6(4), Qe8, Nb3(4), Bd3(4), Pb8, Pe6(6), Pe1, Pc4(2). I livelli mobili sono posizionati in: b1(3), e4(3), e3(5), b6(5). Il nero muove Pe6-e5(4) e Spock risponde con Nb1-d3+ (dando scacco)! Chiaramente non si tratta di regole standard... A questo punto c’è sicuramente un errore di posizionamento dei pezzi in scena dato che Qe8 diventa un alfiere ma (correttamente) Kirk muove Qe8-e2 mentre il bianco risponde con Nb3-e4(4)+ (un altro scacco) e Kirk chiude la partita con Be3-c2++ mentre Spock asserisce che l’approccio illogico di Kirk agli scacchi è occasionalmente vantaggioso. Poco dopo (non riporto la partita...) è Charlie a giocare con Spock: dopo aver sbagliato una mossa e perso, Charlie fonde i pezzi bianchi con i suoi poteri. La partita è presentata anche in “Star Trek TOS - Charlie X vs. Spock”:
<http://www.youtube.com/watch?v=eSF198oQTNU>

Court Martial (Corte Marziale) Mentre Kirk è sotto processo alla Base Stellare 11, Spock gioca a scacchi 3D con il computer osservato da McCoy, che viene informato delle 4 vittorie di Spock contro il computer stesso, fino a quel momento imbattibile. In seguito Spock, con una scacchiera 3D, informa la corte delle sue 5 vittorie contro il computer;

¹Per quanto è possibile intuirlo attraverso le inquadrature... si accettano volentieri correzioni e suggerimenti!

By Any Other Name (Con Qualsiasi Nome) Spock gioca contro uno dei Kelvini.

The Trouble with Tribbles (Animaletti Pericolosi) Due membri dell'equipaggio giocano a scacchi tridimensionali.

D.2.1 Film

Per quanto riguarda i primi film di Star Trek, l'unico in cui si intravede una scacchiera tridimensionale è "Star Trek IV - Rotta Verso la Terra", in cui durante l'esame di Spock una delle domande è la grafica di una scacchiera tridimensionale con una certa disposizione di pezzi, e la risposta al quesito è: "White Queen to section 5, grid 6. Queen takes Knight. Rook takes Queen. White pawn to section 5, grid 7, pawn takes Rook. Checkmate." (Cfr. [19]).

D.3 Star Trek – The Next Generation

Così come la sala ricreazione, anche il più moderno bar di prora dell'Enterprise del Capitano Jean-Luc Picard mette a disposizione diversi giochi, tra cui alcune scacchiere tridimensionali che si possono notare in alcuni episodi: "Booby Trap" (Trappola Spaziale), "The Price" (Tunnel Conteso). In altri episodi la scacchiera tridimensionale è decisamente più in vista:

Coming of Age (L'Età della Ragione) Semplice apparizione della scacchiera sullo sfondo dell'alloggio dell'Ammiraglio Quinn;

The Otrageous Okona (Okona l'Immorale) In uno dei set si vede una scacchiera tridimensionale in cui Greg Jein ha inserito alcuni pezzi strani: gli alferi sono una riproduzione dell'astronave della serie "Lost in Space" e i re hanno la stessa forma di Robbie, il robot di quella serie.

Ménage à Troi (Il Rapimento) Riker utilizza la mossa denominata "Scambio di Aldabren" durante una partita contro Nibor, un Ferengi a bordo dell'Enterprise per una conferenza commerciale. Sempre Riker gioca a scacchi

tridimensionali anche a bordo della nave Ferengi sulla quale è stato portato dopo il rapimento;

Nth Degree (All'Ennesima Potenza) Barclay (che non sa giocare a scacchi, per sua ammissione) muove il pezzo di un membro dell'equipaggio e dà scacco matto all'avversario di quest'ultimo.

D.4 Star Trek – Deep Space Nine

La famiglia Sisko possiede una scacchiera tridimensionale nell'alloggio, posta sopra un mobile all'ingresso, sulla destra entrando. La scacchiera si nota in diversi episodi: “The Nagus” (Nagus per un Giorno), “If Wishes Were Horses” (Sogni Pericolosi), “Dramatis Personæ” (Dramma Involontario), “The Homecoming” (La Rivolta: Il Prigioniero), “Second Sight” (Il Sogno di Nidell), ...

Second Sight (Il Sogno di Nidell) Sisko pensa a Nidell, seduto di fronte alla sua scacchiera tridimensionale;

Cardassians (Cardassiani) Semplice apparizione della scacchiera sullo sfondo dell'alloggio di Rugal;

Statistical Probabilities (Probabilità Statistiche) Semplice apparizione della scacchiera sullo sfondo dell'alloggio di Bashir;

Trials and Tribble-ations Sisko e Dax giocano a scacchi tridimensionali con Kirk e Spock sullo sfondo.

D.5 Star Trek – Voyager

Tuvok possiede una scacchiera tridimensionale nel suo alloggio. La scacchiera si nota in alcuni episodi.

APPENDICE E

Moralità degli Scacchi

Questo brano,¹ scritto tra il 1779 e il 1780 da Benjamin Franklin, è stato pubblicato nel Dicembre 1786 sul “Columbian Magazine” col titolo “*The Morals of Chess*” [23]. Lascio l’introduzione e la nota all’Editore in originale mentre lo scritto vero e proprio lo riporto tradotto.²

[before June 28, 1779]

To the Editor of The Columbian Magazine

Sir,

Playing at Chess, is the most ancient and the most universal game known among men; for its original is beyond the memory of history, and it has, for numberless ages, been the amusement of all the civilized nations of Asia, the Persians, the Indians, and the Chinese.

¹Quasi tutte le traduzioni italiane di questo brano sono titolate “Morale degli Scacchi” ma, in effetti, la parola inglese “morals” si traduce con “moralità”.

²Traduzione della Federazione Scacchistica Italiana, <http://www.federscacchi.it/>.

Europe has had it above 1000 years; the Spaniards have spread it over their part of America, and it begins lately to make its appearance in these northern states. It is so interesting in itself, as not to need the view of gain to induce engaging in it; and thence it is never played for money. Those, therefore, who have leisure for such diversions, cannot find one that is more *innocent*; and the following piece, written with a view to correct (among a few young friends) some little improprieties in the practice of it, shows at the same time that it may, in its effects on the mind, be not merely *innocent*, but *advantageous*, to the vanquished as well as to the victor.

E.1 Moralità degli Scacchi

Il Giuoco degli Scacchi non è solo un ozioso passatempo. Parecchie importantissime qualità della mente, che sono utili nel corso della vita umana, s'acquistano o si rafforzano mediante quel giuoco, cosicchè diventano abitudini pronte ad ogni occasione. Perché la vita è una specie di giuoco di scacchi, in cui abbiamo spesso dei punti da guadagnare e dei competitori o avversari con cui contendere; e in cui c'è una gran varietà di buoni e cattivi eventi, i quali sono, entro certi limiti, effetti della prudenza o della mancanza della medesima.

Giuocando dunque a scacchi possiamo imparare:

1. *Preveggenza*, che guarda un po' nel futuro e considera le conseguenze che possono venire da un'azione, perché il giuocatore pensa continuamente: (se muovo questo pezzo, quali saranno i vantaggi o gli svantaggi della mia nuova posizione? Quale uso potrà farne il mio avversario per infastidirmi? Quali altre mosse potrò fare per sostenere questa e per difendermi dagli attacchi di lui?).
2. *Circospezione*, che percorre l'intera scacchiera o scena dell'azione, le relazioni fra i diversi pezzi e le situazioni, i pericoli a cui sono rispettivamente esposti, le varie possibilità di aiuto reciproco, le probabilità che l'avversario faccia questa o quella mossa e attacchi questo o quel pezzo, e quali diversi

mezzi si possono usare per evitare i suoi colpi o volgerne le conseguenze contro di lui.

3. *Cautela* di non fare mosse troppo affrettate. Questa abitudine s'acquista meglio osservando strettamente le leggi del giuoco, quali, per esempio, *se tocchi un pezzo, dovrai muoverlo in qualche posto; se lo metti giù lo devi lasciar giù*.

Dunque meglio che queste regole si osservino, poiché così il giuoco diventa ancor più un'immagine della vita umana e specialmente della guerra: nella quale, se tu incautamente ti sei messo in una cattiva e pericolosa posizione, non puoi ottenere dal nemico il permesso di ritirare le tue truppe e collocarle in modo più sicuro, e devi accettare tutte le conseguenze della tua precipitazione.

E finalmente, dagli scacchi noi apprendiamo l'abitudine di non scoraggiarci alle attuali apparenze dello stato dei nostri affari, e l'abitudine di *sperare in un favorevole mutamento*, e quella di *perseverare nella ricerca di risorse*. Il giuoco è così pieno d'eventi, presenta una tal varietà di svolte, e la sua fortuna è tanto soggetta a improvvise vicissitudini, e così spesso uno dopo lunga meditazione scopre il mezzo di districarsi da una difficoltà che gli era parsa insormontabile, che ci si sente incoraggiati a continuare la contesa sino alla fine, sperando d'ottenere vittoria con la nostra abilità o almeno *stallo* dalla negligenza del nostro avversario.

E chiunque consideri, come negli scacchi ne vede frequenti esempi, che particolari successi sono atti a produrre *presunzione* e una conseguente inattenzione, a causa della quale si perde poi più di quanto non s'avesse guadagnato dal precedente vantaggio, mentre le sfortune producono maggior cura e attenzione, per cui la perdita può esser rimediata, imparerà a non esser troppo scoraggiato da alcun attuale successo del suo avversario, e a non disperare della finale buona fortuna per ogni piccolo ostacolo che incontra per ottenerla.

Affinché dunque si possa esser indotti a scegliere più spesso questo benefico divertimento in preferenza d'altri che non sono accompagnati dai medesimi vantaggi, si dovrà tener conto d'ogni circostanza che ne può accrescere il piacere; ed ogni azione o parola sleale, irrispettosa, o in qualsiasi maniera atta a mettere

in disagio, dovrà essere evitata come contraria alla diretta intenzione dei due giuocatori: la quale è di passare il tempo piacevolmente.

Quindi anzitutto, se si è d'accordo di giocare secondo le strette regole, queste debbon essere esattamente osservate da tutti e due i giuocatori, e non si dovrà insisterci sopra da una parte e trascurarle dall'altra, perchè ciò non è equo.

In secondo luogo, se si è d'accordo di non attenersi strettamente a tutte le regole e uno chiede qualche concessione, questi dovrebbe volentieri concedere lo stesso all'altro.

In terzo luogo, non si deve mai fare nessuna falsa mossa per districarsi dalle difficoltà o per ottenere un vantaggio. Non ci può esser piacere a giocare con una persona quando la si è scoperta sleale.

In quarto luogo, se il vostro avversario è lento nel giocare, non dovete fargli fretta o esprimere impazienza alla sua lentezza. Non dovete né cantare, né fischiare, né guardare il vostro orologio, né prendere un libro per leggere, né batter col piede sul pavimento o tamburellare il tavolo con le dita, né far alcunché che possa disturbare la sua attenzione. Perché tutte queste cose dispiacciono, ed esse mostrano non già la vostra abilità nel giocare, bensì la vostra astuzia o scortesia.

In quinto luogo, non dovete cercar di divertire o ingannare il vostro avversario fingendo d'aver fatto una cattiva mossa e dicendo che ormai avete perduto la partita per renderlo sicuro di sé, trascurato e poco guardingo, dei vostri piani: perché questa è una frode e un inganno, non abilità nel giuoco.

In sesto luogo, quando avete avuto la vittoria non dovete usare alcuna espressione d'esultanza o insultante, né mostrarne troppo piacere, ma anzi cercare di consolar l'avversario per renderlo meno malcontento di se stesso mediante ogni specie di gentile espressione che possa usarsi con verità, come ad esempio, "voi conoscete il giuoco meglio di me ma siete un po' disattento", o "voi giuocate troppo in fretta", o "voi avevate la meglio nella partita, ma è intervenuto qualche cosa a distrarvi, e così è finita in mio favore".

In settimo luogo, se voi siete spettatore mentre altri giocano, osservate il più perfetto silenzio. Perché, se date consiglio offendete tutti e due i giuocatori: quello contro cui lo date, perché può causare la perdita della partita, e quello a

cui favore lo date, perché, anche se è un buon consiglio ed egli lo segue, è privato del piacere che avrebbe potuto avere se voi l'aveste lasciato pensare fino a che avesse trovato la mossa da sé. E anche dopo la mossa o le mosse, non dovete rimettere i pezzi dov'eran prima e mostrare come potevan essere meglio mossi: perché ciò dispiace e può causare dispute e dubbi sulla vera posizione. Ogni parlare ai giuocatori diminuisce o distrae la loro attenzione, e quindi spiace. Né dovete fare alcun cenno a nessuno dei due con rumore o movimento. Se così fate non siete degno d'essere spettatore. Se avete intenzione di esercitare o mostrare il vostro giudizio, esercitelo nella vostra partita quando ne avete l'opportunità, non nel criticare o nell'immischiarvi o nel consigliare nel giuoco d'altri.

Finalmente, se questo giuoco non lo fate rigorosamente secondo le regole summenzionate, moderate il vostro desiderio di vincere l'avversario e siate contenti s'egli vi vince. Non approfittatevi immediatamente d'ogni vantaggio che egli vi offra con la sua incapacità o disattenzione; ma anzi dategli gentilmente che con quella tal mossa egli mette o lascia un pezzo in pericolo e indifeso, e che con quell'altra mossa metterà il suo re in posizione pericolosa, ecc.

Con tale generosa cortesia, così opposta alla slealtà più sopra proibita, voi potrete in verità perdere una partita, ma vincerete, quel che val meglio, la stima, il rispetto e l'affetto del vostro avversario, nonchè la silenziosa approvazione e buon volere degli spettatori imparziali.

APPENDICE F

Il Mito degli Scacchi

Chi dice che gli scacchi siano uno sport grezzo, militaresco e privo di emozioni? Sono tanti i miti nati attorno alla scacchiera, miti dei quali il più famoso è forse quello che racconta del mercante che, come premio per aver donato al suo re il gioco degli scacchi, chiede un chicco di riso, raddoppiandolo ad ogni casella della scacchiera.

Ma anche Omero narra della leggenda della nascita degli scacchi e finanche Dante Alighieri ne parla nel Paradiso della sua Commedia.

Un mito più recente nasce nel 1763, ad opera di sir William Jones. Sotto forma di poema, dal titolo: “Caissa or The game at Chess; a Poem.” narra la storia di come Marte, innamoratosi della ninfa Caissa, venga rifiutato da questa ninfa e chieda aiuto ad altre ninfe ed anche ad Eufrone (noto ai mortali come Sport) per inventare un gioco in grado di attrarre la sua amata. Da quel momento, nato il gioco degli Scacchi, Caissa ne diventa la dea protettrice.

Non riporto la traduzione italiana, dato l’inglese arcaico sarebbe difficile (oltre che lungo...), ma spero comunque che sia una lettura interessante e

apprezzata da tutti.

F.1 Caissa Or The Game at Chess; a Poem.

Of armies on the chequer'd field array'd,
And guiltless war in pleasing form display'd;
When two bold kings contend with vain alarms,
In ivory this, and that in ebon arms;
Sing, sportive maids, that haunt the sacred hill
Of Pindus, and the fam'd Pierian rill.
Thou, joy of all below, and all above,
Mild Venus, queen of laughter, queen of love;
Leave thy bright island, where on many a rose
And many a pink thy blooming train repose:
Assist me, goddess! since a lovely pair
Command my song, like thee divinely fair.
Near yon cool stream, whose living waters play,
And rise translucent in the solar ray;
Beneath the covert of a fragrant bower,
Where spring's nymphs reclin'd in calm retreat,
And envying blossoms crouded round their seat;
Here Delia was enthron'd, and by her side
The sweet Sirena, both in beauty's pride:
Thus shine two roses, fresh with early bloom,
That from their native stalk dispense perfume;
Their leaves unfolding to the dawning day
Gems of the glowing mead, and eyes of May.
A band of youths and damsels sat around,
Their flowing locks with braided myrtle bound;
Agatis, in the graceful dance admir'd,
And gentle Thyrsis, by the muse inspir'd;
With Sylvia, fairest of the mirthful train;

And Daphnis, doom'd to love, yet love in vain.
Now, whilst a purer blush o'erspreads her cheeks,
With soothing accents thus Sirena speaks:
"The meads and lawns are ting'd with beamy light,
And wakeful larks begin their vocal flight;
Whilst on each bank the dewdrops sweetly smile;
What sport, my Delia, shall the hours beguile?
Whall heavenly notes, prolong'd with various art,
Charm the fond ear, and warm the rapturous heart?
At distance shall we view the sylvan chace?
Or catch with silken lines the finny race?"
Then Delia thus: "Or rather, since we meet
By chance assembled in this cool retreat,
In artful contest let our warlike train
Move well-directed o'er the field preside:
No prize we need, our ardour to inflame;
We fight with pleasure, if we fight for fame."
The nymph consents: the maids and youths prepare
To view the combat, and the sport to share:
But Daphnis most approv'd the bold design,
Whom Love instructed, and the tuneful Nine.
He rose, and on the cedar table plac'd
A polish'd board, with differing colours grac'd;
Squares eight times eight in equal order lie;
These bright as snow, those dark with sable dye;
Like the broad target by the tortoise born,
Or like the hide by spotted panthers worn.
Then from a chest, with harmless heroes stor'd,
O'er the smooth plain two well-wrought hosts he pour'd;
The champions burn'd their rivals to assail,
Twice eight in black, twice eight in milkwhite mail;
In shape and station different, as in name,

Their motions various, not their power the same.
Say, muse! (for Jove has nought from thee conceal'd)
Who form'd the legions on the level field?
High in the midst the reverend kings appear,
And o'er the rest their pearly scepters rear:
One solemn step, majestically slow,
They gravely move, and shun the dangerous foe;
If e'er they call, the watchful subjects spring,
And die with rapture if they save their king;
On him the glory of the day depends,
He once imprison'd, all the conflict ends.
The queens exulting near their consorts stand;
Each bears a deadly falchion in her hand;
Now here, now there, they bound with furious pride,
And thin the trembling ranks from side to side;
Swift as Camilla flying o'er the main,
Or lightly skimming o'er the dewy plain:
Fierce as they seem, some bold Plebeian spear
May pierce their shield, or stop their full career.
The valiant guards, their minds on havock bent,
Fill the next squares, and watch the royal tent;
Tho' weak their spears, tho' dwarfish be their height,
Compact they move, the bulwark of the fight,
To right and left the martial wings display
Their shining arms, and stand in close array.
Behold, four archers, eager to advance,
Send the light reed, and rush with sidelong glance;
Through angles ever they assault the foes,
True to the colour, which at first they chose.
Then four bold knights for courage-fam'd and speed,
Each knight exalted on a prancing steed:
Their arching course no vulgar limit knows,

Tranverse they leap, and aim insidious blows:
Nor friends, nor foes, their rapid force restrain,
By on quick bound two changing squares they gain;
From varing hues renew the fierce attack,
And rush from black to white, from white to black.
Four solemn elephants the sides defend;
Beneath the load of ponderous towers they bend:
In on unalter'd line they tempt the fight;
Now crush the left, and now o'erwhelm the right.
Bright in the front the dauntless soldiers raise
Their polish'd spears; their steely helmets blaze:
Prepar'd they stand the daring foe to strike,
Direct their progress, but their wounds oblique.
Now swell th' embattled troup with hostile rage,
And clang their shields, impatient to engage;
When Daphnis thus: A varied plain behold,
Where fairy kings their mimick tents unfold,
As Oberon, and Mab, his wayward queen,
Lead forth their armies on the daisied green.
No mortal hand the wond'rous sport contriv'd,
By gods invents, and from gods deriv'd;
From them the British nymphs receiv'd the game,
And play ech morn beneath the crystal Thame;
Hear then the tale, which they to Colin sung,
As idling o'er the lucid wave he hung.
A lovely dryad rang'd the Thracian wild,
Her air enchanting, and her aspect mild:
To chase the bounding hart was all her joy,
Averse from Hymen, and the Cyprian boy;
O'er hills an valleys was her beauty fam'd,
And fair Caissa was the damsel nam'd.
Mars saw the maid; with deep surprize he gaz'd,

Admir'd her shape, and every gesture prais'd:
His golden bow the child of Venus bent,
And through his breast a piecing arrow sent.
The reed was hope; the feathers, keen desire;
The point, her eyes; the barbs, ethereal fire.
Soon to the nymph he pour'd his tender strain;
The haughtly dryad scorn'd his amorous pain:
He told his woes, where'er the maid he found,
And still he press'd, yet still Caissa frown'd;
But ev'n her frowns (ah, what might smiles have done!)
Fir'd all his soul, and all his senses won.
He left his car, by raging tigers drawn,
And lonely wander'd o'er the dusky lawn;
Then lay desponding near a murmuring stream,
And fair Caissa was his plaintive theme.
A naiad heard him from her mossy bed,
And through the crystal rais'd her placid head;
Then mildly spake: "O thou, whom love inspires,
Thy tears will nourish, not allay thy fires.
The smiling blossoms drink the pearly dew;
And ripening fruit the feather'd race pursue;
The scaly shoals devour the silken weeds;
Love on our sighs, and on our sorrow feeds.
Then weep no more; but, ere thou canst obtain
Balm to thy wounds, and solace to thy pain,
With gentle art thy martial look beguile;
Be mild, and teach thy rugged brow to smile.
Canst thou no play, no soothing game devise;
To make thee lovely in the damsel's eyes?
So may thy prayers assuage the scornful dame,
And ev'n Caissa own a mutual frame."
Kind nymph, said Mars, thy counsel I approve;

Art, only art, her ruthless breast can move.
but when? or how? They dark discourse explain:
So may thy stream ne'er swell with gushing rain;
So may thy waves in one pure current flow,
And flowers eternal on thy border blow!"

To whom the maid replied with smiling mien:
"Above the palace of the Paphian queen
Love's brother dwells, a boy of graceful port,
By gods nam'd Euphron, and by mortals Sport:
Seek him; to faithful ears unfold thy grief,
And hope, ere morn return, a sweet relief.
His temple hangs below the azure skies;
Seest thou yon argent cloud? 'Tis there it lies."

This said, she sunk beneath the liquid plain,
And sought the mansion of her blue-hair'd train.
Meantime the god, elate with heart-felt joy,
Had reach'd the temple of the sportful boy;
He told Caissa's charms, his kindled fire,
The naiad's counsel, and his warm desire.
"Be swift, he added, give my passion aid;
A god requests." - He spake, and Sport obey'd.
He fram'd a tablet of celestial mold,
Inlay'd with squares of silver and of gold;
Then of two metals form'd the warlike band,
That here compact in show of battle stand;
He taught the rules that guide the pensive game,
And call'd it Cassa from the dryad's name:
(Whence Albion's sons, who most its praise confess,
Approv'd the play, and nam'd it thoughtful Chess.)
The god delighted thank'd indulgent Sport;
Then grasp'd the board, and left his airy court.
With radiant feet he pierc'd the clouds; nor stay'd,

Till in the woods he saw the beauteous maid:
Tir'd with the chase the damsel set reclin'd,
Her girdle loose, her bosom unconfin'd.
He took the figure of a wanton faun,
And stood before her on the flowery lawn;
Then show'd his tablet: pleas'd the nymph survey'd
The lifeless troops in glittering ranks display'd;
She ask'd the wily sylvan to explain
The various motions of the splendid train;
With eager heart she caught the winning lore,
And thought ev'n Mars less hateful than before;
"What spell," said she, "deceiv'd my careless mind?
The god was fair, and I was most unkind."
She spoke, and saw the changing faun assume
A milder aspect, and a fairer bloom;
His wreathing horns, that from his temples grew,
Flow'd down in curls of bright celestial hue;
The dappled hairs, that veil'd his loveless face,
Blaz'd into beams, and show'd a heavenly grace;
The shaggy hide, that mantled o'er his breast,
Was soften'd to a smooth transparent vest,
That through its folds his vigorous bosom show'd,
And nervous limbs, where youthful ardour glow'd:
(Had Venus view'd him in those blooming charms,
Not Vulcan's net had forc'd her from his arms.)
With goatlike feet no more he mark'd the ground,
But braided flowers his silken sandals bound.
the dryad blush'd; and, as he press'd her, smil'd,
Whilst all his cares one tender glance beguil'd.
He ends: To arms, the maids and striplings cry;
To arms, the groves and sounding vales reply.
Sirena led to war the swarthy crew,

And Delia those that bore the lily's hue.
Who first, O muse, began the bold attack;
The white refulgent, or the mournful black?
Fair Delia first, as favoring lots ordain,
Moves her pale legions tow'rd the sable train:
From thought to thought her lively fancy flies,
Whilst o'er the board she darts her sparkling eyes.
At length the warrior moves with haughty strides;
Who from the plain the snowy king divides:
With equal haste his swarthy rival bounds;
His quiver rattles, and his buckler sounds:
Ah! hapless youths, with fatal warmth you burn;
Laws, ever fix'd, forbid you to return.
then from the wing a short-liv'd spearman flies,
Unsafely bold, and see! he dies, he dies:
The dark-brow'd hero, with one vengeful blow
Of life and place deprives his ivory foe.
Now rush both armies o'er the burnish'd field,
Hurl the swift dart, and rend the bursting shield.
Here furious knights on fiery coursers prance,
but see! the white-rob'd Amazon beholds
Where the dark host its opening van unfolds:
Soon as her eye discerns the hostile maid,
By ebon shield, and ebon helm betray'd;
Seven squares she passed with majestic mien,
And stands triumphant o'er the falling queen.
Perplex'd, and sorrowing at his consort's fate,
The monarch burn'd with rage, despair, and hate:
Swift from his zone th' avenging blade he drew,
And, mad with ire, the proud virago slew.
Meanwhile sweet smiling Delia's wary king
Retir'd from fight behind the circling wing.

Long time the war in equal balance hung;
Till, unforeseen, an ivory courser sprung,
And, wildly prancing in an evil hour,
Attack'd at once the monarch and the tower:
Sirena blush'd; for, as the rules requir'd,
Her injur'd sovereign to his tent retir'd;
Whilst her lost castle leaves his threatening height,
And adds new glory to th' exulting knight.
At this, pale fear oppress'd the drooping maid,
And on her cheek the rose began to fade:
A crystal tear, that stood prepar'd to fall,
She wip'd in silence, and conceal'd from all;
From all but Daphnis; He remark'd her pain,
And saw the weakness of her ebon train;
Then gently spoke: "Let me your loss supply,
And either nobly win, or nobly dir;
Me oft has fortune crown'd with fair success,
And led to triumph in the fields of Chess."
He said: the willing nymph her place resign'd,
And sat at distance on the bank reclin'd.
Thus when Minerva call'd her chief to arms,
And Troy's high turret shook with dire alarms,
The Cyprian goddess wounded left the plain,
And Mars engag'd a mightier force in vain.
Strait Daphnis leads his squadron to the field;
(To Delia's arms 'tis ev'n a joy to yield.)
Each guileful snare, and subtle art he tries,
But finds his heart less powerful than her eyes:
Wisdom and strength superior charms obey;
And beauty, beauty, wins the long-fought day.
By this a hoary chief, on slaughter bent,
Approach'd the gloomy king's unguarded tent;

Where, late, his consort spread dismay around,
Now her dark corse lies bleeding on the ground.
Hail, happy youth! they glories not unsung
Shall live eternal on the poet's tongue;
For thou shalt soon receive a splendid change,
And o'er the plain with nobler fury range.
The swarthy leaders saw the storm impend,
And strove in vain their sovereign to defend:
Th' invader wav'd his silver lance in air,
And flew like lightning to the fatal square;
His limbs dilated in a moment grew
To stately height, and widen'd to the view;
More fierce his look, more lion-like his mien,
Sublime he mov'd, and seem'd a warrior queen.
As when the sage on some unfolding plant
Has caught a wandering fly, or frugal ant,
His hand the microscopic frame applies,
And lo! a bright hair'd monster meets his eyes;
He sees new plumes in slender cases roll'd;
Here stain'd with azure, there bedropp'd with gold;
Thus, on the alter'd chief both armies gaze,
And both the kings are fix'd with deep amaze.
The sword, which arm'd the snow-white maid before,
He noew assumes, and hurls the spear no more;
The springs indignant on the dark-rob'd band,
And knights and archers feel his deadly hand.
Now flies the monarch of the sable shield,
His legions vanquish'd, o'er the lonely field:
So when the morn, by rosy coursers drawn,
With pearls and rubies sows the verdant lawn,
Whilst each pale star from heaven's blue vault retires,
Still Venus gleams, and last of all expires.

He hears, where'er he moves, the dreadful sound;
Check the deep vales, and Check the woods rebound.
No place remains: he sees the certain fate,
And yields his throne to ruin, and Checkmate.
A brighter blush o'erspreads the damsel's cheeks,
And mildly thus the conquer'd stripling speaks:
"A double triumph, Delia, hast thou won,
By Mars protected, and by Venus' son;
The first with conquest crowns thy matchless art,
The second points those eyes at Daphnis' heart."
She smil'd; the nymphs and amorous youths arise,
And own that beauty gain'd the nobler prize.
Low in their chest the mimic troops were lay'd,
And peaceful slept the sable hero's shade.

APPENDICE G

Creative Commons Codice Legale

La licenza ufficiale Creative Commons, riportata di seguito è disponibile a questo indirizzo InterNet: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/it/>.

Attribuzione - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 - Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per

- a. **“Collezione di Opere”**, un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;
- b. **“Opera Derivata”**, un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel

caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;

- c. **"Licenziante"**, l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- d. **"Autore Originario"**, il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- e. **"Opera"**, l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ec..), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- f. **"Tu"/"Te"**, l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera, o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza;
- g. **"Elementi della Licenza"**, gli attributi fondamentali della Licenza scelti dal Licenziante ed indicati nel titolo della Licenza: Attribuzione, Condividi allo stesso modo;
- h. **"Licenza Compatibile con Creative Commons"**, una licenza elencata presso <http://creativecommons.org/compatiblelicenses>, che Creative Commons abbia riconosciuto come essenzialmente equivalente a questa Licenza, poiché tale licenza presenta almeno le seguenti caratteristiche: (i) le sue condizioni hanno lo stesso scopo, significato ed effetto degli Elementi della Licenza di questa Licenza; e (ii) tale licenza permette esplicitamente di licenziare le Opere Derivate dalle opere, che sono state rese disponibili

tramite tale licenza, nei termini di questa Licenza o di una licenza Creative Commons “Unported” (non adattata) con gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza o di una licenza nazionale Creative Commons con gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza.

Art. 2 - Libere utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. creazione e riproduzione di un'Opera Derivata, a condizione che l'Opera Derivata (ivi incluse le traduzioni, con qualsiasi mezzo esse siano realizzate) contenga, nei modi appropriati alla forma dell'Opera Derivata, una chiara indicazione del fatto che sono state effettuate delle modifiche rispetto all'Opera originaria. Per esempio, una traduzione potrebbe contenere l'indicazione “questa è la traduzione in spagnolo dell'opera originaria, scritta in inglese”; una modifica potrebbe contenere l'indicazione “l'opera originaria è stata modificata”;
- c. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione,

esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere;

- d. distribuzione di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale di Opere Derivate.
- e. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
 - i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover).
- f. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale.
- g. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941). Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili

a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, es-

egui, reciti o esponi in pubblico l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta. Qualora Tu crei un'Opera Derivata, su richiesta di qualsiasi Licenziante devi rimuovere dall'Opera Derivata stessa, nella misura in cui ciò sia possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta.

- b. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico un'Opera Derivata, anche in forma digitale, solo alle condizioni (i) della presente Licenza, (ii) di una versione successiva di questa Licenza dotata degli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza, (iii) della licenza Creative Commons "Unported" (non adattata) o di una licenza Creative Commons di un'altra giurisdizione (sia la presente versione 3.0 che una successiva) che contenga gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza (ad es. Attribuzione-Condividi allo stesso modo 3.0 "Unported") (la "Licenza Applicabile"), (iv) di una Licenza Compatibile con Creative Commons. Se Tu concedi in licenza un'Opera Derivata con una delle licenze di cui a questo punto (iv) devi rispettare i termini di tale licenza. Se Tu concedi in licenza un'Opera Derivata con una delle licenze di cui ai punti (i), (ii) o (iii) (la "Licenza Applicabile") Tu devi rispettare tutte le condizioni della Licenza Applicabile oltre alle seguenti condizioni. Insieme ad ogni copia dell'Opera Derivata (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera Derivata) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, Tu devi includere una copia della Licenza Applicabile, o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera Derivata

che restringa i termini della Licenza Applicabile o la capacità di chiunque riceva l'Opera Derivata da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la Licenza Applicabile. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla Licenza Applicabile ed all'esclusione delle garanzie. Quando Tu distribuischi, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera Derivata, non puoi utilizzare sull'Opera Derivata alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera Derivata da Te di esercitare i diritti concessi a tale soggetto in forza della Licenza Applicabile. Questo art.4.b si applica all'Opera Derivata anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, ma ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera Derivata debba esser soggetta ai termini ed alle condizioni della Licenza Applicabile.

- c. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o qualsiasi Opera Derivata (come definita dal succitato art. 1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera; (v) inoltre, in conformità a quanto previsto dall'art. 3.b, in caso di Opera Derivata, devi menzionare l'uso dell'Opera nell'Opera Deriva-

ta (ad esempio, “traduzione francese dell’Opera dell’Autore Originario”, o “sceneggiatura basata sull’Opera originaria dell’Autore Originario”). La menzione richiesta dal presente art. 4.c può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni caso, in ipotesi di Opera Derivata o Collezione di Opere, qualora compaia una menzione di tutti i coautori dell’Opera Derivata o della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell’Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l’Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l’Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell’Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell’Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.

- d. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a, 4.b e 4.c non si applicano a quelle parti dell’opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L’OPERA IN LICENZA “COSÌ COM’È” E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL’OPERA, SIA ESSA ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL’IDONEITÀ PER UN FINE

SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a, 4.b e/o 4.c, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Opere Derivate o Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.

- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale un'Opera Derivata, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera originaria nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- c. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificate nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- d. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.

- e. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.
- f. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

APPENDICE H

gnu Free Documentation License

Version 1.3, 3 November 2008

Copyright © 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc.

<<http://fsf.org/>>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document “free” in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the **GNU** General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “**Document**”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “**you**”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “**Modified Version**” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “**Secondary Section**” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “**Invariant Sections**” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant.

The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “**Cover Texts**” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “**Transparent**” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “**Opaque**”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain **ASCII!** (**ASCII!**) without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, **SGML!** (**SGML!**) or *eXtensible Markup Language* (**XML**) using a publicly available **DTD!** (**DTD!**), and standard-conforming simple **HTML**, PostScript or **PDF** designed for human modification. Examples of transparent image formats include **PNG!** (**PNG!**), **XCF!** (**XCF!**) and **JPG!** (**JPG!**). Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, **SGML!** or **XML** for which the **DTD!** and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated **HTML**, PostScript or **PDF** produced by some word processors for output purposes only.

The “**Title Page**” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

The “**publisher**” means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section “**Entitled XYZ**” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “**Acknowledgements**”, “**Dedications**”, “**Endorsements**”, or “**History**”.) To “**Preserve the Title**” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section **H**.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license

notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections H and ?? above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified

Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and

publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the “History” section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled “Acknowledgements” or “Dedications”, Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- item[L.] Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled “Endorsements”. Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled “Endorsements” or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version’s license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example,

statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section H above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise

combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements”.

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section **H** is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section **H**. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled “Acknowledgements”, “Dedications”, or “History”, the requirement (section **H**) to Preserve its Title (section **H**) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the **GNU** Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

11. RELICENSING

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (or “MMC Site”) means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A “Massive Multiauthor Collaboration” (or “MMC”) contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

“CC-BY-SA” means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation

with a principal place of business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

“Incorporate” means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is “eligible for relicensing” if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (C) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License”.

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the “with ... Texts.” line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the **GNU** General Public License, to permit their use in free software.

Opere Culturali Libere

Questo Manuale e le licenze d'uso con cui è pubblicato rientrano nella definizione di “Opere Culturali Libere”, come presentata da freedomdefined.org. Si ritiene pertanto utile riportare in questo capitolo tale definizione, nella versione 1.1 in lingua italiana aggiornata al 3 Aprile 2012, alle ore 11.56 (Cfr. <http://freedomdefined.org/Definition/It>).

Definition/It

Versione stabile

Questa è la versione stabile 1.1 della definizione. Il numero di versione verrà aggiornato con lo sviluppo della definizione. La versione modificabile della definizione si trova su [Definition/Unstable](http://freedomdefined.org/Definition/Unstable) (in inglese). Si veda [authoring](#)

process per maggiori informazioni, e **translations** se vuoi contribuire a una versione in una lingua differente.

Riassunto

Questo documento definisce le “Opere Culturali Libere” (“*Free Cultural Works*”) come opere o espressioni che possono essere liberamente studiate, utilizzate, copiate e/o modificate da chiunque, per qualsiasi scopo. Esso inoltre descrive determinate restrizioni permesse, che rispettano o proteggono queste libertà essenziali. La definizione distingue tra *opere libere* e *licenze libere* che possono essere usate per proteggere legalmente lo status di un’opera libera. La definizione in sé *non* è una licenza; è uno strumento per determinare se un’opera o licenza possa essere considerata “libera”.

Preambolo

I progressi sociali e tecnologici rendono possibile a una crescente parte dell’umanità di *accedere, creare, modificare, pubblicare e distribuire* vari tipi di opere – opere d’arte, materiali scientifici ed educativi, software, articoli – in breve: *tutto ciò che può essere rappresentato in forma digitale*. Molte comunità si sono formate per esercitare queste nuove possibilità e creare un’abbondanza di opere collettivamente riutilizzabili.

Molti autori, qualunque sia il loro campo di attività, qualunque sia il loro status dilettantistico o professionale, hanno un genuino interesse nel favorire un ecosistema in cui le opere possano essere diffuse, riutilizzate e derivate in modo creativo. Più facile è riutilizzare e derivare opere, più ricca diventa la nostra cultura.

Per assicurare il buon funzionamento di questo ecosistema, le opere autoriali devono essere *libere*, e per *libertà* intendiamo:

- la **libertà di usare** l’opera e di goderne i benefici derivanti dall’uso

- la **libertà di studiare** l'opera e di impiegare la conoscenza acquisita da essa
- la **libertà di creare e ridistribuire copie**, in tutto o in parte, dell'informazione o espressione
- la **libertà di fare modifiche e miglioramenti**, e di distribuire opere derivate

Se gli autori non intervengono, le loro opere sono coperte dalle leggi sul copyright esistenti, che limitano gravemente ciò che gli altri possono o non possono fare. Gli autori possono rendere libere le loro opere scegliendo tra una serie di documenti legali denominati licenze. Per un autore, scegliere di porre la propria opera sotto una *licenza libera* non significa che perderanno tutti i loro diritti, ma che danno a chiunque le libertà sopra elencate.

È importante che qualsiasi opera sostenga di essere libera, fornisca, praticamente e senza alcun rischio, le suddette libertà. Questo è il motivo per cui noi di seguito diamo una precisa *definizione di libertà* per le licenze e per le opere autoriali.

Identificare le Opere Culturali Libere

Questa è la *Definizione di Opere Culturali Libere*, e quando descrivete il vostro lavoro, vi incoraggiamo a fare riferimento a questa definizione, come ad esempio in, “Questa è una opera liberamente licenziata, come spiegato nella *Definizione di Opere Culturali Libere*”. Se non vi piace il termine “Opere Culturali Libere”, potete usare il termine generico “Contenuto Libero”, o fare invece riferimento a uno dei movimenti esistenti che esprimono libertà simili in contesti più specifici. Vi incoraggiamo inoltre a usare i **Loghi e i bottoni *Free Cultural Works***, che sono nel pubblico dominio.

Per favore, tenete presente che tale identificazione *non* conferisce realmente i diritti descritti in questa definizione; perché la vostra opera sia veramente libera, deve usare una delle *Free Culture **Licenses*** o essere nel pubblico dominio.

Vi scoraggiamo dall'usare altri termini per identificare le Opere Culturali Libere, che non comunichino una chiara definizione di libertà, come “Contenuto Aperto” e “Accesso Aperto”. Questi termini sono spesso usati per fare riferimento a contenuti disponibili in termini “meno restrittivi” di quelli delle esistenti leggi sul copyright, o anche per opere che sono semplicemente “disponibili sul Web”.

Definire le Free Culture Licenses

Le licenze sono strumenti legali attraverso i quali i possessori di determinati diritti legali possono trasferire tali diritti a terze parti. Le Free Culture Licenses non portano via alcun diritto – la loro accettazione è sempre facoltativa, e se accettate, esse garantiscono libertà che le leggi sul copyright da sole non possono fornire. Quando accettate, non limitano o riducono mai le esenzioni esistenti nelle leggi sul copyright.

Libertà essenziali

Perché venga riconosciuta come “libera” in base a questa definizione, una licenza deve garantire le seguenti libertà senza limitazioni:

- **La libertà di usare e rappresentare l'opera:** al licenziatario deve essere permesso di poter fare qualsiasi uso, privato o pubblico, dell'opera. Per le tipologie di opera dove ciò è rilevante, questa libertà deve comprendere tutti gli usi derivati (“diritti correlati”) come la rappresentazione o interpretazione dell'opera. Non deve esserci alcuna eccezione riguardante, ad esempio, considerazioni politiche o religiose.
- **La libertà di studiare l'opera e impiegarne le informazioni:** al licenziatario deve essere permesso di esaminare l'opera e di usare la conoscenza ottenuta da essa in qualsiasi modo. La licenza non può, ad esempio, limitare il “reverse engineering”.
- **La libertà di redistribuire copie:** le copie possono essere vendute, scambiate o cedute gratuitamente, come parte di un'opera più grande, una raccolta, o indipendentemente. Non devono esserci limiti al quantitativo di

informazione che può essere copiato. Non deve inoltre esserci alcun limite su chi possa copiare l'informazione o su dove l'informazione possa essere copiata.

- **La libertà di distribuire opere derivate:** al fine di dare a chiunque la possibilità di fare miglioramenti ad un'opera, la licenza non deve limitare la libertà di distribuire una versione modificata (o, per opere fisiche, un'opera in qualche modo derivata dall'originale), indipendentemente dall'intento e scopo di tali modifiche. Ad ogni modo, alcune restrizioni possono essere applicate per proteggere queste libertà essenziali o l'attribuzione degli autori (si veda sotto).

Restrizioni ammissibili

Non tutte le restrizioni sull'uso o distribuzione delle opere ostacolano le libertà essenziali. In particolare, requisiti per l'attribuzione, la collaborazione simmetrica (ovvero il "copyleft"), e per la protezione delle libertà essenziali sono considerati **restrizioni ammissibili**.

Definire le Opere Culturali Libere

Perché venga considerata libera, un'opera *deve* essere coperta da una Free Culture License, o il suo status legale *deve* fornire le stesse *libertà essenziali* elencate in precedenza. Non si tratta, comunque, di una condizione sufficiente. Infatti, un'opera specifica potrebbe essere non-libera in modi diversi dal restringere le libertà essenziali. Queste sono le condizioni aggiuntive perché un'opera possa essere considerata libera:

- **Disponibilità dei dati di origine:** quando un'opera finale è stata ottenuta attraverso la compilazione o l'elaborazione di un file di origine o di file di origine multipli, tutti i dati di origine sottostanti devono essere disponibili assieme all'opera in sé alle stesse condizioni. Questi possono essere lo spartito di una composizione musicale, i modelli usati per una scena 3D, i dati di una pubblicazione scientifica, il codice sorgente di un'applicazione per computer, o qualsiasi altra informazione di questo tipo.

- **Utilizzo di un formato libero:** Per i file digitali, il formato in cui l'opera viene resa disponibile non deve essere protetto da brevetti, a meno che sia data una concessione globale, illimitata e irrevocabile per fare uso della tecnologia brevettata. Mentre i formati non-liberi possono essere talvolta utilizzati per motivi pratici, una copia in formato libero *deve* essere disponibile perché l'opera sia considerata libera.
- **Nessuna restrizione tecnica:** L'opera deve essere disponibile in una forma in cui nessuna misura tecnica viene usata per limitare le libertà precedentemente elencate.
- **Nessun'altra restrizione o limitazione:** L'opera stessa non deve essere coperta da restrizioni legali (brevetti, contratti, ecc.) o limitazioni (come diritti di riservatezza) che ostacolerebbero le libertà precedentemente elencate. Un'opera può fare uso di esistenti esenzioni legali al copyright (allo scopo di citare opere protette da copyright), anche se solo le parti di opera che sono libere senza ambiguità costituiscono un'opera libera.

In altre parole, ogni volta che l'utilizzatore di un'opera non può esercitare legalmente o praticamente le sue libertà basilari, l'opera non può essere considerata e non deve essere chiamata "libera".

Ulteriori letture

- Si veda [Licenses](#) per una discussione delle singole licenze, e se queste soddisfino o meno la definizione.
- Si veda [History](#) per riconoscimenti e retroscena relativi a questa definizione.
- Si veda la [FAQ](#) per alcune domande e risposte.
- Si veda [Portal:Index](#) per pagine specifiche sull'argomento delle Opere Culturali Libere.

Processo di revisione

Nuove versioni di questa definizione devono essere rilasciate non appena un consenso (ottenuto direttamente o attraverso il voto, come per il [processo di stesura](#)) si sia sviluppato attorno ai cambiamenti suggeriti. La numerazione deve essere $0.x$ per le bozze iniziali, $1.x$, $2.x$.. per le versioni principali, $x.1$, $x.2$.. per le versioni minori. Una versione minore si ha quando il testo viene modificato in modo da non avere un impatto sulla portata delle licenze esistenti o ipotetiche coperte da questa definizione.