ICARUS

Co-funded by the European Union
2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

MODULI DI FORMAZIONE

Partner: Latvian Chess Federation

Titolo del modulo: **Introduzione al gioco degli scacchi**

(parte teorica)

LATVIJAS ŠAHA FEDERĀCIJA

Sommario

1- CONTESTO E AMBITO DI APPLICAZIONE 3
1.1 Background 3
1.2 Argomento principale 4
1.3 Target 4
1.4 Storia degli scacchi 4
2- DESCRIZIONE 5
2.1 Descrizione generale 5
2.2 Scopo/Obiettivo 16
2.3 Risultati di apprendimento 16
2.4 Approccio formativo 16
3- RIFERIMENTI 16
4- DISCLAIMER 17

1- CONTESTO E AMBITO DI APPLICAZIONE

1.1 Background

Goethe: Gli scacchi sono "la pietra di paragone dell'intelletto"

Gioco degli scacchi classico - è una competizione mentale tra due partner (avversari, giocatori), tra bianchi e neri, che si svolge su un tavolo speciale, dove i pezzi degli scacchi vengono mossi alternativamente in un certo ordine, secondo delle regole specifiche. Spesso i pezzi non sono letteralmente bianchi e neri, ma di solito contrastano con colori chiari e scuri.

Gli scacchi combinano le componenti dello sport, della scienza e dell'arte. Gli scacchi sono uno sport democratico, in cui non esistono differenze di età e sesso, ma vi è la democrazia della libertà personale. Tutti possono competere allo stesso modo. Giovane con vecchio, uomo con donna. La chiave è l'arte del giocatore di gestire i pezzi degli scacchi con strategia. Una persona può avere diverse circostanze di vita, ma nessuno può toglierle la libertà di pensare. Sottolineiamo che gli **scacchi sono libertà di pensiero**.

Ogni partita di scacchi è unica, perché da un lato il corso della partita è determinato dalla conoscenza e dall'esperienza dei giocatori, dalla capacità di vedere la casella, dalla strategia di gioco e, dall'altro, dal legame del giocatore stesso con il gioco degli scacchi. Il gioco degli scacchi può essere giocato con o senza orologio, con o senza registrazione delle mosse. Il giocatore che ha i pezzi bianchi inizia la partita. Nessuno dei partner ha il diritto di fare due mosse di seguito. Il colore dei pezzi con cui ogni partner deve giocare è determinato dall'estrazione a sorte.

Foto da facebook.com, Federazione scacchistica lettone

Gli scacchi sono uno sport universale perché si può giocare con un programma informatico o con un altro avversario, anche a distanza. In questi casi, si deve avere

la certezza che non ci saranno imbrogli - che non accadrà che vengano preservati i principi del gioco, in cui solo due giocatori giocano senza l'aiuto di altri. Anche se non c'è nulla a disposizione, né un computer, né un altro avversario, né una scacchiera, si può giocare a scacchi nella propria testa. Se si ha la capacità di ricordare le mosse della partita a scacchi e come la posizione cambia di conseguenza, è possibile giocare con se stessi, giocare nella propria testa. Una tale super libertà è il gioco degli scacchi!

1.2 Argomento principale

Quando una persona decide di iniziare a giocare a scacchi, deve comprendere, accettare e seguire tutte le leggi e le regole del gioco adottate negli scacchi. Sono osservati da tutti coloro che si siedono alla scacchiera

Nel modulo di formazione teorica, l'introduzione al gioco degli scacchi è stata descritta in modo sequenziale, includendo gli argomenti:

1. Cosa sono gli scacchi;
2. Qual è la storia degli scacchi;
3. Conoscere la scacchiera e i pezzi degli scacchi;
4. Termini scacchistici importanti;
5. Strategia di gioco degli scacchi: apertura, mediogioco, finale;
6. Movimento dei pezzi degli scacchi;
7. Orologio e controlli chiave del tempo negli scacchi.

1.3 Target

Il gruppo target della pratica è costituito da educatori per adulti, formatori, tutor e altri soggetti interessati a fornire formazione a coloro che desiderano imparare a giocare a scacchi.

1.4 Storia degli scacchi

Le origini del gioco degli scacchi si trovano in India. Esiste una leggenda su come sono stati creati gli scacchi. Secondo la tradizione, nel VI secolo d.C. Sissa Ben Dahir presentò un nuovo gioco al re Shihram. Il Re fu talmente colpito dalla complessità e dalla profondità strategica del gioco, che chiese quale ricompensa desiderasse

Sissa. Sissa rispose che il re poteva mettere un chicco di grano (in altre fonti - riso) in un quadrato, poi due volte sul secondo quadrato e doppi chicchi fino a riempire l'ultimo 64° quadrato. Il re acconsentì senza alcun dubbio a una richiesta modesta (come lui pensava). Il problema si presentò quando i servi dei re iniziarono a riempire le piazze e si resero subito conto dell'enormità della richiesta di Sissa. La leggenda è un'allegoria della crescita esponenziale della complessità dei calcoli in una partita a scacchi, ma le vere origini degli scacchi sono più oscure ed è probabile che l'evoluzione di questo gioco da tavolo sia passata attraverso una combinazione di influenze culturali e innovazioni di gioco in India, Persia, mondo arabo e poi come fase finale per diventare gli scacchi come li conosciamo oggi in Europa.

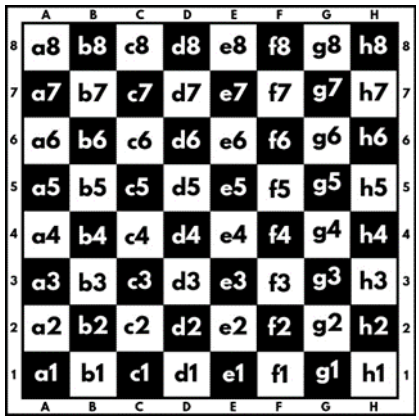
2- DESCRIZIONE

2.1 Descrizione generale

Il gioco degli scacchi si svolge su una scacchiera quadrata e ogni giocatore controlla un esercito di 16 pezzi: un re, una regina, due torri, due cavalli, due alfieri e otto pedoni. L'obiettivo del gioco è dare scacco matto al re avversario, ossia metterlo in una posizione tale da non poter sfuggire alla cattura.
Ogni giocatore inizia la partita con i propri pezzi disposti in un modo specifico sulla scacchiera. La scacchiera è divisa in 64 case, con i pezzi di ciascun giocatore disposti sulla prima e sulla seconda traversa della scacchiera.
Il giocatore con il bianco muove sempre per primo e i giocatori fanno a turno una mossa a testa. I pezzi si muovono secondo regole specifiche, con ogni tipo di pezzo che si muove in modo diverso. Ad esempio, la torre può muoversi di un numero qualsiasi di case lungo una colonna o una traversa, l'alfiere può muoversi di un numero qualsiasi di case lungo una diagonale e il pedone può muoversi di una casa in avanti (o di due case alla sua prima mossa), ma può catturare un pezzo dell'avversario muovendosi di una casa in diagonale. Per una descrizione dettagliata, vedere di seguito.

Scacchiera e pezzi degli scacchi.
Durante la partita, la scacchiera deve essere posizionata tra i due avversari in modo che la casella bianca d'angolo (cioè h1 o a8) si trovi alla destra di ciascun giocatore.

La scacchiera è divisa in sessantaquattro caselle bianche e nere, otto per fila. All'inizio della partita, i pezzi bianchi sono sempre posizionati nella prima e nella seconda fila, mentre i pezzi neri sono posizionati nella settima e nell'ottava fila. Ogni pezzo occupa un solo spazio. È importante ricordare che all'inizio della partita la regina del bianco è sempre sulla casella bianca e quella del nero sulla casella nera.
Sedici pezzi si trovano su ogni lato della scacchiera. I pezzi bianchi e neri sul tavolo si trovano in posizione simmetrica, uno di fronte all'altro. I pezzi sono disposti come segue: (da sinistra), la Torre, il Cavallo, l'Alfiere, la Regina, il Re, l'Alfiere, il Cavallo e la Torre. Un Pedone si trova di fronte a ciascun pezzo.



I pezzi sono i seguenti:

Un Re Bianco	di solito indicato con il simbolo	
Una Regina (o Donna) Bianca	di solito indicato con il simbolo	
Due Torri Bianche	di solito indicato con il simbolo	
Due Alfieri Bianchi	di solito indicato con il simbolo	
Due Cavalli Bianchi	di solito indicato con il simbolo	
Otto Pedoni Bianchi	di solito indicato con il simbolo	
Un Re Nero	di solito indicato con il simbolo	
Una Regina (o Donna) Nera	di solito indicato con il simbolo	
Due Torri Nere	di solito indicato con il simbolo	
Due Alfieri Neri	di solito indicato con il simbolo	
Due Cavalli Neri	di solito indicato con il simbolo	
Otto Pedoni Neri	di solito indicato con il simbolo	

Termini scacchistici di base.

Scacco matto

Lo scacco matto è una situazione di attacco al re quando sono soddisfatte 3 condizioni. Il re non può fuggire, il pezzo attaccante non può essere catturato e non è possibile bloccare l'attacco. In breve, lo scacco matto è un attacco al Re a cui l'avversario non può sfuggire. Esistono tre modi principali per vincere o perdere una partita di scacchi: lo scacco matto, l'abbandono e la scadenza del tempo.

Scacco

Anche questo è un attacco al Re, ma a differenza dello scacco matto, questo è un attacco a cui l'avversario può sfuggire.

Stallo

Il giocatore che deve muovere non è sotto scacco, ma non può muovere nessuno dei suoi pezzi. È un pareggio.

Cattura

La cattura si riferisce alla sottrazione di un pezzo dalla scacchiera, per cui l'avversario si trova con un pezzo in meno.

En passant

Un pedone che si muove di due case in avanti può essere preso da un pedone avversario che si trova direttamente accanto ad esso alla mossa successiva.

Promozione

Un pedone che raggiunge la fine della scacchiera, deve essere scambiato come parte della stessa mossa sulla stessa casa con una nuova regina, una torre, un alfiere o un cavallo dello stesso colore (ma non il re o un altro pedone).

Pezzo toccato

Se il giocatore tocca un pezzo, deve spostarlo. Una volta che il giocatore prende e lascia anda un pezzo, la mossa è fatta e non può essere cambiata.

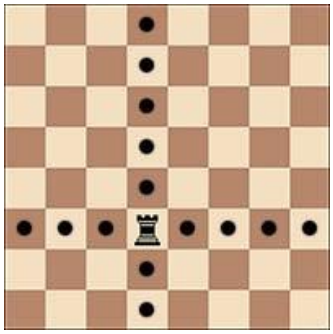
La strategia della partita a scacchi: apertura, mediogioco, finale.

La strategia principale del gioco consiste nello sviluppare i pezzi, ottenendo le posizioni migliori e proteggendo allo stesso tempo il re. Le migliori possibilità all'inizio del gioco sono date dalla conoscenza della cosiddetta "apertura". L'apertura fornisce tattiche per il gioco successivo. Si tratta in media di 5-15 mosse di apertura che sono già state studiate da molti analisti. Le aperture sono sia per i bianchi che

per i neri. La migliore apertura, anche dopo centinaia di anni per il Bianco, è probabilmente ancora 1. e4. Il Bianco deve aspettarsi che ci siano molte mosse per rispondere allo standard e4. Tradizionalmente si può rispondere 1…e5, ma la difesa siciliana 1…c5 può essere l'altra opzione più probabile. Storicamente le aperture degli scacchi prendono il nome da un luogo/città/regione in cui sono state scoperte o giocate per la prima volta o da dove provengono gli editori e gli autori più famosi. Allo stesso tempo, molte varianti e aperture non prendono il nome dal primo giocatore che le ha giocate, ma dal principale influenzatore e analista della variante o dell'apertura giocata (per esempio: La difesa francese, Il gioco italiano). Ci sono aperture che prendono il nome da chi le ha giocate per la prima volta, oppure un'apertura prende il nome dal giocatore che per primo l'ha resa popolare o ne ha pubblicato l'analisi (per esempio la Difesa di Alekhine, ecc.). A volte le aperture degli scacchi prendono addirittura il nome di animali (ad esempio: Difesa del Leone Nero 1. e4 d6 ecc.), e ad alcune aperture vengono addirittura dati nomi strani che non hanno alcun senso. Il giocatore sceglie l'apertura che meglio si adatta al suo personaggio e al suo stile di gioco. Se a un giocatore piace giocare in stile d'attacco, sceglie un'apertura, se invece gli piace di più difendere, giocherà l'apertura corrispondente. L'apertura è la fase del gioco in cui i giocatori sviluppano i loro pezzi, portano il re al sicuro e cercano di controllare il centro. Dopo l'apertura, la partita entra nel mediogioco, dove si svolge l'azione più attiva: il mediogioco, dove, i giocatori iniziano ad attaccarsi e a difendersi. Il finale è quando la maggior parte dei pezzi è fuori dalla scacchiera. Ognuna di queste fasi del gioco ha sviluppato dei principi su come giocare al meglio per vincere la partita.
I giocatori ricevono un punto (1) per una vittoria, zero punti (0) per una sconfitta. Il terzo risultato possibile è il pareggio (1/2).

Mosse dei pezzi degli scacchi.

La Torre
La torre può muoversi in qualsiasi casa della colonna o traversa in cui si trova (regole FIDE). In altre parole, la torre si muove in linea retta, orizzontalmente e verticalmente, uno o più case alla volta, a meno che un altro pezzo non la ostacoli. Una torre non può saltare sopra un altro pezzo. Se un pezzo dell'avversario la ostacola, la torre può catturarlo posizionandosi al suo posto.



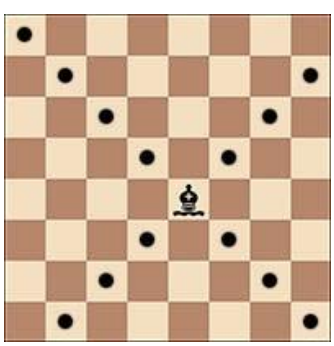
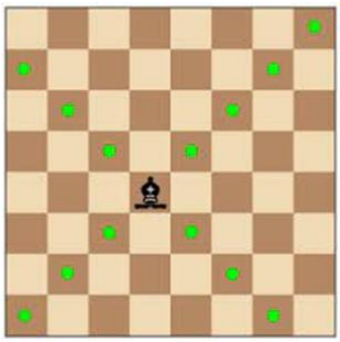
Il Cavallo

La mossa del Cavallo può essere descritta come un movimento composto a forma di 'L' - due caselle in verticale e una in orizzontale, e viceversa. Nella sua mossa, il Cavallo (bianco o nero) va sempre dalla casa bianca alla casa nera o dalla casa nera alla casa bianca, ma mai il Cavallo può andare dalla casa bianca alla casa bianca o dalla casa nera alla casa nera. (Kapablanka. Šacha spēles mācība, 1936.).

Il Cavallo può catturare qualsiasi pezzo che si trovi sulla casa finale della mossa del Cavallo. Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sopra gli altri pezzi.

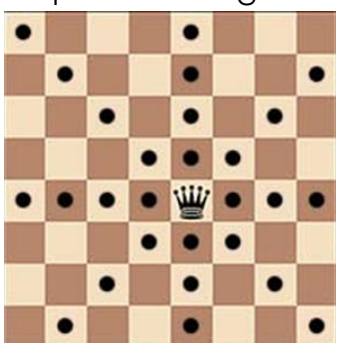
L'Alfiere

L'alfiere può muoversi in qualsiasi casa lungo la diagonale su cui si trova (regole FIDE). L'alfiere si muove in diagonale attraverso una o più case alla volta, se non ci sono altri pezzi nella sua diagonale. L'alfiere non può saltare sopra altri pezzi, ma può catturare un altro pezzo. Ogni alfiere è abbinato al colore della sua casa originale, quindi ogni avversario ha un alfiere sulle case nere (il cosiddetto alfiere delle case nere) e un alfiere sulle case bianche (alfiere delle case bianche).

La Regina (o Donna)

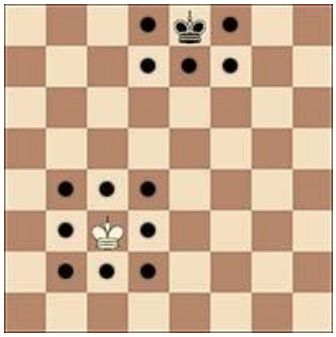
La regina può spostarsi in qualsiasi casa della colonna, traversa o della diagonale su cui si trova (regole FIDE). Fondamentalmente, la mossa della regina combina le mosse di torre e alfiere. La regina non può saltare sopra altri pezzi, ma può catturare un pezzo. La regina è uno dei pezzi più preziosi degli scacchi.



Ricordate: quando si effettuano queste mosse, l'alfiere, la torre o la regina non possono muoversi su nessun pezzo intermedio.

Il Re

Ci sono due modi diversi di muovere il re: il primo, spostandosi su una qualsiasi casa adiacente non attaccata da uno o più pezzi dell'avversario. In altre parole: il re può spostarsi in una delle case più vicine a quella su cui si trova. (Regole FIDE)



L'altra mosse del re è il cosiddetto "arrocco". Si tratta di una mossa del re e di una delle due torri dello stesso colore lungo la prima traversa del giocatore, e conta come una singola mossa del re ed è eseguita come segue: il re viene spostato dalla sua casa originale di due case verso la torre che si trova nella sua casa originale, quindi la torre viene trasferita nella casa che il re ha appena attraversato.

Prima dell'arrocco corto del Bianco
Prima dell'arrocco lungo del Nero

Dopo l'arrocco corto del Bianco
Dopo l'arrocco lungo del Nero

Prima dell'arrocco lungo del Bianco
Prima dell'arrocco corto del Nero

Dopo l'arrocco lungo del Bianco
Dopo l'arrocco corto del Nero

Il diritto all'arrocco si perde:

a. se il re si è già mosso, oppure
b. se una torre si è già mossa (si perde il diritto solo su questo lato).

L'arrocco è temporaneamente impedito:

c. se la casa su cui si trova il Re, o la casa che deve attraversare, o la casa che deve occupare, è attaccata da uno o più pezzi dell'avversario, oppure
d. se tra il re e la torre c'è un pezzo con il quale deve essere effettuato l'arrocco (regole FIDE)

Il Pedone.

Il pedone si muove direttamente in avanti verso la casa non occupata, mai indietro o di lato. I pedoni si muovono esattamente di una casa; tuttavia ogni pedone può avanzare di due case la prima volta che viene mosso, se entrambe le case non sono occupate. I pedoni catturano un pezzo che si trova una casa in diagonale (in avanti).

Zugzwang.

Zugzwang è una parola tedesca che si traduce in "costrizione a muoversi" Zugzwang significa fondamentalmente: "È il tuo turno di muovere, e tutte le tue mosse sono sbagliate!" Negli scacchi non esiste il "passaggio" o il "salto di mossa", quindi a volte dover muovere può far perdere la partita! (chess.com)

Ricorda. Imparare il gioco degli scacchi è facile, ma imparare a giocare bene a scacchi è difficile, perché "gli scacchi sono l'arte dell'analisi" (Mikhail Botvinnik, il sesto Campione del mondo di scacchi).

Orologio e controlli chiave del tempo negli scacchi.

Per assicurarsi che nessun giocatore ritardi eccessivamente una partita, sono stati inventati gli orologi per gli scacchi.

Al giorno d'oggi, gli orologi per gli scacchi si trovano accanto alle scacchiere in quasi tutte le situazioni: si dice che giocare sotto la minaccia permanente dello scadere del tempo aggiunga ancora più emozione a una partita di scacchi, e saper gestire la pressione del tempo è oggi un fattore che contribuisce a determinare la forza dei giocatori.

I primi orologi per gli scacchi che furono inventati sono gli orologi analogici e sono ancora utilizzati di tanto in tanto nei tornei di scacchi. Tuttavia, sono stati praticamente sostituiti dagli orologi digitali in tutte, poiché offrono una maggiore precisione e una più ampia gamma di opzioni. Ad esempio, è impossibile aggiungere un incremento per mossa quando si utilizza un orologio analogico, il che rappresenta un grave inconveniente nell'attuale contesto dei tornei di scacchi.

In questo contesto, ci concentriamo sulle cadenze di gioco: i meccanismi utilizzati nei tornei di scacchi per garantire che le partite possano terminare in modo tempestivo, in modo che il torneo possa procedere in un arco di tempo ragionevole.

Possiamo dividere le cadenze di gioco in circa quattro sezioni, dalla più veloce alla più lenta: bullet, blitz, rapid e standard (classico). Tutte queste cadenze di gioco hanno le loro caratteristiche distintive e ora analizzeremo ciascuna di esse singolarmente.

Bullet

Come indica il nome, cadenza di gioco si riferisce a partite di scacchi che sono veloci come proiettili, cioè partite che hanno meno di tre minuti per ciascun giocatore.

Questa cadenza di gioco non è molto comune nei tornei di scacchi, poiché si ritiene che meno di tre minuti non siano sufficienti per produrre partite di alta qualità. È più comune negli scacchi online, per una serie di ragioni:

- Non ci sono problemi pratici, come ad esempio che un giocatore possa accidentalmente rovesciare i propri pezzi o quelli dell'avversario;
- Nella maggior parte dei siti web di scacchi online è possibile giocare con le premove (una mossa che viene eseguita prima della risposta dell'avversario e che verrà automaticamente giocata sulla scacchiera senza alcuna deduzione di tempo, se è ancora legale dopo la mossa dell'avversario);
- Di solito, quando si gioca online, le persone vogliono ottimizzare il tempo trascorso giocando il maggior numero possibile di partite. Ovviamente, tempistiche più rapide equivalgono ad un numero maggiore di partite in un determinato lasso di tempo.

Blitz
Nelle partite blitz, ogni giocatore ha meno di 10 minuti per completare la partita. Il formato può essere senza incremento (QuickPlay Finish), il che significa che c'è una quantità limitata di tempo per ogni giocatore e che la partita termina allo scadere del tempo.

Tuttavia, l'avvento degli orologi digitali ha reso possibile aggiungere un piccolo incremento di tempo per ogni mossa giocata da ciascun giocatore.

La cadenza di gioco blitz utilizzata negli eventi ufficiali della FIDE (Federazione Mondiale degli Scacchi), e il più comune a livello globale, è di tre minuti per l'intera partita, più due secondi di incremento per ogni mossa.

Rapid
La cadenza rapid è molto ampia: si riferisce a partite che hanno tra i 10 e i 60 minuti. Come nelle partite blitz, può esserci o meno un incremento per mossa.

Nelle partite rapid - al giorno d'oggi è piuttosto raro trovare un torneo che preveda cadenze senza incremento, poiché si dice che abbiano un impatto negativo sulla qualità delle partite.

Le tempistiche di gioco rapid più comuni sono tra i 15 e i 25 minuti per partita, con un incremento da 3 a 10 secondi per mossa, poiché questo è il punto intermedio più ragionevole tra il blitz e gli scacchi classici.

La tempistica di gioco rapid ufficiale della FIDE è di quindici minuti per l'intera partita, più un incremento di dieci secondi per ogni mossa.

Standard (o Classici)
La cadenza di gioco più comune negli scacchi da torneo è quello classica, e anche quello che viene considerato come la variante più "rispettabile" degli scacchi.

Negli scacchi standard, i giocatori hanno molto più tempo per riflettere sulle loro mosse, rispetto alle cadenze più veloci che abbiamo appena citato. Questo porta a un'analisi più approfondita e, molto probabilmente, a una minore quantità di errori.

Sebbene esistano molte varianti degli scacchi classici, quella più diffusa prevede 90 minuti per l'intera partita, con un incremento di 30 secondi per ogni mossa giocata.

Questa è la cadenza di gioco che troverete nella maggior parte dei tornei standard. Tuttavia, se vi capita di giocare in un evento ufficiale FIDE, questo sarà anche il momento in cui con un cambiamento apparentemente piccolo, ma molto importante: dopo la mossa 40, i giocatori hanno 30 minuti in più per il resto della partita.

Nel Torneo dei Candidati e nel Campionato del Mondo di Scacchi, forse gli eventi FIDE più importanti, la cadenza di gioco utilizzata è un po' più complessa: 100 minuti per le prime 40 mosse, seguiti da 50 minuti per le 20 mosse successive (fino alla 60ª mossa), quindi da 15 minuti per il resto della partita, con un incremento di 30 secondi a partire dalla prima mossa.

Di seguito è riportato un riepilogo delle cadenze di gioco:

Nome	Tempo	Descrizione
Bullet	Meno di 3 minuti: di solito 1 minuto per ogni giocatore o 2 minuti per ogni giocatore con un incremento di 1 secondo per mossa.	Cadenza di gioco più veloce e più comune negli scacchi online.
Blitz	Meno di 10 minuti: di solito 3 minuti per ogni giocatore con un incremento di 2 secondi per ogni mossa.	Cadenza di gioco più veloce che viene giocata nei tornei ufficiali di scacchi dal vivo.
Rapid	Partite tra i 10 e i 60 minuti: di solito tra i 15 e i 25 minuti per ogni giocatore con un incremento di 3-10 secondi per mossa.	Non essendo lento come le cadenze classiche, permette di organizzare tornei che possono essere giocati in meno tempo e presentare comunque una buona qualità di gioco.

Standard (o Classico)	Di solito 90 minuti per ogni giocatore con un incremento di 30 secondi per mossa, a volte con 30 minuti extra per ogni giocatore dopo la 40ª mossa.	Cadenza di gioco più comune nei tornei di scacchi, poiché consente un'analisi più approfondita e meno errori.

2.2 Scopo/Obiettivo

L'obiettivo di questi moduli teorici è fornire istruzioni chiare e comprensibili su come iniziare a giocare a scacchi.

2.3 Risultati di apprendimento

I risultati dell'apprendimento saranno considerati raggiunti quando una persona, seduta alla scacchiera, sarà in grado di giocare a scacchi, osservando tutte le regole e saprà usare un orologio per scacchi (opzionale).

2.4 Approccio formativo

Nella parte pratica, verranno discussi vari compiti che verificano l'acquisizione delle abilità di gioco degli scacchi.

3- RIFERIMENTI

1.FIDE Online Arena (https://support.chessarena.com/en/articles/6794313-what-is-chess-what-are-the-rules-and-how-can-i-learn-to-play)
2. H.R. Kapablanka "Šacha spēles mācība"
3. Aleksandrs Koblencs "Šaha skola"
4. Chess Armony, MONSE LOZANO, https://chessarmory.com/blogs/chess-blog/time-controls-in-tournament-chess
5. Regole FIDE del gioco degli scacchi
Hormuzd Dossabhoy Customise this Contest Square (1:1) Template
https://www.postermywall.com/index.php/art/template/4237837aecf6058b5c4117fc33166961/chess-notation-game-board-template-design
6. Regole FIDE del gioco degli scacchi,
https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf
7. Chess.com
8. Regole FIDE

4- DISCLAIMER

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Autori
© Maggio 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssdrl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centre for Education and Innovation Research, Latvian Chess Federation

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del Progetto Erasmus + "ICARUS - Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool", N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

Attribuzione, condividi nella stessa condizione

(CC BY-SA): Siete liberi di condividere - copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato e di adattare - remixare, trasformare e costruire sul materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare queste libertà a patto che si rispettino i termini della licenza nei seguenti termini:

Attribuzione - è necessario dare il giusto credito, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Potete farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo da suggerire che il licenziante approvi voi o il vostro uso.

ShareAlike- Se remixate, trasformate o costruite sul materiale, dovete distribuire il vostro contributo con la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva: non è possibile applicare termini legali.