



COLUMNISTS

Ottobre 2013

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Luglio 2014: il nuovo Regolamento

L'ultima revisione del Regolamento, in effetti, sarebbe dovuta entrare in vigore il 1° Luglio 2013. La revisione era stata discussa durante il Congresso FIDE di Istanbul di Settembre 2012. Ciononostante, alcuni membri della Commissione di Presidenza (PB) della FIDE avevano delle perplessità su alcune delle proposte avanzate dalla Commissione per i Regolamenti e le Regole di Torneo (RTRC). Furono organizzati vari incontri e finalmente, in Agosto del 2013, durante una riunione in occasione della Coppa del Mondo a Tromsø, si raggiunse un accordo tra le delegazioni della PB e della RTRC. Nel corso di una riunione tenutasi a Tallinn durante la sessione della Commissione Esecutiva (EB), la RTRC aderì alla proposta di Tromsø e la EB si allineò approvando la bozza finale del Regolamento. Immagino che qualcuno considererà il nuovo Regolamento molto radicale, ed in certi punti forse perfino draconiano, ma in certe situazioni questi drastici cambiamenti sono necessari, in considerazione delle frequenti occasioni di "cheating" recentemente occorse. In questo numero della rubrica prenderò in esame i cambiamenti più importanti.

Articolo 3.10c

Una posizione è illegale quando non sia possibile raggiungerla con una qualsiasi sequenza di mosse legali.

Alcuni esempi:

1. Il Bianco ha ancora tutti i suoi pedoni, ma ci sono due alfieri bianchi in campo scuro. Probabilmente la posizione iniziale era sbagliata, oppure un alfiere è stato spostato dalla sua casa corretta.
2. Ci sono pedoni bianchi su a2 e c2 ed un alfiere bianco su b1.

3. Entrambi i re sono sotto scacco, o addirittura si attaccano l'un l'altro.
4. C'è un pedone bianco sull'ottava traversa. Evidentemente il pedone non è stato sostituito con un pezzo dello stesso colore.

Articolo 4.6

La promozione può essere eseguita in vari modi:

il pedone non deve necessariamente essere collocato nella casa d'arrivo,

la rimozione del pedone e la collocazione del nuovo pezzo nella casa d'arrivo possono avvenire in qualsiasi ordine.

Se nella casa d'arrivo c'è un pezzo avversario, questo deve venire catturato.

Questo articolo chiarisce che la promozione del pedone è legale se si rimuove il pedone dalla scacchiera e quindi si colloca il pezzo sulla casa d'arrivo. Spero sinceramente che dal 1° Luglio 2014 o, ancora meglio, fin da subito, nessun Arbitro considererà illegale la mossa o dichiarerà persa la partita per un giocatore che per prima cosa collochi sulla scacchiera il nuovo pezzo.

Articolo 6.2a

Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio e mettere in movimento quello del suo avversario (vale a dire, dovrà premere il proprio orologio). Ciò "completa" la mossa. Una mossa è completa anche qualora:

(1) *La mossa termini la partita (vedi gli Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6), oppure*

(2) ***Il giocatore abbia eseguito la propria mossa successiva, nel caso in cui la propria mossa precedente non fosse stata completata.***

Un giocatore deve poter fermare il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche qualora l'avversario abbia già eseguito la mossa successiva. Il tempo che intercorre tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e l'azionamento dell'orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

La definizione di mossa completata è stata ampliata. Può presentarsi la seguente situazione:

Il giocatore esegue la propria mossa ma, prima che questi possa premere il proprio orologio, l'avversario esegue a sua volta una mossa. Ora ci sono due possibilità:

1. Il giocatore preme comunque il proprio orologio, completando così la propria mossa.
2. Il giocatore non preme il proprio orologio ma esegue la propria mossa successiva. In questa situazione la precedente mossa del giocatore è considerata completata.

Articolo 7.1

Qualora si verifichi un'irregolarità ed i pezzi debbano essere ricollocati in una posizione precedente, l'arbitro userà il proprio miglior giudizio per determinare i

tempi da impostare sugli orologi. **Questo include la facoltà di non alterare i tempi degli orologi.** Se necessario, dovrà anche regolare il contamosse.

Può accadere che alla fine di un periodo si scopra che molte mosse prima, e probabilmente anche varie ore prima, si sia verificata un'irregolarità; qualora fosse obbligatorio regolare gli orologi sui tempi esposti al momento in cui l'irregolarità si sia verificata, la regolazione potrebbe causare problemi.

Articolo 7.5a (seconda parte)

*Se un giocatore ha mosso un pedone all'ultima traversa e premuto l'orologio, ma senza avere sostituito il pedone con un nuovo pezzo, la mossa è illegale. **Il pedone sarà sostituito da una donna dello stesso colore del pedone.***

Posso capire coloro che pensano che questa sia una regola davvero strana. Permettetemi di provare a spiegare la ragione di questa aggiunta. Vediamo la seguente posizione:



[FEN"1nq2rk1/2P1bp2/B1Q1p3/3p2p1/4nB2/1P4P1/1P3P2/R5K1"]

In questa posizione, il Bianco ha il tratto e può catturare in b8, ma è anche in zeitnot e non riesce a calcolare quale pezzo scegliere. Che fare? Preme l'orologio, e così ottiene qualche momento di riflessione in più: l'Arbitro deve fermare gli orologi e dare all'avversario i due minuti di tempo addizionale, e in tutto questo tempo il giocatore ha avuto modo di chiarirsi le idee. Avete visto la mossa migliore? È 1. cxb8=C! e il Bianco vince.

Articolo 7.5b

*Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.5.a, per la prima mossa illegale di un giocatore l'arbitro dovrà dare all'avversario due minuti di tempo extra; alla **seconda** 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 possa dare scacco matto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali.*

Nel Regolamento attuale, valido fino al 1° Luglio 2014, si diceva che una terza mossa illegale di uno stesso giocatore nella stessa partita sarebbe risultata nella perdita della partita. Questo è stato cambiato: ora per il giocatore è determinante la seconda mossa illegale.

Articolo 9.5

*Se un giocatore reclama la patta a mente dell'Articolo 9.2 o 9.3, **questi o l'arbitro** devono fermare l'orologio (vedi Articolo 6.12 b).*

Questo Articolo è stato modificato varie volte negli ultimi decenni. Per molti anni è stato il giocatore richiedente a dover fermare l'orologio, quindi la regola fu cambiata in modo che il giocatore aveva *facoltà* di fermare gli orologi, ed infine dal 1° Luglio 2014 il giocatore o l'arbitro *devono* fermare l'orologio. È accaduto varie volte che l'arbitro abbia rifiutato di investigare sulla correttezza del reclamo allorché il giocatore non avesse fermato gli orologi, perfino nel periodo in cui il giocatore aveva solo la facoltà di farlo. La RTRC spera che con il cambiamento che entrerà in vigore al 1° Luglio 2014 l'arbitro fermerà gli orologi qualora il giocatore dimentichi di farlo.

Articolo 9.6 (nuovo)

Qualora si verifichi una od entrambe delle seguenti situazioni, la partita è patta:

- *La stessa posizione è apparsa, come in 9.2b, per almeno cinque mosse alternate consecutive per ciascun giocatore.*
- *Le ultime 75 mosse sono state completate da ciascun giocatore senza la spinta di alcun pedone e senza alcuna cattura.*

Per evitare ogni malinteso, le regole riguardanti le richieste di patta in base alla triplice ripetizione di posizione o alla regola delle cinquanta mosse sono ancora valide, senza alcun cambiamento. La novità è che, se siano comparse almeno cinque mosse consecutive alternate per ciascun giocatore, la partita è patta.

Lo stesso accade con settantacinque mosse senza alcuna cattura o spinta di pedone. Se l'arbitro od uno qualunque dei due giocatori osserva il fatto, la partita è finita e la patta è valida. In entrambe le situazioni, la richiesta non è necessaria.

Il vecchio Articolo 10 Quick Finish

Questo è stato rimosso dalle Regole per i Tornei e nel nuovo Regolamento costituisce un'appendice.

Articolo 11.3b

Durante il gioco, ad un giocatore è vietato avere un telefono mobile e/o altro mezzo elettronico di comunicazione nell'area di gioco. È evidente che qualora un giocatore porti un dispositivo come sopra nell'area di gioco, perderà la partita. L'avversario vincerà.

Le regole della competizione possono specificare una diversa penalità, meno severa.

L'arbitro può chiedere al giocatore di consentire l'ispezione, in privato, dei suoi abiti, borse od altri oggetti personali. L'arbitro, o persona da questi autorizzata, procederà all'ispezione e dovrà essere dello stesso sesso del giocatore. Qualora un giocatore rifiuti di cooperare con questi obblighi, l'arbitro prenderà misure in accordo con l'Articolo 12.9.

Primo paragrafo

È chiaro che le regole in questo Articolo stanno diventando più severe. È cominciata qualche anno fa con il fatto che uno squillo di cellulare comportava la partita persa per il giocatore possessore del dispositivo. La situazione dal 1° Luglio 2014 è che è addirittura proibito portarlo nell'area di gioco, e non sono proibiti solo i telefoni mobili, ma tutti i dispositivi elettronici di comunicazione.

Queste misure sono necessarie a causa del progresso della tecnologia, specialmente negli scacchi professionistici.

Un altro cambiamento in questo paragrafo è che il giocatore colpevole perde la partita, anche qualora l'avversario abbia il solo re e quindi non possa vincere la partita con alcuna sequenza di mosse legali. La ragione per questo cambiamento è ovvia: come possiamo essere sicuri che il giocatore non abbia fatto uso del cellulare anche prima che la sua presenza sia stata scoperta?

Secondo paragrafo

Il Regolamento è scritto per partite giocate ad ogni livello: per quelle giocate in un torneo di circolo o in un match del campionato del mondo. Non di meno, la frode deve essere combattuta ad ogni livello.

Nel gioco di circolo è molto difficile che i giocatori possano lasciare a casa i propri telefonini. Molti arrivano al circolo direttamente dal proprio lavoro, o hanno bisogno di essere reperibili per una varietà di ragioni, come ad esempio accade per i medici. Una possibilità per questi giocatori è di lasciare il proprio telefonino all'arbitro, o lasciarlo in un'area designata.

Mi è stato detto che nelle competizioni di club in Belgio i capitani delle squadre raccolgono tutti i cellulari spenti. La direzione della Federazione Olandese ha in mente di regolarsi allo stesso modo. Ma è importante che nel Regolamento sia previsto che si possa imporre una penalità meno severa. Conosco un organizzatore di tornei a livello amatoriale che per uno squillo di cellulare infligge una multa di dieci Euro.

Terzo paragrafo

È chiaro che l'ultimo paragrafo si applicherà solo negli eventi di massimo livello. Penso che la maggioranza degli arbitri preferisca lasciare il controllo dei giocatori, come accennato nella prima frase, a personale di sicurezza certificato. Vorrei sottolineare che nell'ultimo paragrafo in vari punti è scritto "può".

Articolo 11.9

Un giocatore avrà il diritto di richiedere all'arbitro la spiegazione di particolari punti del Regolamento.

A mio parere, questo Articolo è chiaro e non sono necessari commenti.

Articolo 11.10

Salvo qualora le regole della competizione stabiliscano diversamente, un giocatore può appellarsi avverso qualunque decisione arbitrale, anche qualora il giocatore abbia firmato il formulario (vedi Articolo 8.7).

Sono state aggiunte le parole “anche qualora il giocatore abbia firmato il formulario”. Questo garantisce al giocatore il diritto d’appello anche quando abbia firmato i formulari.

Articolo 12.2

L’arbitro dovrà

- **garantire la correttezza sportiva (“fair play”).**
- *agire nel miglior interesse della competizione.*
- *garantire il mantenimento di un buon ambiente di gioco.*
- *garantire che i giocatori non siano disturbati.*
- *supervisionare il progredire della competizione.*
- **prendere misure speciali nell’interesse dei giocatori disabili e di coloro che abbiano bisogno di attenzioni o cure mediche.**

Gli elementi in grassetto sono nuovi. A mio parere non hanno bisogno di essere spiegati.

Appendice A. Gioco Rapido - Rapidplay

A.1

Una ‘partita di gioco rapido’ è una partita in cui tutte le mosse devono essere completate in un tempo prestabilito di oltre 10 minuti e meno di 60 minuti per ciascun giocatore; oppure in cui il tempo fissato più 60 volte l’incremento previsto sia di oltre 10 minuti e meno di 60 minuti per ciascun giocatore.

La definizione del gioco rapido è stata cambiata. Invece di almeno 15 minuti e meno di 60 minuti ora è più di 10 minuti e meno di 60 minuti.

A.2

I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.

Nessun cambiamento.

A.3

Le regole per i Tornei si applicheranno qualora:

- *un arbitro abbia la supervisione di al più tre partite e*
- *ogni partita sia registrata dall’arbitro o da un suo assistente e, se possibile, con mezzi elettronici.*

A.3b è cambiato. La partita deve essere registrata dall’arbitro o da un suo assistente e, se possibile, anche con mezzi elettronici; ad esempio, una scacchiera elettronica od una videocamera.

Se le suddette condizioni sono soddisfatte, si applicano le regole per i Tornei (Articoli 6

– 12), altrimenti si applica l'Articolo A4.

A.4a

Altrimenti si applicheranno le regole seguenti:

a. A partire dalla posizione iniziale, una volta che ciascun giocatore abbia completato dieci mosse

1) nessun cambiamento può più essere apportato ai tempi indicati dagli orologi, salvo qualora il calendario del torneo ne subisca conseguenze negative.

2) nessun reclamo potrà essere presentato in merito all'errata disposizione iniziale dei pezzi o della scacchiera. In caso di erronea collocazione dei Re, l'arrocco non è consentito. In caso di erronea collocazione delle torri, non è consentito l'arrocco con quella torre.

In precedenza era scritto che le posizioni sulla scacchiera e le regolazioni degli orologi non potevano più essere cambiate dopo tre mosse. Dal 1° Luglio 2014 questo avviene dopo dieci mosse. Ed anche dopo dieci mosse, in alcuni casi le regolazioni degli orologi possono comunque essere cambiate. Un esempio estremo: invece di cinque minuti più un incremento di sei secondi per mossa, qualcuno ha regolato l'orologio su cinque ore e sei minuti. In questo caso, ci sono ottime ragioni per modificare la regolazione degli orologi.

A4.b

*Una mossa illegale è completata una volta che il giocatore abbia premuto il proprio orologio. **Qualora sia osservata da un arbitro, questi dovrà dichiarare persa la partita per il giocatore, a condizione che l'avversario non abbia già eseguito la propria mossa successiva.** Se l'arbitro non interviene, l'avversario ha il diritto di reclamare la vittoria, a condizione che non abbia eseguito la propria mossa. In ogni caso, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non possa dare scacco matto al re avversario con alcuna possibile sequenza di mosse legali. Se l'avversario non reclama e l'arbitro non interviene, la mossa illegale resta valida e la partita dovrà continuare. Una volta che l'avversario abbia eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta salvo qualora ciò sia concordato tra i due giocatori senza l'intervento dell'arbitro.*

Il contenuto dell'Articolo 4.b è uno dei maggiori cambiamenti dal 1° Luglio 2014. Fino al 1° Luglio 2014 l'arbitro non poteva contestare la mossa illegale. Dal 1° Luglio 2014 dovrà contestare la mossa illegale ed anche dichiarare persa la partita per quel giocatore, purché l'avversario non abbia ancora **eseguito** la propria mossa successiva e l'avversario abbia ancora la possibilità di dare scacco matto al re del giocatore. Le altre parti di questo Articolo non sono cambiate.

A.4c.

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. Comunque, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non possa dare scacco matto al re del giocatore con alcuna possibile

sequenza di mosse legali.

Nessun cambiamento.

A.4d

Qualora l'arbitro osservi che entrambi i re sono sotto scacco, o che c'è un pedone nella traversa più lontana dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a che sia completata la mossa successiva. Quindi, se la posizione illegale è ancora presente sulla scacchiera, dovrà dichiarare la partita patta.

Procedura:

- L'arbitro vede entrambi i re sotto scacco od un pedone nell'ultima traversa.
- Attende per vedere se l'avversario reclama che il giocatore ha completato una mossa illegale.
- Se l'avversario reclama, l'arbitro dichiara la partita persa per il giocatore.
- Se l'avversario non reclama e completa invece la propria mossa, l'arbitro dovrà dichiarare la partita patta.

A.5

Le regole della competizione dovranno specificare se l' Articolo A.3 o l'Articolo A.4 saranno in vigore per tutta la durata dell'evento.

Appendice B. Gioco Lampo - Blitz

B.1

Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse deve essere eseguite in un tempo prestabilito di 10 minuti o meno per ciascun giocatore; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è pari a 10 minuti o meno.

Un esempio: una partita con un tempo fisso di cinque minuti ed un incremento di cinque secondi è una partita Lampo.

B.2

Le penalità citate negli Articoli 7 e 9 delle Regole per i Tornei saranno di un minuto anziché due minuti.

Una cadenza del tutto normale per una partita lampo è di tre minuti più un incremento di due secondi per mossa. Se, per una mossa illegale, l'avversario ricevesse due minuti extra di tempo di riflessione, questo tempo aggiuntivo sarebbe sproporzionato.

B.3

Si applicheranno le Regole per i Tornei qualora:

1. *un arbitro abbia la supervisione di **una** partita e*

2. ogni partita sia registrata dall'arbitro o da un suo assistente **e, se possibile, con mezzi elettronici.**

Esattamente come nel gioco Rapido, la partita deve essere registrata e, se possibile, anche con mezzi elettronici.

B.4

In caso contrario, il gioco sarà governato dalle Regole per il Gioco Rapido come in Appendice A.4.

Questo significa che dal 1° Luglio 2014 per il gioco Rapid e Lampo abbiamo le stesse regole!

B.5

Le regole della competizione dovranno specificare se l' Articolo B.3 o l'Articolo B.4 saranno in vigore per tutta la durata dell'evento.

Appendice G. Quickplay Finish (Finale rapido)

Alcune osservazioni preliminari:

1. Gli Articoli G1 e G5 sono (con qualche cambiamento) il vecchio Articolo 10 - Quickplay Finish del Regolamento.
2. L'Articolo G6 è la vecchia Appendice D - Quickplay finish quando l'arbitro non è presente in sede di torneo.

G.1

Il 'quickplay finish' (finale rapido) è quella fase di una partita in cui tutte le restanti mosse devono essere completate in un tempo definito.

G.2

Prima dell'inizio dell'evento dovrà essere annunciato se la presente Appendice sarà applicata oppure no.

Dal 1° Luglio 2014 ciascun organizzatore avrà la scelta di applicare o meno l'Appendice G. È quindi necessario annunciare preventivamente se l'Appendice si applichi o meno.

G.3

Questa Appendice si applica solo a partite di gioco normale o Rapido, senza incremento, e non a partite di gioco Lampo.

Nessun cambiamento.

G.4

Se un giocatore avente il tratto ha meno di due minuti rimanenti sull'orologio, può richiedere che per entrambi i giocatori venga introdotto, se possibile, un incremento [cadenza "Fischer", NdT] o tempo dilazionato [cadenza "Bronstein", NdT] di cinque secondi. Gli orologi

saranno quindi regolati con il tempo addizionale; l'avversario riceverà due minuti di tempo extra e la partita continuerà.

Questo è un nuovo Articolo che **può** essere applicato.

G.5

Qualora non si applichi G4 ed il giocatore avente il tratto abbia meno di due minuti rimanenti sull'orologio, può richiedere la patta prima che la sua bandierina cada. Dovrà chiamare l'arbitro e può fermare gli orologi (vedi Articolo 6.12 b). Potrà basare la propria richiesta sul fatto che il suo avversario non possa vincere con mezzi normali, e/o che il suo avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.

a. *Se l'arbitro concorda che l'avversario non possa vincere con mezzi normali, o che l'avversario non abbia fatto alcuno sforzo per vincere con mezzi normali, dichiarerà la partita patta. In caso contrario, posporrà la sua decisione o ricuserà la richiesta.*

b. *Se l'arbitro pospone la propria decisione, l'avversario può ricevere due minuti extra e la partita continua, se possibile alla presenza dell'arbitro. L'arbitro dovrà dichiarare il risultato finale successivamente nel corso della partita o al più presto possibile dopo la caduta della bandierina di uno dei giocatori. Dichiarerà la partita patta se concorda che l'avversario del giocatore la cui bandierina è caduta non possa vincere con mezzi normali, o che non abbia fatto sufficienti sforzi per vincere con mezzi normali.*

c. *Qualora l'arbitro abbia ricusato la richiesta, l'avversario riceverà due minuti di tempo extra.*

In G5 è stato fatto un cambiamento molto importante. Fino al 1° Luglio 2014 le proteste contro le decisioni arbitrali non sono possibili. Dal 1° Luglio 2014 sono permessi gli appelli.

G.6

Quando la competizione non abbia la supervisione di un arbitro, si applicherà quanto segue:

1. *Un giocatore può richiedere la patta quando abbia meno di due minuti rimanenti sull'orologio e prima che la sua bandierina cada. Questo conclude la partita.*

Può presentare la propria richiesta sulle seguenti basi:

(1) *il suo avversario non può vincere con mezzi normali, e/o*

(2) *il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.*

In (1) il giocatore deve registrare la posizione finale ed il suo avversario deve verificarla.

In (2) il giocatore deve registrare la posizione finale e sottoporre un formulario aggiornato. L'avversario dovrà verificare sia la posizione che il formulario.

2. *La richiesta sarà sottoposta all'arbitro designato.*

In linea con i cambiamenti fatti in G5, dal 1° Luglio 2014 sono consentiti gli appelli.

Il nuovo regolamento è pubblicato sul [sito web FIDE](#). Cliccate su “[Rules and Tournament Regulations](#)”, quindi cliccate su “[Laws of Chess 1 July 2014](#)”.

© 2013 Geurt Gijssen & BrainGamz, Inc. All Rights Reserved.

Traduzione a cura di Mario Held

Revisione e cura: Marco Biagioli e Giorgio Gozzi