

Laws of chess

L'intervento dell'arbitro

Quando, come e perchè l'arbitro deve intervenire, nei casi di mossa illegale e caduta della bandierina.

In fondo una tabellina riepilogativa (a cura di Francesco De Sio) che comprende anche altre situazioni (pezzo toccato, ecc.).

A cura di Maurizio Mascheroni

Ultimo aggiornamento: 9 settembre 2009

Tipi di torneo

Il regolamento della FIDE è suddiviso in varie parti, che identificano tipologie diverse di gioco che si differenziano tra di loro principalmente per il tempo di riflessione, ognuna delle quali presenta differenze a volte anche notevoli.

Vediamo in questa tabella una breve suddivisione "logica" del regolamento.

Articoli	Descrizione	Note
Art. 1-2-3-4-5	Regole degli scacchi	
Art. 6-7-8-9-11-12-13-14	Regole per i tornei	Sono le regole a cui rifarsi sempre, qualunque sia il tipo di torneo. Le chiameremo, per semplicità, regole per il Gioco Normale.
Art. 10	QPF – Quick Play Finish	Eccezioni alle regole normali, qualora la fase finale della partita sia giocata con il Quick Play Finish.
Appendice A	Gioco Rapido	Eccezioni alle regole normali, qualora si giochi con il regolamento del Gioco Rapido (partite da 15 a 60 minuti).
Appendice B	Gioco Lampo	Eccezioni alle regole normali e a quelle di gioco rapido, qualora si giochi con il regolamento del Gioco Lampo (partite con meno di 15 minuti).
Appendice C	Notazione Algebrica	
Appendice D	QPF senza arbitro	Norme del QPF qualora venga effettuato senza la presenza dell'arbitro.
Appendice E	Giocatori non vedenti	Norme particolari per i giocatori non vedenti o con handicap visivo.
Appendice F	Scacchi 960	Regole generali per la gestione di partite a Scacchi 960 (Fischerandom).
	Aggiornamento delle partite	Linee Guida di comportamento per l'aggiornamento delle partite, le cosiddette "buste".

In Italia abbiamo usualmente le seguenti tipologie di torneo:

Torneo Lampo, con partite di 5 minuti, giocato con le *norme del Gioco Lampo*.

Torneo Semilampo (la denominazione corretta sarebbe "Gioco Rapido", ma ormai la parola Semilampo è entrata nel DNA dei giocatori nostrani), con partite di 15 minuti, giocato con le *norme del Gioco Rapido*.

Torneo Semilampo, con partite di 15 minuti, giocato con le *norme del Gioco Lampo*.

Torneo Normale, con partite di almeno 2 ore per giocatore, giocato con le *norme del Gioco Normale*.

Si noti la doppia presenza in elenco dei *semilampo*; spesso infatti essi sono giocati con le *norme del gioco lampo*, che rendono il torneo più semplice da gestire, soprattutto in presenza di eventi con un grande numero di partecipanti.

La cosa importante da considerare, infatti, non è tanto il tempo di riflessione al quale le partite sono sottoposte, ma piuttosto il tipo di norme che vengono applicate, fatto che deve essere sempre ben specificato sul bando e comunicato con chiarezza dall'arbitro a inizio torneo, al fine di evitare spiacevoli malintesi.

Quali norme controllare

Dato un qualsiasi problema o contestazione, ecco la parte del regolamento dove reperire il comportamento da adottare a seconda delle norme che regolano il torneo, fatto salvo il fatto che le regole del gioco (articoli da 1 a 5) valgono sempre e comunque.

Norme di Gioco Normale (senza fase QPF)

Controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Norme di Gioco Normale (con fase QPF)

Se non si è ancora nella fase QPF, controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Se si è nella fase QPF, controllare l'articolo 10. Se la soluzione al problema non venisse trovata, allora controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Norme di Gioco Rapido

Controllare l'appendice A.

Se la soluzione al problema non venisse trovata, controllare l'articolo 10.

Se la soluzione al problema non venisse ancora trovata, controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

Norme di Gioco Lampo

Controllare l'appendice B.

Se la soluzione al problema non venisse trovata, controllare l'appendice C.

Se la soluzione al problema non venisse ancora trovata, controllare gli articoli 6-7-8-9-11-12-13-14.

La mossa illegale

Non è naturalmente consentito eseguire mosse illegali, come mettere o lasciare il proprio re sotto scacco, o spostare un pezzo in una casa sulla quale non può arrivare (il caso più eclatante di questo tipo è l'alfiere che cambia colore :-)).

Ma come si comporta un arbitro quando "vede" una mossa illegale?

Regolamento normale (anche fase QPF)

Prima fase: rilevazione del fatto.

L'arbitro deve intervenire, in quanto occorre ripristinare la posizione prima dell'esecuzione della mossa illegale. Si veda a tal proposito l'articolo 7.4:

(a) Se nel corso di una partita, si constata che è stata completata 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.

Seconda fase: regolazione degli orologi.

L'arbitro provvederà a regolare gli orologi in accordo con l'articolo 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 dovrà, inoltre, correggere se fosse necessario il conta-mosse dell'orologio.

La maggior parte delle volte, la mossa illegale è appena avvenuta, quindi, di fatto, l'arbitro non deve fare nulla sull'orologio. Se invece la mossa illegale è avvenuta in precedenza, allora l'arbitro deve "aggiungere" un po' di tempo sull'orologio a entrambi i giocatori, cercando di stimare, utilizzando il suo miglior discernimento, il tempo utilizzato da essi per compiere le mosse effettuate dopo la mossa illegale.

Terza fase: sanzioni per il giocatore in torto.

L'arbitro dovrà infine applicare quanto previsto dalla seconda parte dell'articolo 7.4:

(b) 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.

Quarta fase: la mossa sostitutiva della mossa illegale.

Il giocatore in torto, dopo che l'arbitro avrà fatto ripartire il suo orologio, dovrà effettuare una mossa in sostituzione di quella illegale. Tale mossa dovrà essere eseguita in accordo all'articolo 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.*

In questi frangenti normalmente l'arbitro rimane al tavolo dei giocatori, proprio per assicurarsi che tutti i requisiti dell'articolo 4.3 siano soddisfatti.

Si tenga anche presente l'articolo 4.5:

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

Gioco Rapido

Prima fase: rilevazione del fatto.

L'arbitro non deve intervenire di sua sponte, ma solo su sollecitazione da parte di uno dei giocatori.

Si veda l'articolo A4.c:

Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l'orologio dell'avversario. L'avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta permossa 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.

Seconda fase: regolazione degli orologi.

Come nel gioco normale.

Terza fase: sanzioni per il giocatore in torto.

Come nel gioco normale.

Quarta fase: la mossa sostitutiva della mossa illegale.

Come nel gioco normale.

Gioco Lampo

Prima fase: rilevazione del fatto

L'arbitro non deve intervenire. La mossa illegale dovrà essere segnalata dall'avversario. La mossa illegale si considera completata solo dopo la pressione del pulsante dell'orologio. Si veda a tal proposito l'articolo B3.c:

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.

Seconda fase: sanzioni per il giocatore in torto.

Il giocatore che ha eseguito la mossa illegale perde la partita, a meno che l'avversario non abbia possibilità alcuna di dare scaccomatto. Si veda l'articolo 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.

La caduta della bandierina

Con "caduta della bandierina" si intende ovviamente l'esaurimento del tempo a disposizione di un giocatore. Anche qui, il comportamento di arbitro e giocatori è diverso a seconda del tipo di regolamento applicato.

Regolamento Normale (non fase QPF)

Prima fase: la rilevazione della caduta della bandierina

Questa azione spetta all'arbitro e/o al giocatore avversario. Normalmente, con uno o entrambi i giocatori in zeitnot, l'arbitro è presente alla scacchiera e si preoccupa di verificare la caduta della bandierina; non è raro però che sia l'avversario del giocatore "perdente" a segnalare il fatto, precedendo l'arbitro nel suo intervento.

L'articolo che ci interessa è il 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.

Seconda fase: sanzioni per il giocatore in torto

L'arbitro dovrà verificare tutti i requisiti dell'articolo 6.2, cioè dovrà controllare se il giocatore abbia o meno effettuato tutte le mosse previste fino a quel controllo. In caso contrario il giocatore avrà perso la partita, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 9.6.

Regolamento Normale (fase QPF)

Le norme sono le stesse del Regolamento Normale, con l'ovvia differenza che i requisiti dell'articolo 6.2 non sono soddisfatti. Quindi il giocatore in torto perde la partita, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 9.6.

Regolamento Rapido e Lampo

Prima fase: la rivelazione della caduta della bandierina

Questa azione spetta unicamente all'avversario. Si legga l'articolo A4.d.1:

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.

Molti giocatori non conoscono il modo corretto per compiere questa azione, e magari si limitano a urlare "Tempo!". Questa richiesta non è valida, occorre comportarsi come previsto dall'articolo A4.d.2:

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.

Seconda fase: sanzioni per il giocatore in torto

La partita è evidentemente persa, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 9.6.

Tabella riepilogativa

La presente tabella mostra un riepilogo di queste situazioni (mossa illegale e caduta della bandierina) nelle varie tipologie di regolamento.

Irregolarita'	Regolamento	L'arbitro interviene?	Sanzione (in caso di intervento, spontaneo o su richiesta dell'avversario)
<i>Mossa illegale</i>	Normale	SI'	2 minuti all'avversario
	QPF	SI'	2 minuti all'avversario
	Rapido	NO	2 minuti all'avversario
	Lampo	NO	Partita persa
<i>Caduta bandierina</i>	Normale	SI'	Partita persa
	QPF	SI'	Partita persa
	Rapido	NO	Partita persa
	Lampo	NO	Partita persa

Questa è ovviamente una tabella molto semplificata, rispetto alle situazioni che potrebbero accadere nella realtà. Si tengano infatti presenti tutte le eccezioni segnalate nell'articolo, soprattutto per quanto riguarda l'art. 9.6, ecc.

Tabella riepilogativa, a cura di Francesco De Sio

La presente tabella comprende varie situazioni.

L'Arbitro deve intervenire:

se:	<i>Partita Pensata</i>	<i>Quick-Play Finish</i>	<i>Gioco Rapido</i>	<i>Gioco Lampo</i>
<i>Errata posizione iniziale dei pezzi</i>	SI		Può intervenire	Può intervenire
<i>Mossa illegale</i>	SI	SI	Solo su richiesta: applica l'art. 7.4.b	Solo su richiesta: assegna partita persa
<i>Pezzo toccato</i>	Può (1)	Può (1)	Solo su richiesta	Solo su richiesta
<i>Cada una bandierina</i>	SI: partita persa per tempo	SI: partita persa per tempo	NO	NO
<i>Entrambe le bandierine sono cadute: l'arbitro NON sa quale è caduta per prima</i>	Lascia continuare il gioco	SI: partita patta	SI: partita patta	SI: partita patta
<i>Entrambe le bandierine sono cadute: l'arbitro sa quale è caduta per prima</i>	SI: partita persa per tempo	SI: partita persa per tempo	SI: partita patta	SI: partita patta

(1) Interpretazione di Mikko Markkula, seminario di Roma 9-4-2005