

Istruzioni per Olimpiadi

Il presente documento è servito come traccia per il seminario di Chianciano Terme (3-4-5 marzo 2006) tenuto dall'arbitro capo delle Olimpiadi degli scacchi di Torino 2006, Geurt Gijssen.

Cari Arbitri,

Prima dell'inizio delle 37 Olimpiadi di scacchi a Torino desidero richiamare la vostra attenzione sui seguenti punti.

1. Verifiche da fare prima della partita

Ogni partita nel torneo ha un suo codice univoco. Questo codice deve essere scritto chiaramente sul formulario.

Result Risultato	M/W M/F	Round Turno	Match Incontro	Board Scacchiera

Il codice è molto semplice, come si vede dall'esempio:

Result	M/W	Round	Match	Board
	W	12	3	2

Questo indica che si tratta di una partita del settore Femminile, del Turno 12, Incontro 3, Scacchiera 2.

Verificate che all'inizio del turno il codice sia scritto su entrambi i formulari e che i formulari siano messi sulla scacchiera corretta.

Verificate anche gli orologi: il modo selezionato e i tempi visibili sul display devono essere quelli corretti e il pulsante dalla parte del Bianco alzato (attenzione ai colori).

Verificate anche le scacchiere. I pezzi sono correttamente posizionati?

Verificate che i nomi dei giocatori sulle tabelle per il pubblico siano riportati in modo corretto.

2. Formulari alla fine della partita.

Al termine della partita il risultato deve essere riportato su entrambi i formulari. Se lo hanno scritto i giocatori, verificate sempre che abbiano scritto lo stesso risultato. Prima di portare i formulari delle singole partite all'arbitro senior, l'arbitro deve verificare che entrambi i giocatori lo abbiano firmato e deve firmarlo egli stesso.

3. Il protocollo riassuntivo dei risultati.

L'arbitro scrive i risultati di ogni partita dell'incontro a lui/lei assegnato sul protocollo. Alla fine dell'incontro i due capitani e l'arbitro firmano il protocollo e successivamente lo porta all'arbitro senior che responsabile del settore.

Fate molta attenzione: se il risultato della seconda o quarta scacchiera è 1-0, scrivete sul formulario 1-0, ma sul protocollo dovete scrivere 0-1. se il risultato della seconda o quarta scacchiera è 0-1, scrivete sul formulario 0-1, ma sul protocollo dovete scrivere 1-0.

4. I capitani delle squadre.

Un capitano ha diritto a informare i giocatori della sua squadra che possono offrire o accettare la proposta di patta, a meno che le regole della manifestazione prevedano diversamente. Deve limitarsi a dare unicamente brevi indicazioni, basate unicamente sulla situazione pertinente all'incontro.

Egli può dire al giocatore, "proponi patta", "accetta la patta", o "abbandona". Per esempio, se un giocatore gli chiede se può accettare una proposta di patta, il capitano può rispondere unicamente "sì", "no", o lasciare la decisione allo stesso giocatore. Il capitano deve astenersi da qualsiasi intervento durante la partita. Egli non deve dare alcuna indicazione concernente la posizione sulla scacchiera al giocatore, né consultare altre persone sullo stato della partita. I giocatori sono soggetti alle stesse proibizioni.

Sebbene in una competizione a squadre ci sia un certo "spirito di squadra" che va oltre la singola partita individuale, la partita di scacchi è principalmente uno scontro tra due giocatori. Pertanto il giocatore deve avere l'ultima parola sul risultato finale della propria partita. Sebbene il parere del capitano debba essere attentamente vagliato dal giocatore, il giocatore non è mai obbligato ad accettare il parere ricevuto.

Allo stesso modo, il capitano non può agire al posto di un giocatore per la sua partita, senza l'informazione e l'approvazione del giocatore stesso. Tutte le conversazioni devono avvenire in presenza dell'arbitro che ha il diritto di chiedere di ascoltare la conversazione stessa.

5. La conclusione della partita.

Le partite sono giocate su scacchiere elettroniche. Non appena una partita finisce, l'arbitro dell'incontro deve portarsi immediatamente alla scacchiera.

Le seguenti regole devono essere osservate con la massima precisione:

- a. Fermare l'orologio, se non lo hanno fatto i giocatori.
- b. Proibire qualsiasi forma di analisi su quella scacchiera.
- c. Mantenere la posizione raggiunta sulla scacchiera. **Non rimettere a posto i pezzi.**
- d. Salvare la partita. Togliere un pezzo dalla scacchiera, escluso il Re. Se il Bianco vince, mettere il Re bianco in e4 e il Re nero in d5. Se il Nero vince, mettere il Re bianco in d4 e il re nero in e5. In caso di patta mettere il re bianco in e4 e il Re nero in e5. Verificare sempre, dopo aver posizionato i re al centro che il risultato visibile sia quello corretto.
- e. Mettere il risultato sulla apposita tavola dei risultati per il pubblico.

6. Presenza degli arbitri

Per il primo turno tutti gli arbitri devono essere presenti un'ora e mezza prima dell'inizio del turno. Per i turni successivi le informazioni saranno date all'inizio delle Olimpiadi.

Se un arbitro durante il turno dovesse allontanarsi, deve informare l'arbitro senior e delegare i suoi compiti chiedendo ad un collega, che deve essere l'arbitro dell'incontro più vicino a quello di cui si è stati incaricati.

7. Verificare gli orologi

E' possibile che succeda qualche imprevisto con gli orologi. Per ridurre al minimo l'insorgere di qualche problema dovuto ad un orologio difettoso o mal predisposto, l'arbitro dell'incontro deve scrivere ogni 30' i tempi riportati dagli orologi, chi ha il tratto e quante mosse sono state fatte. Un modulo a ciò predisposto sarà dato all'inizio di ogni turno all'arbitro.

8. Fermare gli orologi

Se per qualsiasi ragione una partita dovesse essere interrotta, segnare, se possibile o necessario, la posizione ed i tempi dell'orologio.

9. Contestazioni

Se, in caso di contestazioni, (per esempio terza ripetizione, 50 mosse, ecc.) i due giocatori hanno opinioni diverse, chiamare l'arbitro senior.

10. Penalità

Solo l'arbitro principale o il vice arbitro principale hanno, come penalizzazione, la facoltà di dare partita persa.