



SEMINARIO NAZIONALE 2020 RIMINI – 21-23 FEBBRAIO

CASI BIZZARRI

MARCO BIAGIOLI – IA (A')

ECU ARBITERS' COUNCIL – ITA ARBITERS' COMMISSION

FRANCA DAPIRAN – IA (A')

FORMER FIDE RULES COMMISSION – ITA ARBITERS' COMMISSION

PRIMA DI COMINCIARE: QUALE REGOLAMENTO APPLICHIAMO? // 1

Il tempo di riflessione del torneo determina quale regolamento applichiamo:

- STANDARD
- RAPID
- BLITZ

Qualora il tempo di riflessione ci faccia ricadere nel secondo o nel terzo, tuttavia potremmo dover applicare il regolamento standard, a certe condizioni

PRIMA DI COMINCIARE: QUALE REGOLAMENTO APPLICHIAMO? // 2

Il gioco RAPID è quello in cui tutte le mosse devono essere completato in un tempo superiore a 10, ma inferiore a 60 minuti.

La registrazione delle mosse non è obbligatoria.

Si applica l'appendice A delle Laws, a meno che ciascun arbitro supervisioni non più di tre partite.

PRIMA DI COMINCIARE: QUALE REGOLAMENTO APPLICHIAMO? // 3

Il gioco BLITZ è quello in cui tutte le mosse devono essere completato in un tempo inferiore a 10 minuti.

La registrazione delle mosse non è obbligatoria.

Le penalità menzionate negli articoli 7 e 9 del Regolamento non sono di due minuti, ma di un minuto.

Si applica l'appendice B delle Laws, a meno che ciascuna partita sia supervisionata da un arbitro.

CASO 1 (RAPID)

Il Bianco chiama l'Arbitro poiché il Nero ha completato una mossa illegale (non ha parato uno scacco). L'Arbitro verifica che il Re Nero è effettivamente sotto scacco, ma c'è anche un pedone bianco fermo in ottava traversa.

Ricostruzione del fatto:

il Bianco aveva spinto il pedone in ottava, dando con la Torre in settima scacco di scoperta al Re Nero, anch'esso in settima. Il Bianco completava la mossa senza sostituire il pezzo sulla casa di promozione. Il Nero non si accorgeva dello scacco (e neanche dell'illegalità) e muoveva un Cavallo (che non può parare lo scacco) in un'altra regione della scacchiera, completando a sua volta la mossa. A questo punto il Bianco chiamava l'arbitro.

CASO 1 (RAPID)

4.2 Se l'arbitro vede che una azione è stata completata in base agli articoli 7. 51, 7. 5. 2, 7. 5. 3 o 7. 5. 4, agirà in base all'articolo 7. 5. 5, purché l'avversario non abbia ancora eseguito la sua mossa successiva.

Se l'avversario non avanza reclamo e l'arbitro non interviene, la mossa illegale resterà valida e la partita dovrà continuare. Dopo che l'avversario ha eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta se non per accordo tra i giocatori senza l'intervento dell'arbitro.

L'Arbitro non era presente e il Nero ha completato la mossa successiva per cui la mossa illegale del Bianco è sanata. Il Nero deve ancora parare lo scacco con i mezzi a disposizione (*sempre che sia la prima mossa illegale*).

CASO 1 (RAPID)

COSA FA L'ARBITRO? RICORDATE CHE...

- 4.4 Se l'arbitro rileva che entrambi i Re sono sotto scacco, o che un pedone si trova sulla traversa più distante dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a che sia completata la mossa successiva. Solo allora, se sulla scacchiera c'è ancora la posizione illegale, dichiarerà la partita **patta**.

CASO 1 (RAPID)

PATTA!

il Nero ha completato una mossa illegale e quindi deve essere sanzionato in merito, e non aveva mosse illegali precedenti, doveva però parare lo scacco e lo poteva fare solo muovendo il Re. Se il Re avesse potuto catturare il pedone in ottava, rimuovendolo e contemporaneamente parando lo scacco, l'incontro sarebbe continuato (un minuto di penalizzazione) con mossa al Bianco. Ma il Re, nel caso in esame, non poteva catturare il pedone e pertanto, a prescindere dalla mossa successiva del Nero, il pedone sarebbe rimasto in ottava (ILLEGALE!) e l'incontro sarebbe stato patto.

NOTA BENE: il Bianco non può sostituire il proprio pezzo prima di eseguire la mossa successiva sanando la posizione!

Accaduto a (...)

CASO 2 (RAPID)

L'Arbitro sta supervisionando una partita e vede questa scena:

- Un giocatore esegue una mossa con due mani;
- Prima di completarla, la ritira completamente, ripristinando la situazione precedente, dopodiché la esegue di nuovo, con una mano sola;
- Solo allora, completa la mossa.

CASO 2 (RAPID)

COSA FA L'ARBITRO? RICORDATE CHE...

7.5.1 Una mossa illegale è completata quando il giocatore ha premuto l'orologio.

CASO 2 (RAPID)

NIENTE!

Una mossa illegale non completata può sempre essere annullata e sostituita con una mossa legale finché l'orologio non sia stato premuto, e purché si rispettino gli art. 4.3 e 4.7.

NOTA BENE: e se l'avversario reclama che la manovra lo ha disturbato, che risponde l'Arbitro?

NIENTE!

Ogni giocatore ha il diritto di correggere una mossa illegale.

Accaduto a (Skopje, European Rapid Championship, 2018)

CASO 3 (RAPID)

POSIZIONE: BIANCO → Rh2, a7, NERO → Rb7, Tg1, f2.

Il Bianco muove a8=A+

Il Nero muove f1=D (è una mossa illegale)

Il Bianco non vuole reclamare la mossa illegale, preferisce accettarla e invece chiama l'Arbitro e reclama patta per essere intervenuto uno stallo (non ha, infatti, mosse legali).

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 3 (RAPID)

RILEVA LA MOSSA ILLEGALE!

5.2.1 La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce per «stallo». Ciò termina immediatamente la partita, a condizione che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo rispetti l'Articolo 3 e gli Articoli da 4.2 a 4.7.

QUINDI IL RECLAMO DI PATTI PER STALLO NON E' AMMISSIBILE

CASO 4 (RAPID)

L'Arbitro sta supervisionando una partita e vede questa scena:

- Un giocatore esegue e completa una mossa illegale;
- Il suo avversario fulmineamente completa un'altra mossa.

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 4 (RAPID)

NIENTE!

In una partita rapid, l'ESECUZIONE di una mossa sana la mossa illegale precedente. L'avversario è stato più «veloce» dell'Arbitro e ha sanato l'illegalità.

A.4.2 Se l'arbitro vede che una azione è stata completata in base agli articoli 7.51, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, agirà in base all'articolo 7.5.5, purché l'avversario non abbia ancora eseguito la sua mossa successiva. Se l'arbitro non interviene, l'avversario ha diritto di presentare reclamo, purché non abbia ancora eseguito la sua prossima mossa. Se l'avversario non avanza reclamo e l'arbitro non interviene, la mossa illegale resterà valida e la partita dovrà continuare. Dopo che l'avversario ha eseguito la propria mossa successiva, una mossa illegale non può essere corretta se non per accordo tra i giocatori senza l'intervento dell'arbitro.

Accaduto a (Oradea, European Youth Rapid Championship, 2018)

CASO 5 (BLITZ)

Il Nero complete una mossa illegale, lasciando il proprio Re sotto scacco. Il Bianco non reclama, ma cattura il Re Nero.

Il Nero chiama l'Arbitro e reclama una mossa illegale del Bianco.

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 5 (BLITZ)

E' UNA SITUAZIONE ESTREMA IN CUI LA SOLUZIONE NON E' CODIFICATA.

Se torniamo indietro alla mossa immediatamente precedente, ripristiniamo una posizione illegale (Re Nero sotto scacco, tratto al Bianco).

È possibile?

O forse dobbiamo tornare indietro di due mosse, prima che venisse completata la mossa illegale del Nero?

O forse dichiarare la partita patta? (A.4.4.4 Se l'arbitro rileva che entrambi i Re sono sotto scacco, o che un pedone si trova sulla traversa più distante dalla sua posizione iniziale, dovrà attendere fino a che sia completata la mossa successiva. Solo allora, se sulla scacchiera c'è ancora la posizione illegale, dichiarerà la partita patta).

CASO 6 (STANDARD)

Conoscete la regola di Sofia? Essa dice che «i giocatori non possono offrire patta al loro avversario se non siano state completate almeno trenta mosse. Ciò non impedisce che la partita possa essere dichiarata patta per triplice ripetizione di posizione»

A un torneo che applica la regola di Sofia i giocatori si accordano per la patta dopo 25 mosse, e lasciano i formulari firmati con il risultato di patta sulla scacchiera, allontanandosi. L'arbitro li rinviene successivamente.

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 6 (STANDARD)

LA REGOLA DI SOFIA NON PREVEDE UNA SANZIONE PERCHE' DA PER SCONTATO CHE L'ARBITRO SIA PRESENTE ED EVENTUALMENTE RIFIUTI IL RISULTATO, OBBLIGANDO I GIOCATORI A CONTINUARE

Ci sono due alternative:

- Accettare il risultato, eventualmente disponendo una sanzione secondo l'art. 12;
- Rifiutare il risultato, e nel qual caso, disporre d'ufficio un altro risultato.

Accaduto a (Pardubice, European Youth Team Championship, 2019)

Coffee
break



CASO 7 (STANDARD)

Conoscete la regola di Sofia? Essa dice che «i giocatori non possono offrire patta al loro avversario se non siano state completate almeno trenta mosse. Ciò non impedisce che la partita possa essere dichiarata patta per triplice ripetizione di posizione»

A un torneo che applica la regola di Sofia, dopo 25 mosse, il Bianco chiama l'Arbitro e reclama una patta per triplice ripetizione di posizione. Prima che l'Arbitro possa dire nulla, il Nero dichiara che accetta il reclamo del Bianco e non si oppone che la partita sia dichiarata patta.

CASO 7 (STANDARD)

COSA FA L'ARBITRO? RICORDATE CHE...

- 9.1.2.3 Una richiesta di patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3 sarà considerata essere un'offerta di patta.
- 9.5.1 Se un giocatore richiede una patta secondo gli Articoli 9.2 o 9.3, egli o l'arbitro dovranno fermare l'orologio per gli scacchi (vedi Articoli 6.12.1 o 6.12.2). (...)
- 9.5.2 Se si verifica che la richiesta è corretta, la partita è immediatamente patta.
- 9.5.3 Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere due minuti al tempo di riflessione rimasto all'avversario, dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita secondo gli Articoli 3 e 4.

Accaduto a (Khanty Mansisk, World Cup, 2019)

CASI BIZZARRI – MARCO BIAGIOLI FRANCA DAPIRAN – SEMINARIO NAZIONALE 2020

CASO 8 (STANDARD)

Conoscete la regola di Sofia? Essa dice che «i giocatori non possono offrire patta al loro avversario se non siano state completate almeno trenta mosse. Ciò non impedisce che la partita possa essere dichiarata patta per triplice ripetizione di posizione»

A un torneo che applica la regola di Sofia, accade questo.

1 Cf3, Cc6; 2 Cg1, Cb8; 3 Cf3, Cc6; 4 Cg1, Cb8.

A questo punto il Bianco chiama l'Arbitro e sostiene che la partita sia patta poiché la posizione si è ripetuta 3 volte (prima della prima mossa, dopo seconda e dopo la quarta).

CASO 8 (STANDARD)

COSA FA L'ARBITRO?

POSSIBILE VARIANTE:

1 Cf3, Cc6; 2 Cg1, Cb8; 3 Cf3, Cc6; 4 Cg1, Cb8; 5 Cf3, Cc6; 6 Cg1, Cb8

CASO 8 (STANDARD)

COSA FA L'ARBITRO?

Nel secondo caso la posizione si è effettivamente ripetuta tre volte, a differenza che nel primo, quindi il reclamo sembra corretto.

RICORDATE PERO' CHE...

11.1 I giocatori non devono assumere comportamenti che portino discredito al gioco degli scacchi.

MA QUESTO COME INTERFERISCE CON IL RISULTATO?

Accaduto a (Batumi, European Team Championship, 2019)

CASO 9 (RAPID)

Il Bianco chiama l'Arbitro reclamando una patta per triplice ripetizione di posizione qualora egli giochi una mossa che dichiara di voler giocare.

Il suo avversario si oppone e dichiara che l'Arbitro deve rigettare il reclamo perché il reclamante non ha scritto la mossa che egli dichiara di voler giocare.

Il reclamante obietta che si sta giocando una partita rapid, ove la trascrizione delle mosse non è obbligatoria.

CASO 9 (RAPID)

COSA FA L'ARBITRO? RICORDATE CHE...

A.2 I giocatori non sono tenuti a registrare le mosse, ma non perdono i loro diritti per le richieste che di norma si basano sui formulari.

9.2.1.1 Sta per apparire, se il giocatore scrive prima sul proprio formulario la propria mossa (...).

9.3.1 Questi scrive sul proprio formulario la propria mossa (...).

CASO 9 (RAPID)

NON ESISTE UNA SOLUZIONE, MA CI SONO TRE POSSIBILITA'

A.2 Il giocatore può, in qualsiasi momento, chiedere all'arbitro di fornirgli un formulario allo scopo di scrivere le mosse.

- Ha ragione l'avversario, il reclamante avrebbe dovuto scrivere la mossa (argomento letterale). L'arbitro fa proseguire;
- Ha ragione il reclamante, l'argomento dell'avversario è illogico (argomento sistematico). L'arbitro esamina il reclamo;
- Hanno ragione entrambi, l'arbitro fa scrivere la mossa al reclamante (argomento teleologico) ed esamina il reclamo.

Accaduto a (Oradea, European Youth Rapid Championship, 2018)

CASO 10 (RAPID)

Il Bianco chiama l'Arbitro poiché ritiene che la sua partita sia patta ma il suo avversario non la vuole concedere, e quindi gli chiede di contare le mosse perché desidera reclamare una patta per 50 mosse.

L'Arbitro inizia a contare, ma arrivati a 55 mosse, la bandierina del giocatore che aveva richiesto assistenza cade, e l'Arbitro registra la sconfitta (esistono sequenze di mosse legali che consentono di dare scaccomatto).

I giocatori abbandonano la scacchiera, ma il giocatore che aveva chiesto assistenza torna e chiede quante mosse avesse giocato. L'Arbitro risponde 55. Il giocatore allora intende presentare appello contro la decisione dell'Arbitro perché egli aveva ommesso di chiarare la partita patta dopo 50 mosse.

CASO 10 (RAPID)

CHE SORTE AVRA' L'APPELLO? RICORDATE CHE...

9.3 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore avente il tratto, se:

9.3.1 Questi scrive sul proprio formulario la propria mossa, che non può essere cambiata, e dichiara all'arbitro la propria intenzione di eseguire quella mossa, in seguito alla quale le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state eseguite senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura, oppure

9.3.2 Le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state completate senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura.

CASO 10 (RAPID)

L'APPELLO VERRA' RESPINTO!

I giocatori possono chiedere l'assistenza dell'Arbitro: le richieste preventive non sono però valide e l'Arbitro non può fermare l'orologio dopo 50 mosse senza un reclamo sia presentato dopo che 50 mosse siano state completate (v. art. 12.6).

Tuttavia, se dopo 50 mosse un reclamo corretto sia effettivamente presentato, l'Arbitro lo può accettare basandosi sul suo conteggio delle mosse.

Accaduto a (Tallinn, European Rapid Championship, 2019)

CASO 11 (STANDARD)

Il Bianco chiama l'Arbitro e reclama che il suo avversario abbia eseguito una mossa e, prima di completarla, abbia poi spostato il pezzo verso un'altra casa ancora. Il Nero tuttavia dichiara che non aveva lasciato il pezzo, e dunque non vi è alcuna irregolarità.

I giocatori suggeriscono all'Arbitro di verificare nel tabulato della scacchiera elettronica e l'Arbitro acconsente. Controllando il tabulato, l'Arbitro scopre che effettivamente il pezzo era stato posto sulla prima casa e poi spostato verso la seconda.

CASO 11 (RAPID)

COSA FA L'ARBITRO? RICORDATE CHE...

6.12.1 Schermi, monitor o scacchiere dimostrative che mostrino l'attuale posizione sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse eseguite o completate, e orologi che mostrino anche il numero di mosse, sono consentiti nell'area di gioco.

6.12.2 Il giocatore non può avanzare alcuna richiesta che si basi solo su informazioni esposte in questo modo.

CASO 11 (RAPID)

L'ARBITRO FA CONTINUARE

Indipendentemente dalla possibilità di usare il tabulato delle scacchiere elettroniche come fonte di prova, il tabulato dimostra solo che un pezzo era stato posto su una casa ma, ovviamente, non dice nulla sul fatto che fosse o non fosse stato rilasciato.

Accaduto a (San Pietroburgo, World Rapid Championship, 2018)

CASO 12 (STANDARD)

All'Arbitro pervengono due formulari con risultato coerente (sebbene bizzarro), ambedue firmati.

Non molto tempo dopo la composizione del turno, i due giocatori tornano dall'arbitro e dichiarano di aver entrambi sbagliato il risultato: sono concordi nel fatto che avesse vinto l'altro giocatore e si dicono anche disponibili a sottoscrivere una dichiarazione in tal senso.

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 12 (STANDARD)

DECIDE A SECONDA DELLE CIRCOSTANZE

L'Arbitro non è obbligato a modificare il risultato.

Se ritiene che i due giocatori possano essersi accordati per manipolare l'abbinamento del turno successivo, non dovrebbe modificare il risultato.

Accaduto a (Padova, Festival Padova, 2012)

CASO 13 (STANDARD)

In un torneo vige divieto assoluto di introdurre telefoni mobili in area di gioco, dalla quale vi è accesso diretto ai bagni, riservati ai giocatori.

Durante il turno l'Arbitro scopre un telefono cellulare nascosto in un bagno, ma non sa a chi appartenga. In pendenza di ulteriori investigazioni, trattiene il telefono.

Verso la fine del turno si riesce a determinare chi sia il proprietario del telefono e, controllando l'abbinamento, si scopre che ha già terminato la sua partita, e ha perduto.

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 13 (STANDARD)

DECIDE A SECONDA DELLE CIRCOSTANZE

Non può applicare la sanzione specifica prevista dall'art. 11.3.2.2.

Potrebbe però applicare una qualsiasi delle sanzioni previste dall'Art. 12.9, poiché comunque una infrazione è stata commessa.

Accaduto a (Bratislava, European Youth Championship, 2019)

CASO 14 (BLITZ)

Si gioca un torneo blitz in cui il sistema di abbinamento è il Dutch FIDE.

Dopo alcuni minuti dall'inizio del turno, quando alcune partite sono già finite e i relativi risultati registrati, arrivano due giocatori per conferire un risultato e si scopre che non dovevano giocare tra loro. Mentre l'Arbitro prova a capire cosa sia successo arrivano molti altri giocatori per dare i risultati, e l'Arbitro si rende conto che otto coppie erano «sbagliate».

CASO 14 (BLITZ)

L'Arbitro prova a capire cosa sia successo e scopre che un giocatore si era seduto al posto sbagliato.

I successivi giocatori non avevano guardato se il numero di scacchiera fosse posto a destra o a sinistra e si erano seduti «scalando» tutti di una posizione. Come risultato, otto coppie erano mischiate.

COSA FA L'ARBITRO?

CASO 14 (BLITZ)

COSA FA L'ARBITRO?

Nel caso specifico è nata una disputa tra l'Arbitro Principale e il Primo Collaboratore.

- L'Arbitro Principale ha proposto di assegnare sconfitta forfait a tutti i giocatori seduti nel posto sbagliato;
- Il Primo Collaboratore di disaccoppiare il turno e ricomporlo secondo le partite effettivamente giocate.

QUAL E' LA SCELTA MIGLIORE?

Accaduto a (Monte Carlo, European Women Blitz Championship, 2019)

The End