



COLUMNISTS

Agosto 2001

[ChessCafe.com](#)

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

E le chiacchiere continuano...

Si fa ancora un gran parlare del Campionato Europeo di Scacchi di Ohrid. Questo, naturalmente, non sorprende poi molto, perché il torneo era molto forte ed anche molto importante. L'importanza era collegata alla qualificazione per il Campionato Mondiale. E, come tutti nel mondo degli scacchi sanno, il monte premi di questo torneo è molto alto.

Come ho già detto nel mio precedente articolo, il nuovo limite di tempo è: 40 mosse in 75 minuti, quindi 15 minuti per le rimanenti mosse con un'aggiunta di 30 secondi dalla prima mossa. Sono d'accordo con i molti giocatori che hanno detto che, prima di Ohrid, sarebbe stato meglio organizzare qualche torneo con questo limite di tempo. Era chiaro che diversi scacchisti non capivano le conseguenze di questa cadenza. Alcuni di loro, per esempio, smisero di scrivere le mosse nel momento in cui avevano meno di 5 minuti. E, benché io abbia illustrato i regolamenti nel meeting dei giocatori prima dell'inizio del torneo, questi non erano a conoscenza di questo Articolo del Regolamento. In un caso, ciò causò anche un piccolo incidente. Quando informai il giocatore su questo Articolo, se ne scusò.

Quando fui a casa, perfino durante le vacanze, continuai a pensare al limite di tempo di questo evento ed ai problemi che avevamo avuto. La maggior parte dei problemi occorsero alla fine del primo periodo. Le bandierine cadevano alla mossa 39, o non veniva aggiunto il tempo e nei formulari c'erano già 40 o perfino 41 mosse; non veniva aggiunto il tempo dopo la mossa 40 e gli orologi mostravano solo 39 mosse. A mio parere, è molto semplice evitare tutti questi problemi: invece di vari periodi, farne solo uno: **diciamo, i giocatori all'inizio ricevono 2 ore per l'intera partita con un incremento di 30 secondi per mossa dalla mossa 1.**

Un altro punto chiave è quello degli abbinamenti. Durante il torneo nessuno degli scacchisti mi chiese nulla sugli abbinamenti. Evidentemente, non ne erano insoddisfatti. Solo il GM Nijboer osservò che non era molto contento che gli accoppiamenti fossero basati sul rating. Secondo lui, dal quinto turno sarebbe stato meglio fare gli accoppiamenti sulla base del Buchholz. E probabilmente ha ragione. Comunque, il problema è che, al momento, eccetto che per le Olimpiadi, non c'è alcun sistema e programma di accoppiamento svizzero basato sul Buchholz ed autorizzato dalla FIDE. Intendo presentare una proposta per sviluppare un sistema di questo genere

al prossimo Congresso FIDE in Grecia. Non ci sono stati commenti nemmeno sul fatto che compatrioti potessero giocare uno contro l'altro in tutti i turni del torneo, anche nell'ultimo turno.

In risposta a ciò che ho scritto nel mio precedente *Taccuino*, ho ricevuto da Reuben quel che segue:

Caro Geurt, nel tuo ultimo articolo hai chiesto se la mia domanda sul Dubov fosse collegata alla mia domanda sul Campionato Europeo. Il mio commento, non domanda, sull'informatizzazione del Dubov, era inteso a beneficio del Sig. Dénommée ed entrambi risponderemo a proposito del lavoro sperimentale del Sig. Krause.

Potresti trovare interessante un piccolo lavoro di statistica che ho fatto sui Campionati Europei. Non ho le performance di tutti i giocatori. Se le avessi, sarebbe possibile esaminare ciascun giocatore separatamente. La tabella che hai presentato è per gruppi di giocatori, con il gruppo più importante al centro.

Ho esaminato le situazioni di ciascun giocatore che abbia pattato tutte le sue prime tre partite. Qui non c'è dubbio che quelli che si trovavano in coda della seconda metà erano gravemente svantaggiati rispetto a quelli della metà superiore, in termini di forza degli avversari dei primi quattro turni. Non ho idea se questo effetto si sia compensato o no nel corso dei tredici turni.

*Molti giocatori si sono qualificati per il Campionato Mondiale dal Campionato Europeo. I dati mostrano che questi giocatori erano gravemente handicappati dai propri rating. Avevo predetto questa possibilità prima dell'evento e raccomandato l'uso del sistema di abbinamento Dubov. Sono sicuro che siamo tutti d'accordo sul fatto che nessun sistema di abbinamento dovrebbe essere usato quando si sappia che è polarizzato a svantaggio di certi giocatori. Il problema è che un torneo non prova nulla e, in ogni caso, l'analisi fin qui svolta non ha alcuna pretesa di essere statisticamente definitiva. **Stewart Reuben***

Il mio commento Per me non è un problema mandarti tutti i dati. In questi troverai gli abbinamenti di tutti i turni. E sono molto interessato alle tue ricerche. Ho esaminato i giocatori che hanno iniziato con 3 patte. Nella tabella qui sotto troverai i giocatori in questione. Ho trovato 23 giocatori e, come puoi vedere, 8 di questi si sono qualificati (nomi in grassetto) e 4 hanno giocato partite di spareggio (giocatori con 7.5 punti).

Num	Nome	Score	Rc*)	Num	Nome	Score	Rc*)
24	Ehlvest	8.0	2542	28	Zvjaginsev	8.0	2539
29	Baklan	8.0	2525	36	Tiviakov	8.5	2552
39	<i>Najer</i>	7.5	2524	52	<i>Galkin</i>	7.5	2502
53	Pigusov	8.0	2504	54	Asrian	8.0	2537
58	Huzman	7.0	2515	81	Volkov	8.0	2548
105	Yegiazarian	7.0	2545	107	Gdanski	8.0	2530
111	Tischbierek	4.5	2483	122	<i>Savchenko</i>	7.5	2598
127	Smirnov	6.0	2503	131	<i>SanSegundo</i>	7.5	2563
132	Kantsler	5.5	2558	147	Izoria	6.0	2552
155	Ermenkov	6.5	2561	157	Podgaets	5.5	2552
166	HillarpPerson	5.0	2502	192	Stojanovski	6.0	2560
198	Thorfinnson	6.0	2511	-	-	-	-

*) Rc = rating medio degli avversari.

Penso che in questo torneo ci sia stato un ulteriore problema. Diversi giocatori mi avevano già detto prima dell'inizio del torneo che +3 (che è un punteggio di 8 punti) è sufficiente a qualificarsi per il Campionato Mondiale. Ed avevano deciso una strategia su come acquisire questo risultato. Contro un forte avversario, cercavano di realizzare una patta veloce, contro un avversario più debole (un avversario nella seconda metà della classifica) cercavano una vittoria.

L'ultimo turno fu decisamente notevole. Tutti i giocatori con 7.5 punti, eccetto Beliavsky e Conquest, pattarono entro 10 minuti, perché così facendo si qualificavano. I giocatori con 6.5 e 7 punti si batterono per una vittoria, per qualificarsi al Campionato Mondiale - o quanto meno per le partite di spareggio del giorno successivo. Non sono stato molto contento del fatto che questo torneo fosse nello stesso tempo una qualificazione per il Campionato Mondiale ed un torneo per il titolo di Campione Europeo. C'erano vari giocatori che si erano già qualificati per il Campionato mondiale: Azmaiparashvili, M. Gurevich, Krasenkow, Short e Van Wely. Questi giocavano molto rilassati, con in mente solo il titolo ed il monte premi. Ed ebbero anche un'enorme influenza su quelli che poterono qualificarsi e quelli che non poterono. Per esempio, nell'ultimo turno, la partita Short-Miles, vinta da Short. Se Miles avesse vinto la partita, avrebbe avuto la possibilità di qualificarsi per le partite di spareggio. A mia opinione, è meglio, se possibile, trovare degli sponsor per questi eventi, ed organizzare due tornei separati: un torneo di qualificazione per il Campionato Mondiale ed un torneo per il Campionato Europeo. Se, lo ripeto, è possibile trovare degli sponsor per questi due eventi.

Infine, vorrei menzionare il fatto che in ogni evento i giocatori che si trovavano nella seconda metà della classifica avevano sempre più problemi a finire nell'alta classifica. Non è poi così strano che in un torneo come questo si qualificino giocatori forti. Sono sicuro che questa non sia la fine della discussione.

Domanda Caro IA Gijssen, in almeno due recenti eventi australiani, è capitato un incidente come questo: il Giocatore A stava chiaramente perdendo sulla scacchiera ed aveva un sacco di tempo, mentre il Giocatore B era in forte zeitnot. Mentre l'orologio di A stava avanzando, A si alzò, e se ne andò dal tavolo di gioco senza fare alcuna mossa. In un caso, A scrollò anche le spalle e si mise in tasca il formulario. A, comunque, in nessun caso lasciò l'area di gioco. Più tardi, A ritornò al tavolo e cominciò a muovere, mentre B in almeno un caso aveva ritenuto che A avesse abbandonato. In entrambi i casi B notò il ritorno di A, e B vinse la partita.

Mi sembra che in entrambi i casi (particolarmente quello in cui A si portò via il formulario) potesse essere ragionevole l'ipotesi che A stesse abbandonando la partita (benché in maniera inusuale), e quindi abbia violato l'Articolo 12.5 "È vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera". È d'accordo? **Kevin Bonham (Australia)**

Risposta Sono d'accordo con lei che il comportamento dei giocatori non sia stato corretto. È chiaro anche che secondo il Regolamento hanno sbagliato. A questo proposito, cito l'**Articolo 8.2**:

"Il formulario deve essere visibile all'arbitro in qualsiasi momento."

E un formulario in tasca non è visibile all'arbitro. C'è di più. A mio parere, cercarono di trarre in inganno gli avversari in maniera inaccettabile. Ma la questione è: come penalizzarli, dato che hanno già perso le loro partite? Secondo me, non è possibile fare di più che comminare un ammonimento ufficiale. Per inciso, dal 1 Luglio 2001, abbiamo un nuovo **Articolo 8.7**:

"Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari indicando il risultato della partita. Anche se fosse sbagliato, questo risultato rimarrà immutato, a meno che l'arbitro non decida diversamente."

Domanda Durante l'ultimo Torneo "Giovani Maestri" di Losanna ci fu un caso che mi fece riflettere sul nuovo Regolamento e sulla sua applicazione. La situazione era questa: il torneo fu giocato secondo la nuova cadenza FIDE (cioè, venivano aggiunti 30 secondi dopo ciascuna mossa). Una partita fu finita e vinta dal giocatore A. Dopo la partita, questi consegnò un formulario sul quale le ultime mosse (circa 15) non erano correttamente registrate, ma solo indicate

con delle linee.

La mia domanda è: dal momento che la mossa può essere stata giocata solo prima che la mossa precedente sia stata scritta, la mossa giocata è più o meno illegale, perché non completata secondo il Regolamento.

Limitarsi a fare una linea invece di scrivere correttamente la mossa riduce il tempo di riflessione dell'avversario, che invece ha scritto tutte le mosse in modo corretto. E questo è importante specialmente quando la partita sia terminata dalla caduta della bandierina.

Ho dedicato alla questione ed alle sue possibili soluzioni alcune riflessioni:

- La partita è persa per il giocatore che ha finito il tempo o è stato mattato.
- Lo stesso come in 1, ma il giocatore che non ha scritto correttamente le mosse dovrebbe essere ammonito.
- La partita dovrà ricominciare dal punto in cui uno dei giocatori ha smesso di scrivere le mosse, gli orologi dovrebbero essere regolati e il giocatore che ha smesso di scrivere le mosse dovrebbe essere penalizzato.
- La stessa procedura come in 2, ma senza penalizzazione.

Michel Piguet (Svizzera)

Risposta Io credo che gli arbitri siano stati in qualche modo trascurati nei loro doveri, se hanno scoperto solo dopo la partita che un giocatore non aveva scritto tutte le mosse. In più, ho una domanda: l'arbitro principale informò i giocatori, prima dell'inizio del torneo, che dovevano scrivere per tutto il tempo? Se non lo fece, non si può dar la colpa ai giocatori per i loro errori. Lei ha fatto una proposta riguardo al penalizzare il giocatore che ha sbagliato. Personalmente, sono contrario a fare una lista di penalità per ciascun possibile comportamento scorretto. Secondo me, sta all'arbitro decidere che tipo di penalità dovrebbe dare per il comportamento scorretto in ciascun singolo caso.

Domanda Un pezzo toccato deve essere mosso o catturato. I bambini spesso prendono in mano un pezzo, per esempio un Cavallo, e con quel pezzo toccano un altro pezzo. Vogliono catturare quell'altro pezzo. Improvvisamente, si rendono conto che la cattura è una pessima idea. Se volessi applicare rigorosamente le regole, dovrei consentire di ritornare indietro con la mossa?

Se una persona ha il diritto di richiedere una patta o la vittoria, ma invece tocca un pezzo, ha ancora il diritto di richiedere la patta o la vittoria? Ha questo diritto prima di fare la propria mossa. Toccare un pezzo è già fare una mossa?

Per inciso, una volta vidi la seguente situazione: un giocatore fece una mossa irregolare. Il suo Re era stato posto in scacco dalla Torre del suo avversario. L'avversario lo fece notare prendendo su la Torre e muovendola sulla linea lungo la quale attaccava il Re. E disse "scacco". Spero che questa sia una valida maniera per reclamare la vittoria e l'avversario non debba fare una mossa con la Torre.

Ho anche un suggerimento per rendere più chiare le regole. Secondo le regole, una mossa è completata dopo aver azionato l'orologio. Comunque la mossa è considerata fatta dopo aver rilasciato il pezzo. Benché a parole la differenza sia piccola, in pratica è una differenza fondamentale. Preferirei chiamarli finire un turno e aver fatto una mossa. Penso che questo sia più chiaro. La gente a volte reclama il diritto di ritornare indietro perché 'la mossa non è ancora stata completata'. **Jeroen Makkinje (Olanda)**

Risposta

1. Se un giocatore tocca un pezzo dell'avversario con uno dei propri pezzi, se possibile deve prendere questo pezzo. Intendeva prendere questo pezzo: secondo me non c'è alcuna altra

spiegazione per la condotta del giocatore. L'arbitro dovrebbe essere rigoroso ed ordinare al giocatore di prendere questo pezzo. Comunque, come ho già spiegato molte volte, l'arbitro dovrebbe essere elastico quando siano coinvolti giocatori (molto) giovani. L'arbitro ha anche dei doveri di insegnante.

2. Fare una mossa significa muovere un pezzo da una casa ad un'altra e rilasciare questo pezzo.

Per le richieste di patta, l'**Articolo 9.4** dice:

“Se il giocatore fa una mossa senza aver richiesto la patta, perde il diritto di richiederla basandosi su quella mossa, in base all'Articolo 9.2 o 9.3.”.

È chiarissimo che toccare un pezzo, anche con l'intenzione di giocarlo, non è sufficiente a perdere il diritto di richiedere una patta.

La sua domanda si riferisce anche al fatto di richiedere la vittoria. In quali situazioni può il giocatore richiedere la vittoria? Il solo caso è, a mio parere, quando un giocatore finisca il tempo. E, dopo aver toccato un pezzo, il giocatore può ancora presentare la richiesta. Il giocatore ha ancora la possibilità di richiedere la vittoria anche dopo aver mosso il pezzo, se il suo avversario ha finito il tempo.

3. Lei scrive: un giocatore ha fatto una mossa irregolare. Il suo Re era sotto scacco della Torre del suo avversario. Lei scrive ancora che l'avversario richiese la vittoria in seguito a questa mossa irregolare. Richiedere la vittoria dopo una mossa irregolare è possibile solo se questa mossa irregolare è la terza in una stessa partita. Ma simili casi sono molto rari. Sono virtualmente certo che nessun arbitro abbia dichiarato persa una partita a causa di una terza mossa irregolare. Se sbaglio, per favore fatemelo sapere.

Il solo altro caso in cui un giocatore può richiedere la vittoria dopo una mossa irregolare del suo avversario è in una partita lampo. Mi permetta di citare l'**Articolo C3** del Regolamento per il gioco lampo:

“Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. Tuttavia l'avversario ha diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la sua mossa.”

4. Non vedo alcun bisogno di cambiare il testo del Regolamento. La differenza tra “fare una mossa” e “completare una mossa” secondo me è molto chiara.

Domanda Caro Sig. Gijssen, sono piuttosto perplesso su una domanda posta da David Borensztajn (Brasile) cui lei ha dato risposta nel suo articolo di Luglio, riguardo il caso di un giocatore che scriva la propria mossa prima di farla.

In breve, la situazione era che il giocatore A (Bianco) era presente all'inizio di un turno ma il suo avversario B (Nero) no. A scrisse la sua mossa (prevista) ma non la giocò sulla scacchiera, e la domanda era se questo fosse consentito, perché A poteva cambiare idea e giocare una diversa mossa. Lei rispose (in effetti) che era permesso che la mossa fosse scritta ma non giocata ma che la mossa avrebbe dovuto essere sigillata così da non poter essere cambiata. Il mio problema con questa risposta è che, dato che la partita era di torneo, presumo che si stesse usando un orologio, e che l'orologio del bianco fosse stato messo in moto secondo l'Articolo 6.5. In questo caso, A poteva scrivere la propria mossa prevista e successivamente cambiarla se voleva, ma non tante volte da equivalere a prendere appunti - veda la sua discussione della questione nei suoi articoli di Ottobre 1998 e Dicembre 1998 (è comunque difficile da credere che la proibizione di prendere appunti possa applicarsi alla prima mossa). Ma, non avendo fatto la mossa sulla scacchiera, A non poteva fermare il proprio orologio ed avviare quello del suo avversario - si veda l'Articolo 6.8a. - perciò, perché debba scrivere la mossa e non giocarla è un mistero.

In questa situazione, non vedo alcuna Regola FIDE che possa consentire alla mossa prevista di A di essere sigillata, obbligandolo così a giocare quella mossa. Inoltre, una tale procedura sarebbe

contraria al diritto del giocatore di cambiare la propria mossa. Questo sarebbe il caso sia che sia usato un orologio sia che no. **Denis Jessop (Australia)**

Risposta Ho scritto nel precedente *Taccuino*: “Non c’è scritto nel Regolamento che il giocatore non debba fare la propria mossa, ma debba solo scriverla”. Secondo me, questo è molto chiaro. La mia frase successiva era: “D’altra parte, non è irragionevole che la mossa debba essere solo scritta, ma in quel caso la mossa dovrebbe essere sigillata. Così non potrà essere cambiata.”

Sarebbe probabilmente stato meglio dire: “D’altra parte, in alcune circostanze, non è irragionevole che la mossa debba essere solo scritta, ma in quel caso la mossa dovrebbe essere sigillata.”

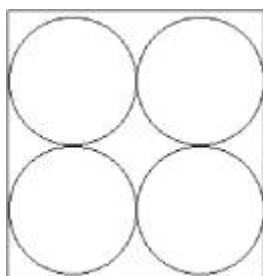
Mi lasci spiegare. Ci sono alcuni giocatori con un repertorio di aperture molto ricco. Per esempio, Jan Timman con il Bianco gioca 1. e4, 1. d4, 1. c4 e 1. Nf3. Per il suo avversario, quel che giocherà Jan è sempre una sorpresa. Benché io sia d’accordo che un giocatore potrebbe non essere capace di prepararsi in pochi minuti, può essere un vantaggio sapere che cosa un giocatore abbia giocato alla prima mossa in assenza del suo avversario. E, con la moderna tecnologia, è molto facile informare l’avversario sulla prima mossa del Bianco. Uno spettatore nella sala di gioco potrebbe chiamare il giocatore assente, ma anche il giocatore stesso può informarsi sulla prima mossa via Internet. Questo è la ragione per cui ho scritto che non è irragionevole.

Mi piace citare una regola usata nel Campionato Nazionale Olandese. Quando un giocatore di una squadra non è presente all’inizio della partita, durante la prima ora dopo l’inizio dell’incontro il capitano ha il diritto di sostituirlo. L’avversario del giocatore assente ha il diritto di sigillare la propria mossa ed azionare l’orologio del giocatore assente. Se l’avversario assente si presenta, il giocatore deve fare la mossa sigillata, ma, se il capitano decide di sostituire l’avversario assente con un altro, il giocatore che ha sigillato la mossa ha il diritto di giocare un’altra mossa.

Ricordo una storia di uno dei match tra Kasparov e Karpov. Kasparov giocava con il Bianco, ed era puntuale, mentre Karpov non era presente all’inizio della partita. All’ora fissata, avviò l’orologio di Kasparov, ma non fece alcuna mossa. Ha fatto la sua mossa dopo l’arrivo di Karpov. Alcuni giornalisti scrissero che Kasparov era stato molto gentile ad aspettare Karpov, ma mi è stato detto anche che Kasparov voleva vedere la reazione di Karpov dopo la sua prima mossa. Io non so quale sia la verità, ma la storia è interessante.

Domanda Quando in un importante torneo i pezzi siano forniti dall’organizzatore, qual è il set più comune nell’uso (marca e disponibilità)? Quali problemi ha incontrato con giocatori che rifiutano di usare un particolare set di pezzi? **Mark Knerr (USA)**

Risposta È molto difficile darle il nome di una marca. Posso darle alcune misure. Al momento le case delle scacchiere usate nei tornei più importanti sono 5.5 cm x 5.5 cm. Il Re è alto 9.4 cm. E probabilmente sa che quattro pedoni devono starci giusti in una casa. Nel disegno che segue è illustrata una casa con i quattro pedoni.



Ricordo due casi, in cui un giocatore ebbe dei problemi con i pezzi. Nella finale del Torneo di Qualificazione GMA di Mosca del 1990, a Seirawan non piacevano i tipici pezzi Russi forniti dagli organizzatori, ma purtroppo non erano disponibili altri pezzi. L’altro caso fu prima dell’incontro Kasparov – Karpov a Siviglia nel 1987. A Karpov non piacevano i Cavalli. Erano troppo elaborati. Li sostituii con dei Cavalli più semplici.

Domanda Geurt Gijssen, recentemente ho giocato in un torneo con controllo di tempo di 40 mosse in 120 minuti, seguite dal resto delle mosse in 60 minuti. Quando entrammo nel secondo controllo di tempo, il mio avversario stava vincendo, ma con circa cinque minuti rimanenti sul mio orologio, riuscii a semplificare in un finale che pensavo fosse una patta teorica. Non sapendo esattamente

cosa fare, andai semplicemente a domandare all'arbitro del torneo se potessi chiedere una patta. Mi informò che l'avrei potuto fare solo quando avessi avuto meno di due minuti rimanenti sull'orologio. Perciò, arrivato quel momento, fermai l'orologio, e richiesi ufficialmente la patta teorica. I due arbitri conferirono tra loro sulla mia richiesta, e ricordo di averli visti consultare un raccoglitore. La loro risposta fu che la mia richiesta era stata considerata, e che la loro decisione sarebbe stata annunciata alla fine della partita, se ancora applicabile. Non fui assoggettato ad alcuna penalizzazione di tempo, e la mia richiesta fu confermata come corretta dopo la partita. Ritornando alla partita, nella concitazione dello zeitnot, giocai molto veloce, e persi per uno svarione.

La mia domanda è duplice: prima di tutto, dov'è che un giocatore come me può trovare il contenuto del raccoglitore che avevano consultato gli arbitri? E, secondariamente, se so di avere una valida richiesta di patta teorica, non sarebbe più sensato per me giocare ad un ritmo più lento negli ultimi due minuti, evitando gli svarioni ed assicurandomi la giusta patta? **Aris Marghetis (Canada)**

Risposta

1. Veramente, non so proprio in che raccoglitori gli arbitri stessero guardando. La sola cosa che mi venga in mente è che stessero leggendo il Regolamento. Non c'è alcuna lista di posizioni, che siano considerate una patta. E sono certo che stessero leggendo l'Articolo 10 del Regolamento (Quickplay Finish).

2. Il responso degli arbitri che lei non potesse richiedere una patta con cinque minuti rimanenti sul suo orologio era del tutto corretto, perché l'Articolo 10.2 dice che una tale richiesta è possibile solo con 2 minuti rimanenti.

3. Ripeterò quello che ho già scritto molte volte: come arbitro, io non so cosa sia una patta teorica. Conosco alcune posizioni nelle quali nessun giocatore può vincere, per esempio R contro R, R + C contro R, R + A contro R + A con gli Alfieri sulle case dello stesso colore. Nel momento in cui una di queste posizioni appaiono sulla scacchiera, la partita è patta. E la ragione è molto semplice: il matto non può verificarsi con alcuna possibile serie di mosse legali, anche con le peggiori risposte (Articolo 9.6).

4. Gli arbitri dissero che avrebbero annunciato la loro decisione alla fine della partita. Quel che volevano dire è che avrebbero preso una decisione dopo la caduta della bandierina. Significa anche che hanno differito la propria decisione. Facendo questo, hanno agito secondo l'**Articolo 10.2b**:

“Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare se possibile alla presenza dell'arbitro. L'arbitro proclamerà il risultato finale non appena una bandierina cade.”

5. Noti che l'arbitro può anche assegnare del tempo di riflessione aggiuntivo all'avversario. Anche il fatto che non l'abbiano penalizzata è stato una decisione corretta.

6. Dopo una richiesta a norma dell'Articolo 10.2, quel che è essenziale non è la posizione, ma la continuazione della partita: l'avversario sta facendo uno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o solo sfruttando il fatto che il giocatore non ha più tempo?

7. Dopo il punto 6, è chiaro che ci deve essere una continuazione. Questo significa che lei deve giocare ancora alcune mosse. Se un giocatore richiede la patta e l'arbitro decide di differire la propria decisione, ma il giocatore decide di non fare alcuna mossa, la partita è semplicemente persa dopo la caduta della bandierina, sempre che l'avversario abbia materiale sufficiente per mattare il giocatore.

Domanda Caro Sig. Gijssen, la mia domanda riguarda il Manuale FIDE, sezione B.02.10.

Nell'Articolo 10.68 è dato un esempio di torneo round-robin:

Determinazione dei Rating in un torneo round-robin.

Giocatore	ELO	punteggio	p	dp	Rc	Ru	Rc	Ru	D	PD	We	DR
-	-	-	-	-	-	-	(new)	(new)	-	-	-	-
A	2600	8	.89	351	2320	-	2373	-	227	.79	7.11	+8.9
B	2500	7	.78	220	2331	-	2350	-	150	.7	6.3	+7
C	U	7	-	-	2348	2411	2355	2418	-	-	-	-
D	2400	6	.67	125	2342	-	2348	-	52	.57	5.13	+8.7
E	U	6	-	2348	2348	2386	2352	2390	-	-	-	-
F	2150	4	.44	-43	2370	-	2359	-	-209	.23	2.07	+28.95
G	2300	3	.33	-125	2353	-	2353	-	-53	.43	3.87	-13.05
H	U	2	-	2348	2128	2332	2112	-	mmm-	-	-	-
I	U	1	-	2348	1997	2286	1935	-	-	-	-	-
J	2300	1	.11	-351	2353	-	2353	-	-53	.43	3.87	-43.05

Mi sembra che in questa tabella ci sia un evidente errore per i giocatori E, H e I. Penso che la tabella corretta sia:

Giocatore	ELO	punteggio	p	dp	Rc	Ru	Rc	Ru	D	PD	We	DR
-	-	-	-	-	-	-	(new)	(new)	-	-	-	-
A	2600	8	.89	351	2320	-	2373	-	227	.79	7.11	+8.9
B	2500	7	.78	220	2331	-	2350	-	150	.7	6.3	+7
C	U	7	-	-	2348	2411	2355	2418	-	-	-	-
D	2400	6	.67	125	2342	-	2348	-	52	.57	5.13	+8.7
E	U	6	-	2348	2348	2386	2352	2390	m	-	-	-
F	2150	4	.44	-43	2370	-	2359	-	-209	.23	2.07	+28.95
G	2300	3	.33	-125	2353	-	2353	-	-53	.43	3.87	-13.05
H	U	2	-		2348	2128	2332	2112	mmm-	-	-	-
I	U	1	-	2348	2348	1997	2286	1935	-	-	-	-
J	2300	1	.11	-351	2353	-	2353	-	-53	.43	3.87	-43.05

Se ho ragione, allora è necessario effettuare delle correzioni nel Manuale. Questo Articolo è molto difficile per molti arbitri, anche senza simili errori. Ho mandato una e-mail alla FIDE quasi un anno fa, a proposito di questo stesso Articolo. Sto ancora aspettando la risposta. **Branislav Suhartovic, IA (Yugoslavia).**

Risposta Sì, ha ragione e manderò le sue osservazioni all'ufficio FIDE per le correzioni. Vorrei ringraziarla per le sue osservazioni e sono pronto a scusarmi per il fatto che ci sia voluto un anno intero prima che le correzioni siano state fatte.

Domanda Il nuovo Regolamento di Luglio 2001 ha eliminato da qualsiasi tipo di gioco - "semilampo" o "lampo", come pure normale - il requisito che per richiedere la vittoria per tempo si

debba avere un “potenziale di matto”. Questo significa che d’ora in poi si potrà vincere una partita per tempo se cade la bandierina dell’avversario quando si abbia il solo Re. La ragione data dalla FIDE per questo cambiamento è che “l’arbitro non dovrebbe essere messo nella posizione di dover risolvere problemi di aiutomatto per determinare il risultato di una partita”.

Ma la FIDE apparentemente ha anche una regola che “la partita è automaticamente patta se si raggiunge una posizione nella quale il matto non sia possibile con alcuna sequenza di mosse legali”, e “una tale posizione termina immediatamente la partita”. Questo significa che si può vincere per tempo con il solo Re - ma solo se l’avversario ha “potenziale di matto”! Cioè, non sei tu, ma il tuo avversario a dover avere “potenziale di matto”. O, per metterla in un altro modo, se la tua bandierina cade quando sei il solo che potrebbe vincere la partita, perdi; ma se nessun giocatore avrebbe potuto vincere, la partita è patta.

Significa anche che l’arbitro non è in effetti stato sollevato dal bisogno di risolvere problemi di aiutomatto. Per esempio, che decisione dovrà prendere se una delle bandierine è caduta quando ciascun partito abbia solo il Re ed un Alfiere sulla scacchiera? Se gli Alfieri sono contrapposti, la partita sarà persa per il giocatore la cui bandierina è caduta, ma se sono sullo stesso colore, la partita sarà patta. Il Re ed un Cavallo per ciascuno, o Re e Cavallo contro Re e Alfiere, consentirebbero ad entrambi i giocatori di vincere per il tempo; ma se uno dei pezzi è preso, nessuno dei due partiti può vincere, e la partita sarebbe automaticamente patta. Con un Re e due Cavalli contro il solo Re, ciascuno dei due potrebbe vincere per il tempo se cade la bandierina dell’avversario.

Si possono prevedere situazioni con (per esempio) Re e Cavallo contro Re e Cavallo, in cui il giocatore con la minore quantità di tempo rimanente sia cercando disperatamente di dare una forchetta a Re e Cavallo del suo avversario e così eliminare dalla scacchiera uno dei due Cavalli prima che la sua bandierina cada, così che la partita sia patta. Mi chiedo se un simile spettacolo di “scacchi a perdere” sia un bene per l’immagine della partita.

Suggerisco rispettosamente che qualcuno dovrebbe dare un’altra occhiata a queste situazioni ed uscirne con qualche regola che abbia un po’ più di senso; o, se invece quello che ho scritto sopra è frutto di un malinteso, allora vorrei che qualcuno mi spiegasse dove ho sbagliato e come funzionerà il nuovo Regolamento. **John Riches (Australia)**

Risposta Sono sicuro che le sia sfuggito l’**Articolo 6.10**. Cito:

“Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, 5.2 e 5.3, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Altrimenti se la posizione è tale che l’avversario non è in grado di dare scacco matto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali (ossia con le risposte peggiori), la partita è patta.”

Be’, con il solo Re è impossibile mattare il Re avversario. Perciò, se un giocatore ha il solo Re e il suo avversario supera il limite di tempo, la partita è patta. Riguardo il finale Re + Alfiere contro Re + Alfiere con Alfieri contrapposti, nulla è cambiato nel nuovo Regolamento. Vorrei indirizzare la sua attenzione anche all’Articolo 10.2, che può essere applicato nel gioco normale (non con le cadenze Fischer) e nel gioco semilampo. Con meno di due minuti sull’orologio, è possibile di richiedere una patta in posizioni: Re + Cavallo contro Re + Cavallo, Re + Alfiere contro Re + Cavallo e anche Re + Torre contro Re + Cavallo o Alfiere.

Nota finale Alcuni mesi fa c’è stato in Olanda un esame per arbitri organizzato dalla Reale Federazione Scacchistica Olandese. Sono stato informato che la domanda fatta dal Signor Koster dell’Olanda in uno dei precedenti articoli è stata esattamente la stessa dell’esame. Secondo me, è del tutto scorretto usare questa rubrica per “verificare” gli insegnanti che hanno tenuto l’esame. Penso che questo sia molto inappropriato.

Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse risponderà in un articolo futuro.

Mandate le domande a:

mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A Question for Geurt Gijssen Per favore includete il vostro nome e Paese di residenza.

Copyright 2001 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2001 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Mario Held