



## COLUMNISTS

Maggio 2001

[ChessCafe.com](http://ChessCafe.com)

# *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

## Paradiso

Ho già scritto nel mio precedente *Taccuino* che stavo lavorando nel Torneo Open di Dubai. Si usava la “vecchia” modalità Fischer: 40 mosse in 100 minuti, quindi 20 mosse in 50 minuti, poi 10 minuti per terminare la partita con incremento di 30 secondi per mossa dalla mossa n. 1. Fino a quel momento, io avevo provato quella cadenza soltanto nel Campionato del Mondo e alle Olimpiadi, e generalmente non c'erano stati problemi. Nell'Open di Dubai c'erano parecchi giocatori, anche Grandi Maestri, ed arbitri, senza esperienza alcuna di tale cadenza. Normalmente mi sento a mio agio quando viene utilizzata questa cadenza. Il lavoro è piuttosto facile: i giocatori devono annotare le loro mosse durante l'intera partita e non è possibile sporgere reclami per l'Articolo 10.2. È degno di nota, secondo me, esporre i problemi che dovetti affrontare in questo torneo utilizzando la modalità Fischer.

Per prima cosa, vorrei far presente che, in caso di un problema, gli orologi devono essere fermati e i tempi indicati sui quadranti devono essere annotati. Questo è molto importante.

Capitò spesso che i giocatori eseguissero più di 40 mosse, ma che, alla fine del primo periodo di gioco, cioè dopo aver eseguito la quarantesima mossa, non venissero loro aggiunti 50 minuti. I giocatori coinvolti in questi casi, ed anche gli arbitri, immediatamente conclusero che gli orologi fossero difettosi. Io controllai gli orologi e tutto era perfetto. Il passo successivo fu ripercorrere la partita e verificare che i formulari erano corretti. Quale fu dunque il problema? Molto semplicemente era capitato spessissimo che i giocatori non avessero affatto premuto il pulsante dell'orologio, o che l'avessero premuto così delicatamente che l'orologio non registrò la cosa e la mossa non venne contata. La domanda successiva è come debba essere risolto questo problema. Generalmente si raccomanda di sostituire l'orologio o di effettuare qualche modifica ai dati dell'orologio immediatamente dopo una mossa del Nero. Si attende finché il tempo non venga aggiunto e si cambia quindi il numero di mosse nell'orologio. Se, per esempio, sono state completate 43 mosse, si modifica a 17 il numero di mosse per il secondo periodo di gioco.

La questione è più complicata ed anche pericolosa quando i formulari indicano che sono state compiute 39 mosse ed al Bianco sono già stati aggiunti 50 minuti. Quali possibilità esistono?

(1) I formulari sono sbagliati. Invece di 39 mosse, il Bianco ha già giocato 40 mosse. In questo caso l'arbitro dovrà ordinare al/ai giocatore/i di correggere i formulari e la partita dovrà continuare. Per inciso, è compito dell'arbitro verificare i formulari con regolarità. Capita abbastanza spesso che i giocatori non annotino una mossa. È compito dell'arbitro rimarcare che i giocatori devono annotare tutte le mosse. (2) Dopo che la partita è stata riprodotta su un'altra scacchiera, si chiarisce che i formulari sono corretti e solo 39 mosse sono state giocate. Questa è la situazione più pericolosa, ed è capitata diverse volte a Dubai. È molto probabile che i giocatori abbiano schiacciato il pulsante dell'orologio senza aver effettuato alcuna mossa, o che l'orologio sia stato preparato in modo errato. La prima reazione di quasi tutte le persone è che il giocatore che abbia ricevuto i 50 minuti in più per il secondo periodo debba avere partita persa. Capisco questa reazione, ma è sbagliata.

Capisco l'equivoco. La spiegazione è la seguente: nella cadenza di gioco "vecchio stile" di 40 mosse in 2 ore, quindi 20 mosse in 1 ora ed infine 30 minuti per terminare la partita, alla fine del primo periodo viene aggiunta 1 ora. Questa ora viene aggiunta nel momento in cui terminano le prime 2 ore. È compito dell'arbitro controllare il numero di mosse eseguite dal giocatore. Se sono meno di 40, la partita è persa, se sono 40 o più la partita potrà continuare. Nella modalità Fischer le cose funzionano in modo differente. I 50 minuti vengono aggiunti dopo 40 pressioni del pulsante dell'orologio. Capita molto di frequente che il Bianco non abbia utilizzato tutto il suo tempo nel primo periodo. Il tempo risparmiato durante il primo periodo viene quindi aggiunto al tempo a disposizione per il secondo periodo. Il metodo migliore è correggere il numero di mosse per il primo periodo nel (nuovo) orologio utilizzando il tempo rimanente per il primo periodo.

Altri casi: (1) È capitato alcune volte che entrambi i formulari riportassero 40 mosse per il Bianco e per il Nero, ma che l'orologio indicasse che il Bianco aveva oltrepassato il limite di tempo. I giocatori e l'arbitro non avevano notato quando esattamente era caduta la bandierina del Bianco. Ci sono svariate possibilità: la bandierina del Bianco cadde dopo che egli aveva compiuto la sua 40<sup>a</sup> mossa, ma prima che premesse il pulsante dell'orologio. Ciò nondimeno, il Bianco schiacciò il pulsante dell'orologio, il Nero completò la sua 40<sup>a</sup> mossa e solo allora l'arbitro notò la bandierina caduta del Bianco. Potevamo solo provare ad indovinare che questo era ciò che era accaduto, ma non avevamo prove. Io presi la decisione di far continuare la partita. (2) La bandierina del Bianco era abbassata prima che il Nero completasse (cioè effettuasse la sua mossa e premesse il suo orologio) la sua 40<sup>a</sup> mossa. Questo è il caso più semplice: il Nero vince la partita. (3) La bandierina del Nero era abbassata prima che il Bianco completasse la sua 41<sup>a</sup> mossa. Altrettanto chiaro: il Bianco vince la partita.

A Dubai utilizzammo un formulario che non mi piaceva granché. La parte bassa del formulario si presenta così:

19			39			59		
20			40			60		

Penso che il lettore possa immaginare cosa è successo. Parecchi giocatori scrissero la 21<sup>a</sup> mossa sulla riga di fondo. E nonostante io avvertissi i giocatori di prestare attenzione, essi continuarono nonostante tutto a scrivere la 21<sup>a</sup> mossa nel posto sbagliato.

Un altro problema sono i telefoni cellulari che squillano. Già nel mio precedente *Taccuino* ho dichiarato cosa avevo in mente: (1) Prima di ogni turno io dico ai giocatori di spegnere i loro telefoni cellulari. (2) Quando il cellulare di un giocatore squilla per la prima volta, avviso ufficialmente il giocatore: se capita una seconda volta, dichiaro che hai perso la partita.

A Dubai mi sono comportato come descritto sopra, e sono lieto di informare i lettori che il messaggio prima dell'inizio di ciascun turno ha funzionato perfettamente. Nessun cellulare squillò a Dubai. Ogni tanto squillava il cellulare di qualche spettatore. Quando ciò capitava, quegli

spettatori si sentivano molto a disagio e si allontanavano immediatamente dalla sala di gioco.

Un altro insolito problema per molti giocatori, ed anche per me, fu il “momento della preghiera”. Tutti i turni iniziavano alle 17:00. Il momento della preghiera iniziava alle 18:45. In quel momento io annunciavo l’inizio del tempo della preghiera, richiedevo ai giocatori di fermare gli orologi e di lasciare la sala di gioco. Al primo turno alcuni giocatori furono un pò sorpresi, ma dal secondo turno i giocatori immediatamente fermarono gli orologi e lasciarono la sala di gioco al mio annuncio. Dopo che i giocatori erano usciti, gli arbitri controllavano tutti gli orologi. Dopo dieci minuti io annunciavo che i giocatori potevano ritornare nella sala di gioco. Gli arbitri riavviavano gli orologi. Anche se i giocatori non protestavano contro questa interruzione, gli stessi organizzatori non erano del tutto soddisfatti. L’anno prossimo i turni inizieranno probabilmente alle 19:00, ed in tal caso l’adozione della nuova cadenza di gioco FIDE è opzionale.

L’ultimo problema del torneo fu lo spirito combattivo, o meglio la sua assenza. Dopo 6 turni alcuni giocatori erano in testa con un vantaggio di +4 (5 su 6). Da quel momento, questi giocatori giocarono solamente brevissime patte tra loro. È ovvio che gli organizzatori non fossero particolarmente contenti. Qual’è la soluzione a questo problema? Una possibilità è un sistema di punteggio alternativo, per esempio 3 punti per la vittoria, 1 per la patta e 0 per la sconfitta. Ma non sono certo che questa sia la soluzione, poiché quando un giocatore vince 4 partite, si ripresenta la stessa situazione. Un’altra soluzione è probabilmente che giocatori con lo stesso punteggio finale non dividano il premio in parti uguale. In uno dei prossimi numeri potrei affrontare l’argomento.

**Domanda** Come introduzione alla mia domanda faccio riferimento alla seguente regola FIDE: la Regola 14 delle Regole Speciali FIDE per il Gioco Lampo. La partita è vinta per il giocatore (c) All’avversario del quale cade la bandierina per prima, in qualsiasi momento prima che la partita termini in altro modo: [a patto che] (ii) egli abbia sufficiente materiale per dare scaccomatto. *“Il materiale per dare scaccomatto richiede che sia possibile una posizione in cui sia forzato lo scaccomatto in una mossa (il giocatore cui tocca muovere non può evitare lo scaccomatto alla mossa successiva)”*. La mia domanda è la seguente: il Bianco ha Re + pedone di Torre in 7<sup>a</sup> traversa, e il Nero ha il Re. Il Re nero controlla la casa di promozione. Questa è, ovviamente, una posizione in cui il Nero potrebbe richiedere patta basandosi sulle Insufficienti Possibilità di Sconfitta. Ma cosa succede se la bandierina del Nero cade?

Il Bianco ha materiale per dare scaccomatto come definito nella regola FIDE? Con un pedone non ancora promosso (e che non sarà promosso) c’è una possibile posizione in cui sia forzato uno scaccomatto? Ora, io conosco la popolarità dell’argomento secondo cui il Nero potrebbe commettere una svista e spostarsi dalla casa di promozione, permettendo così al Bianco di promuovere. Tuttavia, lo spirito delle regole, per come le intendo io, è che nessun giocatore dovrebbe mai perdere una partita per il tempo in una posizione che egli altrimenti mai perderebbe alla scacchiera. Come secondo caso, immaginiamo che si sia arrivati a questa posizione con il Nero con ancora a disposizione, diciamo, 20 minuti di tempo di riflessione. Al Nero non sarebbe permesso di richiedere le Insufficienti Probabilità di Sconfitta finché non sia rimasto con meno di 5 minuti. In questo tipo di posizione dovremmo chiedere di continuare, o potremmo intervenire e dichiarare patta la partita? Potrebbe essere giustificata la richiesta del Nero di ottenere patta? Secondo le mie conoscenze, la risposta alla domanda numero 1 è che il Bianco non ha materiale sufficiente per dare scaccomatto, e la risposta al numero 2 è che la partita potrebbe essere dichiarata patta. **Terry Winchester (USA)**

**Risposta** Mi permetta di iniziare con una domanda. Dove ha trovato la Regola 14 delle Regole Speciali FIDE per il Gioco Lampo? Il solo testo che io conosca è il seguente **Articolo C4 del Gioco Lampo**:

*“Per vincere, un giocatore deve avere 'potenziale per dare scaccomatto'. Questo viene definito come forze sufficienti alla fine per produrre legalmente una posizione, anche mediante 'aiutomatto', in cui un avversario cui spetti il tratto non possa evitare di subire scaccomatto in una mossa. Quindi Re e due Cavalli contro il solo Re è insufficiente, ma Re e Torre contro Re e Cavallo è sufficiente”*.

Tra l'altro, questo Articolo sarà valido fino al 1 Luglio 2001. Da tale data questo Articolo non sarà più applicato.

Ma torniamo alla sua domanda. Prima di tutto diamo un’occhiata alla posizione: il Bianco con Re in h6 o g6 e pedone h7, e il Re nero, che controlla la casa di promozione, che deve essere in h8. Giusto? È chiaro che la partita è già finita, perché, se la mossa è al Nero, è stallo. E la bandierina del Nero può cadere soltanto se egli ha la mossa. Supponga che la mossa sia al Bianco. Per evitare lo stallo, il Re deve allontanarsi dal pedone, ed il Nero può immediatamente catturare questo pedone., anche senza premere l’orologio, e la partita è patta, perché nessuno dei giocatori ha materiale sufficiente per dare scaccomatto.

OK, il suo esempio non è dei migliori, ma capisco cosa intende: la posizione è una chiara patta, uno dei giocatori è a corto di tempo e l'altro cerca di sfruttare questo fatto.

Cominciamo col dare un'occhiata a come dovrebbe andare in una partita lampo. Di fatto, l'arbitro non ha il potere di prendere alcuna decisione ed il giocatore, qualora oltrepassi il limite di tempo, semplicemente ha perso. E perché no? Nelle partite lampo l'orologio è un componente estremamente importante del gioco. Il secondo caso con 20 minuti di tempo di riflessione rimasti è diverso. Questa non è una partita lampo, ma una partita di gioco rapido. Nelle partite di gioco rapido si applica l'Articolo 10.2. Ciò significa che un giocatore con meno di 2 minuti di tempo di riflessione, e non 5 minuti come da lei indicato, può richiedere la patta.

**Domanda** Salve, la mia domanda è: È permesso utilizzare orologi da scacchi che mostrino in continuazione il numero di mosse (come, per esempio, l'orologio statunitense "Excalibur")? Per quanto io abbia letto, il Regolamento degli Scacchi FIDE non è molto specifico in materia! **Claus van de Vlierd (Germania)**

**Risposta** Le cito l'*Articolo 6.14* dell'attuale Regolamento degli Scacchi:

*“Schermi, monitor, o scacchiere per dimostrazione che riportino la posizione in atto sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse fatte, e orologi che indichino anche il numero delle mosse, sono permessi nella sala di torneo. In ogni caso, non è consentito al giocatore avanzare richieste basate unicamente su indicazioni visibili in questi modi”.*


È chiaro che gli orologi da lei descritti non sono proibiti, ma qualsiasi reclamo basato unicamente sulle indicazioni date da tali orologi non è ritenuto valido.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, ho la seguente domanda. Ho arbitrato in un torneo lampo. Venne seguita l'Appendice C del Regolamento degli Scacchi FIDE. Io osservai una partita e la posizione era come riportato nel diagramma a sinistra.



La continuazione fu: 1. Td8+ Ab7+ 2. Txx8 (catturando il Re). Il Nero disse: “È proibito catturare il Re; devi sporgere reclamo per mossa irregolare”.

Ho due domande: (1) In quale momento si considera terminata una partita? (2) Qual è il risultato di questa partita?

 Ho provato a rispondere a questa domanda; ci sono due possibilità. (a) Lo scaccomatto termina immediatamente la partita (Art. 5.1a). Quel che succede in seguito (intendo dopo la partita) non ha rilevanza.

Quindi: (a) La partita terminò dopo 1. Td8 # 1-0; *ma* (b) In una partita lampo l'arbitro non interloquisce e attende che siano i giocatori a comunicargli il risultato. L'avversario deve, per

esempio, reclamare una mossa illegale, perché non è previsto alcun ruolo per l'arbitro. Se l'avversario non sporge reclamo ed esegue una mossa, la partita continua. Non è chiaro se catturare il Re debba essere considerata come una mossa illegale, quindi: Patta.

Secondo me, la risposta corretta è basata sulla presenza dell'arbitro che ha osservato la partita. E ovviamente la sua presenza (a volte casuale) è decisiva. Questo è contrario alla regola generale secondo cui l'arbitro non ha alcun ruolo in una partita lampo. **Piet Koster (Olanda)**

**Risposta** Mi permetta di iniziare da un'osservazione generale, relativa non solo a partite lampo o di gioco rapido ma anche a partite "normali". Il Regolamento degli Scacchi è scritto per situazioni in cui vi sono due giocatori, una scacchiera ed un orologio da scacchi, e un arbitro costantemente in osservazione. So che questo caso non si verifica quasi mai, ma ciò nonostante il Regolamento descrive la situazione ideale. Molto tempo addietro, perfino negli incontri di Campionato del Mondo c'erano tre arbitri costantemente in osservazione di una partita, eppure, anche in quella situazione assolutamente ideale, capitava che agli arbitri sfuggissero delle cose.

E veniamo alla sua domanda. Lo scaccomatto termina una partita lampo, ed è l'arbitro autorizzato ad interferire in caso di scaccomatto? Nelle partite "normali" l'arbitro ha questo potere: è anzi suo dovere interferire quando un giocatore subisce scaccomatto. Dal Regolamento degli Scacchi per partite "normali" andiamo ora alle partite di gioco rapido.

Nelle partite di gioco rapido si applica lo stesso Regolamento degli Scacchi con alcune eccezioni: i giocatori non sono tenuti ad annotare le mosse; l'arbitro dovrà prendere una decisione secondo l'Articolo 4 (l'atto di muovere i pezzi, di toccare i pezzi) soltanto dietro reclamo di un giocatore; si applica l'Articolo 10 (quickplay finish e mosse illegali); e l'arbitro non può far notare la caduta della bandierina. Nelle partite lampo si applica il Regolamento per il Gioco Rapido con alcune eccezioni: una mossa illegale non può essere corretta dopo che l'avversario abbia mosso a sua volta, e un giocatore può richiedere partita vinta a seguito di una mossa illegale del suo avversario ma prima di effettuare la propria mossa.

Né nel Regolamento per il Gioco Rapido né in quello per il Gioco Lampo vedo un Articolo a proposito di un'eccezione in caso di scaccomatto. Con tutta evidenza lo scaccomatto termina una partita in modo immediato e, per quanto ne sappia, l'arbitro può intervenire. Capisco la sua strana sensazione che ci sia forse qualcosa di sbagliato, perché l'arbitro non può controllare tutte le partite, ma, nonostante tutto, questo è il Regolamento degli Scacchi.

**Domanda** La domanda che segue è nata a proposito di un programma per l'accoppiamento dei giocatori. Consideri l'esempio di quattro giocatori che debbano essere accoppiati.

1 contro 3 e 2 contro 4 (in effetti 4 contro 2 per i colori). I giocatori 2 e 4 hanno in precedenza già giocato tra loro, così il logico accoppiamento provvisorio successivo dovrebbe essere: 1 contro 4 e 2 contro 3 (il giocatore 3 deve avere il Nero per evitare tre Bianchi di fila). Sfortunatamente, questo accoppiamento toglie a due giocatori il colore che spettava loro. Scambiando i giocatori 2 e 4, tutti i giocatori hanno il colore di spettanza, ma ciò significa effettuare scambi tra la metà superiore (S1) e quella inferiore (S2) del gruppo di accoppiamento. C'è una grossa differenza di "rating" (punteggio ELO, NdT) tra i giocatori 2 e 4. Il programma di accoppiamenti effettuò lo scambio ed accoppiò: 1 contro 2, 4 contro 3.

Ritiene che gli scambi a causa del colore dovrebbero essere fatti solamente all'interno della metà inferiore (S2) del gruppo di punteggio? O ritiene che scambi, per bilanciare i colori, dovrebbero essere fatti liberamente anche tra S1 e S2, senza curarsi delle differenze di rating fra i giocatori scambiati?

Mi pare che nelle regole di accoppiamento precedenti si usasse una differenza di rating di 100 punti nell'applicazione delle regole "Maxi-Svizzero", ma le nuove regole di accoppiamento non danno alcun indirizzo. Personalmente ritengo sia sbagliato effettuare cambi tra S1 e S2, a meno che non vi sia una forte giustificazione per farlo, dato che il principio cardine del Sistema Svizzero è "metà superiore contro metà inferiore", ma forse mi sbaglio e vorrei sentire cosa ne pensa lei. **AI**

## Gary Bekker (Australia)

**Risposta** Per prima cosa, vorrei sottolineare che è impossibile parlare *del* Sistema Svizzero. Ci sono infatti svariati Sistemi Svizzeri, e gli organizzatori devono comunicare in anticipo quale sistema ed anche quale programma informatico verranno utilizzati nel torneo. Un esempio del perché ciò sia importante. Nel FIDE Handbook sono stati elaborati due Sistemi Svizzeri: uno è chiamato Sistema Svizzero basato sul Rating (detto anche Sistema Olandese), ed uno chiamato Regolamentazioni FIDE per i Tornei a Sistema Svizzero (per brevità: Regolamento Svizzero FIDE). La differenza tra questi due sistemi, in un torneo a 6 giocatori, è la seguente:

	Sistema Olandese	Sistema FIDE
1	1-4, 2-5, 3-6	1-4, 2-5, 3-6
2	1-4, 2-6, 3-5	1-4, 2-6, 3-5
3	1-5, 2-4, 3-6	1-4, 2-3, 5-6
4	1-5, 2-6, 3-4	1-5, 2-4, 3-6
5	1-6, 2-4, 3-5	1-5, 2-6, 3-4
6	1-6, 2-5, 3-4	1-5, 2-3, 4-6
7	1-3, 2-5, 4-6	1-6, 2-4, 3-5
8	1-3, 2-6, 4-5	1-6, 2-5, 3-4
9	1-6, 2-5, 3-4	1-6, 2-3, 4-5
10	1-6, 2-3, 4-5	1-3, 2-5, 4-6
11	1-3, 2-4, 5-6	1-3, 2-6, 4-5
12	1-4, 2-3, 5-6	1-3, 2-4, 5-6
13	1-2, 3-5, 4-6	1-2, 3-5, 4-6
14	1-2, 3-6, 4-5	1-2, 3-6, 4-5
15	1-2, 3-4, 5-6	1-2, 3-4, 5-6

In entrambi i sistemi proviamo inizialmente ad effettuare gli accoppiamenti come indicato in riga 1. Se ciò non risulta possibile, tentiamo con la riga 2, e così via. E come il lettore può vedere, già alla riga 3 compare una differenza tra i due sistemi. È quindi molto importante annunciare in anticipo quale sistema sarà utilizzato, ed i giocatori potranno verificare gli accoppiamenti.

Il sig. Bekker solleva un'obiezione contro il fatto che, a causa dei colori, avvenga uno scambio tra la prima metà, detta S1, e la seconda metà del gruppo, detta S2. Nel nostro esempio i giocatori n. 1, 2 e 3 sono in S1, mentre 4, 5 e 6 sono in S2. Bene, personalmente non ho nulla contro questi scambi. Sono certo che i giocatori preferiscano di gran lunga l'alternanza o l'equalizzazione dei colori; essi sono soprattutto scontenti quando ricevono due Neri di seguito. Ricorderò per sempre la faccia del compianto GM Bagirov quando capitò a lui. Non si lamentò mai apertamente, ma la sua faccia parlava da sola. Vorrei aggiungere un'altra cosa: i ratings vengono utilizzati per effettuare gli accoppiamenti, ma questo solo per essere certi che gli accoppiamenti non vengano effettuati casualmente e per permettere ai giocatori di verificarli. Ultima annotazione: i giocatori di un gruppo di punteggio, che è un gruppo di giocatori con lo stesso punteggio, hanno dimostrato di avere, in quello specifico torneo, una forza all'incirca uguale. Perché dunque non accoppiarli tra loro?

**Domanda** Ciao Geurt, recentemente ho avuto un problema nella nostra Federazione Scacchistica Fiamminga. Era un problema collegato con un "bye" (giocatore fittizio usato in caso di numero dispari di partecipanti per permettere gli accoppiamenti, NdT) in un torneo open a Sistema Svizzero. Nel regolamento FIDE è scritto che, in caso di numero dispari di partecipanti, un



giocatore viene accoppiato ad un bye e per questo riceve un intero punto a forfait. In una competizione tra 17 squadre scolastiche di 4 giocatori per squadra, l'arbitro applicò questa regola ed assegnò 4 punti a forfait alla squadra che non giocò. La classifica era basata sui punti-partita e non sui punti-squadra. Il capitano di un'altra squadra protestò ed informò l'arbitro che alle Olimpiadi, in caso di forfait, vengono assegnati solo due punti. Ti pongo le seguenti domande: (1) Alle Olimpiadi le cose vanno davvero così? (2) Se la risposta è "sì", su quale regola è basata tale decisione? Secondo me ciò è in conflitto con l'Articolo A5 del Regolamento Svizzero del FIDE Handbook. Dico bene? (3) Dobbiamo modificare la nostra decisione e, in caso di bye, assegnare solo 2 punti anziché 4? **Gunter Deleyn (Belgio)**

**Risposta** (1) Sì, alle Olimpiadi ci si comporta così. (2) La regola è contenuta nelle Regole per gli Accoppiamenti per le Olimpiadi. Vedi D.II.07a pagina 2, Capitolo E. Cito il regolamento: "*Se il numero di squadre partecipanti è dispari, si assegna un bye ad una squadra, alla quale vengono assegnati 2 punti (squadra maschile) e 1.5 punti (squadra femminile)*". Non c'è conflitto con l'Articolo 5 del Regolamento Svizzero del FIDE Handbook. Nel Regolamento Svizzero viene descritto come accoppiare giocatori individuali, non squadre. Il problema è che non esiste alcun regolamento ufficiale FIDE per l'utilizzo del Sistema Svizzero nei tornei a squadre. Ciò significa che ogni organizzatore di tornei a squadre può adottare regole proprie. Secondo me è piuttosto ragionevole assegnare solo 2 punti se una squadra ha 4 componenti. Se si assegnassero 4 punti, il salto mi parrebbe troppo grande. (3) Non sono sicuro che dobbiate modificare la vostra decisione, in quanto non conosco le regole del vostro torneo. È consigliabile piuttosto modificare le regole sui bye per i futuri tornei a squadre. Una annotazione finale: se una squadra vince a forfait (cioè la squadra avversaria di turno non si presenta), saranno ovviamente assegnati 4 punti.

**Domanda** Le chiedo per favore di esprimere un commento sulle possibili azioni che il direttore del torneo avrebbe potuto intraprendere nella seguente situazione. In un recente torneo, due dei giocatori con l'ELO più elevato, peraltro amici, arrivarono in ritardo di mezz'ora per il terzo turno, in cui dovevano giocare tra loro, di un torneo di quattro turni. Prima di sedersi alla scacchiera, essi verificarono la situazione sulle altre scacchiere di testa, e procedettero quindi a registrare una patta sul tabellone del torneo senza nemmeno toccare la scacchiera. Il DT li richiamò per questo e richiese loro di giocare, il che avvenne risultando in una rapida patta che venne a quel punto registrata. I giocatori procedettero a spartirsi il premio per il primo e il secondo classificato. **David Howard (USA)**

**Risposta** (1) L'Articolo 5.3 recita: "*La partita è patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita*". (2) L'Articolo 12.1 (vecchia versione): "*Dai giocatori ci si aspetta elevati livelli di comportamento*". L'Articolo 12.1 (nuova versione, dal 1 Luglio 2001): "*I giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita di scacchi*".

Ho citato entrambe le versioni dell'Articolo 12.1. Il loro significato è il medesimo, ma la nuova formulazione è molto più chiara della precedente. Secondo me i due giocatori hanno preso un'iniziativa come descritto nell'Articolo 12.1; inoltre, l'accordo non fu preso durante la partita per la semplice ragione che non c'era alcuna partita. Secondo la mia opinione c'è soltanto una decisione possibile: l'arbitro, o, come lo chiamate voi, il direttore del torneo, dovrebbe assegnare alla partita il punteggio di 0-0 (partita persa per entrambi i giocatori).

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, ho due domande, una riguardante l'inizio di una partita e l'altra a proposito della triplice ripetizione della posizione. (1) In quale momento inizia una partita di torneo? Vorrei fornirle alcuni elementi per comprendere la ragione di questa domanda. All'ultimo turno di un recente torneo l'orologio di un giocatore con il Bianco venne messo in moto (dall'arbitro o dal giocatore con il Nero). Il giocatore con il Bianco arrivò, scrisse il proprio nome e quello dell'avversario sul formulario e offrì patta. Il Nero rifiutò, ed il Bianco allora annunciò che avrebbe perso la partita per forfait in modo da proteggere il proprio rating [punteggio ELO, NdT]. La partita fu decretata persa per il tempo e non per forfait in quanto il Bianco si era presentato alla scacchiera ed aveva ovviamente osservato che il tempo stava scorrendo. Fu corretta questa decisione (che al Bianco dispiacque non poco, ovviamente)? In quale momento si considera che abbia inizio una partita, dunque? È nel momento in cui un giocatore ha compilato il formulario,

oppure quando uno ha salutato il proprio avversario, o quando ha compiuto una mossa, o quando l'arbitro dà inizio alla partita, o qualche altro momento? Se la decisione fosse stata giusta, cosa avrebbe dovuto fare il Bianco per ottenere il suo scopo (cioè perdere la partita a forfait)? **Axel Eisengraeber (Germany)**

**Risposta** Cosa dicono i regolamenti? Per cominciare, ho dato un'occhiata nel Regolamento FIDE per il Rating. C'è un capitoletto, intitolato "Partite non giocate": *"Sia che ciò accada per un forfait o per qualsiasi altra ragione, [le partite non giocate, NdT] non sono considerate"*. Significa che esse non sono tenute in considerazione per il calcolo del rating.

L'**Articolo 6.6** del Regolamento degli Scacchi recita:

*"Il giocatore che raggiungerà la scacchiera con oltre un'ora di ritardo sull'orario di inizio stabilito della sessione perderà la partita, a meno che le regole della competizione o l'arbitro decidano diversamente"*.

Una cosa è immediatamente chiara: se un giocatore non si presenta entro un'ora dall'inizio della sessione di gioco, egli perde la partita per forfait. Dopo alcune discussioni con altri arbitri, anch'io sono arrivato alla conclusione che la partita prende corpo nel momento in cui entrambi i giocatori si presentano alla scacchiera entro un'ora dal programmato inizio della sessione. Non ha alcuna importanza se essi abbiano o meno effettuato delle mosse. Un giocatore ha il diritto di riflettere oltre 2 ore sulla sua prima mossa, ed in questo caso perderebbe la partita per il tempo. A mio giudizio, la decisione dell'arbitro fu corretta.

La sua seconda domanda è: cosa avrebbe dovuto fare il Bianco per conseguire il suo scopo di perdere la partita a forfait? Non credo sia opportuno rispondere a questa domanda.

Nota: Le domande dei signori Howard e Eisengraeber sono molto interessanti. E quando rileggo le risposte che ho dato a queste due domande, ho la sensazione di non essere stato coerente. Nella mia risposta alla domanda del sig. Howard, io parlo di un accordo durante la partita, e, quando risposi così, intendevo realmente che alcune mosse fossero state giocate. Nella mia risposta alla domanda del sig. Eisengraeber intendo "durante la partita" come il tempo dal momento in cui entrambi i giocatori si presentano alla scacchiera. Ciò significa, anche qualora non sia stata giocata alcuna mossa, che la partita è in corso ed i giocatori possono concordare patta. Ammetto che c'è una lieve discrepanza tra le due risposte. Ciò nonostante, sono dell'opinione che entrambe le risposte siano corrette. Nella situazione descritta dal sig. Howard, i giocatori nuocciono alla reputazione degli scacchi.

In effetti, devo ammettere che per un arbitro non è facile punire dei giocatori così duramente. Io non ho mai punito alcun giocatore per un simile comportamento, benché svariate volte sia stato testimone di giocatori che concordavano la patta a colazione. Ma in tutti quei casi i giocatori giocarono una decina di mosse e quindi concordarono patta. Rimango in attesa delle reazioni dei miei cari colleghi su questa questione.

**Domanda** Quando un giocatore reclama la triplice ripetizione di una posizione, egli deve avere il tratto. Nello stesso torneo, una partita era in fase di quickplay finish. Il Bianco stava reclamando patta per triplice ripetizione di posizione. Il Nero lo incitava ad effettuare una mossa. Il Bianco effettuò la mossa e fermò gli orologi per chiamare l'arbitro. Era presente un assistente per annotare le mosse, ed egli mostrò la triplice ripetizione di posizione. Entrambi i giocatori erano a corto di tempo. L'arbitro decise che la partita si concludesse in parità, in quanto il Bianco aveva già inoltrato la necessaria richiesta prima di muovere (in effetti, egli fu pressato affinché effettuasse questa mossa). Il Nero non si ritenne soddisfatto della decisione. Venne interpellato il direttore del torneo, ed anch'esso decise che la partita era patta. Ma disse che il Bianco non aveva completato la sua mossa. Quindi, la posizione era appena comparsa per la terza volta (Regolamento degli Scacchi, articolo 9.2b) ed il reclamante aveva ancora la mossa. La mia domanda è ora: l'assegnazione della patta fu una decisione corretta, e, se sì, quale sarebbe la corretta ragione a sostegno di questa decisione? **Axel Eisengraeber (Germania)**



**Risposta** Molte cose sbagliate sono accadute in questa partita. Provo a ricostruire i fatti e quindi a commentarli.

Entrambi i giocatori sono a corto di tempo e non annotano le mosse. L'arbitro invia un assistente per annotarle (eccellente!). Il Bianco reclama patta per triplice ripetizione di posizione (non mi è chiaro se sia stata la sua successiva mossa a produrre la ripetizione, o se la triplice ripetizione fosse già comparsa sulla scacchiera). Il Nero inizia a parlare al suo avversario e gli dice di muovere (l'assistente non interviene. Egli dovrebbe immediatamente fermare il Nero e dirgli che non può parlare al suo avversario). Il Bianco non sa cosa fare e decide di effettuare la mossa che egli intendeva compiere (?), ferma gli orologi e di nuovo reclama patta. Il Nero protesta dicendo che solo il giocatore che ha il tratto può richiedere patta.

È chiaro che il comportamento del Nero non fu corretto e che l'assistente arbitro non si comportò adeguatamente. È altrettanto chiaro che il Bianco reclamò patta al momento giusto, ma poi, pressato dal suo avversario, effettuò una mossa. Questo fu un errore. In effetti egli perse il diritto di reclamare patta dopo aver compiuto la sua mossa. Ma, considerando il comportamento del Nero, io concorderei con la decisione finale del direttore del torneo, benché la motivazione addotta per la sua decisione sia sbagliata.

*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](mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A%20Question%20for%20Geurt%20Gijssen) 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 Eugenio Davolio