



COLUMNISTS

Febbraio 2001

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Il nuovo Regolamento

Io penso che tutti gli scacchisti sappiano che il nuovo Regolamento del gioco degli scacchi è stato approvato durante il Congresso della FIDE del Novembre 2000 ad Istanbul. Segnalo anche che in molte nazioni le commissioni arbitrali stanno traducendo il nuovo Regolamento nelle rispettive lingue. Per dire questo mi baso sulle telefonate, sulle e-mail ed i fax ricevuti da tutto il mondo.

Ho ricevuto molte domande sull'**Articolo 13.6**. Prima, vediamo il vecchio testo di questo Articolo:

L'arbitro non deve intervenire in una partita per segnalare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa, o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio.

Il nuovo testo, che entrerà in vigore dal 1° Luglio 2001, è:

L'arbitro non deve intervenire in una partita tranne che nei casi previsti dal Regolamento degli scacchi. Egli non deve indicare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa.

La domanda principale è se noi abbiamo eliminato l'ultima parte dell'Articolo – “o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio” – deliberatamente oppure se è stato pubblicato sbagliato. Bene, la risposta è che è stata omessa intenzionalmente. Giocando con un orologio con il contamosse – e come tu ben sai la modalità Fischer lo prevede – succedono spesso situazioni in cui sembra che un giocatore oltrepassi i limiti di tempo, anche se in realtà ciò non accade. Questo semplicemente perché il giocatore non preme sempre l'orologio dopo aver fatto una mossa. Succede in particolare quando ci sono molti scambi di pezzi. A tal proposito, ci fu una volta un incontro, credo che fosse l'incontro tra Botvinnik – Bronstein, Mosca 1951, le cui regole davano all'arbitro il compito di avvertire il giocatore che dimenticava di premere il suo orologio.

Nell'incontro Kasparov–Karpov (Siviglia 1987, gara 2), Kasparov dimenticò di premere il suo orologio; io lo vidi ma quella volta il Regolamento dell'incontro stabiliva che l'arbitro doveva astenersi dall'informare il giocatore.

Domanda Sig. Gijssen, congratulazioni per la sua bellissima rivista. Continui il suo ottimo lavoro. Io ho solo una piccola domanda: negli accoppiamenti di un torneo open, qual'è l'importanza (come priorità) dei giocatori fluttuanti? Sono largamente usati ovunque (o dovrebbe esserlo)? Sarei contento di utilizzarli ma non so fino a che punto posso farlo. Grazie per il suo aiuto. **Serge Archambault (Canada)**

Risposta : Prima tutto lasciami spiegare ai lettori che cos'è un "fluttuante". Nei tornei a sistema svizzero i giocatori con lo stesso punteggio vengono accoppiati tra loro il più possibile.

Supponiamo ci sia un gruppo di 6 giocatori con lo stesso punteggio. A seconda del sistema di accoppiamento usato nel torneo, l'arbitro può avere parecchie opzioni disponibili per gli abbinamenti, ad esempio: 1-4 , 2-5, 3-6. Un'altra possibilità è: 1-6, 2-5, 3-4. Una terza possibilità è: 1-2, 3-4 , 5-6.

In questo esempio non ho considerato i colori e suppongo che tutti quegli accoppiamenti siano realmente possibili.

Ma se c'è un gruppo di 7 giocatori, uno dei giocatori non ha avversari in questo gruppo, ma deve essere accoppiato ad un giocatore con un punteggio inferiore. Questo giocatore è chiamato fluttuante ed in questo caso un fluttuante "in basso". Il suo avversario è chiamato "fluttuante in alto". La domanda è ora: chi sarà dei 7 il "fluttuante in basso"?

Usando il primo sistema di accoppiamenti, il #7 sarà il fluttuante in basso , perché il #1 gioca con il primo della seconda metà, il # 4, e così via. Se viene usato il secondo sistema, gli accoppiamenti saranno 1-7 , 2-6 , e 3-5 ed in questa situazione il #4 sarà il fluttuante in basso ed infine nel terzo sistema il #7 di nuovo sarà il fluttuante in basso.

Ci sono anche sistemi dove il fluttuante in basso è scelto dal gruppo prima che l'arbitro faccia gli accoppiamenti. Per esempio nel sistema 2 di solito si stabilisce che #1 fluttui in basso e che gli accoppiamenti siano: 2-7, 3-6, 4-5. E' chiaro che il sistema che verrà utilizzato sarà annunciato prima dell'inizio di ogni torneo.

Qualche volta un altro giocatore fluttuerà in basso. Un esempio: in un turno precedente un giocatore ha già fatto il fluttuante in basso, o anche due turni prima. In questi casi fluttuerà in basso un altro giocatore. Prendiamo ad esempio sempre il secondo sistema: supponiamo che il #4 abbia fluttuato nel turno precedente, gli accoppiamenti potrebbero essere 1-7, 2-6, 3-4 , ed il #5 fluttua in basso.

Domanda Sig. Gijssen, come giustamente hai segnalato sulla tua rubrica non esiste il sistema di spareggio perfetto. Tuttavia, io non ho chiaro qual'è il ragionamento logico che porta ad usare il punteggio progressivo (PS) per lo spareggio. Infatti, io so una ragione per non usarlo. Se viene usato il PS, un giocatore con una buona prestazione nei turni iniziali è probabile che abbia un PS più alto di un giocatore che invece inizi male il torneo. Per esempio, diciamo che il giocatore A abbia i punti: 1, 1, 1, 1, 1, 0; il giocatore B invece: 0, 1, 1, 1, 1, 1. Il giocatore A ha così un PS di 20 ed il giocatore B ha un PS di 15. Sebbene B abbia un PS più basso, egli fa risultato negli ultimi turni e pertanto fa una migliore prestazione contro avversari più forti, a differenza di A il cui avversario del primo turno potrebbe essere un giocatore debole. Perché B dovrebbe essere penalizzato dalla sua brutta partenza? Forse lei me lo può spiegare.

Un'obiezione contro l'utilizzo del TPR o Tournament Performance Rating ("*Prestazione nel torneo*" in italiano *n.d.T.*), oppure del Buchholz (somma dei punti degli avversari) come forma di spareggio è che un giocatore potrebbe essere svantaggiato incontrando al primo turno un giocatore con un ELO più basso oppure un giocatore che ottenga a fine torneo un punteggio basso. Ora, il TPR è la somma della media dei punteggi degli avversari (ARO) e della DP o Performance Rating

Difference ("*Differenza di prestazione*" in italiano *n.d.T.*). Poiché ARO è una media numerica, lo svantaggio di incontrare al primo turno un avversario di ELO basso non è così determinante in quanto è mitigato dall'effettuazione della media. L'incidenza sarà tanto più piccola quanto sarà grande il numero di partite giocate. Un altro modo per aggirare questo problema è di usare un TPR modificato dove i risultati del primo turno sono ignorati. Questo è applicato anche al punteggio Buchholz. Naturalmente, il TPR non è molto usato dove ci sono molti partecipanti che non hanno un punteggio internazionale (*ELO Fide n.d.T.*).

Una variante del taglio del primo turno è il sistema Koya dove sono considerati solo i risultati conseguiti contro avversari che hanno realizzato a fine torneo il 50% dei punti o più. La logica sembra essere piuttosto valida: ricompensare chi ha fatto una buona prestazione contro altri giocatori a loro volta autori di una buona prestazione. Ma cosa succede quando l'avversario con ELO basso del primo turno dimostra di essere un buon giocatore realizzando una buona prestazione finale? Eventualmente, nei casi in cui viene usato il TPR, possiamo circoscrivere il gruppo dei giocatori a quelli con un TPR al di sopra della media. Come giustamente lei ha fatto notare, il metodo più equo sarebbe ricorrere ad un play-off tra i giocatori a pari punteggio. Ma gli organizzatori non saranno d'accordo in quanto ciò significa dover stanziare più soldi. **Chan Tan Wong (Singapore).**

Risposta Egregio Sig. Chan, sono perfettamente d'accordo. Lei ha riportato esattamente il perché io sia contrario all'utilizzo del criterio del PS (*punteggio progressivo n.d.T.*) come metodo di spareggio. Ed io ripeto, il solo "vantaggio" di questo sistema è la possibilità di calcolare prima dell'inizio dell'ultimo turno che risultato necessita ad un giocatore per vincere il torneo. Io sono stato veramente sorpreso dal fatto che di recente un membro del consiglio della Federazione Scacchistica Olandese abbia appoggiato l'idea di usare il PS come criterio di spareggio.

A proposito, mi piace tantissimo il suo esempio, perché rende evidente la debolezza del PS. Supponiamo ad esempio che B vinca nel 6° turno proprio contro A. Allora è, almeno per me, completamente chiaro che questo è un sistema scorretto. Le faccio notare che se tutti i giocatori interessati giocano contro ciascun altro, diventa decisivo il migliore punteggio realizzato negli scontri diretti. È abbastanza simile al sistema Koya.

Domanda 1 Egregio Sig. Gijssen, è possibile stabilire una regola basata sulla credibilità in una situazione in cui è ovvio che uno dei giocatori mente?

Risposta Non è una questione facile. Nella Prefazione è stabilito che il Regolamento Fide presume che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, buon discernimento ed assoluta obiettività. Io penso che un arbitro abbia l'abilità di decidere sulla credibilità basandosi sul suo buon discernimento. Recentemente c'è stato un caso alle Olimpiadi. Un giocatore reclamò che il suo avversario aveva oltrepassato il suo tempo alla 38a mossa. Il formulario mostrava 40 mosse giocate, ma lui era convinto che alla mossa 38 la bandierina del suo avversario era caduta. Io ero sicuro al 100% che il reclamante stava mentendo e pensai di far continuare la partita anche se il reclamante dissentiva. Ma al tempo stesso tentai di convincerlo che stava sbagliando. Ed alla fine lo ammise. Ma sono d'accordo che è veramente difficile prendere la giusta decisione di fronte a due versioni contrastanti.

Domanda 2 Io ho alcune domande circa la disposizione dei pezzi regolata dall'Articolo 7.4. Durante il gioco il Bianco per errore mette il suo Re in h1 invece che in g1 dopo che era caduto sul pavimento a seguito di un tocco accidentale durante l'esecuzione di una mossa. La partita continuò. Più tardi i giocatori si accorsero dell'errore. Tuttavia, quando il Re era per errore in h1, un Alfiere nero era posizionato in f3 e dava scacco al Re in h1. La regola dice "deve essere ristabilita la posizione prima della irregolarità". Qual'è qui la "irregolarità"? Il fatto che il Bianco non abbia mosso il suo Re da h1 (dove era stato messo) quando l'Alfiere è andato in f3? Oppure, siccome i giocatori non sapevano quando il Re è stato messo in posizione errata, devono ritornare alla posizione precedente allo spostamento del Re da g1 a h1?

Risposta 2 I giocatori devono tornare alla posizione precedente a quando il Re è stato messo in h1. Se i giocatori non sanno quando ciò è avvenuto, devono andare indietro fino a quando il Re

bianco è stato giocato in g1 (probabilmente dopo l'arrocco).

Domanda 3 Cosa succede se l'errore viene scoperto durante la ricostruzione della posizione a seguito di un controllo del tempo dopo che un giocatore ha perso per il tempo? Si ristabilisce la posizione prima della irregolarità annullando la sconfitta per il tempo? **Jonas Magnusson (Svezia)**

Risposta 3 Nella sua domanda si riferisce all'Articolo 7.4. Ma cosa dire dell'**Articolo 6.13**? Questo Articolo dice:

Se si verifica una 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.

L'**Articolo 7.4** dice:

Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, o che i pezzi non sono stati correttamente messi nelle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. (sottolineatura in grassetto aggiunta da me).

La domanda è naturalmente: la partita è ancora in corso oppure è finita a causa dello scadere del limite di tempo di un giocatore? Io sono propenso a dire che la partita non è finita, in altre parole: deve essere ristabilita sulla scacchiera la posizione immediatamente precedente all'effettuazione della mossa illegale, gli orologi vanno corretti e la partita deve proseguire da questa posizione.

Domanda Io ho letto la circolare della FIDE sull'introduzione del titolo di arbitro FIDE (<http://www.fide.com/release>). Mi può cortesemente spiegare perché è stato creato un nuovo titolo arbitrale? **Pierre Dénozmée (Canada)**

Risposta Io non ero presente all'Assemblea Generale di Istanbul, perché impegnato durante un turno delle Olimpiadi. Francamente, fui piuttosto sorpreso quando lessi dell'introduzione del nuovo titolo. Ho confrontato i requisiti dei due titoli arbitrali: arbitro Internazionale ed arbitro FIDE ed ho scoperto che le differenze sono minime. In realtà c'è una sola differenza. Uno dei requisiti per il titolo di arbitro Internazionale o FIDE è: Esperienza come capo-arbitro o vice-arbitro in almeno 4 manifestazioni FIDE (nazionali od internazionali). Ma per il titolo di arbitro FIDE questo requisito può essere sostituito dal superamento di un esame sostenuto presso il Consiglio Arbitrale. Questa è fatto per gli aspiranti che appartengono a federazioni non in grado di organizzare tornei validi per i titoli.

Domanda Egregio Sig. Gijssen! Immagini la seguente situazione: Una partita con 40 mosse in 2 ore ed un'ora per finire la partita. Il Bianco fa la sua 40° mossa, dopo che ha rilasciato il suo pezzo la sua bandierina cade e quindi preme il suo orologio. Ha perso la partita?

Un amico ed io abbiamo avuto una interessante discussione. Secondo l'Articolo 6.2 del Regolamento FIDE, ogni giocatore deve fare un certo numero di mosse in un determinato periodo di tempo. Il mio amico ha messo in evidenza che il Bianco ha fatto la sua mossa (non l'ha completata, d'accordo) prima che gli cadesse la bandierina. Perciò il Bianco ha soddisfatto ciò che richiede l'Articolo 6.2 della FIDE.

Uno può dire che non ha completato la mossa e perciò il Bianco ha perso la partita per il tempo (che è la decisione comune in questo caso, per quanto ne so). L'Articolo 6.7a dice che la mossa non è considerata completata se il giocatore non ha premuto il suo orologio. Ma l'Articolo 6.2 non richiede una mossa completata, richiede una mossa fatta. L'Articolo 4.7 stabilisce che una mossa è considerata fatta quando il pezzo è stato lasciato su di una casa ed è una mossa legale, in conformità all'Articolo 3. E' un buco del Regolamento o mi è sfuggito qualcosa? Grazie per la sua risposta. **Axel Eisengraeber – Pabst (Germania)**

Risposta Quando ho letto la sua lettera, mi son veramente stupito ed ho pensato che ci fossimo lasciati sfuggire qualcosa ad Istanbul. Ho anche pensato che questa cosa sia stata trascurata pure ad

Erevan nel 1996 e non solo dal Comitato dei Regolamenti ma anche dall'intero mondo scacchistico. Ma fortunatamente c'è un altro Articolo, l'**Articolo 6.10** (che entrerà in vigore il 1° Luglio 2001):

*Tranne quando si applica l'Articolo 5.1 oppure uno degli Articoli 5.2(a), (b) e (c), la partita è persa per quel giocatore che non **completa** il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito.....*
(sottolineatura in grassetto aggiunta da me)

Io penso che l'Articolo 6.10 risolva il problema.

Era probabilmente meglio scrivere nell'Articolo 6.2 "completa" facendo riferimento all'Articolo 6.8 (dal 1° Luglio 2001).

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 Cristiano Ferrari