



COLUMNISTS

Febbraio 2002

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Catturare il Re

Lettera 1 Sono d'accordo con il suo suggerimento di bandire la cattura del Re nelle partite lampo. Potrebbe essere difficile una situazione difficile da gestire per un arbitro il caso di un giocatore che catturasse il Re e ci fosse poi una disputa sul fatto che la mossa di cattura fosse una mossa possibile per quel pezzo. A volte i giocatori fanno una mossa sulla diagonale lunga con la Donna e accidentalmente nel farlo saltano alla diagonale successiva. Se un giocatore cattura il Re e c'è quindi una disputa sul fatto che il Re fosse effettivamente sotto scacco, la prova dello scacco è stata rimossa dalla scacchiera, e a meno che non ci sia un testimone che osserva da vicino, non sarebbe possibile risolvere la controversia. Comunque se un giocatore richiede semplicemente la vittoria senza aver mosso nulla, un testimone anche da una certa distanza può vedere che nessuna mossa è stata giocata sulla scacchiera dal momento in cui la vittoria è stata richiesta, e ci sono maggiori chance che la richiesta possa essere verificata. **Kevin Bonham (Australia)**

Lettera 2 Caro Geurt, hai chiesto opinioni riguardo al fatto che un giocatore catturi il Re avversario, presumibilmente in una partita lampo. Presumo che tu ti riferisca alla situazione in cui l'avversario ha mosso, lasciando il suo Re sotto scacco. Allora il giocatore indica questo fatto catturando il Re, richiedendo in questo modo la vittoria. Hai ribadito la tua opinione che il giocatore dovrebbe perdere la partita perché ha fatto una mossa irregolare, causando l'insorgere sulla scacchiera di una situazione in cui un arbitro non presente in quel momento non sarebbe in grado poi di determinare in maniera totalmente oggettiva l'effettiva sequenza degli eventi. Il giocatore avrebbe dovuto fermare gli orologi ed indicare l'irregolarità senza modificare la posizione sulla scacchiera, dopodiché gli sarebbe stata aggiudicata la vittoria.

La maggior parte di queste partite è giocata nella completa assenza di un arbitro. Ai giocatori dovrebbe essere consentito arrangiarsi con le proprie partite. In molti luoghi è pratica comune richiedere la vittoria catturando il Re. A mia opinione sarebbe assurdo assegnare la sconfitta ad un giocatore perché cercava di richiedere la vittoria in una maniera non del tutto perfetta. Se fossi l'arbitro in una tale occasione e fossi stato chiamato all'ultimo momento, mi aspetterei che i giocatori giungessero ad un accordo. Se non riuscissero a farlo, e non volessero o potessero ripetere la partita, potrebbero doverne soffrire la conseguenza di ottenere meno di un punto in due. La mia sensazione "a pelle" è che, in tutti i casi che mi sono capitati in oltre 40 anni, l'avversario il cui Re era sparito dalla scacchiera aveva effettivamente lasciato il suo Re sotto scacco, e quindi

avrebbe dovuto perdere la partita. **Stewart Reuben (Inghilterra)**

Lettera 3 Caro Sig. Gijssen, lei ha scritto: “Nel mio precedente articolo ho anche scritto al proposito della decisione presa in Olanda di dichiarare persa la partita per il giocatore che catturi il Re del suo avversario in una partita lampo. Nessuno ha risposto. Significa forse questo che sono tutti d'accordo? Inoltre, questo significa che è ragionevole presentare questa proposta al prossimo Congresso FIDE? Per favore, fatemi sapere qualcosa”.

OK allora, eccomi: no, questa regola è del tutto irragionevole. Prima di tutto, non c'è alcuna base logica sulla quale dichiarare questa un'infrazione tale da perdere la partita. È una mossa irregolare? E come potrebbe esserlo, quando la posizione stessa è illegale? Secondo, e più importante, è troppo severo penalizzare un'azione con la sconfitta, quando per molti anni la stessa azione è stata legalmente ammessa e perfino incoraggiata come dimostrazione di una mossa irregolare, ed era premiata con una VITTORIA. Comunque, non riesco proprio a vedere perché questa regola dovesse essere cambiata - in Australia diciamo “Se non è rotto, non l'aggiustare.” Se le regole cambiano in continuazione, rendono più difficile ai Capitani di circolo come me tenersi aggiornati. Il vecchio trucco del Re-prende-Re, che siamo tutti d'accordo essere altamente improprio, sembra rientrare nel primo punto. Con i miei rispetti, **Jonathan Sarfati (Australia)**

Lettera 4 Caro Geurt, vorrei rispondere al tuo articolo sulla presa del Re nelle Partite lampo. È proibito catturare il Re, eccetto quando secondo le regole sia consentito. A mio parere, si tratta di una mossa irregolare. Perciò il giocatore che cattura il Re avversario dovrebbe perdere la partita. La decisione della Federazione scacchistica olandese è corretta. **Koen van Venetië, Olanda.**

Lettera 5 Salve Sig. Gijssen, vorrei fare un commento sulla cattura del Re. Ho imparato il gioco degli scacchi all'età di sei anni e sono sempre stato grandemente affascinato dagli scacchi. Ma non è stato che quando ho incontrato un giocatore molto più forte, e giocato un sacco di partite lampo con lui, all'età di 28 anni, che finalmente mi sono iscritto ad un circolo. E l'elemento del gioco lampo che più mi affascinava era il fatto che catturare il Re avversario fosse un modo legale di vincere! Questo elemento dona al gioco lampo una sorta di fascino rude e molto appropriato, e mi ha dato la possibilità di riuscire talvolta a battere quel mio avversario molto più forte di me, e per me rimarrà sempre una caratteristica molto importante! Se non fosse stato per questa regola, potrei non essermi mai iscritto ad un circolo!

Ed ora sono un arbitro esperto, e benché io non sia un IA (non ho mai avuto bisogno di quel titolo) ho lavorato come arbitro principale nel Campionato nazionale Danese. Sono stato un buon (perdoni la mia immodestia!) Presidente di circolo, sono membro del direttivo della Associazione Arbitri danese, ed ho svolto una buona parte del lavoro di traduzione delle Regole degli Scacchi in Danese. Sono il redattore del *Danish Chess Handbook*, e sono anche un giocatore ragionevolmente attivo (benché non estremamente forte).

E, proprio francamente: penso che molti circoli e giocatori – me compreso – potrebbero benissimo continuare a giocare con la regola che vada bene catturare il Re avversario, qualunque cosa decida in merito la FIDE! Posso capire i vantaggi di una certa uniformità delle regole nelle differenti forme di gioco, ma penso che sarebbe sia non necessario sia un vero peccato rimuovere questa meravigliosa regola. Penso che sarebbe molto facile mantenere legale la cattura del Re avversario – semplicemente considerandola un modo di dimostrare la mossa irregolare dell'avversario.

Rendere illegale la cattura del Re introduce anche un grosso problema: che cosa accade se un giocatore lo fa lo stesso? Dovrebbe allora perdere la partita? Questa potrebbe benissimo essere l'unica maniera efficace di far rispettare la regola, ma non mi sembra molto leale! In effetti sembra proprio una reazione eccessiva - e perciò anche un po' ridicola! Perciò no, certamente non tutti sono d'accordo con lei!! **Lau Bjerno (Danimarca)**

Lettera 6 Caro Geurt, seguo molto attentamente le tue informazioni e domande su ChessCafe.com. In quasi tutti i casi sono completamente d'accordo con le tue interpretazioni delle regole. Stavolta però non sono molto contento della decisione della Federazione Olandese riguardo la cattura del Re avversario nel gioco lampo. Fintantoché si tratti solo di una decisione interna per

il gioco lampo in Olanda, per me è accettabile, ma non includetelo nel Regolamento. Considera che secondo C3 una mossa irregolare è completata solo una volta che l'orologio dell'avversario sia stato avviato. Non sono certo che un giocatore avvii l'orologio dell'avversario dopo aver catturato il Re avversario. Penso che dovremmo spiegare ai giocatori che, dopo aver catturato il Re, ogni prova della mossa irregolare dell'avversario è distrutta. Un grosso problema per questo giocatore e per l'arbitro insorge se l'avversario dichiara che il Re si trovava in un'altra casa e perciò non era sotto scacco. Infine ti voglio ringraziare per tutto il disturbo che ti prendi a spiegare a tutti il Regolamento. **Werner Stubenvoll (Austria)**

Commento Durante il Congresso FIDE di Elista del 1998, abbiamo discusso questo argomento. Ed io ricordo molto bene che fu deciso di proibire la cattura del Re avversario quando fosse lasciato in scacco o portato sotto scacco. Ad Elista facemmo l'"errore" di non sanzionare il giocatore che avesse catturato il Re avversario. E ricordo anche molto bene che non ci fu tempo per la discussione per risolvere questo problema durante i Congressi di Doha e Istanbul. Ma ancora c'erano questioni sull'argomento, specialmente in Olanda. So che un arbitro annunciò prima di un torneo che nel caso in cui un Re fosse catturato, la partita sarebbe stata dichiarata patta. Altri arbitri accettarono che il Re fosse preso e dichiararono semplicemente la partita vinta per il giocatore che aveva catturato il Re. Penso che il Sig. Bonham nella sua lettera dia una spiegazione molto chiara ed esatta del perché sia ragionevole accettare la decisione della Federazione Scacchistica Olandese.

Alcuni arbitri mi hanno detto, nel corso di tornei, che secondo la loro opinione non c'è differenza tra una "normale" mossa irregolare, come, per esempio, Cb1-d3 o Tc1xd8 e prendere il Re avversario quando sia stato lasciato sotto scacco. A mio parere, c'è un'enorme differenza. Se un giocatore gioca una "normale" mossa irregolare, la partita può essere continuata, ma la cattura del Re avversario è irrevocabile.

Il Sig. Stubenvoll non è contento della decisione del Direttivo della Federazione Scacchistica Olandese, ma nella sua lettera spiega molto chiaramente il problema che un arbitro deve affrontare in situazioni nelle quali sia stato catturato il Re. Per evitare esattamente questo genere di problema il Direttivo della Federazione Scacchistica Olandese ha così deciso, secondo la raccomandazione del Comitato degli arbitri della Federazione Scacchistica Olandese. Per inciso, sono membro di questo Comitato, ma non sono stato io a fare la proposta, benché abbia sostenuto l'idea molto fortemente. Sono sicuro al 100% che con l'accettazione di questa proposta nel prossimo Congresso FIDE, la cattura del Re sarà bandita. Per inciso, la decisione della Federazione Scacchistica Olandese sarà applicata solo in eventi organizzati dalla federazione stessa, ma speriamo sinceramente che anche gli altri organizzatori di eventi lampo applichino questa regola.

Infine, spero che tutti avranno capito che vorrei presentare la proposta al prossimo Congresso FIDE o nel 2004, e che cercherò di scoprire che cosa ne pensino gli esperti di una tale proposta.

Domanda Caro Geurt, in Belgio abbiamo giocato un incontro con gli orologi elettronici Phileon. Ho notato che il tempo residuo sull'orologio passava da 0:15.00 a 1:15.00 non appena completata la mossa 40. Ciò significa che si può facilmente vedere se si sono completate le 40 mosse necessarie quando sei in zeitnot. È consentito visualizzare questa cosa sull'orologio? Se l'orologio può visualizzare questo fatto, posso anche chiedere all'arbitro se ho già fatto le 40 mosse? **Ruud Lemmers, Olanda**

Risposta So che l'orologio Phileon aggiunge il tempo del periodo successivo nel momento in cui si completano le mosse del controllo in corso. Lo stesso accade anche con l'orologio DGT, quando si usa la Cadenza Fischer.

È sempre un problema, il momento in cui si debba aggiungere il tempo per il periodo successivo. Ci sono due possibilità: 1. Quando il prescritto numero di mosse del periodo in corso sia stato completato; 2. Quando il tempo del periodo in corso sia esaurito.

Il Regolamento non è molto chiaro in merito. Vorrei citare il rilevante **Articolo 6.2(b)** del Regolamento:

“Il tempo non utilizzato da un giocatore durante un periodo è aggiunto al tempo che egli ha a disposizione per il periodo successivo, tranne che nel caso di uso del ‘tempo dilazionato’.”

La cadenza a ‘tempo dilazionato’ [anche “bonus” o “delay”, *ndt*] è la Cadenza Bronstein, ma non voglio discutere qui questo sistema.

Curiosamente, entrambe le possibilità che ho sopra citato sono usate nei tornei di scacchi.

Quando usavamo la “vecchia” Cadenza Fischer, 40 mosse in 100 minuti, quindi 20 mosse in 50 minuti, seguite da 10 minuti per le rimanenti mosse, i 50 minuti del 2° periodo ed i 10 minuti del 3° periodo venivano aggiunti immediatamente dopo che un giocatore aveva completata la sua 40a o 60a mossa.

Quando giocavamo 40 mosse in 2 ore, quindi 20 mosse in 1 ora e 30 minuti per le rimanenti mosse, in effetti il tempo del periodo successivo veniva aggiunto nel momento in cui cadeva la bandierina alla fine del periodo precedente.

C’era anche una cadenza molto notevole, 40 mosse in 2 ore, quindi 20 mosse in 1 ora, e 30 secondi per mossa dalla mossa 61. Ma questi 30 secondi venivano aggiunti dopo la caduta della bandierina alla fine del secondo periodo. Era possibile che i giocatori avessero già giocato 68 mosse prima che questi 30 secondi per mossa fossero aggiunti. Per quanto ne so, c’è stato un solo torneo con questo limite di tempo: il Campionato Europeo a squadre, Pola 1997. Il problema con questo limite di tempo era che i giocatori non sapevano se fossero nel secondo o nel terzo periodo.

In Febbraio ci sarà un incontro tra il GM Loek van Wely ed un computer. Sono stato un po’ sorpreso quando l’organizzatore mi ha detto che in questo incontro si sarebbe giocato con lo stesso limite di tempo come a Pola. Fui d’accordo, ma pretesi il diritto di informare i giocatori quando passavano dal secondo al terzo periodo.

Capisco di non aver dato una risposta diretta alla tua domanda se l’arbitro debba informare i giocatori sulle mosse completate. Prima di tutto, il Regolamento dice chiaramente che l’arbitro non lo dovrebbe fare. Ed io penso che non dovremmo cambiare questa regola, perché una partita di scacchi è prima di tutto un qualcosa tra due giocatori e l’arbitro non dovrebbe intervenire troppo. In secondo luogo, è molto pericoloso. Un arbitro non sempre può controllare l’intera partita. I giocatori possono commettere errori quando scrivono le mosse, è possibile che i giocatori non premiano correttamente l’orologio; e, come risultato di tutto ciò, è possibile il contamosse non abbia il giusto di numero di mosse, e ci sono varie possibilità che qualcosa possa essere andato storto durante la partita. È mia opinione che il ruolo dell’arbitro sia solo controllare se i giocatori abbiano o meno completato il numero di mosse prescritto.

Dopo aver letto questa risposta, qualcuno probabilmente dirà che nell’incontro tra Van Wely ed il computer la mia presenza non è indispensabile. Vorrei perciò spiegare qualcosa su questo speciale caso.

Prima di tutto, non mi piace questo limite di tempo. Ho visto come le cose possano andare male con questa cadenza, non sono certo ansioso di averne ulteriori problemi. In secondo luogo, ho in realtà un pieno controllo su questa partita. Siederò vicino alla scacchiera e scriverò anche tutte le mosse dalla mossa 1.

Domanda Caro Sig. Gijssen, l’Articolo 6.10 del Regolamento dice che, quando un giocatore utilizza tutto il suo tempo, perde la partita, eccetto il caso in cui l’avversario sia impossibilitato a vincere. Questo è ovvio con il solo Re, vorrei sapere se anche i seguenti casi siano patte? Supponga che sia caduta la bandierina del Bianco.

1.Bianco: R+D, Nero: R+A.

2.Bianco: R+D, Nero: R+C.

3. Bianco: R+T, Nero: R+A.

Laura Nogueira (Belgio)

Risposta La soluzione di questo problema è molto semplice. È possibile creare una posizione in cui il Re bianco sia mattato? Be', per tutti i casi citati nella sua domanda è impossibile, perciò l'arbitro deve decidere che il risultato della partita è una patta. È possibile fare una lista dei casi nei quali è una patta e di quelli in cui non lo è, dato che ciascun giocatore abbia un pezzo? Io penso che sia possibile. In tutti i casi in cui il Bianco esaurisca il tempo. ('+' significa che il Nero vince, '=' significa patta).

1. R+D contro R+D +

2. R+D contro R+T +

3. R+D contro R+A =

4. R+D contro R+C =

5. R+T contro R+T +

6. R+T contro R+A =

7. R+T contro R+C +

8. R+A contro R+A + o = (+ se gli Alfieri si muovono su case di diverso colore; = se gli Alfieri si muovono su case dello stesso colore)

9. R+C contro R+C +

Penso che questa lista sia corretta, ma come ho già detto in un mio precedente articolo, l'intera questione è del tutto artificiosa. Se un giocatore ha meno tempo del suo avversario e c'è il rischio che esaurisca il tempo, nelle partite normali e semilampo chiederà una patta a norma dell'Articolo 10.2. Normalmente l'arbitro la concederà, a meno che non ci sia un matto forzato e l'arbitro capisca che cosa i giocatori non dovrebbero fare per essere mattati (ad es., muovere il Re nell'angolo).

Domanda Caro Geurt, ho un problema nell'interpretare le regole di abbinamento del Sistema Olandese per effettuare i sorteggi Svizzeri come approvato dalla FIDE. Le Sezioni B e C sembrano essere in conflitto l'una con l'altra. Recentemente stavo giocando in un evento in cui c'erano quattro giocatori nell'ultimo gruppo di punteggio. Non fu possibile formare due accoppiamenti legali tra questi quattro giocatori perché troppi di essi si erano già incontrati l'un l'altro, ma c'erano due giocatori in quel gruppo che avrebbero potuto giocare tra di loro. Gli arbitri applicarono la sezione C13 che stabilisce che laddove non si riesca a trovare alcun accoppiamento che permetta un abbinamento corretto completamente all'interno dell'ultimo gruppo di punteggio, i due gruppi di punteggio inferiori debbano venire riuniti. Questo significò che il gruppo di punteggio inferiore fu riunito con il gruppo di punteggio immediatamente superiore (il quale conteneva anch'esso quattro giocatori), e che ciascun giocatore nel gruppo di punteggio superiore giocò quindi con un giocatore di punteggio inferiore.

Comunque, la sezione B3 dice che la differenza di punteggio di due giocatori abbinati l'uno contro l'altro dovrà essere la più piccola possibile e idealmente zero. La sezione B dice anche che questo criterio "dovrebbe essere soddisfatto nella misura massima possibile" e che per ottenere questo effetto si potranno applicare trasposizioni e scambi. L'accoppiamento ottenuto utilizzando in questo modo la sezione C13 non fu il migliore possibile. Sarebbe stato possibile (senza cambiare i colori di alcun giocatore) che i due giocatori del gruppo di punteggio più basso giocassero l'uno contro l'altro, due giocatori del penultimo gruppo di punteggio giocassero tra di loro, e due giocatori del penultimo gruppo giocassero ciascuno con un giocatore dell'ultimo gruppo di

punteggio. Questo avrebbe significato che la differenza di punteggio tra avversari sarebbe esistita solo su due scacchiere anziché su quattro.

Com'è che un arbitro dovrebbe trarre un senso da questo apparente conflitto, quando nelle regole non c'è nulla che dica quale tra le sezioni B e C abbia la priorità in questo caso? **Kevin Bonham (Australia)**

Risposta Caro Kevin, congratulazioni, hai ottenuto un punto intero. Per la gente che non ne sa troppo sul Sistema Svizzero e le sue regole, darò una brevissima spiegazione.

Nel Capitolo B delle regole per gli Accoppiamenti Svizzeri, sono descritti i Criteri di Abbinamento. Ecco alcuni di questi criteri: due giocatori dovranno giocare tra di loro solo una volta; nessun giocatore dovrà giocare tre volte di seguito con lo stesso colore; la differenza di punteggio di due giocatori abbinati tra loro dovrebbe essere la più piccola possibile e idealmente zero.

Nel Capitolo C c'è una descrizione delle Procedure di Abbinamento. In questo capitolo si può trovare che cosa fare se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è dispari; che cosa fare se ci sono 10 giocatori in un gruppo e non è possibile fare 5 abbinamenti, ma solo 4; che cosa fare dopo che l'arbitro abbia finito di fare gli abbinamenti per tutti i giocatori e solo ora venga a scoprire che i giocatori dell'ultimo gruppo (questo è il gruppo di giocatori con il punteggio più basso) non si riescono ad abbinare. Permettetemi di spiegare la faccenda.

Abbiamo 4 giocatori con 2 punti e 4 giocatori con 1½ punti. I giocatori con 2 punti siano A, B, C e D. I giocatori con 1½ punti siano E, F, G e H.

È possibile fare gli abbinamenti A-C e B-D. Andando al gruppo di punteggio successivo, l'arbitro scopre che E ha già giocato contro F, G e H e l'abbinamento F-G è possibile.

Be', che si fa? Il Punto C13 delle Procedure di Abbinamento dice che gli 8 giocatori devono formare un gruppo e gli accoppiamenti più plausibili in quel caso saranno:

A – E, B – F, C – G e D – H. Ma questi abbinamenti violano uno dei Criteri del Capitolo B, che dice che se possibile i giocatori con lo stesso punteggio dovrebbero giocare l'uno contro l'altro e quindi dei buoni accoppiamenti sarebbero: A – C, B – E, D – F e G – H. Senza dubbio, questo è il miglior abbinamento. Ma esiste un conflitto nelle regole. I criteri del Capitolo B sono corretti, ma, e questo è il punto, le procedure di abbinamento del Capitolo C dicono qualcosa di diverso. Il problema è che le procedure di accoppiamento non possono coprire tutte le situazioni, e mi è anche stato detto che è molto difficile farne un programma per il computer. Temo che dovremo adattarci ad una situazione in cui semplicemente accetteremo gli accoppiamenti prodotti dal computer. Una cosa è certa: il computer è obiettivo. Non c'è discussione sul fatto che dobbiamo cambiare gli abbinamenti solo in casi in cui il computer violi i criteri del Capitolo B. Un esempio: due giocatori sono in testa, e non hanno giocato tra loro in alcun precedente turno, i colori sono giusti ma il computer non li abbina tra di loro. E ci sono naturalmente vari casi come questo.

E probabilmente questo non vi piacerà: la cosa più importante è che siano assolutamente giusti gli accoppiamenti in testa alla classifica. Gli accoppiamenti nei gruppi di coda, specialmente alla fine di un torneo, non hanno la massima priorità.

Domanda Caro Sig. Gijssen, nel suo ultimo articolo ha risposto alle domande del Sig. Thiede e del Sig. Tavakolian a proposito di spettatori che indichino che un giocatore ha superato il limite di tempo. Questo mi ricorda che un Capitano di una squadra olandese della 'massima serie' una volta, alcuni anni fa, mi disse: "Quando l'avversario di uno dei miei giocatori supera il limite di tempo, non mi prendo rischi e lo dico al mio giocatore. La sola cosa che un arbitro possa farmi è sbattermi fuori della sala di gioco. E così sia."

In considerazione di questo atteggiamento, eticamente ambiguo ma piuttosto logico, non è d'accordo che l'attuale regolamento sia piuttosto carente? Personalmente non avrei obiezioni a

dare ai componenti delle squadre il diritto di intervenire, trattandosi di eventi a squadre. In caso contrario, ci dovrebbero essere delle sanzioni chiare, come la perdita di un punto, o l'esclusione del colpevole dai successivi incontri della squadra. Qual è la sua opinione? **Frits Fritschy, Olanda**

Risposta La sua proposta sembra del tutto ragionevole, ma non sono d'accordo con lei. Se consentissimo a tutti i membri di una squadra di comportarsi come una specie di (sostituto) arbitro, temo che gli incontri a squadre finirebbero nel caos. Ho affermato in precedenza che l'arbitro designato di un incontro a squadre dovrebbe ad esempio nominare i capitani delle squadre come sostituti, specialmente per lo zeitnot, e dovrebbe assegnare loro dei compiti (limitati): in zeitnot, controllare gli orologi, scrivere le mosse nel caso in cui non possano farlo i giocatori. Ma questi arbitri sostituti non potranno mai decidere di dichiarare persa la partita o concedere una patta secondo l'Articolo 10.2.

Domanda Caro Signore, il seguente incidente è accaduto recentemente in un incontro a squadre, giocato con 2h/40+ 1h/20 + ½h/resto. Dopo 6 ore e 50 minuti di gioco, il Bianco ha Re e Donna e 30 secondi rimanenti sull'orologio, il Nero ha Re e Torre e circa 10 minuti rimanenti sull'orologio. L'arbitro (membro del circolo del Bianco) sta osservando la partita.

Il Nero non scrive le sue mosse, e muove istantaneamente varie volte. Il Capitano della squadra del Bianco protesta con l'arbitro, puntualizzando che il Nero deve scrivere anche le mosse precedenti, prima di poter continuare la partita. L'arbitro non interviene perché il Nero ricomincia a scrivere le mosse (benché non le precedenti). Dopo varie mosse il Nero smette nuovamente di scrivere. Il Capitano della squadra del Bianco protesta nuovamente, ma l'arbitro rimane passivo. Il Capitano della squadra informa l'arbitro, che è suo dovere obbligare il Nero a scrivere le mosse. L'arbitro risponde, "Lo so," ma non fa nulla di più, benché il Nero continui a non registrare le mosse. Con 10 secondi residui, il Bianco ha la chance di catturare la Torre, ma continua a dare scacchi. Con solo un secondo rimasto e nessuna possibilità di catturare la Torre, il Bianco muove ed aziona l'orologio. (Non ferma entrambi gli orologi, solo il suo.) Quindi chiede all'arbitro: "Posso chiedere una patta?" L'arbitro risponde: "Be', puoi chiederla al tuo avversario." Il Nero immediatamente rifiuta l'offerta e fa una mossa, per cui la bandierina del Bianco cade. Il Capitano della squadra del Bianco pretende la patta, sostenendo a) che il Nero non stava cercando di vincere e b) che la posizione probabilmente era stata ripetuta più di tre volte (purtroppo, l'arbitro non ha chiesto ai giocatori di ricostruire la partita).

Domande:

1) Quale dovrebbe essere il risultato? A parte il Capitano, virtualmente tutti pensano che dovrebbe essere la vittoria per il Nero, a causa della caduta della bandierina. Ma quello è un avvocato, e forse ne sa di più.

2) Il giocatore ovviamente non sapeva che doveva fermare entrambi gli orologi per presentare una richiesta valida secondo l'Articolo 10.2 (quickplay finish), ma le sue intenzioni di richiedere la patta erano chiare. Il Capitano argomentò sulla falsariga del suo esempio sulla regola del "pezzo toccato": se urti un pezzo, ma senza l'intenzione di muoverlo, la regola del "pezzo toccato" non si applica, anche se il testo della regola è adeguato. Perciò, è valida la richiesta?

3) Penso che il Bianco avrebbe dovuto ottenere del tempo supplementare, perché il Nero per varie volte non ha scritto le mosse. Ma che cosa possono fare il Capitano od il giocatore, se l'arbitro trascura il proprio dovere? **Robert Vollertsen (Danimarca)**

Risposta Sono d'accordo con lei che il giocatore che ha più di 5 minuti rimanenti sull'orologio deve scrivere le mosse. E il Capitano della squadra aveva assolutamente ragione nel protestare. La normale penalizzazione è concedere del tempo addizionale all'avversario e, naturalmente, il giocatore deve scrivere tutte le mosse che non ha scritto prima. Quello di non agire in questo senso è stato un ovvio errore dell'arbitro.

Lei ha scritto che l'arbitro non ha controllato se ci fosse una ripetizione di posizione e che avrebbe dovuto farlo dopo la caduta della bandierina. Questo non è corretto. Solo durante la partita, nel

momento in cui la stessa posizione sia apparsa o stia per apparire sulla scacchiera, e su richiesta di un giocatore, l'arbitro deve controllare se la richiesta sia o meno corretta.

Circa il secondo punto, vorrei dire questo: a mio parere, l'arbitro aveva ragione a non reagire quando il Bianco ha chiesto la patta in modo scorretto. L'arbitro deve presumere che un giocatore conosca il Regolamento.

Ma c'è un altro punto interessante. Lei sa che negli incontri a squadre il Capitano ha il diritto di informare il giocatore che può offrire una patta, che può accettare una patta o che può abbandonare. Ma cosa succede se il Capitano dice al suo giocatore che può reclamare una patta? Questo punto non è mai stato discusso dal Comitato FIDE per le Regole.

Basandosi sull'Articolo 9.1 (c), il quale afferma che una richiesta di una patta in base all'Articolo 10.2 sarà considerata come un'offerta di patta, sono incline a dire che il Capitano lo possa fare. Nel prossimo incontro del Comitato per le Regole ne vorrei discutere. La sua ultima domanda è cosa fare se l'arbitro non fa bene il proprio lavoro. Nel mio paese c'è un Comitato d'Appello per le serie nazionali e lo stesso vale anche per tutte le competizioni regionali a squadre. Quale è la situazione nel suo paese? Penso che anche lì sarà lo stesso.

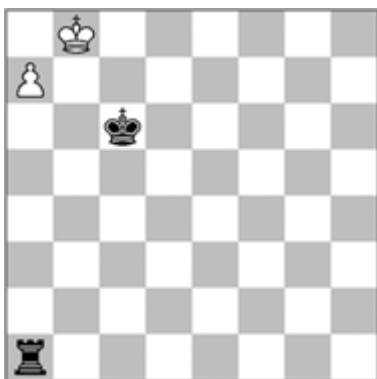
Domanda Caro Sig. Gijssen, ho una domanda sul seguente paragrafo del Regolamento:

“1.3 Se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori ha possibilità di fare scaccomatto, la partita è patta.”



Il Bianco gioca Dg7+. Prima che il Nero riesca a completare la propria mossa, la sua bandierina cade. Questa posizione è idonea ad una patta secondo l'Articolo 1.3, o il Nero ha perso per tempo? Dopo tutto, benché il Bianco formalmente abbia “materiale sufficiente”, in questa posizione è impossibile un matto con mosse legali – il Nero ha solo una mossa legale, dopo la quale è stallo.

O questa posizione:



Il Bianco gioca a8=D+ e il Nero risponde con Txa8+. Ancora una volta, la bandierina del Bianco cade prima che completi la mossa - e di nuovo, è impossibile il matto con mosse legali, dato che il Bianco ha solo una mossa legale, dopo la quale la posizione è ridotta al solo Re.

Che cosa deciderebbe in queste situazioni? **Alex Shternshain (Israele)**

Risposta C'è una differenza tra partite "normali" da una parte e partite semilampo e lampo dall'altra parte.

Nelle partite normali accetto la sua opinione secondo la quale la partita è patta, perché nessuno dei due giocatori è in grado di vincere la partita. Invece che all'Articolo 1.3 preferisco fare riferimento all'**Articolo 9.6**:

"La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse, anche contro le peggiori risposte. Ciò termina immediatamente la partita."

Penso che il caso sia diverso nelle partite semilampo e lampo. In effetti, e benché sia un po' strano, in questo caso le mosse irregolari sono "legalizzate".

Domanda Molti giocatori, specialmente ai livelli inferiori, scrivono le proprie mosse prima di giocare. Quindi fanno un ultimo controllo della posizione prima di giocare effettivamente la mossa scritta. L'avversario ha diritto di vedere quello che hanno scritto prima che facciano effettivamente la mossa? Possono legalmente nascondere quello che stanno scrivendo sul formulario? Come avversario di uno di questi giocatori, continuavo a cercare di vedere cosa stessero scrivendo (così da poter cominciare a pensare alla mia risposta), e lui continuava a cercare di nasconderla.

Domanda A volte sto pensando ad una forte risposta ad una mossa che il mio avversario potrebbe fare. Questo può accadere quando è il mio turno e sto calcolando cosa segue se faccio una certa mossa, o durante il suo turno quando sto pensando alle mie risposte alle sue mosse possibili. Quando questo accade, sono tentato di scrivere questa mossa come promemoria a me stesso per farla se dovesse verificarsi la continuazione che avevo previsto. Fare così mi risparmierebbe lo sforzo di ripensare la posizione ed eviterebbe il pericolo di dimenticare le varianti che ho già calcolato. Sono un giocatore principiante dagli USA. Grazie per il suo aiuto. **Steve Zee (USA)**

Risposta 301,302 Spiacente, ma il suo avversario può coprire il proprio formulario in maniera tale che lei non possa vedere quello che ha scritto sul formulario. Lei dice che fanno questo specialmente i giocatori di basso livello, ma le posso assicurare che anche tanti Grandi Maestri di altissimo livello hanno quest'abitudine. Ma c'è ancora qualcosa che devo dire in questo contesto e per questo faccio riferimento all'**Articolo 8.2** del Regolamento:

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

Come il formulario possa essere visibile all'arbitro e non all'avversario è un problema che deve risolvere il giocatore.

Ho già detto nella prima parte della mia risposta che molti giocatori scrivono la propria mossa prima di farla. E, proprio come lei descrive, ricontrollano la posizione prima di fare la mossa. Accade che cambino la mossa e in questo caso devono correggere quello che hanno già scritto.

Fino ad ora ho sempre accettato questo genere di correzione, ma se dovessi notare che un giocatore ha fatto molte "correzioni" sul proprio formulario, interverrei ed userei l'**Articolo 12.2** del Regolamento:

"Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera. Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo degli orologi, l'offerta di patta, e le indicazioni relative a richieste di interventi."

A mio parere, il giocatore sta prendendo appunti sul formulario e, come si legge nell'Articolo 12.2, far uso di appunti è proibito.

Domanda In un forum di scacchi al computer, è nata un'interessante discussione riguardo alle "table bases" dei finali [*speciali database che permettono ai programmi di scacchi di giocare*

perfettamente i finali, ndt] e mi sono venuti dei dubbi riguardo ad una certa regola FIDE. Giusto per promemoria, le “table bases” sono dei database per computer nei quali è contenuto ogni possibile risultato per ogni possibile posizione in cui siano restati sulla scacchiera solo 3, 4, o 5 pezzi (ed oggi anche alcune combinazioni di 6 pezzi), incluso il Re. Quel che è interessante è che con ciascuna di queste posizioni è noto un risultato definito, con le migliori mosse, come ad esempio l'esatto numero di mosse per il matto. Un programmatore si lamentava che alcuni di questi matti non erano praticamente realizzabili perché, benché fossero assolutamente corretti, il numero di mosse necessarie al matto potrebbe essere eccessivo a causa della regola delle 50 mosse. So che ha ragione, ma la domanda è questa: nel gioco normale, per quanto ne so, se annuncio un matto definito poco prima di perdere per il tempo e non riesco a dare il matto prima che la mia bandierina cada, il matto è valido, a condizione che sia confermato. Se questo è vero, come la mettiamo allora con la regola delle 50 mosse? Lo scopo della regola è prevenire partite eterne senza un risultato definito, e risparmiare uno dei giocatori. Comunque, che cosa accade se il giocatore dovesse annunciare un matto definito e corretto che non possa essere giocato, a causa della regola delle 50 mosse? Premesso che qui si parla automaticamente di computer, ma è comunque teoricamente possibile, per quanto improbabile, che un uomo possa farlo, come la si mette? **Albert Silver (Brasile)**

Risposta Circa dieci anni fa la FIDE decise che la regola delle 50 mosse fosse valida per tutte le posizioni. Quando la FIDE decise questo, era ben noto che alcune posizioni richiedevano più di 50 mosse per effettuare un matto. E questo era noto anche quando la FIDE decise di estendere la regola delle 50 mosse. Prima del 1992 c'erano alcune eccezioni nel Regolamento. Ogni Comitato di torneo aveva il diritto di aumentare il numero di mosse per il matto in specifiche posizioni, a condizione che fosse annunciato in anticipo. Io continuo a pensare che la decisione sia stata corretta.

Durante la partita, annunciare il matto in un certo numero di mosse è impossibile. In alcuni casi è naturalmente possibile richiedere una patta secondo l'Articolo 10.2, ma richiedere la vittoria in queste situazioni non è possibile.

Per inciso, tutto ciò che ho scritto vale per il gioco alla scacchiera. Se per esempio i compositori di studi volessero aumentare il numero di mosse per creare un matto, hanno il pieno diritto di farlo.

Domanda Caro Geurt, ho una domanda concernente il gioco semilampo. L'**Appendice B4** del Regolamento FIDE dice:

“Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientazione della scacchiera o la taratura dell'orologio. In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l'arrocco.”

Questo si applica solo per situazioni all'inizio della partita (per esempio: errata posizione dei pezzi), o anche per situazioni durante la partita (per esempio: posizioni dopo mosse irregolari)?

Klaus Schumacher (Germania)

Risposta L'Articolo B4, essendo parte delle regole per il gioco semilampo, si applica solo in situazioni dalla posizione iniziale della partita. Le mosse irregolari sono coperte dell'Articolo B5. Devo ammettere che il testo deve essere corretto. Nel 2004, quando avremo nuovamente la possibilità di effettuare le correzioni, dovremmo aggiungere le parole “dalla posizione iniziale” dopo “Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse”. Grazie per la sua domanda.

Domanda Caro Signore, ho letto la sua risposta al Sig. Sharata. Vorrei sapere come si possa trovare il modo di ottenere il titolo di IA con l'aiuto di un'altra federazione? Sono arbitro da 4 anni, ma non sono mai riuscito ad ottenere incarichi in tornei ufficiali a causa del comportamento della nostra federazione. **Ozan Çakir, Lettore di scacchi dell'Università di Marmara in Istanbul, Turchia**

Risposta Caro Signor Çakir, ad essere onesti, sono un po' sorpreso dalla sua domanda. Nel 2000

sono stato Arbitro Principale delle Olimpiadi di Istanbul. So che la sua federazione ha fatto un grande sforzo per avere arbitri Turchi nelle Olimpiadi e circa 50 arbitri erano Turchi. Ho dato un seminario ad Ankara per circa 60 arbitri Turchi, c'è stato un esame e durante le Olimpiadi due arbitri Turchi esperti hanno supervisionato gli altri.

Immediatamente dopo le Olimpiadi ci furono le elezioni per il Consiglio di Presidenza della Federazione Scacchistica Turca. E ricordo molto bene che entrambi i candidati avevano in programma un punto sulla formazione degli arbitri Turchi in tutto il paese. Non so se questo sia poi realmente accaduto, ma fu un argomento citato da entrambi i candidati. Infine devo informarla che solo la sua propria federazione può richiedere un titolo FIDE. So di almeno due casi in cui una federazione richiese un titolo di IA per un arbitro che non apparteneva alla federazione. In entrambi i casi, il titolo non fu concesso.

*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 2002 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2002 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Mario Held