



COLUMNISTS

Settembre 2002

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Semilampo a Mosca

Nel mio articolo precedente, ho promesso d'informarvi sul numero di partecipanti alla 35^a Olimpiade di Bled. Be', per quanto posso vedere, sarà un record: al momento sono iscritte 142 squadre maschili e 100 femminili, davvero incredibile. Se davvero giocheranno tutte queste squadre, l'Olimpiade è già un successo.

Dall'8 all'11 settembre a Mosca, nel Cremlino, c'è stato un incontro "Russia contro Resto del Mondo". Ciascuna squadra aveva dieci giocatori e due riserve. La cadenza era di 25 minuti per l'intera partita con un incremento di 10 secondi dalla prima mossa, una cadenza piuttosto familiare.

Tutti i Tornei Amber e le partite di spareggio dei Campionati del Mondo sono giocati con questa cadenza. Le regole erano semplici: si applicava il normale Regolamento, con una sola eccezione: invece dei giocatori, registravano le mosse gli arbitri (un arbitro russo per ciascuna partita). Di conseguenza, gli arbitri chiamavano le mosse irregolari (non ce n'è stata nessuna) e la caduta delle bandierine (questo è accaduto varie volte). Il sistema di gioco era lo Scheveningen: ciascun giocatore giocava contro tutti i giocatori dell'altra squadra; e, con 10 giocatori per ogni squadra, ci furono quindi 10 turni.

Prima dell'incontro ci furono un sacco di discussioni sul modo di applicare il sistema Scheveningen. Ho suggerito un sistema per cui ogni squadra avrebbe dovuto avere, in ciascun turno, lo stesso colore su tutte le scacchiere. Il grande vantaggio di questo sistema è che tutti i giocatori alternano bianco e nero.

Per il singolo giocatore, questo sistema è senza dubbio il migliore, ma in un evento a squadre probabilmente ha uno svantaggio. Era opinione di alcuni giocatori che la squadra che giocava con il Bianco nell'ultimo turno avrebbe avuto un grosso vantaggio.

Perciò cercammo di sviluppare un sistema in cui in ciascun turno ciascuna squadra avesse 5 neri e 5 bianchi. Non riuscimmo a creare un sistema del genere, e fu sviluppato un sistema con 6 bianchi e 4 neri. Ecco la tabella di questo sistema:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
A1-B1	B2-A1	A1-B9	B10-A1	A1-B7	B8-A1	A1-B5	B6-A1	A1-B3	B4-A1
A2-B2	B1-A2	A2-B10	B9-A2	A2-B8	B7-A2	A2-B6	B5-A2	A2-B4	B3-A2
B3-A3	A3-B4	B1-A3	A3-B2	B9-A3	A3-B10	B7-A3	A3-B8	B5-A3	A3-B6
B4-A4	A4-B3	B2-A4	A4-B1	B10-A4	A4-B9	B8-A4	A4-B7	B6-A4	A4-B5
A5-B5	B6-A5	A5-B3	B4-A5	A5-B1	B2-A5	A5-B9	B10-A5	A5-B7	B8-A5
A6-B6	B5-A6	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6	A6-B10	B9-A6	A6-B8	B7-A6

Fu concordato che durante i meeting dei giocatori ci fosse un'estrazione a sorte per la squadra che avrebbe dovuto essere A o B. Inoltre, ci sarebbe stata un'estrazione a sorte per l'ordine dei gruppi. Questo ordine era l'ordine dei turni.

Facemmo questa estrazione, e Kasparov si accorse quasi immediatamente che alcuni giocatori avrebbero giocato tre volte di fila con lo stesso colore. Perciò fu deciso che avrei dovuto cercare di trovare una soluzione migliore. Stabilii le seguenti linee guida:

1. Il sistema deve essere equo per entrambe le squadre. Era molto semplice realizzare un calendario in cui tutti i giocatori di una squadra giocassero alternativamente con il bianco ed il nero, ma organizzare la stessa cosa per l'altra squadra era impossibile. Perciò entrambe le squadre avrebbero potuto dover giocare con lo stesso colore due volte di fila.
2. Per la pubblicità del torneo, ed anche per creare un po' di suspense, i giocatori di punta avrebbero dovuto incontrarsi tra di loro negli ultimi turni.
3. Non volevo cambiare gli accoppiamenti del primo giorno. I gruppi 4 e 3 (in questo ordine) per il primo giorno erano fissi.

Con queste linee guida in mente, cercai di fare un calendario. Probabilmente, è possibile migliorare il calendario che abbiamo stabilito; eccolo:

Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7	Turno 8	Turno 9	Turno 10
B10-A1	A1-B9	A1-B7	B8-A1	B6-A1	A1-B5	B4-A1	A1-B3	B2-A1	A1-B1
B9-A2	A2-B10	A2-B8	B7-A2	B5-A2	A2-B6	B3-A2	A2-B4	B1-A2	A2-B2
A3-B2	B1-A3	B9-A3	A3-B10	A3-B8	B7-A3	A3-B6	B5-A3	A3-B4	B3-A3
A4-B1	B2-A4	B10-A4	A4-B9	A4-B7	B8-A4	A4-B5	B6-A4	A4-B3	B4-A4
B4-A5	A5-B3	A5-B1	B2-A5	B10-A5	A5-B9	B8-A5	A5-B7	B6-A5	A5-B5
B3-A6	A6-B4	A6-B2	B1-A6	B9-A6	A6-B10	B7-A6	A6-B8	B5-A6	A6-B6
A7-B6	B5-A7	B3-A7	A7-B4	A7-B2	B1-A7	A7-B10	B9-A7	A7-B8	B7-A7
A8-B5	B6-A8	B4-A8	A8-B3	A8-B1	B2-A8	A8-B9	B10-A8	A8-B7	B8-A8
B8-A9	A9-B7	A9-B5	B6-A9	B4-A9	A9-B3	B2-A9	A9-B1	B10-A9	A9-B9
B7-A10	A10-B8	A10-B6	B5-A10	B3-A10	A10-B4	B1-A10	A10-B2	B9-A10	A10-B10

Dal punto di vista arbitrale, c'erano altre cose interessanti. Furono giocati 10 turni in 4 giorni. Nel primo giorno furono giocati due turni, nel secondo e terzo giorno il numero di turni era tre, e nell'ultimo giorno di nuovo ci furono due turni. Al primo giorno, i turni iniziarono alle 16.00 ed alle 18.00, nel secondo e terzo giorno alle 16.00, alle 18.00 ed alle 20.00, e nel quarto giorno alle 14.00 ed alle 16.00. I Capitani (allenatori) concordarono che avrebbero pubblicato gli schieramenti delle squadre dei primi tre giorni prima di mezzogiorno, ed al quarto giorno entro le 10.30. Era mia opinione che pubblicare gli schieramenti del secondo e terzo giorno (i giorni con tre turni) a mezzogiorno non fosse una buona idea. Supponendo che un giocatore perdesse entrambe le partite, o che lo stesso giocatore giocasse due finali lunghi, sarebbe impossibile sostituire quel giocatore.

Perciò ho suggerito che nel secondo e terzo giorno dovessero essere pubblicati solo gli schieramenti per i primi due turni della giornata, e che lo schieramento per il terzo turno fosse pubblicato 10 minuti dopo la conclusione del secondo. I Capitani furono d'accordo ed i giocatori furono molto felici di questo cambiamento.

Eccetto che per una partita, gli arbitri furono in grado di registrare le mosse. In quella partita, i due giocatori giocarono 17 mosse in un minuto. Ma la stampa del computer era completa e per mezzo di questa ci fu possibile ottenere le mosse della partita.

Domanda Ciao, facendo seguito alla domanda di Soong vorrei fare i seguenti commenti e chiedere il tuo parere.

1. Ogni partita ha due giocatori, perciò se esiste un diritto d'autore deve appartenere contemporaneamente al nero e al bianco.

Come potrebbe un giocatore stabilire un diritto d'autore su di una partita? Penso che lo dovrebbe fare unitamente al suo avversario. Se gli venisse concesso di controllare i diritti di riproduzione, allora il GM Evgeny Svesnikov dovrebbe avere l'autorizzazione dell'avversario.

2. Le singole mosse sono generiche; chiunque può farle. Si può fare un confronto con i diritti d'autore sul software:

Nel programma di Tom Kerrigan "Simple Chess Program" (TSCP) la linea 128 del modulo Eval.c è:

```
for (i = 0; i < 64; ++i) [Un controllo di ciclo, con incremento dell'intero i da 0 a 63].
```

Quand'è che dei generici componenti software divengono una parte registrabile di IP (Proprietà Intellettuale)? Quando vengono assemblati in un programma unico e completo. L'intero programma è stato sottoposto a copyright da Tom, ma questa linea di codice esiste anche in *molte* programmi C/C++. In se stessa, è generica e non soggetta a diritti d'autore. In effetti, questa particolare linea di codice esiste in molti programmi, specialmente programmi di scacchi.

Se una partita completa potesse essere sottoposta a diritti d'autore, vorrebbe questo dire che il secondo giocatore, ed tutti i successivi, che seguissero la stessa linea dovrebbero pagare delle royalty agli originatori??

Ruy Lopez (o i suoi eredi) sarebbero molto ricchi! Chiaramente, questo è assurdo, eppure noi poniamo diritti d'autore sulla proprietà intellettuale del software. Suggestisco che l'idea di sottoporre le partite a diritti d'autore danneggerebbe seriamente il gioco e che questo non dovrebbe mai essere consentito. **Kym Farnik (Australia)**

Risposta Hai ragione a dire che in ciascuna partita sono coinvolti due giocatori, e che dovrebbe essere rispettata l'opinione di ciascuno dei due. Su questo, non c'è alcun dubbio. Benché io non abbia capito tutto quello che hai detto (non sono che un semplice arbitro), c'è una cosa che vorrei sottolineare: una partita completa è più della somma delle mosse giocate. Perciò capisco che i giocatori abbiano un qualche diritto. Ci sono molte partite che vengono copiate, specialmente le patte veloci, e non serve spiegare che la seconda coppia di giocatori non sempre sa di aver copiato una partita.

Sono più o meno d'accordo con le tue conclusioni che i diritti d'autore sulle partite non dovrebbero essere consentiti. Tuttavia, i diritti sulle analisi e sui rapporti sono una cosa diversa. Vedo molto spesso che le analisi vengono semplicemente copiate, e sono sempre sorpreso del fatto che non si faccia nulla contro questo genere di copiatura. So perfino di esempi in cui un "autore" abbia semplicemente fotocopiato interi capitoli di un libro. E, per quanto ne so, nulla è stato fatto in proposito. Questo mi è proprio difficile da capire.

Domanda Nella 22^a edizione nel nostro evento "New York Masters" abbiamo avuto

La mossa è al Bianco. Il Bianco tenta di giocare Dh8-h4+ (vedendo che dopo la forzata Rxf5 avrà la vincente Dh5+ che prende la Torre indifesa in d1.) Accidentalmente, la Donna scivola verso il giocatore e cade sul pavimento. Ora, accadde una di queste due cose: il pezzo, cadendo sul pavimento, rimbalzò lontano sotto il tavolo, oppure in qualche modo fu accidentalmente calciato via dalla massa di spettatori che si affollavano intorno per vedere la partita.

Per inciso, quello che effettivamente accadde, credo, è questo. Il pezzo colpì il pavimento ed atterrò vicino al giocatore. Feci un passo indietro (ero giusto accanto a lui, giusto dov'era caduta la Donna). In qualche modo, nella confusione che ne seguì, la Donna si trovava ora circa un metro sotto il tavolo e dal lato in cui il giocatore non poteva arrivare. In quel momento, credetti che un altro giocatore che si era chinato per prendere la Donna in qualche modo l'avesse sospinta indietro, o che la Donna avesse preso una pedata, dato che in pratica atterrò in mezzo di una mischia da rugby di giocatori. Il giocatore cercava freneticamente di prenderla, ma non ci riusciva. A questo punto, io decisi che fosse giusto cercare il pezzo e darglielo (questo accadeva chiaramente dopo che il suo orologio era andato avanti di un bel po' di secondi, forse addirittura si era vicini ai dieci, a quel punto).

Un giocatore che fermi l’orologio può finire per causare una situazione bizzarra, in cui un giocatore lancia un pezzo il più lontano possibile per poter fermare gli orologi e guadagnare un po’ di tempo di riflessione. Anche se la cosa naturalmente dovrebbe essere accuratamente dissimulata, deve essere presa in considerazione. Inoltre, penso che sia terribilmente sleale che un giocatore possa perdere per il tempo per una causa del genere. Un giocatore non dovrebbe perdere per un evento completamente casuale. **John Fernandez (USA)**

“Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la corretta posizione con il proprio tempo. Se fosse necessario sia il giocatore sia l'avversario potrà fermare l'orologio per richiedere l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.”

Devo dire che nella sua lettera ci sono molte cose date per scontate, ma una cosa è chiara; il pezzo del giocatore cadde dal tavolo ed il giocatore a cui stava la mossa non riuscì ad afferrare il pezzo immediatamente. Per questo, aveva bisogno di assistenza e la persona che più plausibilmente poteva ed era autorizzata a darla era l'arbitro. E, come può leggere nell'**Articolo 7.4** del Regolamento, ciascuno dei giocatori può fermare gli orologi in una situazione di questo genere.

È molto importante anche l'ultima frase di questo Articolo:

L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.

Questo significa che sta all'arbitro decidere se debba penalizzare o meno il giocatore che ha messo fuori posizione il pezzo (o i pezzi). E, in una situazione come quella descritta, se deve essere data una penalità, quella più appropriata è aggiungere del tempo per il giocatore che non ha messo fuori posizione i pezzi.

Mi è capitato un caso simile. In una partita lampo tra Karpov e Adams (Torneo Amber 1992), la Torre di Karpov cadde sul pavimento quando la mosse. Io mi trovavo accanto al tavolo, presi la Torre dal pavimento e la posizionai a fianco della scacchiera. A mio parere, non feci nulla di sbagliato aiutando un giocatore. Ma dopo la partita fui rimproverato da numerosi giocatori che mi spiegarono che non era mio compito agire in quel modo. Be', sono certo che, se mi accadesse di nuovo, farei ancora la stessa cosa.

Domanda Durante il Campionato Olandese Lampo di Bunschoten sono stato testimone del seguente incidente:

Il Nero aveva solo il Re. Il Bianco aveva Re, Torre, Cavallo e un pedone. Entrambi i giocatori erano in zeitnot. La sola questione era: il Bianco era in grado di mattare il Re avversario prima che la sua bandierina cadesse? Il piano del Bianco era di promuovere il suo pedone a Donna e quindi mattare il Re avversario. Ma che accadde? Quando il pedone bianco fu giunto all'ultima traversa, il giocatore Bianco lo sostituì con una Donna nera. Il giocatore Nero reclamò la vittoria, dicendo che il giocatore Bianco aveva fatto una mossa irregolare: un pedone bianco non può essere promosso ad una Donna nera. Il Bianco reclamò una patta, evidenziando che un Re solo non può mai vincere. Aggiunse che la Donna nera era apparsa irregolarmente sulla scacchiera, e quindi il Re Nero andava considerato solo. Sono curioso di sapere quale decisione avrebbe preso in questa situazione. **Theo Heukels**

Risposta Sono stato informato che l'arbitro dichiarò la partita vinta per il Nero. Questo significa che era stato d'accordo con il Nero che questa irregolarità andasse considerata come una mossa irregolare. Prima di tutto dobbiamo investigare se un'azione irregolare debba essere considerata nello stesso modo come una mossa irregolare. L'Articolo 7 descrive le "Irregolarità". E tra i commi dell'Articolo 7 troviamo due tipi di irregolarità: pezzi messi fuori posizione e mosse irregolari. L'Articolo 3.7(e) stabilisce chiaramente che in caso di promozione il pedone debba esser scambiato, come parte della stessa mossa, con un pezzo dello stesso colore.

L'azione del Bianco perciò è in conflitto con questo Articolo; e poiché una mossa irregolare è generalmente una mossa effettuata non a norma di uno dei commi dell'Articolo 3 (Le mosse dei pezzi), è ragionevole considerare questa scorretta promozione come una mossa irregolare.

Ma questa non è ancora la fine della storia. Andiamo all'**Articolo C3** del Regolamento 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. Se l'avversario non può dare scaccomatto con una qualsivoglia serie di mosse legali, anche con le mosse meno qualificate, allora ha la facoltà di chiedere patta prima di effettuare la sua mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

Non so in quale momento l'avversario, il giocatore del Nero, abbia cominciato a protestare. Se lo

fece prima che il giocatore del Bianco avesse fermato il proprio orologio ed azionato l'orologio dell'avversario, allora il Bianco avrebbe ancora avuto la possibilità di correggere il proprio errore. Veda la prima frase dell'Articolo C3. Se questo accadde dopo che l'orologio del giocatore Nero era stato azionato, la mossa irregolare non poteva più essere corretta. Assumiamo che questo fosse il caso. Allora mi è chiarissimo che la decisione dell'arbitro era completamente sbagliata e concordo con il giocatore Bianco che la partita avrebbe dovuto essere dichiarata patta.

Domanda Caro Sig. Gijssen, mi è dato di capire che la FIDE ha abbassato od abbasserà il limite di rating per apparire nella lista FIDE, da 2000 a 1801. Ho visitato il sito FIDE su www.FIDE.com ma non ho trovato alcuna notizia su questo cambiamento. Sa se un annuncio ufficiale a proposito di questo cambiamento sia disponibile su internet e, se sì, dove? Quando è previsto che il cambiamento entri in vigore? Sa se il software FIDE per i tornei riporterà correttamente i risultati per i nuovi giocatori con i nuovi limiti? **Ernest W. Schlich (USA)**

Risposta Sì, ha ragione che la FIDE intende abbassare il limite di rating da 2000 a 1801. E potrebbe perfino essere abbassato a 1000. Ha anche ragione a dire che non è riuscito a trovare nulla in merito sul sito FIDE. Lo so, perché ho ricevuto alcune bozze che indicano che la FIDE discuterà questi argomenti durante il Congresso di Bled, in Novembre 2002. Vedremo cosa accadrà al Congresso.

*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