



COLUMNISTS

Luglio 2002

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Chiamata in attesa

Domanda Mentre mi preparavo per l'esame di qualificazione per i nuovi arbitri, mi è venuta in mente una strana situazione. Un giocatore richiede una patta dopo una tripla ripetizione della posizione o 50 mosse. L'arbitro la vede molto chiaramente sulla carta. Comunque, deve rigiocare la partita su di una scacchiera, alla presenza dei due giocatori. Sì, ci sono davvero tre ripetizioni o 50 mosse senza la cattura di un pezzo o mosse di pedone, *ma* in precedenza c'era stata una mossa irregolare!

Ho chiesto di questa cosa agli arbitri Turchi e tutti mi hanno risposto che la partita deve essere fatta ripartire dalla mossa irregolare e non può essere patta. Anch'io sono d'accordo su questo, ma vorrei fare un piccolo commento in proposito, tenendo a mente l'osservanza del Regolamento:

5.1 (a) La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.

(b) La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

5.2 (a) La partita è patta quando il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. Si dice che la partita finisce con uno 'stallo'. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo stallo sia una mossa legale.

(b) La partita è patta quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare matto all'avversario con una qualsiasi serie di mosse legali. Si dice allora che la partita finisce in 'posizione morta'. Ciò termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto la 'posizione morta' sia una mossa legale.

Tutti questi Articoli richiedono che l'ultima mossa sia legale, mentre ignorano le mosse irregolari precedenti. Ma che cosa succede con la tripla ripetizione? Quando il giocatore si rivolge all'arbitro, ha diritto alla patta se veramente ci sono tre ripetizioni di una posizione. Quando la partita è terminata da un matto, l'arbitro non cerca mai una precedente mossa irregolare. Perciò,

perché dovrebbe andare a cercare una precedente mossa irregolare quando c'è una richiesta per tripla ripetizione di posizione o 50 mosse? **Cengiz Keles (Turchia)**

Risposta Uno degli argomenti che il Comitato per il Regolamento ha discusso era: se un giocatore matta il suo avversario, deve essere legale solo l'ultima mossa, o devono esserlo tutte le mosse giocate? Io ho suggerito che debbano essere legali tutte le mosse, ma la maggioranza del Comitato per il Regolamento era dell'opinione che fosse sufficiente la verifica della sola ultima mossa. La maggioranza era spaventata dal fatto che alla fine di ciascun partita l'arbitro dovesse controllare tutte le mosse giocate. Con questa spiegazione, lei capirà perché solo l'ultima mossa sia stata citata nell'Articolo 5.

Ma ritorniamo alla sua domanda: quando un giocatore richiede una patta secondo l'Articolo 9 (trippla ripetizione della posizione o regola delle 50 mosse) e si scopre durante la ricostruzione che in precedenza era stata giocata una mossa irregolare, che si dovrebbe fare? A mio parere, c'è un punto essenziale che dobbiamo prendere in considerazione. In tutti i casi citati nella sua domanda, la partita è terminata: il Re è stato mattato con una mossa legale; c'è una posizione di stallo con una mossa legale; un giocatore abbandona e così via.

Nel caso di una richiesta di patta, in quel momento la partita *non* è finita, ma l'arbitro è chiamato a verificare se la partita debba o meno essere terminata. Questo significa che la partita è ancora in corso.

E l'**Articolo 7.4** recita:

Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità.

Questo significa che, a mio parere, le risposte degli arbitri turchi erano corrette.

Domanda Questa settimana la mia squadra di Johannesburg (J) ha giocato contro una squadra di Centurion (C) nel Campionato di Scacchi di Gauteng. È accaduto qualcosa di strano:

Il giocatore della scacchiera 3 di J è arrivato con 30 minuti di ritardo e più tardi si è trovato in *zeitnot*. Durante gli ultimi pochi minuti prima del controllo di tempo, non stava registrando le mosse. Il giocatore di C manteneva il suo formulario aggiornato. Il giocatore di J, guardando il formulario del suo avversario, pensò di aver superato il controllo di tempo perché mostrava che il giocatore C (bianco) aveva fatto 41 mosse. Fu decisamente sorpreso, alcuni secondi più tardi, quando il suo avversario richiese la vittoria per tempo! Il giocatore C rivelò di aver ripetuto due mosse di ciascun giocatore sul proprio formulario; questo significava che in effetti quelle mosse non erano state fatte e perciò il giocatore J aveva fatto solo 38 mosse e aveva perduto per tempo! Cose dello sport!!

Non c'era alcun dubbio che J avesse mancato di superare il controllo di tempo, che C avesse un formulario aggiornato (e presumibilmente corretto) e perciò J aveva perduto per tempo. La sensazione tra i giocatori di J era che il giocatore di C si fosse lasciato andare ad una qualche furbata che lascia l'amaro in bocca. Nelle partite del Campionato di Gauteng non sono presenti arbitri mentre le partite vengono giocate. Quale azione avrebbe dovuto intraprendere un arbitro vedendo un giocatore segnare "mosse fantasma" sul proprio formulario? È illegale? **Laurence Ball (Sud Africa)**

Risposta Ciò che è accaduto in questa partita è una pratica ben nota. Di tanto in tanto accade perfino al livello di Grandi Maestri. So di un caso di 25 anni fa in cui è accaduta la stessa cosa. Un giocatore aveva scritto le mosse due volte sul formulario. Quando l'avversario lo vide, fece lo stesso sul proprio formulario. Quando il giocatore ebbe scritto 40 mosse sul suo formulario (40 mosse incluse quelle scritte doppie), lasciò la scacchiera e fece una passeggiatina. L'avversario fece la sua mossa ed azionò l'orologio del giocatore. Quando la bandierina dell'orologio del giocatore cadde, l'avversario richiese la vittoria, evidenziando che il giocatore non aveva completato le 40 mosse. L'arbitro concordò, ma il giocatore ricorse in appello. Alla fine, il

Comitato d'Appello concordò con la decisione dell'arbitro, ma diede all'avversario un ammonimento ufficiale. Il Comitato considerò antisportivo il comportamento del giocatore.

Ed ecco la risposta alla sua domanda: quale azione dovrebbe intraprendere un arbitro se vede un giocatore scrivere mosse "fantasma" sul formulario? È illegale?

Sì, è assolutamente illegale e nel momento in cui l'arbitro se ne accorge, dovrebbe intervenire immediatamente. Mi baso sui seguenti **Articoli del Regolamento**:

1. *Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, in modo corretto, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Appendice E), sul formulario prescritto per la manifestazione. (Articolo 8.1)*
2. *Il formulario deve essere visibile all'arbitro in qualsiasi momento. (Articolo 8.2)*
3. *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. (Articolo 12.2)*
4. *L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate. (Articolo 13.1)*

A mio parere questi quattro Articoli sono molto convincenti: l'Articolo 8.1 dice che le mosse devono essere scritte in maniera corretta. L'Articolo 8.2 dice che l'arbitro ha sempre il diritto di ispezionare il formulario. L'Articolo 12.2 dice che le mosse, (cioè, le mosse effettivamente giocate) devono essere registrate ed infine l'Articolo 13.2 dice che l'arbitro dovrebbe attivarsi nel caso in cui un giocatore agisca in maniera contraria al Regolamento.

Vorrei aggiungere una cosa. L'unico reclamo che un giocatore possa fare è che il suo avversario non ha registrato le mosse nel modo in cui avrebbe dovuto.

Domanda Caro Geurt, nel tuo precedente articolo citi un certo Sig. Maeser che ti ha scritto in merito alla squalifica dei ritardatari: *E colpisce nel segno, chiedendo se esista un qualunque sport nel quale i giocatori non debbano essere presenti all'inizio del gioco.*

Credo che questo sia possibile nel cricket - e intendo nel cricket professionale, in contrapposizione al gioco amatoriale nel quale la gente può ovviamente farsi le proprie regole. Non è cosa inaudita che un giocatore arrivi in ritardo, e talvolta ci sono buone ragioni per questo - per esempio, un giocatore potrebbe essere stato selezionato per la Nazionale Inglese, ma non scelto per la finale XI, decisione che potrebbe essere stata presa con sconveniente ritardo. Concepirlo, potrebbe dover guidare fino ad un'altra parte della regione per giocare con la sua squadra locale, e non essere sicuro di farcela in tempo per l'orario d'inizio programmato. Se la sua squadra dovesse battere per prima, non avrebbe bisogno di essere presente all'inizio perché non sarebbe chiamato ad essere uno dei battitori d'apertura: una volta arrivato, prenderebbe il suo posto nell'ordine (che può, comunque, essere cambiato). Non sono sicuro di cosa potrebbe accadere se lanciassero prima, ma è possibile che la squadra avversaria possa consentire ad un sostituto ribattitore di prenderne il posto fino al suo arrivo. **Justin Horton (Inghilterra)**

Risposta Capisco; ma in uno sport individuale, è molto spiacevole consentire dei ritardi come citato nel mio articolo precedente. Questo mi ricorda una regola molto particolare del Campionato Nazionale Olandese. Se all'inizio di un incontro di campionato un membro della squadra è assente, se gioca con il Bianco l'avversario può sigillare [*in busta, NdT*] la propria mossa. E, naturalmente, la mossa verrà fatta quando l'avversario arriva. Ma il Capitano del giocatore che non si è presentato all'inizio dell'incontro ha il diritto di sostituire il giocatore assente entro un'ora dall'inizio. Se questo accade, il giocatore che ha sigillato la propria mossa ha il diritto di giocare un'altra mossa. La ragione è chiara.

Domanda Caro Sig. Gijssen, nel nostro torneo semilampo locale, ci è capitato un problema che non avevo mai incontrato prima: i giocatori non riuscivano a decidere a chi toccasse muovere. Uno

di essi richiese la patta per stallo. L'altro disse che toccava a lui e quindi non era patta. Avevano già fermato gli orologi prima che l'arbitro arrivasse, non c'erano testimoni e non c'era alcuna prova a favore dell'uno o dell'altro. Come si dovrebbe decidere in un caso del genere?

La partita fu dichiarata patta per stallo. Usavamo il Regolamento FIDE con l'eccezione che i giocatori sono tenuti a scrivere le mosse con più di 5 minuti rimanenti, cosa che il giocatore che voleva la vittoria non aveva fatto; l'altro giocatore aveva praticamente finito il tempo e non aveva scritto le mosse. Ma questa decisione non mi sembra realmente soddisfacente, e cosa sarebbe accaduto se non avessimo avuto questa regola locale e le mosse non fossero state scritte? **Ingrid Voigt (Germania)**

Risposta Francamente, risolvere un problema come questo è praticamente impossibile. È chiaro che uno dei giocatori sta barando. Ma quale dei due? Ho scritto varie volte che è virtualmente impossibile prevenire gli imbrogli. La sola cosa che si possa fare è cercare di ricostruire la partita. Ma spesso anche questa è una 'missione impossibile'.

C'è una soluzione, ma potrebbe non essere possibile in tutte le partite, nel senso che lo è solo se la partita è stata giocata con un orologio elettronico con contamosse, e perfino questa non è una prova assoluta, ma solo un indizio: quando la partita è giocata con un orologio DGT, la posizione della leva può essere un indizio.

Domanda Scrivo per conto di uno dei nostri arbitri locali, che si è giusto trovato di fronte alla seguente situazione nel nostro Campionato Nazionale: nel corso di una partita, un giocatore ha ricevuto una chiamata al cellulare in un momento critico. L'arbitro non era presente alla partita quando è arrivata la chiamata. Il suo avversario sospetta che la chiamata fosse da un altro giocatore nello stesso evento, che è imparentato con il giocatore ma la cui partita era finita presto. Sospetta questo perché il giocatore che ha ricevuto la chiamata ha detto solo "Ciao", ascoltato il chiamante facendo solo un commento riguardo il tempo rimanente sull'orologio e chiuso la chiamata senza salutare.

Un parente dell'avversario nota anche che il giocatore imparentato con il giocatore che ha ricevuto la chiamata, ed il suo cellulare, non c'erano più nell'area di gioco. Il parente dell'avversario, sospettando che qualcosa non andasse, sottopose la questione all'arbitro. Comunque, quando l'arbitro arrivò alla scacchiera la chiamata era finita e il giocatore che l'aveva ricevuta proseguì il gioco vincendo la partita.

Il perdente, dopo la conclusione della partita, inoltrò una protesta affermando che il suo avversario aveva ricevuto aiuto durante la partita. Va anche notato che questa non è la prima occasione in cui questi 2 giocatori siano stati sospettati di aver usato il cellulare per aiutarsi l'un l'altro. La domanda che il nostro arbitro desidera sottoporle è la seguente:

a) Come dovrebbe gestire la protesta?

b) Quali strategie raccomanda la FIDE per prevenire situazioni come questa? **Allan Herbert, Presidente della Federazione Scacchistica delle Barbados**

Risposta Alcuni elementi di questo incidente mi sono oscuri. Prima di tutto, non capisco perché il giocatore non abbia protestato quando il suo avversario ha ricevuto la telefonata. A mio parere è inutile protestare *dopo* la fine della partita. Secondariamente, quando l'arbitro fu informato e arrivò alla scacchiera, ha cercato di scoprire cosa fosse accaduto? Per esempio, cercò di trovare qualche testimone, ed intendo testimoni neutrali, non collegati ad alcuno dei due giocatori? Presumo che tutte queste cose non siano accadute; altrimenti, le avrebbe citate nella sua lettera.

Come scacchista, so quanto sia spiacevole vedere il proprio avversario parlare con qualcun altro. Mi distrae sempre e, benché in molti casi io sia del tutto certo che non stanno parlando della partita, non mi piace. E so che molti scacchisti professionisti sono della stessa opinione. Come arbitro, faccio tutto ciò che posso perché i giocatori non parlino con altri giocatori durante il gioco. E l'Articolo 12.5 del Regolamento mi appoggia: "È vietato distrarre o infastidire l'avversario in

qualsivoglia maniera”.

E la mia esperienza è che i giocatori sono molto ragionevoli quando dico loro di non parlare con altri giocatori.

In questo contesto, mi piace citare un altro **Articolo del Regolamento**:

Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera. (Articolo 12.2)

È mio parere anche che i giocatori abbiano il dovere di comportarsi in maniera tale che non ci sia nemmeno il motivo di un sospetto. È chiaro che fare o ricevere telefonate è proibito. La sola domanda è come l'arbitro debba comportarsi. Vorrei discuterne nel prossimo congresso FIDE. Per il momento farei questo: quando suona un cellulare, do al giocatore un ammonimento ufficiale; quando accade per la seconda volta, dichiaro la partita persa per quel giocatore. Informerei di questo i giocatori all'inizio di ciascun turno.

Domanda Caro Geurt, un giocatore completa una mossa irregolare azionando l'orologio; quindi la bandierina dell'avversario cade. Il giocatore che ha completato la mossa irregolare, richiede la vittoria per tempo; il suo avversario richiede la mossa irregolare e vuole che i due minuti siano aggiunti al suo orologio. Non ci sono testimoni, comunque il giocatore non discute di aver fatto una mossa irregolare. Il controllo di tempo è Lampo (G/:05). Cosa decideresti? **Terry Winchester (USA)**

Risposta L'**Articolo C3** del Regolamento Lampo afferma:

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.

Come vedi, l'avversario può chiedere anche di più dell'aggiunta di due minuti al suo tempo. Può chiedere la vittoria. A mio parere, il fatto che la sua bandierina sia caduta non è importante.

Domanda Ho appena letto il tuo articolo riguardo la correzione dei risultati di una partita in cui sulla scacchiera sia apparso uno stallo od un matto senza che i giocatori lo sappiano, per cui questi abbiano continuato a giocare e siano arrivati ad un diverso risultato, sottoscrivendo il risultato della partita. In questo genere di situazione, io correggerei il risultato a scopo di calcolo del rating (USCF), ma non per gli accoppiamenti. Potrebbe accadere che aspettassi fino a dopo l'arrivo dei risultati finali per correggere i risultati, ma la maggior parte dei programmi di accoppiamento per computer di oggi permette di eseguire correzioni in qualsiasi momento. Perciò, il risultato sottoscritto dai giocatori conterebbe per il torneo, ed il risultato corretto conterebbe per il rating. **Dr. Ira Lee Riddle (USA)**

Risposta Sono d'accordo con te che questa sia una possibilità. Ricordo un caso nel Campionato Olandese in cui c'era una partita vinta da un giocatore, ma più tardi risultò che questo giocatore non era autorizzato a giocare in quell'incontro. L'arbitro principale della competizione dichiarò la partita persa per il giocatore coinvolto, ma per gli scopi del rating fu contata come una vittoria per lui.

Domanda Caro Sig. Gijssen, i suoi acuti commenti e le situazioni inusuali, talvolta perfino bizzarre, che discute nella sua rubrica costituiscono una lettura molto interessante ed altamente istruttiva. La risposta nel suo articolo di febbraio 2002 alla domanda posta da Laura Nogueira

(Belgio) mi ha ispirato a fare una lista di posizioni. Eccole:

Lista di Posizioni

In tutti i casi ammettiamo sia caduta la bandierina del Bianco. È patta o vince il Nero? Queste sono le nostre domande.

	Bianco	Nero	
1	R+ qualsiasi altro	R solo	=
2	R + A(col. opp.)/C/p	R + A	+
3	R + D/T/A(stesso col.)	R + A	=
4	R + A(col. opp.)/C/p + qualsiasi altro, ad es. R+D+C	R + A	+
5	R + T/A/C/p	R + C	+
6	R + D	R + C	+
7	R + T/A/C/p + qualsiasi altro, ad es. R+D+C	R + C	+
8	R + qualsiasi altro	R+D/T/2A/A+C/p2C	+

Nelle posizioni (2), (4), (5) e (7) e R contro R + 2C in (8) la vittoria è possibile a causa degli Articoli 6.10 (gioco normale e semilampo) e C3 (gioco lampo). In (2) e (4), il Nero può dare matto per mezzo di una serie di mosse legali con le peggiori risposte del Bianco. In R + p contro R + C, il pedone promuove a Cavallo e otteniamo R + C contro R + C (+). Analogamente, (5) e (7) si trasformano nelle posizioni (2) e (4). Per esempio, in R + D + C contro R + A/C, il Bianco perde la Donna e la posizione risultante è vincente per il Nero.

Implicazioni

I risultati visti sopra sono estremamente importanti per il gioco lampo. Comunque, in vista di garantire che i giocatori non arrechino discredito al gioco, in posizioni come quelle qui sotto, l'arbitro non dovrebbe consentire un gioco prolungato e senza scopo, come ad esempio scacchi perpetui di D o T o semplice "spostamento di legno". Dovrebbe intervenire prima della caduta della bandierina, citare l'Articolo 12.1 e dichiarare la partita patta:

- (1) R + A contro R + A di opp. col.
- (2) R + A contro R + C
- (3) R + C contro R + C
- (4) R + C contro R + 2C
- (5) R + T contro R + T
- (6) R + D contro R + D
- (7) R + p contro R + T / C / p
- (8) R + T + p contro R + T + C + p

Questo si dovrebbe fare anche quando un giocatore in svantaggio di materiale stia cercando di vincere per tempo. Per esempio, in R + D contro R + 2T/T/2A/A + C/ 2C /Pedoni, in una partita lampo il Nero potrebbe stare giocando per una vittoria per tempo. L'arbitro dovrebbe invocare l'Articolo 12.1 e dichiarare la partita patta. Queste implicazioni sono ugualmente applicabili nel gioco normale e semilampo quando:

- (1) a causa dell'incremento di tempo, non si applichi l'Articolo 10 o

(2) anche quando sia applicabile l'Articolo 10, ma non sia stata fatta una richiesta di patta a norma dell'Articolo 10(2).

Ecco le mie domande:

(1) È giusta questa lista? È completa?

(2) come possiamo fare per rendere utile questa lista come riferimento rapido per Arbitri e giocatori?

(3) Potremmo ridurre il numero di Articoli combinando le definizioni di patta in C3 (lampo), 1.3, 5.2(b), 6.10, 9.6?

Attiro la sua attenzione sull'Articolo 8.4. Si riferisce all'eventualità in cui un solo giocatore si trovi in zeitnot. L'altra possibilità, in cui entrambi i giocatori siano in zeitnot, è contemplata in 8.5. Mi sembra che questo Articolo dovrebbe dire 'immediatamente dopo che la sua bandierina è caduta' invece di 'immediatamente dopo la caduta di una bandierina'. È d'accordo? **S. T. Sahasrabudhe, Arbitro Nazionale (India).**

Risposta 355

Le sue osservazioni sono molto interessanti, ma temo che abbia trascurato qualcosa. Dal 1° luglio 2001, vale sempre la stessa regola per quando un giocatore supera il tempo sia nel gioco normale, sia semilampo o lampo. Questa è l'**Articolo 6.10**:

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

Ho verificato la sua lista. Sono d'accordo con lei nei casi (1), (2), (3), (4), (5), (7) e (8). Non sono d'accordo con lei nel caso (6). A mio parere, questa è una patta.

Riguardo le implicazioni, ho questo appunto: è molto pericoloso fare una regola generale che queste posizioni siano patte. Alcune di queste possono portare a matti forzati. Preferisco che gli arbitri, in queste situazioni, usino il proprio buon senso invece di applicare una regola fissa.

Le sue domande:

(1) ho già detto sopra che non concordo con lei riguardo il punto (6). Non sono riuscito a trovare alcuna posizione in cui $R + C$ dia scacco matto a $R + D$. Lascio ai lettori di verificare se tutti i casi siano compresi nella Lista di Posizioni.

(2) È sempre molto pericoloso fare delle liste, ma penso che la lista sia completa e molto utile. Ma sono riluttante ad inserire ufficialmente la lista nel Regolamento.

(3) Come ho già detto nella mia introduzione, dopo il congresso di Istanbul il numero di Articoli rilevanti in caso di caduta della bandierina è già limitato.

Non concordo con lei che dobbiamo cambiare l'Articolo 8.4. È possibile che un giocatore si trovi in zeitnot per la maggior parte della partita, ma sia il suo avversario a superare il tempo.

Infine, la ringrazio per i suoi sforzi nel produrre la lista di posizioni.

***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