



COLUMNISTS

Aprile 2002

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Lasciate stare il Re!

Il mese scorso sono stato arbitro del torneo “Amber Chess” di Monaco. Era l’undicesima edizione e la decima volta in cui c’è stata una competizione alla cieca. Dopo dieci anni, è molto interessante vedere cosa sia accaduto in questi tornei ed investigarne gli sviluppi.

Vorrei cominciare informando i lettori del perché Kasparov non abbia mai partecipato a questo torneo. Quando all’inizio fu invitato, e ricordo molto bene che questo accadde durante le Olimpiadi di Manila del 1992, rispose immediatamente dichiarando che non voleva giocare alla cieca. Disse: “Non mi piace giocare alla cieca, voglio conservarmi la salute.”

La prima gara alla cieca a Monaco fu organizzata nel 1993. Molti giocatori ebbero molti problemi a giocare alla cieca, specialmente i più anziani. Ricordo i problemi che Polugaevsky e Korchnoi ebbero a ricordare le posizioni. Anche alcuni giovani giocatori, che erano stati invitati in seguito ebbero problemi e fecero terribili svarioni. Fecero eccezione Ivanchuk, Anand, Piket e Kasparov. Ma giocatori come Shirov e Kramnik furono veramente stupefacenti. E devo aggiungere ancora altri due nomi: Bareev e Morozevich. Questi due giocatori hanno giocato quest’anno per la prima volta in questo torneo. Due minuti di spiegazione furono loro sufficienti. Capirono immediatamente come funzionava il sistema. E anche durante il torneo stesso fu incredibile vedere come Morozevich giocava le sue partite. Il debuttante ha vinto la gara alla cieca con un punteggio di 9 su 11.

In passato, giocare alla cieca era una vera sfida, ma per i nuovi giovani sembra che sia semplice routine. Penso che questo abbia a che fare con il modo in cui i giovani giocatori si preparano per i tornei. Si prendono il loro database, leggono le mosse senza scacchiera e nondimeno ‘vedono’ l’intera partita. Forse dovrei suggerire al Sig. Van Oosterom, lo sponsor di questo torneo, di cercare un’altra sfida per i giocatori.

La cattura del Re è ancora argomento di discussione per molti scacchisti ed arbitri. In questo *Taccuino* il lettore potrà trovare varie lettere sull’argomento, e tra di esse tre arrivano dalla Scozia. Sembra che gli arbitri Scozzesi abbiano deciso di attaccare in massa la proposta di dichiarare la partita persa per il giocatore che catturi il Re avversario.

Domanda Caro Geurt, il Comitato degli Arbitri Scozzesi ha discusso la 'cattura del Re' nel gioco lampo. Siamo fortemente dell'opinione (che pensiamo sarà supportata a maggioranza schiacciante dai giocatori scozzesi) che la cattura del Re non dovrebbe portare alla sconfitta.

Può essere non desiderabile in una competizione, ma nulla più di questo.

Comunque, la discussione mi ha fatto pensare molto di più sulle mosse irregolari e quelli che seguono sono i miei commenti. Ci sono tre tipi di posizioni: (a) posizione legale raggiunta per mezzo di mosse legali; (b) posizione legale raggiunta dopo una o più mosse irregolari ma che avrebbe potuto essere raggiunta legalmente; e (c) posizione illegale raggiunta dopo una o più mosse irregolari e che non avrebbe potuto essere raggiunta legalmente.

Nell'applicazione dell'ultimo comma della Regola C3 insorge un problema. Continuare a giocare dopo che una mossa irregolare non sia stata osservata/rilevata va bene in una posizione del tipo (b) ma non so come sia possibile farlo in posizioni illegali di tipo (c) perché non so che cosa sia legale in quel caso. Il Regolamento non definisce una mossa irregolare, eccetto che mediante l'implicazione che sia una mossa che non è legale. Nemmeno la mossa legale è definita esplicitamente, ma solo implicitamente dall'Articolo 3 e da alcuni altri dettagli contenuti nell'Articolo 1.2. Comunque, queste definizioni si riferiscono solo a posizioni legali. Il Regolamento semplicemente non definisce una mossa irregolare in una posizione illegale, ad es., con entrambi i Re in presa, ne' potrebbe.

La Regola C3 stabilisce che un giocatore possa reclamare su una mossa irregolare fatta dal suo avversario. Comunque sembra che non importi se la posizione precedente era illegale. Effettivamente il Regolamento pare implicare che il primo giocatore a rilevare l'illegalità della posizione sulla scacchiera vinca la partita. È desiderabile, questo? Mi sembra che il Regolamento non sia applicabile a posizioni di questo genere e perciò come si può giocare? Quale azione è legale/illegale? Si tratta di un caso analogo a quello di una deduzione da una falsa premessa.

Vorrei ora rivedere la tua tesi nel sopracitato contesto: il Giocatore che ha lasciato il suo Re in presa ha completato una mossa irregolare solo se la precedente posizione era legale (e la prova di ciò è sparita).

La prova è stata distrutta dal Giocatore nel prendere il Re - questo è il rovescio della medaglia nella cattura del Re (ma vedi sotto). Come potrebbe chiunque sapere se la cattura era, diciamo, Cf6xRg8 invece che Ce6xRg8, cioè che la cattura del Re era una mossa irregolare in una posizione legale?

L'avversario che ha permesso a questa prova di sparire forse deve essere punito, ma la perdita della partita è proporzionata a quello che normalmente (benché non necessariamente) è una maniera informale per puntualizzare una illegalità? In una partita non registrata, ogni mossa distrugge delle prove. È sempre possibile che alcune mosse non rilevanti siano state giocate con il Re sotto scacco.

Infine, arriviamo alla Regola B5 (b) del Regolamento per il gioco semilampo. Gli Articoli 7.2, 7.3, 7.5 non si occupano delle mosse irregolari.

Articolo B5(b) *Il giocatore perde il diritto a rivendicazioni in base agli Articoli 7.2, 7.3 e 7.5 (Irregolarità, mosse illegali) non appena ha toccato un pezzo in base all'Articolo 4.3.*

Tra parentesi dovrebbero essere inserite solo le irregolarità e non ci dovrebbe essere riferimento alle mosse illegali. In virtù di questo, si dovrebbe applicare il Regolamento normale sulle mosse illegali (Articolo 7.4), sulla base del fatto che le affermazioni dovrebbero avere la precedenza sulle "spiegazioni" poste tra parentesi. Perché nel Regolamento c'è l'Articolo C3 se il caso è coperto dall'Articolo B5? Quanto meno si giocherà in posizioni del tipo (c) (*cioè quelle illegali n.d.T.*), tanto meglio sarà. Penso che sarebbe pericoloso cambiare il Regolamento in questo senso sulla base di un'ambiguità incidentale. Si dovrebbe lasciare perdere qualsiasi cambiamento fino alla prossima revisione. **Ken Stewart (Scozia)**

Risposta Vorrei iniziare dalla tua ultima domanda. Sono pienamente d'accordo con te che l'Articolo B5 (b) sia molto poco chiaro. Al Congresso in Grecia del 2001 questo Articolo è stato chiarito: ora la cosa è molto semplice: in caso di una mossa irregolare, l'arbitro non dovrà intervenire, a meno che non ci sia una richiesta da parte di un giocatore.

Hai scritto che catturare il Re non è desiderabile. Io questo lo considero come un minimizzare. Vorrei ricordarti come si sono sviluppate le cose. Nel 1998, al Congresso FIDE di Elista, è stata accettata la proposta (e non era una proposta mia) che la cattura del Re fosse proibita. Ma commettemmo un errore nel non decidere cosa dovrebbe accadere se il Re fosse stato preso. Da quel momento in poi, ci sono stati problemi. Alcuni arbitri accettavano che il Re potesse essere catturato; altri arbitri dichiaravano la partita patta, altri arbitri dichiaravano la partita persa. Nei successivi Congressi non fu presa alcuna decisione, principalmente a causa della mancanza di tempo.

Sono pienamente d'accordo con te che nei casi in cui la registrazione delle mosse non sia richiesta non c'è alcuna prova sul fatto che la mossa appena giocata sia legale o illegale. Imbrogliare è sempre possibile. Ma ripeto quello che ho già scritto in precedenza: non tutte le mosse irregolari terminano immediatamente la partita, come nel caso di un giocatore che cattura il Re avversario.

Hai del tutto ragione che dobbiamo pensare alle posizioni illegali. Non sono definite nel Regolamento. Non sono sicuro che dobbiamo definire tutti questi argomenti nel Regolamento, perché abbiamo sempre la premessa che, nei casi non coperti dal Regolamento, un arbitro può decidere usando il proprio buon senso. Sono andato dal Sig. Haggenburg, un arbitro olandese con molta esperienza in Tornei lampo, ed ho chiesto la sua opinione. Mi ha detto che accade molto spesso che capitino posizioni illegali, ma che in quasi tutti i casi i giocatori trovano una soluzione senza l'assistenza di un arbitro.

Domanda Ciao Geurt, mi riferisco alla cattura del Re nel gioco lampo. Ho letto tutte le ragioni pro e contro, ma quanto segue non è stato mai detto: insegno gli scacchi da zero ai principianti. Una cosa che nessuno, a quel livello estremamente elementare, capisce mai è perché la partita debba finire quando il Re può essere catturato e non si possa farlo. Il modo più efficace di insegnarglielo è permettergli di fare qualsiasi mossa e quindi anche catturare il Re. Questo risparmia un sacco di spiegazioni superflue. A questo livello nessuno capisce né vuole ascoltare spiegazioni di ampio respiro. Tutti capiscono che non è consentito giocare senza il Re. Questa è una regola semplice.

Da quando è stata introdotta la nuova regola, la Scozia vi ha aderito. Perciò, qui non si può più catturare il Re. Non è una buona regola, perché il tuo avversario si confonde, quando gli devi far notare che puoi catturare il suo Re. È anche noioso. La prima cosa che un giocatore dovrebbe imparare è a difendere il suo Re. A nessuno dovrebbe essere concessa una seconda chance, se hanno trascurato un pericolo per il Re. È più divertente, se puoi catturare il Re ed sventolarlo in aria trionfante!

Lunga vita al Re! Mi ha fatto piacere quando ho scoperto che in Inghilterra è ancora consentito catturare il Re nelle partite lampo. Che possano ignorare a lungo questa regola artificiosa. Per quanto riguarda l'imbrogliare (far finta che il pezzo fosse su un'altra casa), non lo puoi impedire per sempre introducendo nuove regole. Spero che la Fide non faccia della cattura del Re un fallo punibile. **Siegrun MacGilchrist (Scozia)**

Risposta Capirai che non sono d'accordo con te. Penso che sia facile insegnare agli allievi, fin proprio dagli inizi, che la cattura del Re è proibita, ma a metterlo in una posizione tale che non abbia scampo. Per inciso, per me è sempre stato un grosso problema spiegare lo stallo. Non vorrei aprire una discussione sullo stallo, ma personalmente non ho mai capito perché lo stallo comporti che la partita debba finire patta.

Domanda Caro Geurt, ho un problema con la tua tesi contro la cattura del Re nel gioco semilampo o lampo. Tu dici che la cattura potrebbe essere avvenuta per mezzo di una mossa irregolare e la rimozione del Re nasconde questo fatto all'arbitro se la mossa è contestata. Ma allora perché questo è consentito, ad esempio, nella cattura della Donna, (o se è per questo di qualsiasi pezzo)

che possa perfino terminare la partita. Anche in questi casi la cattura potrebbe essere stata effettuata con una mossa irregolare. **Pietro Rotelli (Italia)**

Risposta Vedi le mie risposte precedenti.

Domanda Caro Geurt, un'altra domanda sulla cattura del Re. Se - in una partita lampo contro di te – muovo il Cavallo da b3 a d5 e tu vuoi richiedere la vittoria, non hai prove che il Cavallo non venisse da c3! Se arrocco illegalmente, non puoi provare che io abbia mosso il mio Re in precedenza durante la partita! Se catturi la mia Donna, non hai modo di provare che ho torto se dico all'arbitro che l'hai fatto con una mossa irregolare! Se matto il tuo Re con una mossa irregolare, non c'è alcun modo in cui tu possa provarlo! Se prendo un pedone che hai catturato tre mosse fa e lo posizioni di nuovo sulla scacchiera, non sarai mai in grado di dimostrare che fosse stato catturato! Se tolgo semplicemente la tua Donna dalla scacchiera, non puoi provare che non l'avessi legalmente catturata in precedenza nel corso della partita! Perciò, perché mai è così importante per te, che dopo la cattura del Re non ci siano prove della mossa irregolare? Nel gioco lampo, non c'è praticamente mai alcuna prova di qualsiasi mossa irregolare!! **Lau Bjerno (Danimarca)**

Risposta Vedi le mie risposte precedenti.

Domanda Caro Signore, nel suo ultimo articolo, lei ha scritto sul Re “in presa” nel gioco lampo:

“In una ‘normale’ partita, l'Articolo 7.4 comprende questo caso: (...) In una partita semilampo è diverso. Prima di tutto, l'arbitro non può interferire. Solo dopo una richiesta da parte di un giocatore deve agire come descritto nel summenzionato Articolo 7.4.

Pensavo che fosse ovvio, ma riguardando il Regolamento leggo:

E.I.01B. Appendice B. Gioco Rapido - Rapidplay

(a) L'arbitro deve attuare decisioni in base agli Articoli 4 (Il pezzo toccato) unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.

(b) Il giocatore perde il diritto a rivendicazioni in base agli Articoli 7.2, 7.3 e 7.5 (Irregolarità, mosse illegali) non appena ha toccato un pezzo in base all'Articolo 4.3

Questi Articoli parlano di mosse irregolari, ma l'Articolo 7.4 no. Perciò la mia domanda è “A quale Articolo si riferisce?” **Stephane Escafre (Francia)**

Risposta Come ho già osservato, durante il Congresso FIDE 2001 l'Articolo B5 fu chiarificato in un modo molto semplice. L'arbitro dovrà agire solo quando l'avversario faccia un reclamo a seguito di una mossa irregolare.

Domanda Sig. Gijssen, ho una domanda riguardante il Regolamento. In un recente torneo è successo questo: il Giocatore A superò il limite di tempo alla mossa 40. L'arbitro non era presente ad osservarlo. Il Giocatore B fece notare al suo avversario che aveva finito il tempo ma scoprì che egli stesso non sarebbe mai riuscito a vincere col poco tempo rimasto e offrì una patta. Il Giocatore A acconsentì. Entrambi i giocatori firmarono i formulari e li consegnarono all'arbitro. Immediatamente dopo, il Giocatore B reclamò la vittoria perché il Giocatore A aveva superato il tempo limite. L'orologio DGT mostrava che il Giocatore A aveva perso per tempo e un testimone confermò che l'offerta di patta era stata fatta dopo che il Giocatore B aveva già superato il limite di tempo e che entrambi i giocatori erano al corrente del fatto che il Giocatore A aveva superato il limite di tempo. Le Regole che si applicano a questa situazione sono, a mio parere:

Articolo: 5.2.C:

(c) La partita e' patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita (vedere articolo 9.1).

Articolo: 6.9:

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando una richiesta valida in questo senso viene avanzata da uno qualsiasi dei due giocatori.

IA Rikhardur Sveinsson (Islanda)

Risposta Lei ha citato correttamente i due Articoli del Regolamento che si dovrebbero applicare. Secondo me c'è un terzo Articolo che dovrebbe essere considerato per arrivare alla corretta decisione. Intendo l'**Articolo 8.7:**

Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari indicando il risultato della partita. Anche se fosse sbagliato, questo risultato rimarrà immutato, a meno che l'arbitro non decida diversamente.

Analizziamo la situazione: il Giocatore B informò l'avversario che aveva superato il limite di tempo, ma a quanto capisco il Giocatore B non fece alcuna richiesta formale a questi effetti. Non andò dall'arbitro e non lo informò che il Giocatore A aveva superato il limite di tempo. Invece di fare questo, in effetti offrì al suo avversario una patta, offerta che fu accettata ed entrambi i giocatori firmarono i formulari di conseguenza. È cruciale che non abbia presentato una richiesta formale e firmato i formulari indicando che la partita era una patta. A mia opinione, la patta è valida.

Ma vorrei aggiungere ancora qualcosa. Questo è di nuovo un buon esempio del fatto che il Regolamento è scritto per situazioni con un arbitro che vede tutto quello che succede, ed una scacchiera con due giocatori. Se l'arbitro fosse stato presente alla scacchiera, il risultato sarebbe stato diverso, perché in quel caso l'arbitro avrebbe osservato la caduta della bandierina, avrebbe notato che il Giocatore A aveva superato il limite di tempo e avrebbe dichiarato persa la partita per il Giocatore A. Devo ammettere che è una cosa un po' bizzarra.

Dopo aver scritto la mia risposta alla precedente domanda, ho ricevuto una seconda lettera sullo stesso caso. Non vedo ragioni per cambiare la mia risposta. Comunque, per amore di completezza, eccola.

Domanda Caro Sig. Gijssen, l'Arbitro principale, Rikhardur Sveinsson mi ha detto di averle già mandato una e-mail riguardo l'argomento. Comunque, le mando la mia versione, che spero possa darle ancora ulteriori informazioni sulla faccenda.

Uno strano incidente è accaduto nell'ultimo Reykjavik Open, dove sono stato arbitro. Stavano giocando un Grande Maestro ed un Maestro FIDE. Il GM aveva più tempo ed una posizione migliore. Quando il suo avversario ebbe giocato la propria quarantesima mossa, il GM aveva alcuni minuti per fare la propria ultima mossa prima del controllo di tempo perciò andai a seguire le altre partite, dove pensavo che ci fosse più bisogno di me. Ma ecco che accadde l'imprevisto. Il GM si immerse in analisi profonda, dimenticò di fare la quarantesima mossa e il suo tempo finì. I giocatori usavano un orologio digitale, perciò non c'erano dubbi sul fatto che la bandierina fosse caduta. Il suo avversario fa notare al GM che ha finito il tempo. Si stringono le mani ma improvvisamente, per qualche motivo, il MF offre al GM una patta, che il GM accetta, e firmano i formulari con il risultato registrato come una patta.

Poco dopo, degli altri giocatori parlano agli arbitri dell'incidente. Anche il MF si avvicina agli arbitri e dice loro che, confuso dall'inatteso mutare degli eventi, aveva preso questa strana decisione di offrire al suo avversario la patta.

Noi, gli arbitri, ci riunimmo e decidemmo che, dal momento che la bandierina del GM era caduta prima che avesse completate le 40 mosse (e nessuno disputò su questo), aveva perso la partita. Il GM ricorse in appello e il Comitato d'appello decise che non c'erano ragioni sufficienti per ribaltare la decisione dell'arbitro.

Alcuni giocatori dissentirono dalla decisione e dissero che semplicemente la partita non era terminata secondo l'Articolo 6.9 perché non c'era stata alcuna richiesta in questo senso e l'arbitro non aveva osservato la caduta della bandierina che dopo. Gli arbitri decisero che l'offerta di patta non era valida perché a loro parere non fu presentata durante la partita. Sarebbe molto interessante sentire la sua opinione sulla decisione dell'arbitro.

Ecco le Regole FIDE rilevanti, che si possono applicare:

5.2.

(c) La partita e' patta per accordo tra i due giocatori durante la partita. Ciò termina immediatamente la partita (vedere articolo 9.1).

6.2.

(a) Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito; o può essere concesso una certa quantità di tempo addizionale dopo ciascuna mossa. Tutto questo deve essere precisato anticipatamente.

(b) 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' (cadenza Bronstein n.d.T.) . Allorché si usi il tempo dilazionato, a entrambi i giocatori viene assegnato un certo quantitativo di 'tempo principale di riflessione'. Essi inoltre ricevono un bonus di 'tempo fisso extra' per ogni mossa eseguita. Il conteggio alla rovescia, unicamente del tempo principale, comincia dopo che il tempo del bonus fisso è terminato. Posto che il giocatore fermi il suo orologio prima del termine del tempo del bonus fisso, il tempo principale di riflessione non cambia, senza alcun riferimento alla porzione di tempo del bonus usato.

6.9.

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando una richiesta valida in questo senso viene avanzata da uno qualsiasi dei due giocatori.

8.7.

Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari indicando il risultato della partita. Anche se fosse sbagliato, questo risultato rimarrà immutato, a meno che l'arbitro non decida diversamente.

9.1.

(a) Un giocatore che desidera proporre patta dovrà fare la proposta dopo aver eseguito la sua mossa sulla scacchiera e prima di fermare il proprio orologio e avviare quello del suo avversario. Un'offerta in qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.5. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita si è conclusa in qualche altro modo.

(b) L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul suo formulario con il simbolo "=" (Vedi Appendice E).

(c) La richiesta di patta in base agli articoli 9.2, 9.3 o 10.2 deve essere considerata un'offerta di patta.

IA Gunnar Bjornsson (Islanda)

Domanda Caro Sig. Gijssen, il molto discusso Articolo 10 del Regolamento stabilisce che un giocatore possa richiedere una patta se ha meno di 2 minuti sull'orologio ed il suo avversario non può vincere, o non sta facendo alcuno sforzo per vincere, etc. Comunque questa regola si applica nella situazione in cui "tutte le rimanenti mosse devono essere giocate in un tempo stabilito" (*quickplay finish n.d.T.*) . La mia domanda è questa: come si applica questa regola nei controlli di tempo come, "tutte le mosse in 1h 30 min con 30 sec aggiunti per mossa" come è stato recentemente il caso? Il mio istinto mi dice che la regola si dovrebbe in qualche modo applicare, ma "due minuti restanti" e "due minuti più 30 secondi per mossa restanti" a mio giudizio sono proprio pianeti diversi. Apprezzerei un qualche suggerimento sulla questione, dato che presto potrebbe diventare un problema in eventi che potrei dover arbitrare. **Dr. Gregory Boyce (Trinidad e Tobago)**

Risposta Lei ha ragione, c'è proprio un mondo di differenza. Mi permetta di citare l'**Articolo 10.1**, che definisce il *quickplay finish*:

Il 'quickplay finish' e' la fase finale di una partita, quando tutte le restanti mosse devono essere fatte in un tempo limite.

Ma se si aggiungono 30 secondi, o qualsiasi altra quantità di tempo, per mossa, il tempo per le rimanenti mosse non è limitato. Perciò l'Articolo 10 non si applica nelle partite in cui venga aggiunta una certa quantità di tempo per mossa. Questa è la ragione per cui in alcuni tornei nell'ultimo periodo si dà un certo incremento per mossa, per evitare l'applicazione dell'Articolo 10. E penso che sia una decisione molto saggia. A mio parere è assai meglio ancora usare una Cadenza Fischer fin dalla prima mossa.

Domanda Caro Sig. Gijssen, le scrivo per chiedere la sua opinione su questo caso: in una partita semilampo il Giocatore A richiede formalmente una patta. L'arbitro decide che la partita deve continuare (differisce la propria decisione). Poco dopo, la bandierina del Giocatore B cade. Le mie domande sono: (1) Quand'è che un arbitro deve annunciare il risultato della partita? (2) Deve segnalare la caduta, o deve lasciarne la responsabilità ai giocatori? (3) Quale risultato dovrà annunciare (a) se la natura della posizione è rimasta immutata; (b) se è cambiata in favore del Giocatore A o del Giocatore B? **IA Janos Valis (Ungheria)**

Risposta Le domande sono molto interessanti. Analizziamo la situazione:

1. Nel gioco semilampo un giocatore può richiedere una patta secondo l'Articolo 10 del Regolamento (*Quickplay finish*).
2. Secondo l'Articolo 10.2 del Regolamento l'arbitro può differire la propria decisione, ma deve annunciare il risultato della partita dopo che una bandierina sia caduta.
3. Il Regolamento semilampo dice che l'arbitro dovrà astenersi dal segnalare la caduta della bandierina.
4. Il Regolamento semilampo dice anche che, se entrambe le bandierine sono cadute, la partita è patta.

La prima domanda è: in una partita semilampo, l'arbitro deve fermare gli orologi nel momento in cui la bandierina sia caduta? Secondo il punto 2 lo deve fare, ma se consideriamo il punto 3 non deve. A mia opinione dobbiamo tenere in mente il Regolamento semilampo. Perciò l'arbitro dovrà astenersi dal segnalare la caduta della bandierina. Se uno dei giocatori rileva la caduta della bandierina, l'arbitro dichiarerà il risultato finale. L'IA Olandese Wil Haggenburg ha fatto notare che in una partita normale l'arbitro annuncia la propria decisione *dopo* la caduta della bandierina: ciò significa che la partita è finita in quel momento. Una partita semilampo è finita quando la bandierina è caduta e l'avversario l'ha rilevato o quando entrambe le bandierine siano cadute. Arriva dunque alla stessa mia conclusione.

Se entrambe le bandierine sono cadute, l'arbitro ha un compito facile, perché allora la partita è

finita e il risultato è una patta. Ma questo è completamente chiaro nel regolamento?

La domanda è se l'arbitro, nel momento in cui la seconda bandierina cade, debba fermare la partita e dichiararla patta. Per inciso, questa domanda non ha niente a che fare con l'Articolo 10.2, ma ha invece a che fare con il Regolamento semilampo in generale. Sono incline a dire che l'arbitro debba fermare la partita nel momento in cui la seconda bandierina cade. Perciò, nel 2004 sarà probabilmente meglio cambiare il testo dell'Articolo B8 come segue: "Se entrambe le bandierine sono cadute, l'arbitro dovrà dichiarare che la partita è patta."

Le sue ultime domande riguardano il risultato della partita. Come ho detto molte volte, la posizione non è rilevante. La sola cosa che importa è la maniera in cui la partita è continuata dopo che un giocatore ha richiesto la patta. Per la decisione dell'arbitro non è determinante la posizione, ma la continuazione della partita.

Domanda C'è una questione che non è molto chiara ai nostri arbitri locali: in zeitnot, uno dei giocatori ha una posizione vincente, ma crede o teme di non avere abbastanza tempo per vincere. In quel caso può "richiedere" una patta? Alcuni arbitri dicono che se il giocatore ha una posizione superiore può richiedere la patta e se l'arbitro è d'accordo può aggiudicare la partita come patta. È così? Se sì, come si può dire se una posizione è chiaramente vincente? Chi decide se è così? Quanto dev'essere evidente il vantaggio? Assumendo che questo sia consentito, allora il richiedente deve farlo con la bandierina su, o può richiedere la patta anche dopo caduta della bandierina?

Questa è una faccenda molto problematica qui. Risulta per caso che il tempo conti meno? La posizione è più importante del tempo? O vale la vecchia regola: se uno ha Re ed un pedone, quello la cui bandierina cade ha perso la partita? **Marco Moura (Brasile)** (tradotto dal Portoghese da Jose Carlos Franco Nunes de Viveiros)

Risposta Presumo che la sua domanda sia riferita ad una partita normale. Inoltre presumo che non si parli dell'ultima fase di una partita con quickplay finish. In questi casi, le richieste da lei citate non sono possibili. Se un giocatore supera il tempo e il suo avversario ha materiale sufficiente per mattare il giocatore (anche solo un pedone) la partita è persa. Questo tipo di richieste non sono possibili nelle partite lampo.

Domanda Recentemente in un torneo giovanile (1 ora per giocatore) il Giocatore A mosse il Cavallo, senza rilasciarlo, ad una casa nella quale poneva il suo avversario in stallo. Quindi azionò l'orologio con l'altra mano. Il suo avversario richiese immediatamente lo stallo. Accorgendosi che c'era lo stallo, e la sua mano era ancora sul pezzo, il Giocatore A mosse velocemente il Cavallo ad un'altra casa, reclamando il diritto di farlo. A causa della sua mancanza di conoscenza del Regolamento, ed anche non volendo chiamare l'arbitro, l'avversario di A glielo lasciò fare. Ovviamente, è scorretto per A fare la propria mossa con più di una mano ed in questo modo violare l'Articolo 4.1, ma aveva il diritto di ritirare la mossa? **Leung Weiwen (Singapore)**

Risposta Lei ha ragione nel dire che l'ordine in cui una mossa dovrebbe essere completata è il seguente: (1) si muove il pezzo da una casa ad un'altra; e (2) si aziona l'orologio. Queste due azioni devono essere compiute con la stessa mano. Perciò è chiaro che il pezzo giocato deve essere rilasciato prima che un giocatore possa azionare l'orologio.

Ma le domande rimangono: che cosa dovrebbe fare un arbitro se osserva questo comportamento e l'avversario reclama che la mossa che ha prodotto la posizione di stallo dovrebbe restare valida? Non è specificato nel Regolamento, ma a mio parere la mossa è valida. Azionando l'orologio il giocatore perde il diritto di mettere il pezzo toccato in una casa diversa da quella in cui si trova in quel momento.

Domanda Salve Geurt, ho letto già un buon numero di volte quel che accade se qualcuno esaurisce il tempo in una partita lampo e sono del tutto d'accordo con le regole in caso di, ad es., R+C contro R+C, ma hai anche detto che non si possono presentare richieste in base all'Articolo 10.2. Ho visto partite giocate in quel modo tra Maestri, in cui ciascun partito aveva ancora 3 minuti sull'orologio.

Continuarono a giocare per quasi 6 minuti con solo 2 Cavalli sulla scacchiera fino a quando finalmente cadde una delle bandierine. Penso che entrambi i giocatori abbiano giocato probabilmente 300 mosse.

Alla fine, uno dei giocatori, che era leggermente più lento, richiese la patta svariate volte, ma l'arbitro li lasciò semplicemente giocare. Penso che, se questi sono scacchi, smetterò di giocare lampo. Questo non ha più niente a che fare con gli scacchi ma è solo questione di quanto velocemente il tuo braccio possa muovere impedendo nel contempo all'avversario di giocare immediatamente la propria mossa.

So che questo è illegale, ma trucchi come quello di lasciar penzolare il braccio sulla scacchiera per giusto un secondo dopo aver azionato l'orologio sono sufficienti a far perdere l'avversario per il tempo. Ho visto cose come queste trasformarsi in vere battaglie, ma regole di questo genere vogliono proprio dire andarsela a cercare. Ai dilettanti come me non interessa poi molto, ma per alcuni Maestri è un modo di vivere e sbarcare il lunario e una partita lampo di questo genere può costare la vittoria in un torneo. Perciò perché non lasciare che l'arbitro intervenga nel momento in cui i 2 Cavalli appaiono sulla scacchiera o almeno quando qualcuno richiede una patta? Qual è lo scopo di continuare a giocare in tali posizioni? Nessuno può perdere una posizione di questo genere, perciò cosa stiamo provando, giocando fino a quando la bandierina cada? O possiamo richiedere una patta in base all'etichetta degli scacchi, il che significa che continuare a giocare può essere considerato come un portare disonore al gioco? Che cosa ne pensi? Si può richiedere un qualche intervento? Può un arbitro fermare la partita per via del discredito e dichiarare una patta? Spero di sì. **Helmut Froeyman (Belgio)**

Risposta Sono d'accordo con te che ci sono situazioni che non hanno niente a che fare con il gioco che chiamiamo scacchi. E specialmente nelle partite lampo possono succedere molte cose discutibili. Molti di questi dubbi eventi non sono e non possono essere previsti nel Regolamento. Ed è precisamente in queste situazioni che abbiamo bisogno di arbitri forti. Purtroppo (o no) non c'è alcun tipo di gioco nel quale l'arbitro abbia così poco potere. In effetti in quasi tutte le situazioni deve aspettare fino a quando un giocatore reclami che l'avversario abbia fatto qualcosa di irregolare o superato il tempo eccetera.

Ma hai ragione nel sottolineare che abbiamo, a parte la Prefazione, l'**Articolo 12** del Regolamento:

I giocatori non devono prendere iniziative che arrechino discredito alla partita di scacchi.

In questo Articolo l'arbitro trova l'arma per agire in una situazione come quella descritta nella tua domanda. Se entrambi i Re sono al centro, ed il giocatore che desidera una patta informa l'arbitro che non andrà mai in uno degli angoli della scacchiera, ed entrambi i giocatori hanno ancora 3 minuti residui, è assolutamente ragionevole dichiarare la partita patta.

E, naturalmente, nell'opinione dell'avversario l'arbitro sbaglia. Ma questo è il destino dell'arbitro quando prende una decisione: il 50% dei giocatori dissente da qualsiasi decisione presa dall'arbitro in caso di una disputa.

Domanda Caro Geurt, questo si è verificato in un torneo lampo. In reciproco zeitnot, il mio avversario fece la sua mossa ma continuò a tenere in mano il pedone. Quando io feci velocemente la mia mossa, disse: "Un momento, non ho ancora completato la mia mossa", e cambiò di posto il pedone. Continuò a fare questa cosa per tre volte nel corso della partita. Trovo questo comportamento molto irritante ed antietico. La mia domanda è: esiste una regola contro tali comportamenti? **Jovany Medeiros**

Risposta Presumo che sia accaduto qualcosa di questo genere: il tuo avversario giocò ad esempio a2-a3, ma non rilasciò il pedone. Tu facesti una mossa e quindi lui ti interruppe, dicendo: "Un momento, non ho ancora completato la mia mossa". E allora giocò il pedone in a4. A quanto posso dedurre, il tuo avversario non ha sbagliato. Capisco che tu fossi ansioso di rispondere appena possibile, ma fintantoché l'avversario non ha rilasciato il pezzo che intende giocare, devi aspettare.

Domanda Mi chiedo se sia legale usare un “Palm Pilot” per registrare le mie mosse in un torneo. Il Palm Pilot è in grado di dare un’immagine della scacchiera e dei pezzi (se acquisti il software di scacchi) e puoi semplicemente muovere il pezzo sullo schermo (dopo aver fatto l’effettiva mossa nella partita) e questo registra la mossa in un file pgn. Funziona esattamente come un formulario, eccetto che è su un piccolo schermo. **Pete Del Vecchio (USA)**

Risposta Nel Regolamento sono ancora citati i formulari. E un formulario è un pezzo di carta. Un Palm Pilot a mio parere non è consentito. Ma sono certo che tra alcuni anni saranno consentiti altri modi per registrare le mosse. Molti anni fa suggerii che non c’era alcun bisogno di registrare le partite che venivano già registrate dai computer. E ricordo i tempi in cui gli schermi che mostravano le partite erano collocati in maniera tale che i giocatori non potessero vedere quello che era visualizzato sugli schermi. Se il Palm Pilot sarà alla fine accolto, potrà solo registrare le mosse, e nient’altro.

Per la tecnologia, ci vuole tempo. Ricordo il Campionato Mondiale Lampo di Bruxelles del 1987. Un venditore di orologi elettronici offrì per questo torneo degli orologi digitali. Io cominciai a consultare i giocatori a proposito di questa offerta. Il primo giocatore al quale chiesi la sua opinione fu Kasparov. “Non se ne parla proprio”, mi rispose, “Io gioco solo con orologi meccanici.” Oggi, tutti gli eventi “top” si giocano con orologi elettronici. Perciò il mio consiglio è: non disperare, Pete.

*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