



COLUMNISTS

Dicembre 2002

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Capitani capricciosi

Domanda Caro Sig. Gijssen, nello spirito dei suoi abituali e molto divertenti rapporti dai tornei che sovrintende, vorrei contribuire con le mie ultime esperienze come pure con alcune preoccupazioni e domande riguardo al Regolamento.

Ho servito come Sostituto Arbitro principale alla Coppa Europa per Club, tenutasi a Chalkidiki, Grecia, dal 22 al 28 Settembre, sotto le istruzioni del Sig. Dirk de Ridder. Immediatamente dopo ho anche lavorato come arbitro al Campionato Europeo Rapid & Lampo, anche questo in Grecia (questa volta a Chania), con di nuovo il Sig. de Ridder come Arbitro principale. Quel che segue è una raccolta di riflessioni e domande ingenerate da questi due eventi.

All'ECC tutto filò completamente liscio. Gli organizzatori avevano fatto un lavoro molto buono, i giocatori erano generalmente soddisfatti e l'evento era molto interessante dal punto di vista scacchistico. Il Sig. de Ridder mi ha colpito per il suo zelo, mettendo molte ore di lavoro nelle sue liste excel, aggiornate con ogni sorta di informazioni rilevanti - risultati, performance ed altri dettagli. Gli abbinamenti erano pronti poco dopo la fine di ciascun turno, come pure le classifiche ed i risultati individuali per scacchiera. Nel frattempo a me era lasciata la cura dell'area di gioco, un lavoro apparentemente spaventoso ma alla fin fine piuttosto confortevole. Ancora una volta, nella mia testa, si confermò che uno non ha bisogno di essere un Arbitro internazionale per essere un buon arbitro; alcuni giovani (cioè, più giovani dei miei 28 anni) hanno funto da arbitri facendo un eccellente lavoro, grazie al loro grande senso di responsabilità ed inclinazione per il lavoro sodo.

In un certo modo ho avuto l'impressione che il titolo di IA soffra di un sintomo simile a quello di GM, troppa gente raggiunge questo titolo e non tutti sono così competenti.

Domanda 1 Uno dei problemi è insorto con gli orologi DGT. Io personalmente ho verificato ogni orologio il giorno precedente il primo turno, e benché UN orologio (su circa 130) sia sfuggito alla mia attenzione con una errata impostazione (certo, un incidente si è verificato - ne parleremo di più nel seguito), posso dire che tutto il resto era a posto. Comunque, ci sono state alcune occasioni durante il torneo in cui l'orologio si rifiutava di aggiungere il tempo prefissato nel passare al

periodo successivo (il controllo di tempo usato era di 100 min/40 mosse + 50 min/20 mosse + 15 min/resto della partita + 30 sec di incremento dalla mossa 1). Poiché naturalmente ciascun arbitro verificava i propri orologi prima dell'inizio di ciascun turno, mi rifiuto di credere che in ciascuna di queste occasioni l'orologio fosse impostato male. Perciò, qual è il problema? Un difetto del software? Mi chiedo se anche altri arbitri abbiano notato simili eventi, e se lei abbia un'idea a proposito della faccenda.

In generale non si è verificato alcun altro problema con il lavoro degli arbitri. Naturalmente, ci fu il solito show di urla di Korchnoi, che commentava a voce molto alta varie occasioni ecc. Posso testimoniare che è sempre molto divertente, perfino per una persona con una conoscenza così scarsa del russo come me, ma alcuni dei giocatori erano visibilmente disturbati dal suo comportamento ed i rispettivi arbitri erano terribilmente imbarazzati dalla sua testardaggine nel non seguire le loro istruzioni. Ci fu anche un incidente che lo coinvolse, durante la sua partita del sesto turno contro Adrian Mikhalechishin, ma ne parleremo quando arriveremo all'Europeo Rapid & Lampo.

Un'altra faccenda che mi ha davvero disturbato sono le abitudini igieniche di qualche giocatore, specialmente alcuni molto giovani. Non hanno mai sentito parlare dell'idea di una doccia? Personalmente ho avuto almeno due giocatori che protestavano contro il fastidioso odore che arrivava dai loro avversari (una particolare squadra sembrava usare questa come una strategia di squadra - tranne nelle prime scacchiere) ed io stesso decisi, dopo molte riflessioni, di assegnare un assistente per prelevare i formulari dalle scacchiere di questi giocatori. Sul serio, come può un Direttore di torneo doversi confrontare con questo problema? In un'area di gioco affollata con 21 incontri di 6 scacchiere, un sacco di spettatori ed altra gente, può essere molto seccante.

I giocatori in generale erano soddisfatti anche del controllo di tempo utilizzato. Mi sembra che la maggior parte dei giocatori di punta preferiscano i controlli di tempo più lunghi, lo hanno anche dichiarato esplicitamente nelle brevi interviste avute con me per il sito web del torneo (<http://ecc02.chessworld.info>) - potete leggere lì le loro opinioni. Furono giocate molte buone partite, ed anche alcuni finali molto istruttivi, e in generale la qualità delle partite era piuttosto alta.

L'eterna domanda è, cosa si deve fare con gli spettatori? Ignorano qualsiasi genere di cartelli ed avvisi all'entrata dell'area di gioco, lasciano i propri cellulari accesi quando entrano nella sala, causando a volte un certo disturbo ai giocatori, fanno troppo rumore, torreggiano con le teste sulle scacchiere dei giocatori, ignorano tutte le funi di delimitazione e gli altri mezzi di sbarramento (procedendo a demolirli quando diventano TROPPO restrittivi) ecc. Forse lei ha qualche consiglio per il futuro?

Vediamo ora all'incidente con l'orologio al turno 1... ho servito come arbitro in sala, gestendo l'incontro "top", durante tutto l'evento. Nel turno uno la squadra francese del NAO Chess Club giocava contro una squadra israeliana, il cui Capitano sembrò trascorrere l'intera settimana a lamentarsi di tutto, incluso il fatto che gli organizzatori non avessero previsto prezzi scontati per gli scacchisti al mini-market dell'albergo e che il titolo di un avversario spagnolo (!!) di uno dei suoi giocatori sul cartellino col nome era stato erroneamente scritto come GW (invece di GM), traendo così in errore gli spettatori.

Domanda 2 L'incidente occorre dopo la mossa 31 della partita della scacchiera 5 tra Finkel e Nataf. L'orologio era stato impostato per aggiungere i 50 minuti del secondo periodo dopo la mossa 30 (invece della 40) - sembra una cosa incredibilmente irresponsabile da parte mia, ma dopo aver verificato 130 orologi un errore era probabile che accadesse, specialmente con uno degli orologi speciali usati per la trasmissione via internet, che erano maneggiati anche dalla squadra tecnica di internet. Ero accanto a questa particolare scacchiera in quel momento, poiché la partita era sia molto interessante e sia vicina allo zeitnot. Notai immediatamente il difetto nell'impostazione dell'orologio dopo che i giocatori ebbero fatta la propria 30^a mossa, ma un rapido scambio di pezzi portò la partita alla mossa 32 prima che fermassi l'orologio. Naturalmente avevo capito quale fosse il problema, perciò procedetti nella correzione dei tempi sull'orologio con qualche semplice calcolo matematico, alla fine lasciando Finkel con circa 1½ minuti e Nataf con 5.

L'intero processo richiese circa due minuti e nel frattempo nessuno interferì o protestò in alcun modo. Spiegai ad entrambi i giocatori quale fosse il problema, mi dettero un cenno di assenso e riavviai l'orologio perché Nataf facesse la sua 32^a mossa.

Immediatamente dopo il riavvio della partita mi avvicinò l'amabile Capitano della squadra israeliana, che si lamentò del fatto che Nataf aveva usato il tempo che ci avevo messo a ripristinare l'orologio per pensare alla sua mossa. Non riuscivo esattamente a capire il punto della discussione, dato che ovviamente Finkel (che, per inciso, è una persona estremamente gradevole ed educata) aveva fatto lo stesso. La questione apparentemente si imperniava sul fatto che era il turno di Nataf di muovere, perciò questo tempo era più importante per lui che per l'avversario. In effetti, questo mi era già venuto alla mente, ma avevo rinunciato a qualsiasi genere di azione in proposito per tre ragioni: a) entrambi i giocatori avevano usato questo tempo per pensare, indipendentemente da a chi fosse il tratto; in effetti, Finkel era quello in serio *zeitnot*; b) sembrava sciocco forzare i giocatori ad allontanarsi dalla scacchiera mentre correggevo l'orologio, disturbandone la concentrazione - questo sembrava più importante del tempo extra di riflessione concesso loro; c) sembrava anche sciocco cercare di compensare Finkel per questo incidente; stava già ottenendo del tempo di riflessione di cui aveva gran bisogno; mentre punire Nataf in qualsiasi maniera era assolutamente fuori questione, dato che l'intero incidente era chiaramente dovuto ad un *mio* errore.

Tentai di spiegare tutto questo al Capitano israeliano mentre la partita era ancora in corso, ma rifiutò di accettare la mia decisione e si precipitò a chiamare il Sig. de Ridder. Ci riuscì, e gli chiese di detrarre due minuti dall'orologio di Nataf (!!!!!). Naturalmente questo era inaccettabile, così il Sig. de Ridder, in un ovvio tentativo di raggiungere una qualche sorta di conciliazione con il suo persecutore, decise che Finkel avrebbe dovuto essere compensato ricevendo due minuti in più. Perciò doveti fermare gli orologi di nuovo, mentre la partita aveva già raggiunto la mossa 35 o giù di lì, e con entrambi i giocatori con meno di 2½ minuti sull'orologio. Questa azione causò uno scoppio da parte di Nataf (se fossi stato nei suoi panni, sarei stato molto più cattivo con l'arbitro), che protestò per la decisione, a sua volta convocando il Capitano della sua squadra.

Il Sig. de Ridder cercò di spiegare la logica della sua decisione a Nataf ma non ci riuscì, allontanandosi infine per badare a qualche altra situazione critica. A questo punto si verificò la seguente divertente situazione: Nataf si rifiutava di continuare la partita se Finkel avesse ricevuto due minuti in più; Finkel chiedeva di continuare comunque la partita, dato che non aveva mai chiesto del tempo extra - non voleva i suoi due minuti in più; il Capitano della squadra israeliana rifiutava di lasciare che Finkel continuasse la partita a meno che non ricevesse quei due minuti. Davvero stupefacente, eh? Finkel propose di offrire una patta a Nataf - ma il suo Capitano rifiutò anche questa ipotesi. In effetti Nataf era sempre stato molto meglio durante tutta la partita ma aveva perso con un errore il suo pedone in più alcune mosse prima ed ora la posizione era circa pari, mentre il risultato non aveva reale peso sull'esito dell'incontro (la squadra francese stava vincendo).

Alla fine riuscii ad "imbrogliare" il Capitano della squadra israeliana in un altro inseguimento del Sig. de Ridder (per liberarmene, per essere più precisi) e nel frattempo Finkel e Nataf concordarono una patta senza riprendere la partita, lasciarono la sala di gioco ed analizzarono la loro partita fuori, in uno spirito molto amichevole. Ed ora ecco le mie domande, dopo aver per prima cosa stabilito il fatto ovvio che l'intero incidente è stato prima di tutto colpa mia, non avendo ricontrollato gli orologi immediatamente prima dell'inizio del turno:

1. Le mie azioni iniziali erano corrette, o avrei davvero dovuto cercare di compensare Finkel?
2. Che cosa avrebbe fatto al mio posto?
3. È corretto aggiungere del tempo ad un giocatore in una situazione di *zeitnot* quando l'incidente è completa responsabilità dell'arbitro e la breve interruzione della partita non comporta evidenti svantaggi per quel giocatore?
4. L'Arbitro principale avrebbe dovuto sovvertire la mia decisione (come fece) o avrebbe dovuto

semplicemente lasciare continuare la partita e suggerire al Capitano della squadra di presentare un appello?

5. Il Capitano di una squadra, in un caso del genere, dovrebbe interferire durante la partita?

Considerando che problemi del genere con gli orologi digitali si verificano molto di frequente, credo che il suo punto di vista sull'argomento sia molto importante ed utile. **IA Sotiris Logothetis (Grecia)**

Risposta 1 Non ne sono certo, ma penso che la stessa cosa sia accaduta nelle Olimpiadi del 1998 ad Elista. Ne ho scritto in precedenza:

“Ma, nel turno 5 il Capitano della squadra Portoghese venne da me e mi informò che aveva scoperto vari anni prima che l'Orologio DGT aveva un difetto. Ho indagato sulla cosa con alcune persone della DGT Company, che erano presenti ad Elista. Dovettero ammettere che aveva perfettamente ragione. Spero che gli arbitri leggeranno molto attentamente il paragrafo seguente, un comunicato ufficiale emesso dalla DGT, su come evitare questo difetto.

“Abbiamo notizia di un difetto nell'impostazione dei metodi di Torneo Fischer. Questo appare solo nell'opzione 25, impostazione manuale del torneo Fischer, (Opzione 22 per il DGT+) e solo quando l'impostazione manuale venga saltata premendo il bottone Start/Stop.

Accade quanto segue: Quando nell'opzione 25 (Torneo 'Fischer' fino a 4 periodi) (opzione 22 per il DGT+) la digitazione manuale delle impostazioni venga saltata premendo il bottone Start/Stop in corrispondenza alla prima cifra lampeggiante, le impostazioni del terzo e quarto periodo si perdono e vengono poste a zero.

Soluzione: Quando si utilizza l'opzione sopra detta con più di 2 periodi, impostare sempre passo per passo tutti i parametri premendo OK per ciascun numero.”

Risposta 2 Comincio con il citare il **Regolamento FIDE per i Tornei** sul ruolo del Capitano:

Il ruolo del Capitano di una squadra è fondamentalmente un ruolo amministrativo. A seconda delle regole delle specifiche competizioni, al Capitano può essere richiesto di consegnare, in uno specifico momento, una lista scritta che nomini i giocatori della sua squadra che prendono parte a ciascun turno, riportare i risultati od un incontro ad un arbitro alla fine del gioco, ecc.

Un Capitano ha diritto di consigliare i giocatori della sua squadra di fare od accettare un'offerta di patta o di abbandonare una partita, a meno che i regolamenti dell'evento non stabiliscano diversamente. Deve limitarsi a dare solo brevi informazioni, basate solo sulle circostanze pertinenti l'incontro.

1. Può dire ad un giocatore, “offri una patta”, “accetta la patta”, o “abbandona la partita”. Per esempio, se un giocatore gli chiede se debba accettare un'offerta di patta, il Capitano dovrebbe rispondere “sì”, “no”, o delegare la decisione al giocatore stesso.

2. Il Capitano si deve astenere da ogni intervento durante il gioco. Non deve dare ad un giocatore alcuna informazione riguardante la posizione sulla scacchiera, ne' consultare qualunque altra persona riguardo lo stato della partita. I giocatori sono soggetti alle stesse proibizioni.

3. Anche se in una competizione di squadra c'è un certo spirito di squadra, che va al di là della singola partita di un giocatore, una partita di scacchi è basilamente una gara fra due giocatori. Perciò, il giocatore deve avere l'ultima parola sulla condotta della propria partita. Benché il consiglio del Capitano debba avere grande peso presso il giocatore, il giocatore non è assolutamente tenuto ad accettare quel consiglio. Analogamente, il Capitano non può agire in merito ad un giocatore od alla sua partita senza la conoscenza ed il consenso del giocatore.

4. Tutte le discussioni devono avvenire sotto gli occhi dell'arbitro e questi ha il diritto di pretendere di ascoltare la conversazione.

5. Il Capitano di una squadra dovrebbe influenzare la propria squadra sempre nel senso di seguire entrambi la lettera e lo spirito dell'Articolo 12 del Regolamento FIDE a proposito della condotta dei giocatori. Particolarmente i Campionati a squadre devono essere condotti nel più alto spirito sportivo."

Ho intenzionalmente citato l'intero Capitolo inerente il ruolo del Capitano in una competizione a squadre. Dal mio punto di vista, è particolarmente importante la prima frase dell'Articolo 3: Anche se in una competizione di squadra c'è un certo spirito di squadra, che va aldilà della singola partita di un giocatore, una partita di scacchi è basilamente una gara fra due giocatori.

Se i giocatori erano d'accordo che le misure prese dall'arbitro fossero accettabili, come può il Capitano interferire? A mio parere, il Capitano aveva assolutamente torto.

Mi permetta di rispondere brevemente alle sue domande:

1. Le sue azioni erano corrette.
2. Io avrei agito esattamente come lei.
3. Ci sono situazioni in cui aggiungerei del tempo, ma nella situazione che ha descritto non c'era ragione di farlo.
4. In base alla mia prima risposta, non c'era ragione perché l'Arbitro principale sovvertisse la sua decisione. Comunque, esistono situazioni in cui un Arbitro principale può soverchiare l'arbitro di un incontro.
5. Non vedo alcuna ragione per il Capitano per interferire nella situazione descritta.

Ho appena finito le Olimpiadi di Bled. Tutte le partite sono state giocate con Orologi DGT. In realtà non ci sono stati incidenti con gli Orologi DGT. Ricordo solo tre "situazioni" che descriverò.

1. In una partita della sezione femminile una giocatrice mi informò che c'era qualcosa che non andava con uno degli orologi. Aveva notato che il totale tempo trascorso sull'orologio adiacente era diverso da quello del suo orologio. Quello che non aveva notato era il fatto che anche il numero di mosse era differente. E, nella cadenza Fischer, il numero di mosse dev'essere tenuto in considerazione.
2. In un'altra partita un giocatore esaurì il tempo. Il suo Capitano notò che la leva dell'orologio era sollevata dal lato dell'avversario. Dovetti fare un sacco di fatica per convincere quel Capitano che il suo giocatore aveva esaurito il tempo prima di fermare il proprio orologio.
3. Il terzo caso era molto strano. Su un orologio le cifre occasionalmente sparivano dal display. L'arbitro decise di sostituire questo orologio. Installò un altro orologio correttamente, ma improvvisamente fu aggiunto un minuto. Non avevamo una spiegazione per questo. Ho parlato con il produttore degli Orologi DGT. Mi disse che già una volta in precedenza gli era stata detta la stessa cosa, e che probabilmente si tratta di un difetto.

Domanda Caro Geurt, ho una domanda riguardo ad una mia recente partita. Si riferisce alla situazione che insorge in una partita che sia già stata giocata per più di una dozzina di mosse prima che venga osservato che uno dei giocatori ha cominciato la partita con il Re e la Donna invertiti. Perciò, intorno alla decima mossa o giù di lì, ha arroccato con la Donna pensando che fosse il Re. Ora, l'arbitro ci informò che la partita doveva ritornare alla mossa prima dell'"arrocco", che era una mossa irregolare, e che le posizioni di Re e Donna dovevano rimanere nelle loro innaturali collocazioni, poiché fino a quel momento erano state giocate più di sei od otto

mosse. Fin qui, tutto bene. Ed ecco ora le mie domande:

- 1) Dato che l'arrocco usualmente viene effettuato muovendo prima di due case il Re, e quindi la Torre, la prima parte di questa combinazione, ossia in questo caso la mossa di due case della Donna (una mossa perfettamente legale) doveva essere considerata come giocata? Così, la partita sarebbe stata ricominciata con una mossa dell'avversario del giocatore che aveva arroccato illegalmente.
- 2) Può il Re nella posizione scorretta ugualmente arroccare (non era stato mosso), o l'arrocco è valido solo partendo dalle case e1 o e8?
- 3) Come si sarebbero dovuti regolare gli orologi elettronici (con un incremento di 30 secondi per mossa dall'inizio)?

Per inciso, nella mia partita ogni problema fu evitato da un'immediata patta d'accordo. **P. Rotelli (Italy)**

Risposta Lei non dice che genere di partita si stesse giocando. Ci sono tre possibilità:

Era una partita normale. In quel caso avreste dovuto cominciare una nuova partita. Cito l'**Articolo 7.1(a)**:

“Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e verrà giocata una nuova partita.”

2. Era una partita semilampo. Mi permetta di citare l'**Articolo B4** del Regolamento Rapid:

“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.”

In merito all'illegale “Arrocco di Donna”, faccio riferimento a quanto deciso dal Congresso di Kallithea: in caso di una mossa irregolare l'arbitro deve intervenire solo dopo una richiesta dell'avversario. Che significa questo nel caso da lei descritto? Ritorniamo alla situazione subito prima dell'“Arrocco di Donna”. Il giocatore deve giocare la Donna alla casa dove ha “arroccato” la Donna prima. Se era il Bianco, deve giocare Dc1 o Dg1, a seconda di dove aveva “arroccato”.

3. Era una partita lampo. In merito all'errata disposizione, veda la partita semilampo. In caso di una mossa irregolare completata, l'avversario ha titolo a chiedere la vittoria, a condizione che abbia materiale sufficiente a mattare l'avversario.

La sua ultima domanda è interessante. Ci sono 2 Articoli che trattano della questione di come regolare gli orologi in una partita normale quando venga scoperta una mossa irregolare nel corso della partita. Cito questi Articoli:

“Se si verifica un'irregolarità e/o i pezzi devono essere ripristinati in una precedente posizione, l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per determinare i tempi che devono essere indicati dagli orologi. Egli dovrà, inoltre, correggere se fosse necessario il conta-mosse dell'orologio.” (Articolo 6.14)

“Se durante una partita si costatasse che dei pezzi sono stati rimossi dalle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. (...) Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.14.(...)” (Articolo 7.5, ndt)

Sono d'accordo con lei che questa risposta non è realmente d'aiuto. Ma mi consenta di provare a darle una risposta utile. Mi permetta innanzitutto di spiegare come eventualmente regolare

l'orologio quando non ci sia incremento. Supponga che alla mossa 30 si scopra che alla mossa 21 si era verificata un'irregolarità, ad es. era stata giocata una mossa irregolare. L'orologio del Bianco mostri 1 ora e 30 minuti, cioè, 90 minuti di tempo utilizzato, e l'orologio del Nero mostri 1 ora di tempo utilizzato. Si possono regolare in proporzione.

L'orologio del Bianco sarà regolato a $20/30 \times 90$ minuti = 60 minuti di tempo utilizzato e l'orologio del Nero sarà regolato a $20/30 \times 60$ minuti = 40 minuti.

Supponga ora che gli orologi mostrino gli stessi tempi dell'esempio precedente, ma con un incremento di 30 secondi per mossa dalla mossa 1. Il Bianco ha usato 1 ora e 30 minuti + 30×30 secondi = 105 minuti; il tempo utilizzato del Nero è 1 ora + 30×30 secondi = 75 minuti. Per 20 mosse i giocatori hanno usato rispettivamente: Bianco $20/30 \times 105$ minuti = 70 minuti, Nero $20/30 \times 75$ minuti = 50 minuti. Ma, per i primi 20 minuti c'è stato un incremento totale di 20×30 secondi = 10 minuti. Questi 10 minuti dovremo dedurli dai tempi utilizzati che abbiamo calcolato prima. Perciò, l'orologio del bianco mostrerà 70 minuti – 10 minuti = 60 minuti e l'orologio del Nero 50 minuti – 10 minuti = 40 minuti. E, come vede, gli orologi mostrano gli stessi tempi come se fossero senza l'incremento.

Domanda Caro Geurt, come puoi ricordare c'è stata una recente domanda riguardo al Campionato Lampo Olandese. Il Bianco promosse un pedone ad una Donna nera e l'avversario con il solo Re reclamò la vittoria. Benché io pensi che abbia ragione secondo le attuali regole, la mia mentalità da scacchista non accetta, dal punto di vista del bene degli scacchi, che uno che non ha materiale sufficiente possa la partita.

Questo forse è vero anche per il problema della cattura del Re! È più pericoloso. Tu proponi che uno che catturi il Re avversario debba perdere la partita perché la mossa era impossibile; sono d'accordo con questo.

Ma d'altro canto che succede quando il Nero ha solo il Re in h8 (facciamola molto semplice), il Re Bianco è in h5 e il Bianco ha anche una Torre in f8 che dà scacco al Re Nero? Da quanto sopra segue che ci sarà il matto in alcune mosse. Il Nero non ha materiale sufficiente per vincere la partita. Al massimo, ha la possibilità di fare una patta. Il Nero non gioca Rg7 o Rh7 e invece gioca Rg8. Il Bianco cattura il Re. Ora, con la tua proposta, il Bianco deve perdere la partita. Ma il Nero non ha materiale sufficiente per vincere la partita.

Come soluzione per il caso della partita giocata nel Campionato Lampo Olandese ed anche per la situazione della cattura del Re, propongo di modificare la seconda frase del Regolamento Lampo come segue: "Comunque, l'avversario ha diritto di richiedere la vittoria prima di fare la propria mossa. Ma deve avere avuto materiale sufficiente per il matto prima che fosse completata la mossa illegale sulla scacchiera, altrimenti la partita sarà considerata patta."

Penso che questo risolverebbe un sacco di problemi. Perfino nella situazione della cattura del Re o della promozione ad una Donna nera.

Risposta A mio parere, tutto questo è già contenuto nel Regolamento. In entrambi i casi l'ultima mossa dell'avversario è una mossa irregolare (promozione errata e cattura del Re). Cito l'**Articolo C3** del Regolamento Lampo e ti chiedo di porre una speciale attenzione alla seconda frase:

"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."

Domanda Un altro problema si verifica in alcuni casi con l'Articolo 5, la conclusione della partita:

Sappiamo che gli Articoli 5.1 (a), (b) e 5.2 (a), (b), e (c) terminano la partita immediatamente. Comunque, molte volte, specialmente in eventi giovanili, uno dei giocatori fa uno stallo od un matto, ma continuano la partita e firmano il formulario. Poi, qualche turno dopo, si osserva che la partita è patta o persa; gli abbinamenti e tutto il resto ne vengono alterati. La mia proposta è di aggiungere da qualche parte, magari nel Regolamento per i tornei, una frase per chiarire la situazione:

“Qualora dopo il completamento di un turno e dopo che siano stati fatti gli abbinamenti per il turno successivo o dopo che siano state dichiarate ufficiali le classifiche finali, venga osservato che il risultato di una partita è scorretto, perché la partita era già terminata a norma dell’Articolo 5 del Regolamento, i risultati della partita saranno corretti solo per le norme per i titoli, per il calcolo del rating per i e database. Le classifiche e gli abbinamenti resteranno tali come dai formulari firmati.”

Ali Nihat YAZICI, Presidente, Federazione Scacchistica Turca

Risposta Sono d’accordo con te. Dovremo considerare la tua proposta quando avremo la possibilità di cambiare il Regolamento nel 2004, benché abbiamo già un Articolo, che è molto vicino alla tua proposta: **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.”

Domanda Salve, e grazie per la sua eccellente rubrica su ChessCafe.com. In un articolo il Sig. Wayne L. Rohricht ha posto un’importante domanda a proposito di un giocatore che continui a giocare, e vinca, dopo che il suo avversario abbia fatto una mossa irregolare (promozione ad una Donna nemica), invece di chiedere una patta per la regola della mossa irregolare. Lei gli ha risposto con un esempio in cui il Bianco fa una mossa irregolare, perdendo/pattando la partita (secondo il controllo di tempo), ma non vincendo come il diagramma impone, dato che certamente non si può vincere con una mossa irregolare. Io penso che la domanda del Sig. Rohricht meriti una risposta. Ha una rilevanza pratica, poiché molto spesso i giocatori promuovono ad una Donna di colore sbagliato nelle partite Lampo. Perciò, per parafrasare la domanda originale: si può continuare a giocare dopo una promozione illegale (o qualunque altra mossa irregolare) dell’avversario, come se nulla fosse accaduto? **Pasi Terästä (Finlandia)**

Risposta Nel gioco normale e semilampo, se la mossa irregolare è stata osservata durante la partita, si deve ripristinare la posizione prima della mossa irregolare. Nel gioco Lampo l’avversario deve reagire immediatamente dopo che il giocatore ha azionato l’orologio. E il giocatore può richiedere la vittoria se ha materiale sufficiente a mattare l’avversario o può chiedere una patta se non è in grado di mattare l’avversario. Si potrebbe dire che in una partita lampo una mossa irregolare completata finisce immediatamente la partita, a condizione che il giocatore abbia osservato che l’avversario ha completato la mossa irregolare. Se, in qualsiasi tipo di gioco, una mossa irregolare non viene scoperta, evidentemente i giocatori continueranno la partita.

Ma dobbiamo pensare a questo: se un giocatore fa una mossa irregolare e la partita continua, si ha la possibilità che la posizione sulla scacchiera sia illegale, per esempio due Re che si attacchino reciprocamente. A quanto posso vedere, questo caso non è contemplato nel Regolamento.

Domanda Salve Sig. Gijssen! Non ho ancora avuto abbastanza tempo da leggere tutti i suoi articoli, ma ci arriverò nel prossimo futuro. Sembrano eccellenti! Sono uno scacchista junior e gioco a scacchi da circa 7 anni. Oggi ho riletto il Regolamento FIDE (da Fritz 6 – può essere una versione superata del Regolamento?). Ho scoperto parecchie regole interessanti ed ho deciso di scriverle una e-mail al proposito e farle alcune domande. **Henrik Karlzin**

Domanda 1 Se il Bianco fa la sua mossa e non preme l’orologio, il Nero può rispondere con una mossa o deve aspettare fino a che il Bianco ha premuto l’orologio?

Secondo questi riferimenti il Nero deve aspettare:

Articolo 6.7. (a)

“Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario. A un giocatore deve sempre permesso fermare il proprio orologio. La sua mossa non può essere considerata completata finché egli non lo abbia fatto.”

Articolo 1.1

“Si dice che un giocatore ‘ha il tratto’ quando la mossa del suo avversario è stata completata.”

È così?

Risposta 1 Permettimi di puntualizzare che stai facendo riferimento al Regolamento che era in vigore fino al 1 Luglio 2001. L'ultima parola dell'Articolo 1.1 non è “completato”, ma “fatto”. In molte situazioni, specialmente nel gioco Lampo, accade molto spesso che un giocatore faccia la propria mossa prima che l'avversario abbia fermato il proprio orologio e fatto partire quello del giocatore. In questa situazione il giocatore ha ancora il diritto di fermare il proprio orologio e di azionare l'orologio dell'avversario.

Domanda 2 Dal Regolamento FIDE: **Articolo 2.4.**

Le otto file verticali di case si chiamano 'colonne'. Le otto file orizzontali di case si chiamano 'traverse'. Le file di case dello stesso colore, che tocchino da angolo ad angolo, si chiamano 'diagonali'.”

Perciò sono solo a1-h8 e h1-a8 ad essere chiamate diagonali? Penso che la frase ‘con gli angoli’ indichi che una diagonale sia una linea da un angolo all'altro.

Risposta 2 Hai ragione. Cambieremo la frase delle diagonali nel 2004. Anche la linea b1-h7 è una diagonale.

Domanda 3 In una posizione di stallo, o di nessun matto possibile, la partita è patta anche se uno dei giocatori dichiara di abbandonare? La partita finisce automaticamente quando raggiunge una posizione di stallo/impossibilità di matto o no? Può un giocatore richiedere una patta il giorno dopo la partita se ha abbandonato in una posizione di patta (stallo/impossibilità di matto)?

Risposta 3 Vedi l'**Articolo 5.2:**

“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.”

Vedi ancora l'**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.”

Domanda 4 Se in una partita lampo il ‘Giocatore 1’ non si accorge che il suo Re è sotto attacco ed il ‘Giocatore 2’ (Nero) se ne accorge e cattura il Re, è una mossa legale catturare il Re? Chi vince la partita, il Nero o il Bianco?

Risposta 4 Vedi l'articolo precedente. Il giocatore che cattura il Re perde la partita.

Domanda 5 Che accade se entrambe le ‘bandierine’ sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina sia caduta per prima? Secondo l'**Articolo 10.4.**

“Se entrambe le bandierine sono cadute ed e' impossibile stabilire quale bandierina e' caduta per prima la partita e' patta.”

la partita è patta, ma secondo l'**Articolo 6.11**.

“Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima, la partita continuerà.”

la partita deve continuare. Qual è quella giusta, o si tratta di un errore del Regolamento? O forse 10.4. si riferisce al termine assoluto di una partita mentre 6.11. si riferisce al primo 'controllo di tempo' (se si giocano 40 mosse in 2h e quindi 1h per il resto della partita, 6.11. si riferisce al controllo di tempo dopo 2 ore?) ?

Risposta 5 Sì, la tua deduzione è giusta.

Domanda 5 Qual è la regola qui: un giocatore intende arroccare e tocca il Re e la Torre nello stesso preciso momento. Quindi si accorge che non può arroccare con quei due pezzi. Cosa accade?

Secondo: l'**Articolo 4.4. c)**

“Se un giocatore, volendo arroccare tocca il Re o Re e Torre nello stesso momento, ma l'arrocco da quel lato è illegale, il giocatore deve scegliere se arroccare dall'altra parte, verificato che l'arrocco su quel lato sia legale, o muovere il suo Re. Se il Re non ha mosse legali, il giocatore è libero di fare qualsiasi altra mossa legale.”

deve quindi muovere il Re od arroccare dall'altro lato. Se il Re non ha mosse legali, il giocatore può muovere qualsiasi altro pezzo desideri. Ma allora, la Torre che ha toccato?

Secondo l'**Articolo 4.3**.

“Tranne quanto previsto dall'Articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera (a) uno o più pezzi dello stesso colore, egli deve muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o catturato...”

Il giocatore deve muovere la Torre, giusto?

Risposta 6 Se un giocatore tocca il suo Re ed una Torre nello stesso momento, a condizione che entrambi i pezzi siano ancora nella propria posizione iniziale, allora è chiaro che intende arroccare. Questo significa che ha intenzione di eseguire una mossa di Re. E l'arrocco è considerato una mossa di Re. Non può essere obbligato a fare una mossa di Torre.

Domanda Nel gioco semilampo, l'arbitro deve astenersi dall'indicare la caduta della bandierina, (si veda l'Articolo B6). Un quickplay finish somiglia ad una partita semilampo. Questo è il perché alcuni esperti arbitri dicono che non si dovrebbe intervenire per la caduta della bandierina nel quickplay finish. È d'accordo con questa interpretazione delle regole? **Stephane Escafre**

Risposta La loro interpretazione è semplicemente sbagliata. L'Articolo 10 fa parte del Regolamento “normale”. Il fatto che l'arbitro si debba astenere dall'indicare la caduta della bandierina è espressamente citato come un'eccezione per il gioco semilampo.

*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