



COLUMNISTS

Ottobre 2003

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Salekhard

Se prendete una mappa, scoprirete che c'è solo una città situata nel Circolo Artico. Il nome di questa città è Salekhard. La città è la capitale dello Yamal, una regione della Siberia, ed ha 35.000 abitanti. Molto interessante in questa città è la Scuola di Scacchi "Anatoly Karpov" che ha 15 dipendenti. La scuola si trova in un edificio molto bello ed offre numerosi servizi.

A Salekhard è stato organizzato un torneo giovanile a squadre. Hanno partecipato 16 squadre, 14 provenienti da varie repubbliche ex-sovietiche, una dalla Germania ed una dall'Olanda. Ogni squadra era formata da 3 ragazzi ed una ragazza, tutti nati dopo il 1986.

In un incontro tecnico si decise che i capitani delle squadre dovessero avere un ruolo marginale durante le partite. Soltanto in caso che un giocatore avesse preso un'iniziativa il capitano sarebbe entrato in azione. Ciò voleva dire che solo quando un giocatore voleva offrire od accettare una patta il capitano poteva essere interpellato.

Gli organizzatori fecero grandi sforzi per rendere il torneo avvincente. Ci furono ospiti speciali tra i quali Anatoly Karpov e Boris Spassky. Alexander Roshal, direttore della rivista russa "64", fu il capo ufficio stampa ed organizzava anche dei corsi per i giornalisti locali.

L'organizzazione fu perfetta: buoni hotel, eccellente sala di gioco, efficienti mezzi di trasporto e vennero anche organizzate alcune piacevoli escursioni. Gli organizzatori sperano che il torneo possa diventare un appuntamento tradizionale.

Domanda Caro Geurt, il giocatore A stava battendo il giocatore B quando sbadatamente fece una mossa che provocava lo stallo, cosa sfuggita ad entrambi i giocatori. Il giocatore B scelse proprio quel momento inopportuno per abbandonare ed i giocatori firmarono i formulari segnando la vittoria del giocatore A. Circa 10 minuti più tardi uno spettatore, che aveva visto lo stallo ma non l'abbandono del giocatore, raccontò all'arbitro l'esatto svolgimento dei fatti. L'arbitro stabilì, secondo me correttamente, che una volta che si era concretizzato lo stallo la partita era finita e tutto quello che era successo dopo, incluso l'abbandono di un giocatore, era irrilevante. Un altro giocatore, che frequentemente dirigeva tornei, esprime un punto di vista opposto, basato sulla sua esperienza nella direzione di tornei scolastici dove i giocatori spesso non si accorgono degli

scacchi matti, continuano a giocare e finiscono le partite con risultati diversi. Gli errori sono spesso scoperti molto tempo dopo, qualche volta anche dopo che è partito il turno successivo. Qual è il risultato corretto? E sarebbe diversa la tua risposta se l'errore fosse scoperto dopo l'inizio del turno successivo in un torneo Svizzero? **Michael Mulford (USA)**

Risposta E' piuttosto importante sapere che tipo di partita fosse. Supponiamo che fosse una partita normale, non di gioco rapido o lampo. In questo caso è patta. Vediamo 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.

Il problema è che cosa dovrebbe fare l'arbitro se l'errore fosse scoperto più tardi. Poi c'è almeno 1 regola generale: se avvenisse in un torneo omologato FIDE, deve essere inviato alla FIDE il risultato giusto.

Inoltre, dipende da quando l'errore fu scoperto. Se fosse stato scoperto prima che l'accoppiamento del turno successivo in un torneo Svizzero venisse pubblicato, il risultato avrebbe dovuto essere corretto. Se l'errore fosse stato scoperto dopo l'inizio del turno successivo io non avrei cambiato gli accoppiamenti. Correggere o meno il risultato per il turno successivo dipende da tanti fattori, per esempio, il numero di turni rimasti, la posizione in classifica dei due giocatori coinvolti al momento della scoperta dell'errore e così via.

Nelle partite di gioco rapido e lampo la situazione è differente. Naturalmente la mossa successiva allo stallo è una mossa illegale. Ma come sai, se la mossa illegale non è notata da nessun giocatore la partita continua.

Domanda Egregio Sig. Gijssen, lei ha chiesto suggerimenti per il Comitato dei Regolamenti. Qualche tempo fa, Hans Ree scrisse di Constant Orbaan che era un arbitro che non faceva niente, ma lo faceva molto bene. Questo succedeva un tempo in cui le regole degli scacchi stavano tutte in un solo foglio di carta e quasi tutti gli scacchisti erano dei gentiluomini. E se uno scacchista non era un gentiluomo il suo comportamento veniva corretto con le maniere forti, come lei può ricordare pensando alla storia scacchistica olandese.

Come stanno le cose ora? Due esempi:

Qualche decennio fa stavo giocando in un incontro a squadre quando il mio avversario giocò la mossa che io temevo di più, ma che sembrava un errore. Pensando che fosse un errore, ritirò la mossa e con mio sollievo ne giocò un'altra. Tutti hanno momenti di debolezza. Ma l'arbitro stava guardando la partita, così ordinò al mio avversario di giocare la mossa iniziale. Io dissi che non avevo reclamato nè volevo farlo e chiesi all'arbitro di controllare il Regolamento per verificare se doveva veramente interferire. Questo aprì gli occhi del mio avversario, che improvvisamente vide il punto essenziale del suo "errore". Quindi chiese di giocare la mossa iniziale. Le regole erano abbastanza chiare, l'arbitro non aveva scelta. Io riuscii a pattare la partita, ma ancora adesso penso che questo non fosse quello che intendeva colui che redasse le regole. In un altro incontro a squadre, qualche anno fa, un mio compagno di squadra giocando col Nero in una posizione vinta, fu con sua grande sorpresa improvvisamente mattato. Egli fermò l'orologio, disse qualcosa tipo "Okay, ho perso" e si congratulò con il suo avversario. Solo che poi ci si accorse che il Re bianco era sotto scacco. Siccome tutto questo accadde nel cuore delle fasi concitate dello zeitnot, il suo avversario disse che sarebbe stato d'accordo di fare patta. Questa volta l'arbitro non era presente (o non voleva guardare...) Dopo aver firmato il formulario questo risultato rimase. Le regole erano di nuovo chiare: l'arbitro avrebbe dovuto dichiarare partita persa per il nostro giocatore. D'altra parte una decisione come questa avrebbe mortificato la sportività dell'altro giocatore. Di nuovo, io penso che questo non dovrebbe essere così.

Ora lei potrebbe dire che l'arbitro avrebbe dovuto intervenire perchè la mossa illegale influenzava la gara. Ma questo accade tutte le volte! Per esempio, nel gioco lampo, si devono fermare entrambi gli orologi per reclamare una bandierina caduta. Secondo la mia esperienza, ai livelli più bassi,

questa regola non viene mai applicata. Succede molte volte che un giocatore annunci la bandierina caduta dell'avversario e quando l'altro concorda, il risultato è sancito anche quando pochi secondi dopo cade anche l'altra bandierina. Nessuno mente. Devono essere tutte queste partite conteggiate come patte nell'interesse della corretta competizione? Il mio suggerimento è che gli arbitri debbano avere il diritto di non fare niente quando sentono che così sarebbe più nello spirito delle regole di quanto non sarebbe il fare qualcosa, oppure quando i giocatori stessi arrivano ad una decisione comune, anche quando questa non è strettamente in accordo con il Regolamento. Inoltre, penso che gli arbitri debbano essere istruiti a (non) agire in questo modo. **Frits Fritschy (Olanda)**

Risposta Lei ha toccato parecchi punti. E' sempre mia opinione che l'arbitro debba agire come da lei descritto in quelle situazioni. Son d'accordo con lei che ci sono alcune situazioni dove sembra probabilmente meglio non agire, perchè potrebbe essere svantaggioso sia per il giocatore che ha commesso l'irregolarità sia per il suo avversario. Ma, se io esamino gli esempi che mi ha dato, arrivo alla conclusione che lei si aspetti che l'arbitro decida valutando la posizione sulla scacchiera. E ciò non è compito dell'arbitro. Il suo principale dovere è di assicurarsi che il Regolamento FIDE sia strettamente rispettato.

In merito alla sua osservazione circa il fermare gli orologi in caso di bandierina caduta nelle partite lampo, io so di almeno un caso nel quale un giocatore fece come suggerisce lei. Egli non fermò l'orologio, l'avversario aspettò fino a quando la bandierina del giocatore non cadde e quindi reclamò una patta. Ed io non avevo scelta. Dovetti dichiarare la partita patta. Di fatto il giocatore perse un sacco di soldi.

Domanda Egregio Sig. Gijssen, ho una domanda su cosa implica "fare una mossa". Forse mi confondo tra Regolamento FIDE e Regolamento USCF, però penso che "il completamento" della mossa includa la pressione del proprio orologio. Invece, con le offerte di patta la mia pratica è fare la mia mossa ed offrire patta prima di premere l'orologio.

La sua risposta (riguardante la triplice ripetizione) ripresa in parte:

"2. Articolo 9.4: Se il giocatore fa una mossa senza aver reclamato patta egli perde il diritto di reclamare, come nell'Articolo 9.2, su quella mossa. L'arbitro ha sbagliato. L'Articolo 9.2 stabilisce soltanto che il giocatore deve scrivere la mossa che intende fare e fermare gli orologi e l'Articolo 9.4 stabilisce anche che il giocatore ha perso il suo diritto di reclamare quando ha fatto la sua mossa."

Così, siccome egli ha mosso il pezzo ma non ha premuto l'orologio, ha veramente fatto la sua mossa? Forse c'è differenza fra una normale patta ed una "patta offerta" basata sulla triplice ripetizione. Perdona la mia ignoranza delle sottigliezze, ma sto aspettando da molto tempo di ricevere il nuovo libro delle Regole USCF! **Allen Becker (USA)**

Risposta Mi lasci spiegare di nuovo le regole FIDE brevemente: Fare una mossa significa muovere un pezzo da una casa ad un'altra. Completare una mossa significa fare una mossa (vedi 1) e premere l'orologio. La procedura per offrire patta è (1) fare una mossa; (2) offrire patta; e (3) premere l'orologio.

La procedura per reclamare patta se la mossa successiva produce la stessa posizione per la terza volta oppure se nessun pezzo o pedone è stato catturato o nessun pedone è stato mosso nelle ultime 50 mosse: (1) scrivere la mossa che si intende fare sul formulario; (2) fermare gli orologi; (3) chiamare l'arbitro.

Per reclamare patta nel caso la stessa posizione sia apparsa per la terza volta o se 50 mosse sono state completate senza catture o mosse di pedone: (1) fermare gli orologi, e (2) chiamare l'arbitro.

Domanda Egregio Sig. Gijssen, riguardo all' **Articolo 12.2**

Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera. Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse,

il tempo degli orologi, l'offerta di patta, e le indicazioni relative a richieste di interventi.

Non ci sono colonne nè spazi speciali previsti per registrare il tempo impiegato per ogni mossa od in totale dal giocatore su nessun formulario che io conosca. Inoltre, perché il tempo registrato dopo ogni mossa, o su certe mosse durante il gioco non è considerato una fonte di informazioni? So di molti giocatori che usano questa fonte di informazioni durante le proprie partite per decidere quale mossa, tra quelle probabili, dovranno giocare. Ci saranno aggiornamenti futuri nel Regolamento per chiarire questo punto? **Charles Kayle (Libano)**

Risposta Lei ha sicuramente ragione sul fatto che non vi siano nei formulari speciali colonne da impiegare per la registrazione del tempo utilizzato. Ma per quello che posso vedere, non c'è bisogno di queste colonne perché in quasi tutti i formulari impiegati nelle competizioni c'è abbastanza spazio per registrare le mosse ed il tempo usato. Dissento sul fatto che il tempo menzionato nell'Articolo 12.2 si riferisca al tempo totale trascorso della partita. Inoltre sono del parere che segnare il tempo non abbia niente a che fare col prendere appunti, almeno non per la partita in corso. Son d'accordo con te che questo debba essere chiarito perciò dobbiamo capire qual'è il significato esatto dell'Articolo 12.2.

Domanda Due giocatori stanno facendo una partita a tempo lungo nell'ambito di un torneo sociale senza la presenza di un arbitro. Dopo tutto noi siamo un circolo di amici. Il limite di tempo è di 30 mosse in 75 minuti seguiti da 15 minuti quickplay finish. Il giocatore A è in grave ristrettezza di tempo, sebbene abbia una posizione vincente (ha portato allo scoperto il Re avversario con un bel sacrificio di Torre) C'è potenziale di matto per entrambi i giocatori. Quando il tempo è ormai ridotto all'osso per il giocatore A, il giocatore B fa delle strane mosse che fanno perdere completamente la concentrazione al giocatore A. Nessuno dice che fosse una tattica deliberata, ma piuttosto il frutto della tensione accumulata in quel momento.

Le strane mosse furono le seguenti: (1) avendo il Re sotto scacco il giocatore B fece un'altra mossa ed il giocatore A gli dovette chiedere di cambiare mossa; (2) la stessa cosa successe una seconda volta e venne corretta; e (3) il giocatore B scriveva una mossa sul formulario, non eseguiva nessuna mossa sulla scacchiera ma premeva l'orologio. Il giocatore A perse tempo tentando di trovare sulla scacchiera una mossa che non era stata fatta, discussero di cosa era successo ed infine cadde la bandierina di A. Il giocatore A "perse per il tempo in posizione vinta". Il giocatore B che aveva abbondanza di tempo, dopo aver fatto alcune mosse illegali, "vinse per il tempo". Come dovrebbero comportarsi i giocatori in queste situazioni e quale dovrebbe essere la decisione giusta? P.S.: dopo la partita il giocatore B, che aveva fatto le mosse illegali ed aveva vinto per il tempo, offrì la vittoria al suo avversario. Il giocatore A dovrebbe accettare questo (può farlo?) o dovrebbe offrire a sua volta di ripetere la partita? La mia personale, ma non oggettiva opinione è che nessuna richiesta fu fatta durante la partita – nemmeno da chi poteva farla – è così un giocatore ha perso per il tempo. Soggettivamente, adattando le regole alla situazione particolare, penso che i giocatori dovrebbero stringersi la mano e rigiocare la partita. **Peter Chapman (Regno Unito)**

Risposta Io capisco che il giocatore che ha vinto la partita ha fatto 2 mosse illegali.

Ti consiglio di leggere l' **Articolo 7.4**:

- *Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.14 e, nel caso di una mossa illegale, si applicherà l'Articolo 4.3 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita dovrà poi continuare dalla posizione ripristinata.*
- *Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4 (a) per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; per la terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui.*

Come puoi vedere il tuo amico ha il diritto di ricevere $2 \times 2 = 4$ minuti perché il suo avversario ha fatto 2 mosse illegali. Anche premere l'orologio senza fare una mossa è scorretto e dovrebbe essere penalizzato. E la penalizzazione dovrebbe essere di nuovo quella di dare una compensazione di tempo all'avversario. Ovviamente sarebbe meglio avere un arbitro disponibile.

Tu hai parlato di circolo di amici. Sebbene non vi siano state proteste io propenderei per ripetere la partita.

Domanda Caro Geurt, questo è successo recentemente nel torneo universitario indiano giocato con il Regolamento FIDE (un'ora per giocatore per tutta la partita): entrambi i giocatori hanno poco tempo e la partita pare destinata ad evolversi in patta entro 2-3 mosse. Entambi i giocatori hanno una Torre ed 1 pedone. Il problema è che la bandierina del giocatore A era caduta ed il giocatore B non se ne era accorto, ma l'arbitro si intromise segnalando la bandierina caduta. La mia domanda è: può un arbitro segnalare la caduta di una bandierina in una partita di gioco rapido oppure in una partita di un'ora? **Dave Paresh (National arbiter, India)**

Risposta Due Articoli sono pertinenti:

***B1.** Una partita di 'gioco rapido' e' una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti per ciascun giocatore.*

***B6.** La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.*

L'arbitro aveva torto.

Domanda Egregio Sig. Gijssen, in un recente torneo di gioco rapido è successo quanto segue: il mio avversario fece una mossa, premette l'orologio e, durante il mio tempo, scosse improvvisamente la testa e dicendo qualcosa tipo "okay" mi diede la mano sopra la scacchiera. Io strinsi la mano, annotai 1-0 e lo guardai un po' irritato perché la partita non era assolutamente persa. Anche il mio avversario guardò nuovamente la scacchiera e dichiarò che voleva continuare a giocare. Gli dissi che lui aveva esplicitamente abbandonato, ma egli replicò dicendo che questa non era la sua intenzione. Poteva essere una offerta di patta, mi disse. L'arbitro che stava guardando la scena decise di far continuare la partita perché non aveva sentito dire "Io abbandono". Seguì una discussione, che avvenne mentre il mio orologio era in moto, ma non si risolse nulla. Come risultato io persi la concentrazione per il resto dell'incontro. La decisione dell'arbitro fu corretta? In che modo un giocatore deve dichiarare che abbandona? Se il mio avversario non avesse perso la partita, quale sarebbe stata la giusta penalità per il suo comportamento? **Volker Kraft (Germania)**

Risposta E' vero che il tuo avversario non ha dichiarato di abbandonare. Ci sono diversi modi per abbandonare: (1) l'avversario dice: Io abbandono; (2) fermando gli orologi e dicendo: io abbandono; (3) sdraiando il Re e (4) scrivendolo sul formulario.

L'arbitro aveva ragione. Il fatto di non aver fermato gli orologi durante la discussione fu un errore.

Domanda Egregio Sig. Gijssen, stavo giocando una partita lampo a 5 minuti. Il mio avversario aveva un vantaggio di materiale ma era a corto di tempo, 8-16 secondi secondo i testimoni. Io avevo 2 minuti. Difficile che potesse darmi matto in tempo. Penso invece che potesse riuscire ad eliminare il mio potenziale di matto. Poi, premendo l'orologio elettronico egli lo spinse giù dal tavolo. Quando lo raccolse da terra lo trovò spento. Che succede a questo punto? 16 secondi gli potrebbero essere sufficienti per vincere la partita mentre 8 secondi non gli sarebbero sufficienti. La partita dovrebbe essere ripetuta o dovrebbe continuare, e se si continua quanto tempo bisogna dare ai giocatori? **Bernard Bannink (Olanda)**

Risposta Il Regolamento dice che l'arbitro deve usare il suo miglior discernimento per risistemare gli orologi.

Domanda In una partita lampo tra due Maestri Internazionali, il giocatore A giunse in ottava con un pedone, disse: “Donna” e premette il suo orologio lasciando il pedone in ottava. Il giocatore B fermò l’orologio, chiamò l’arbitro e gli segnalò la mossa irregolare pretendendo la sconfitta del suo avversario. L’arbitro gli diede ragione. Cosa ne pensi? **Alvaro D. Coig (Spagna)**

Risposta In situazioni come queste, dove il giocatore ha bisogno di una Donna, egli deve fermare gli orologi e chiedere l’assistenza dell’arbitro. La decisione dell’arbitro è stata corretta.

*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 2003 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2003 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Roberto Montaruli