



COLUMNISTS

Maggio 2003

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Ancora sulla cattura del Re

Domanda Gentile Signore, in Febbraio lei scrisse che “Se un giocatore lascia il Re sotto scacco e l’avversario lo cattura, l’arbitro deve dichiarare la partita persa per colui che ha preso il Re. Tra l’altro l’Assemblea Generale della FIDE lo ha ufficialmente stabilito.” Ma ciò non appare nei resoconti dell’Assemblea. La Federazione francese ha deciso l’opposto, ma abbiamo intenzione di modificare tale decisione se si avrà un documento ufficiale della FIDE. **Stephane Escafre (Francia)**.

Risposta Mi lasci anzitutto citare i verbali della Commissione per il Regolamento riunitasi durante il Congresso della FIDE a Bled:

Si è discusso in relazione alla situazione delle partite lampo, nel caso in cui il giocatore effettui una mossa che lascia il suo Re sotto scacco. Sul punto sussistevano diversità di opinioni. Alcuni arbitri ritenevano che, qualora un giocatore avesse catturato il Re dell’avversario, il giocatore avrebbe dovuto perdere. Altri ritenevano che tale giocatore avrebbe dovuto vincere. E’ stato deciso di non modificare le regole attualmente in vigore. Così, qualora un giocatore reclami la vittoria dopo aver catturato il Re dell’avversario, egli corre il rischio che l’arbitro decida altrimenti.

Questi verbali vennero discussi nel Comitato Esecutivo e ricordo che un delegato mi chiese cosa accade realmente oggi se il Re viene catturato. Io sono sempre dell’opinione che la cattura del Re avversario comporti la perdita della partita. Nella riunione dell’Assemblea Generale dissi di essere sicuro che tutti avevano letto i verbali e che se qualcuno avesse avuto domande da fare, era invitato a farle. Nessuno fece osservazioni e ciò voleva dire che i verbali della Commissione per il Regolamento furono approvati. Lei può controllare tutto questo. Di conseguenza, tutti gli arbitri di un torneo lampo devono dichiarare cosa accade qualora il Re venga catturato. Lo svantaggio di tutto questo è, ovviamente, che i testi delle discussioni avutesi nella riunione della Commissione per il Regolamento e dell’Assemblea Generale non sono disponibili.

Domanda Gentile Signor Gijssen, la questione della cattura del Re nelle partite lampo è stata lungamente discussa nei suoi articoli. So che lei è dell’opinione che un giocatore che catturi il Re dell’avversario debba perdere. Io non sono d’accordo. L’Articolo 2.2 del Regolamento stabilisce

chiaramente che il Re è un pezzo. L'**Articolo 3.3** (mi risulta sia l'Articolo 3.1 n.d.T.) stabilisce:

Se un pezzo viene spostato in una casa occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera come parte della stessa mossa.

Di conseguenza, le regole consentono esplicitamente la cattura del Re.

La soluzione “letterale” del problema è che il giocatore che ha perso il Re ha almeno la patta, poiché non esiste possibilità per il suo avversario di dare scacco matto al suo Re. Il buon senso esclude tale soluzione, ma allora esso esclude molte posizioni che si verificano nelle partite lampo a seguito di mosse illegali, benché tali posizioni siano considerate valide.

Personalmente, all'inizio di ogni torneo informo sempre tutti i giocatori della corretta procedura per richiedere l'assegnazione della vittoria, e dopo di ciò non mi è mai capitato di dover prendere una decisione su questo argomento. **Martin Norback (Svezia).**

Risposta Ritengo che tale interpretazione sia errata. Faccio riferimento all'Articolo 1.2 del Regolamento:

L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario 'sotto scacco' in modo tale che l'avversario non abbia mosse legali che possano evitare la 'cattura' del Re alla mossa successiva. Quando un giocatore lo ottiene, si dice che ha dato 'scaccomatto' all'avversario e che ha vinto la partita. L'avversario che ha ricevuto scaccomatto ha perso la partita.

In questo Articolo è molto importante l'utilizzo della parola “successiva”. Lo scopo del gioco non è semplicemente quello di “catturare” il Re dell'avversario, ma di mettere in Re dell'avversario in una posizione tale che esso non può evitare di essere catturato alla mossa successiva.

Domanda Questo è ciò che è realmente successo in una partita lampo. Entrambi i giocatori erano sostanzialmente rimasti privi di tempo. Il Bianco aveva una Torre in f6 ed il Re in e6. Il Nero aveva il Re in e2 ed un pedone in f2. La mossa spettava al Bianco. Il Bianco afferrò la propria Torre e catturò il pedone (egli teneva sia la Torre che il pedone nella stessa mano con entrambi i pezzi che toccavano la casa f2). Mentre ciò accadeva, la sua bandierina cadde e il Nero allora disse “Il tuo tempo è finito”. Iniziò una rovente discussione. Io dichiarai la partita patta sulla base del fatto che era intenzione del Bianco prendere il pedone in f2. In tale situazione, in Nero non avrebbe potuto in alcun modo dare scacco matto al Bianco. La posizione, benché il pedone f2 non fosse stato rimosso dalla scacchiera, era effettivamente patta. Ho preso la decisione giusta?

Inoltre, cosa si sarebbe dovuto decidere (nella stessa partita) se fosse successo quanto segue: “Il Bianco ha prima preso il pedone nero. In questo caso il Bianco deve essere dichiarato sconfitto nel presupposto che egli non ha effettuato la mossa oppure si deve dedurre che, poiché egli ha toccato il pedone, lo deve catturare con una mossa legale (in questo caso, l'unica mossa legale è Txf2) e quindi la partita è patta poiché il Nero non ha più alcuna possibilità di vincere? **Gunther van den Berg (South Africa).**

Risposta L'**Articolo 6.2** recita:

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.

Inoltre l'**Articolo 6.10** dice:

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

Completare una mossa significa effettuare la mossa e premere l'orologio. Se si leggono

congiuntamente tali due Articoli, secondo me è possibile una sola conclusione: il giocatore che ha superato il limite di tempo perde la partita. So che lei aveva una opinione differente, ma la questione è se l'arbitro debba tenere conto della posizione che si sarebbe avuta sulla scacchiera qualora il giocatore avesse avuto il tempo di completare la propria mossa. Oppure, in generale, un arbitro deve tenere conto di una sequenza forzata di mosse? Non penso che sia questo il caso.

Domanda Ciao Geurt! Stavo leggendo l'eccellente libro di Bronstein *Il Torneo Internazionale di Zurigo del 1953*, quando mi sono imbattuto in un aneddoto nella partita dell'ottavo turno tra Reshevsky e Kotov. Dopo la trentaquattresima mossa di Kotov, Bronstein così commenta: "Reshevsky si mise la testa tra le mani e diede uno sguardo nervoso alla bandierina dell'orologio (pronta a cadere) ed alla posizione, e prese l'Alfiere con scacco. Poi Reshevsky chiese quante mosse erano state eseguite (che non è un comportamento accettabile da un Grande Maestro) e ricevette la risposta da uno degli spettatori (cosa veramente illegale)". Nessuna menzione viene fatta relativamente alla sanzione del comportamento di Reshevsky. Sai se ce ne fu una? E se ciò accadesse in un torneo di oggi come Linares, quale sarebbe la sanzione più appropriata? **Craig Saddler (Canada)**.

Risposta Non ho mai saputo o letto che il Grande Maestro Reshevsky sia stato sanzionato per questa violazione delle regole. Ho l'impressione che in passato gli arbitri interpretassero le regole in maniera più flessibile e non così severa come oggi. Una delle ragioni è probabilmente che in passato gli arbitri negli eventi di maggior rilievo erano Grandi Maestri (ancora in attività) e avevano delle remore a penalizzare i loro colleghi. Questa almeno è la mia opinione.

Veniamo alla seconda domanda. Come dovrebbe comportarsi l'arbitro nel caso in cui un giocatore facesse ad uno spettatore quella domanda? Con riferimento allo spettatore, la situazione è molto chiara, basta citare l'**Articolo 13.7** del Regolamento:

Gli spettatori e i giocatori delle altre partite non devono parlare di una partita in corso o in qualsiasi modo interferire. Se necessario, l'arbitro può espellere i responsabili dalla sala torneo.

Espellere un "normale spettatore", vale a dire qualcuno che non sta giocando un'altra partita, è, ed io ho qualche esperienza in merito, non sempre facile. Se ci fosse un funzionario della sicurezza l'arbitro avrebbe una possibilità di espellere uno spettatore. Allontanare un giocatore che sta interferendo in un'altra partita è praticamente impossibile. L'arbitro deve tenere conto che ciò avrebbe delle conseguenze sulla partita che questo sta giocando.

E cosa fare con un giocatore che si è comportato come Reshevsky? Come dovrebbe sanzionarlo l'arbitro? Dovrebbe dargli partita persa? Dovrebbe aggiungere per compensazione del tempo all'orologio dell'avversario? O dovrebbe solo dargli un'ammonizione? Tutte queste opzioni sono possibili. E pressoché impossibile dare delle linee guida generali su come comportarsi in simili casi. In questi casi la mia esperienza mi dice che l'arbitro dovrebbe seguire il proprio intuito. Penso sia opportuno fare riferimento ad una frase contenuta nella **Prefazione** del Regolamento FIDE:

Una regola troppo dettagliata potrebbe privare l'arbitro della sua libertà di giudizio e ciò lo ostacolerebbe nel trovare la soluzione di un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla speciale situazione.

Domanda Non riesco nei precedenti articoli a trovare una risposta alla seguente domanda. Benché abbia letto alcune domande simili, nessuna è precisamente la seguente: cosa succede se entrambi i giocatori hanno a disposizione più di cinque minuti sui loro orologi ed un giocatore si accorge che il suo avversario ha ad un certo punto tralasciato di trascrivere delle mosse, o perché le sta trascrivendo sul formulario al numero di mossa sbagliato, oppure sulla colonna in cui andrebbero registrate le mosse dell'altro colore? Può il giocatore richiedere che il suo avversario aggiorni il suo formulario utilizzando il suo (quello dell'avversario) tempo residuo a disposizione prima di muovere nuovamente? Potrebbe il giocatore ottenere del tempo addizionale? (anche se l'avversario utilizzerà del tempo per aggiornare il proprio formulario, forse il giocatore ha speso del tempo per

fare la sua richiesta).

Ho letto il Regolamento sul sito fide.com nonché i Regolamenti dei tornei, ma non ho trovato nessuna risposta esplicita al riguardo. L'Articolo 8.1 potrebbe dare una risposta a questo, a seconda dell'interpretazione che se ne dà, e l'Articolo 8.5(b) suggerisce una possibile via per risolvere il problema, ma non ci sono riferimenti riguardo alle registrazioni errate sul formulario effettuate durante la partita. **Luis F. Gonzales-Silen (Spagna).**

Risposta Se un giocatore si accorge che il proprio avversario non ha segnato tutte le mosse sul formulario, egli può richiedere all'arbitro che proceda alla registrazione delle mosse. Egli non deve mai indirizzare questa richiesta direttamente al proprio avversario. La normale procedura prevede quindi che l'arbitro attenda che spetti a muovere al giocatore che ha violato il regolamento. Quindi gli chiede di completare il proprio formulario. L'arbitro può, se necessario, mettergli a disposizione il formulario dell'altro giocatore. E' facoltà dell'arbitro infliggere delle sanzioni. Egli ha diverse possibilità:

- Può concedere del tempo addizionale all'altro giocatore
- Può sottrarre del tempo al giocatore che ha commesso l'irregolarità
- Può combinare i due atti di cui sopra;
- Può ammonire il giocatore che ha commesso l'irregolarità;
- La penalizzazione può dipendere dalla gravità dell'infrazione.

Domanda 1 Gentile Sig. Gijssen, in un torneo a gioco rapido di 60 minuti con un tempo a disposizione di 30 minuti per ciascun giocatore, i risultati dei giocatori A e B sono i seguenti:

Turno	Giocatore A	Punteggio totale di A	Giocatore B	Punteggio totale di B
1	1 (Bye)	1	1	1
2	1	2	1	2
3	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$
4	1	$3\frac{1}{2}$	1	$3\frac{1}{2}$
5	1	$4\frac{1}{2}$	1	$4\frac{1}{2}$
6	1	$5\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	5
7	$\frac{1}{2}$	6	1	6

Nei punteggi di A e B si noterà che A ha guadagnato un punto nel primo turno in conseguenza di un bye mentre B ha giocato con un altro giocatore ed ha ottenuto un punto. Nel terzo turno il giocatore A ha incontrato il giocatore B e l'incontro è terminato patta. Se consideriamo il punteggio progressivo di entrambi i giocatori, il giocatore A otterrà il primo posto e il titolo. In questa ipotesi il giocatore B ha giocato con i propri avversari in tutti i turni di gioco. Desidererei sapere chi ottiene il primo posto tra i due, anche se il giocatore A ha ottenuto un punto a forfait nel primo turno.

Risposta 1 Innanzitutto occorre spiegare come calcolare il punteggio progressivo di entrambi i giocatori. Il punteggio progressivo è la somma dei punti ottenuti da ciascun giocatore al termine di ogni turno, come mostrato nella tabella sottostante:

Giocatore	Punteggio
A	$1 + 2 + 2\frac{1}{2} + 3\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2} + 5\frac{1}{2} + 6 = 25$
B	$1 + 2 + 2\frac{1}{2} + 3\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2} + 5 + 6 = 24\frac{1}{2}$

Il punteggio progressivo di A è più alto di quello di B. Quindi egli è il vincitore dello spareggio. Io comprendo il suo punto di vista. Secondo lei è ingiusto che A vinca lo spareggio giocando solo sei

partite a causa della vittoria a forfait nel primo turno. Ma non è colpa di A se egli ha vinto per forfait nel primo turno. Questo è il motivo per cui non è ingiusto che egli abbia vinto lo spareggio.

Domanda 2 Nell'esempio sopra descritto, qualora il punteggio progressivo sia eguale per entrambi i giocatori con un punteggio finale per ciascuno di sei punti (quindi, con i punteggi progressivi di entrambi i giocatori identici in tutti i turni) e i due giocatori non si fossero incontrati tra di loro, chi risulterebbe vincitore?

Risposta 2 Una procedura usuale nel caso di parità dei punteggi progressivi è quello di escludere dai punteggi progressivi il risultato del primo turno. Il nuovo punteggio progressivo è quindi la somma dei punteggi dei turni dal secondo al settimo. Il punteggio del giocatore A sarà allora $1 + 1\frac{1}{2} + 2\frac{1}{2} + 3\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2} + 5 = 18$. Se i due giocatori si troveranno ancora alla pari, allora il punteggio complessivo dovrà essere costituito dalla somma dei punteggi progressivi dei turni da 3 a 7, e così via. Se i due giocatori hanno ottenuto in ogni turno esattamente lo stesso punteggio, allora dovrà essere usato un altro metodo di spareggio.

Domanda 3 Nell'esempio sopra descritto, qualora il punteggio progressivo fosse eguale per entrambi i giocatori con un punteggio finale per ciascuno di sei punti (quindi, con i punteggi progressivi di entrambi i giocatori identici in tutti i turni) e i due giocatori si fossero incontrati tra di loro, chi risulterebbe vincitore? **S. K. Talwar (India)**.

Risposta 3 La risposta è identica a quella della domanda n.2.

Domanda Gentile Signor Gijssen, la mia domanda è relativa agli spareggi. Tre giocatori realizzano 4 punti e mezzo in un torneo svizzero a sette turni condotto utilizzando il programma Swissperfect98 (con il Buchholz che costituisce l'unico sistema di spareggio). Il giocatore A ha un Buchholz di $21\frac{1}{2}$ senza contare l'ultimo turno nel quale ha ottenuto "+" a causa del numero dispari di partecipanti. Il giocatore B ha un Buchholz di 22, ed il giocatore C ha un Buchholz di 18. I giocatori B e C non hanno ottenuto "+" durante il torneo. Quale dovrebbe essere il Buchholz totale per il giocatore A e quale dovrebbe essere il piazzamento definitivo dei giocatori A, B e C? Svetlana Zainetdinova (Estonia)

Risposta Anzitutto sembra molto strano che un giocatore con $3\frac{1}{2}$ su 6 riceva un bye perché il numero dei partecipanti era dispari. In ogni caso, come probabilmente tutti sanno, il Buchholz di un giocatore è dato dalla somma dei punteggi di tutti i suoi avversari.

Alla fine del torneo il punteggio degli avversari del giocatore B siano per esempio: 3, 4, 2, $4\frac{1}{2}$, 4, $4\frac{1}{2}$. Il Buchholz del giocatore A sia in questo caso: $3 + 4 + 2\frac{1}{2} + 4 + 4 + 4\frac{1}{2} = 22$.

Andiamo ora dal giocatore A: i punteggi dei suoi sei avversari nei primi sei turni sono 4, $3\frac{1}{2}$, $3\frac{1}{2}$, 4, 3, $3\frac{1}{2}$. Ma egli ha giocato solo sei partite. Non è colpa del giocatore A se egli ha vinto a forfait nell'ultimo turno. In Olanda utilizziamo la seguente soluzione: consideriamo il conseguimento di un punto a forfait, ai soli fini del calcolo del Buchholz e del Sonneborn – Berger, come una patta del giocatore contro se stesso. Cosa significa ciò? Nel tabellone del torneo il giocatore A ha $4\frac{1}{2}$, ma per il Buchholz calcoliamo 4 punti. Quindi il punteggio Buchholz del giocatore A sarà $4 + 3\frac{1}{2} + 3\frac{1}{2} + 4 + 3 + 3\frac{1}{2} + 4 = 25\frac{1}{2}$.

Domanda Salve, pochi mesi fa, durante un torneo lampo nel nostro circolo si è verificato un curioso incidente. Il Nero ha effettuato una mossa con la quale ha dato scacco matto a se stesso (quindi una mossa illegale). Il giocatore Bianco lo nota e ferma l'orologio ma sfortunatamente la sua bandierina era caduta. Lo scacco matto era illegale, cosicché la regola secondo la quale lo scacco matto pone termine immediatamente alla partita non è applicabile. Ma mancava il formulario, così, dal punto di vista dell'arbitro il fatto non è verificabile. D'altra parte, il reclamo del Bianco è stato tardivo (a causa della caduta della bandierina). Quale dovrebbe essere il risultato? **Paul Peters, Netherlands**.

Risposta Una cosa risulta chiara: il Nero ha eseguito una mossa illegale. Il fatto che il Bianco abbia fermato gli orologi probabilmente sta a significare che il Nero aveva anche completato tale mossa illegale. Inoltre si trattava di una partita lampo. L'Articolo C3 del Regolamento del gioco lampo stabilisce che in questo caso *“il Bianco ha il diritto di richiedere la vittoria prima di effettuare la propria mossa.”*

Un altro **Articolo** importante è il **B6** del Regolamento del gioco rapido, ma anche applicabile al gioco lampo:

La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore.

Qui ci sono state due richieste di intervento, una da parte di ciascuno dei due giocatori. E il problema è stabilire quale debba avere la priorità. A mio avviso è valido il primo reclamo. Ciò significa che il Nero ha perso la partita.

Domanda Salve Geurt. Il giocatore A offre la patta al giocatore B. Il giocatore B ci pensa un po' e poi dice “Sì” e sta per stringere la mano all'avversario quando questi dice “La tua bandierina è caduta e la vittoria è mia”.

La soluzione alla questione da me inizialmente proposta, è che la partita era finita perché la bandierina è caduta prima che i giocatori avessero il tempo di siglare la patta. Ma la mia mente sensibile mi dice che “nello spirito degli scacchi”, la patta è stata offerta ed accettata, e questa dovrebbe essere il risultato. Cosa ne pensi? **Carl Tillotson (Regno Unito).**

Risposta Io ipotizzo intanto che il fatto descrittomi si è verificato in una normale partita di torneo. Nel momento in cui la bandierina cade, la partita è finita. La conseguenza è che la tua risposta iniziale, secondo cui il giocatore A ha vinto la partita, è quella corretta. Nelle partite a gioco rapido e nelle partite lampo ci deve essere una esplicita richiesta. E nel caso esposto la richiesta c'è stata. Quindi lo stesso risultato si verifica in una partita normale.

Domanda Gentile Signor Gijssen, ho due domande simili sull'applicazione della regola del pezzo toccato in occasione dell'arrocco.

- in una partita tra principianti, un giocatore spesso cerca di effettuare l'arrocco lungo portando il Re in b1/b8 e la Torre in c1/c8. In questi casi, quale sanzione può richiedere l'avversario? In particolare può l'avversario costringerlo ad effettuare l'arrocco lungo in modo normale (se ciò è legale)?
- Se un giocatore tocca il Re ed una Torre simultaneamente, può l'avversario costringerlo ad effettuare l'arrocco (se ciò è legale)? **Paul Epstein (USA)**

Risposta 1 La mossa effettuata è una mossa illegale. Per le mosse illegali sussistono le sanzioni descritte nell'Articolo 7.4 del Regolamento: per la prima e la seconda mossa illegale giocata in una partita la penalità è costituita da due minuti aggiunti sull'orologio dell'avversario: alla terza mossa illegale la partita viene dichiarata persa per colui che l'ha compiuta. Ma tu hai detto che ciò spesso avviene in partite tra principianti. Come ho già avuto modo di dire molte altre volte, un arbitro deve avere più flessibilità in partite tra giocatori che hanno iniziato da poco a giocare.

Risposta 2 Questo caso è completamente descritto nell'**Articolo 4.4** del Regolamento:

(a) Se un giocatore deliberatamente tocca il suo Re e una sua Torre egli deve arroccare da quel lato, se la mossa è legale

(b) Se un giocatore deliberatamente tocca una Torre e poi il suo Re, non gli è permesso arroccare da quel lato in quella mossa e la situazione sarà governata dall'Articolo 4.3.1

(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.

Domanda Caro Geurt, mi sono trovato in una posizione con Re, Torre e Cavallo, contro Re e Torre del mio avversario, in una partita non ufficiale giocata nel campionato del mio circolo. Il mio avversario ha richiesto che la partita fosse dichiarata patta poiché tale è sia teoricamente che secondo le regole del gioco. Nonostante il fatto che egli avesse esaurito il tempo, gli ho detto di non preoccuparsi, e gli ho anche offerto un po' del mio tempo per poter giocare ancora un po'. Il mio avversario ha protestato, sostenendo che la partita fosse patta, e si è rifiutato di continuare a giocare. Non era presente un arbitro ufficiale. Ho risposto al mio avversario che la partita poteva anche essere teoricamente patta, ma è possibile continuare a giocarla finché entrambe le parti hanno materiale sufficiente per vincere. Gli ho anche detto che la partita non è patta per regolamento, ma sarebbe potuta terminare patta secondo la regola delle 50 mosse se giocata correttamente da entrambe le parti. Intendo quindi sottoporre due quesiti.

Domanda 1 Tale situazione materiale può configurare una patta secondo il Regolamento? Lo sto chiedendo perché tu scrivesti in uno dei tuoi articoli (riguardante una posizione con Re e Torre contro Re, Torre e Alfiere) che "un arbitro non sa cosa sia una patta teorica".

Risposta 1 La situazione materiale non configura una situazione di patta secondo il regolamento.

Domanda 2 Sono corrette le ragioni che ho addotto?

Risposta 2 Hai completamente ragione. Entrambi i giocatori potrebbe commettere sviste e perdere un pezzo. Una posizione si configura come patta ai sensi del regolamento, prendendo in considerazione la situazione del materiale, quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scacco matto con una qualsiasi possibile serie di mosse legali, anche contro le peggiori risposte (Articolo 9.6 del Regolamento).

Domanda 3 Può un giocatore offrire una parte del proprio tempo all'avversario durante la partita (solo per dimostrare che egli non sta cercando di vincere per il tempo o come forma di cortesia per consentire che la partita possa continuare)? **Erdal Atukeren (Switzerland).**

Risposta 3 Ho già avuto modo di dire che questa è una procedura insolita e che, in linea di principio, non mi piace.

Domanda Gentile Signor Gijssen, ho due domande da porle riguardanti la regola delle 50 mosse.

Domanda 1 Mio fratello inizia il conteggio delle 50 mosse non solo ogniqualvolta un pedone viene mosso o viene effettuata una cattura, ma anche quando viene effettuato l'arrocco. Quando gli ho mostrato il Regolamento (che non fa alcuna menzione dell'arrocco nella regola delle 50 mosse) egli mi ha detto di avere comunque ragione, in quando quelli che avevano scritto il Regolamento si erano semplicemente dimenticati di menzionare l'arrocco! E' d'accordo e, se è così, come risolverebbe il problema se si dovesse verificare in una partita di torneo?

Risposta 1 Suo fratello ha torto.

Domanda 2 Il fine della regola delle 50 mosse è quella di evitare che si verifichino partite infinite. Ora a mio avviso, quando viene applicato un limite di tempo che richiede che tutte le rimanenti mosse vengano effettuate entro detto limite (senza alcun incremento), la regola delle 50 mosse non ha alcuno scopo utile e sembra ridondante. Quindi un arbitro potrebbe essere giustificato nel negare una richiesta di patta basata sulla regola delle 50 mosse in situazioni quali quella appena descritta. E' d'accordo? **Gawril Markov (Switzerland).**

Risposta 2 No, non sono d'accordo. Secondo me la regola delle 50 mosse ha senso anche al termine di una partita nella quale tutte le mosse debbano essere giocate in un determinato periodo di tempo. Se un giocatore richiede la patta in base a tale regola, l'arbitro deve controllare e, se tale

richiesta è giustificata, deve assegnare la patta. Nel caso di una richiesta basata sull'Articolo 10.2, il giocatore dipende completamente da una decisione soggettiva dell'arbitro e, cosa ancora peggiore, un appello contro la decisione dell'arbitro è impossibile.

*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 Luca Cardola