



COLUMNISTS

Giugno 2003

ChessCafe.com*Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

Pronto San Pietroburgo pronto Parigi

Come i lettori probabilmente sapranno, a maggio la città russa di San Pietroburgo ha celebrato i 300 anni dalla sua fondazione. Nel quadro delle celebrazioni, si è disputato un incontro via Internet tra una squadra collegata da San Pietroburgo (Khalifman, Svidler, Korchnoi e Sakaev) e una collegata da Parigi (Kramnik, Radjabov, Fressinet e Karjakin). Io ero a San Pietroburgo, mentre l'Arbitro Internazionale russo Yakob Damsky si trovava a Parigi. Avevamo molti modi per comunicare tra noi. C'era un collegamento televisivo diretto. Potevamo vederci sugli schermi che si trovavano nella sala di gioco, potevamo parlarci, e naturalmente eravamo collegati tramite Internet, ma la cosa più divertente era la seguente: immediatamente dopo che un giocatore aveva completato la sua mossa, questa veniva visualizzata sul display dell'orologio dell'avversario. Non capisco molto di tecnologia, ma questa era davvero una novità fantastica. Vedevamo sul monitor del televisore il giocatore che eseguiva la sua mossa a Parigi, e immediatamente dopo questa compariva sul display dell'orologio a San Pietroburgo. L'orologio era dotato di un pulsante speciale, che consentiva di offrire la patta all'avversario; se l'avversario accettava, doveva premere lo stesso pulsante sul suo orologio. Questo è avvenuto tre volte: in prima, seconda e quarta scacchiera. In terza scacchiera, invece, Korchnoi ha vinto la sua partita contro Fressinet. Il tempo di riflessione era di 15 minuti per tutta la partita, con un incremento di 15 secondi a mossa a partire dalla prima. Non c'è stato il minimo problema, e io mi sono congratulato con Boris Yesham, il responsabile della tecnologia, per questa fantastica prestazione. A mio parere si è aperto un capitolo nuovo per il gioco degli scacchi. Penso che questo tipo di incontri abbia un grande futuro.

Domanda Egr. sig. Gijssen, la mia non è proprio una domanda, ma piuttosto una ulteriore riflessione in tema di copyright sulle mosse, sulle annotazioni delle partite e sui libri. Lavoro nel settore legale qui in Inghilterra, e ritengo che la situazione sia grosso modo la seguente, almeno per quanto riguarda la legge inglese, a cui appare ragionevole fare riferimento poiché molte delle grandi case editrici di testi scacchistici sembrano essere inglesi. Anche se nella mia risposta farò riferimento all'Informatore, che ovviamente non è inglese, spero mi si perdonerà il fatto di limitare le mie considerazioni alla legge inglese! Immaginiamo che Kasparov giochi una partita, diciamo contro Adams, e che questa contenga un'importante novità teorica nell'ambito della Spagnola. Entrambi i giocatori annotano quindi la partita e forniscono le loro annotazioni all'Informatore, per

la pubblicazione successiva. Le annotazioni vengono incluse nel volume e possono ora essere lette e analizzate dal mondo scacchistico. Nel frattempo Gelfand ha studiato la novità ed ha trovato un miglioramento, che viene pubblicato insieme alla sua analisi nel numero seguente dell'Informatore. Qualche tempo dopo Gambit (una casa editrice scelta a caso: il mio commento non riguarda specificamente Gambit) commissiona ad un autore un libro su questa variante della Spagnola, poiché è divenuta importante dal punto di vista della teoria scacchistica.

Il libro viene poi pubblicato qualche tempo dopo, con riferimenti alle analisi di Kasparov, Adams e Gelfand. Per come la vedo io, la situazione è la seguente:

1. Le mosse della partita Kasparov-Adams sono generiche (secondo me nessuno potrebbe essere titolare di diritti su 1.e4) e quindi non sono proprietà di nessuno.
2. Le note di Kasparov e Adams rappresentano il lavoro dei rispettivi estensori, che ne sono proprietari e possono vantare il diritto di essere riconosciuti come autori delle analisi. Naturalmente possono avere stipulato un accordo con l'Informatore con cui rinunciano a tali diritti, ma questo esula dall'ambito che mi interessa sottolineare.
3. L'Informatore Scacchistico è titolare dei diritti sulla pubblicazione di quel particolare numero, ovvero sulla copertina, sulla rilegatura, sugli ordini, sulla stampa di qualsiasi contenuto editoriale originale; in definitiva, è titolare del diritto di mettere il libro sul mercato.
4. Come sopra, Gelfand è titolare dei diritti sull'analisi del miglioramento.

Secondo me, quindi, la successiva monografia sull'apertura dovrebbe per legge contenere le seguenti dichiarazioni nella parte che riguarda la novità sopra citata:

1. Nella bibliografia dovrebbero essere inclusi i relativi numeri dell'Informatore, insieme a un trafiletto sul copyright.
2. La Kasparov-Adams dovrebbe essere correttamente citata, con un riferimento all'intera partita.
3. Kasparov, Adams e Gelfand dovrebbero essere menzionati come responsabili dei rispettivi contributi analitici.

Ogni altro aspetto dell'analisi che sia creazione originale dell'autore a cui Gambit ha commissionato il libro (ipotizziamo che si tratti di Graham Burgess) e i commenti alle varie linee saranno proprietà di Burgess, mentre Gambit sarebbe titolare dei diritti editoriali, analogamente all'Informatore. Desidero sottolineare che in base alla mia esperienza questa è la linea a cui Gambit si è sempre attenuta, dimostrando grande attenzione a citare correttamente le proprie fonti. Purtroppo sono convinto che in futuro appariranno nuovi editori, che trarranno le informazioni direttamente dalle pubblicazioni di Gambit (in quanto generalmente sembrano essere le migliori), e per restare al nostro esempio probabilmente non citeranno nessuno tra Adams, Kasparov, Gelfand, l'Informatore, Burgess e Gambit. A quel punto non vedo perché le parti interessate, o alcune di loro, non dovrebbero ricorrere alle vie legali per salvaguardare i loro diritti. **William Thomas (Inghilterra)**

Risposta Sono completamente d'accordo con lei. In effetti sta dicendo che il copyright non si applica alle mosse in sé, ma alle analisi elaborate e pubblicate dai giocatori e da altri autori. Inoltre ha correttamente fatto notare che se un autore ne cita un altro, deve dargli il giusto credito. Ma c'è un'altra questione: il pagamento. Come sa, alcuni autori vogliono essere pagati per il frutto della loro creatività. E la domanda è ovviamente se Gambit dovrebbe pagare Kasparov, Adams e Gelfand per i commenti e le analisi apparse in pubblicazioni precedenti, o se sarebbe sufficiente che facesse loro riferimento.

Domanda Salve Geurt, In un torneo locale (25 minuti a giocatore per tutta la partita), in cui si utilizzavano orologi elettronici approvati dalla FIDE, un giocatore si è accorto che l'avversario aveva perso per il tempo. Voleva richiedere la vittoria, ma non sapeva come fermare l'orologio (d'accordo, è semplicissimo: basta premere il pulsante di avvio/arresto, ma lui non lo sapeva). Nel frattempo, anche il tempo a sua disposizione si è esaurito. L'altro giocatore ha quindi richiesto la

patta, perchè entrambi gli orologi segnavano zero. L'arbitro ha decretato patta la partita, perchè nessuno dei giocatori aveva più tempo sull'orologio, anche se c'era una piccola luce che lampeggiava sul display del giocatore che aveva esaurito per primo il tempo. Ciò significa che indipendentemente dall'andamento della partita, l'orologio indicava chi aveva superato per primo i limiti del tempo a sua disposizione. Un giocatore aveva perso per il tempo. Bastava controllare la luce lampeggiante. Perchè l'arbitro ha deciso diversamente? **Manuel Lopez (Messico)**

Risposta La definizione di partita rapida (o semilampo) è contenuta nell'**Articolo B1**:

“Una 'partita di gioco rapido' è un partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti per giocatore.”

L'Articolo B8 del Regolamento del gioco rapido recita:

“Se entrambe le bandierine sono cadute la partita è patta.”

Secondo me nel caso da lei descritto la situazione è chiara. Perchè la partita è patta se gli orologi utilizzati indicano chiaramente quale giocatore ha superato per primo i limiti del tempo a sua disposizione? Vi sono diverse ragioni:

1. L'arbitro non può dichiarare caduta la bandierina, per cui se l'avversario non fa una richiesta in tal senso la partita continua.
2. C'è il problema che spesso abbiamo sia orologi digitali che orologi meccanici, e frequentemente avviene che nessuno sa quale bandierina è caduta per prima. Non è giusto avere regole diverse per gli orologi digitali e per quelli meccanici. Ma c'è anche un altro problema. Ho citato sopra l'Articolo B8: “Se entrambe le bandierine sono cadute la partita è patta.” Questo significa che l'arbitro, immediatamente dopo la caduta della seconda bandierina dichiara la patta? Non ne sono sicuro. Penso che dovremo cambiare qualcosa nel 2004. Probabilmente il Regolamento andrebbe modificato nel senso che se entrambe le bandierine sono cadute, l'arbitro dichiara patta la partita.

Domanda Egr. sig. Gijssen, gradirei conoscere le sue direttive o la sua opinione su un tipo di posizioni che potrebbero evidenziare un'incongruenza nel Regolamento. Siamo tutti d'accordo che una posizione di scaccomatto, di stallo o di impossibilità di mattare sulla scacchiera ha la priorità su una *successiva* caduta della bandierina. Ma cosa avviene se una posizione di questo tipo è l'unico risultato legale possibile della situazione immediatamente precedente? Consideriamo le seguenti situazioni: **E. Price (Sudafrica)**

Esempio1 Il Bianco è sotto scacco da parte di un pezzo inchiodato e tocca ad esempio un Alfiere, con l'intenzione di interporlo per proteggere il Re dallo scacco. Prima che il Bianco abbia il tempo di eseguire la mossa, la bandierina cade. Accade però che la posizione risultante dall'unica mossa legale a disposizione del Bianco sia uno scaccomatto ai danni del Nero. Il Nero richiede la vittoria per il tempo. Il Bianco richiede la vittoria perchè avendo toccato l'Alfiere l'unica mossa legale porta ad uno scaccomatto ai danni del Nero. In pratica sostiene che la partita è effettivamente terminata nel momento in cui è stato toccato l'Alfiere.

Risposta1 Secondo me il Bianco perde la partita. La domanda naturalmente è se bisogna tenere conto di ciò che un giocatore intendeva muovere. Io credo di no.

Esempio2 Il Bianco ha una Torre per un pedone, ma è in forte Zeitnot e decide di garantirsi la patta sacrificando la Torre sul pedone, dando vita a una posizione patta di Re contro Re. Il Bianco afferra la Torre e tocca (o cattura) il pedone, ma la bandierina cade prima che riesca a premere l'orologio. A causa della velocità con cui si sono svolti i fatti, non è possibile accertare se la mossa è stata eseguita prima o dopo la caduta della bandierina. Il Bianco richiede la patta.

Risposta2 Questo caso è più semplice. Il momento in cui la bandierina è caduta non è chiaro, ma

quando il Bianco ha richiesto la patta, sulla scacchiera erano presenti solo i due Re. Io accoglierei la richiesta del Bianco.

Esempio3 Questo è simile al secondo esempio, ma in questo caso la prima azione del Bianco è stata toccare o prendere il pedone. Adesso l'unica possibilità legale è quella di utilizzare la Torre per eseguire la cattura, ma la bandierina cade prima che il giocatore riesca ad eseguire tale azione. Il Bianco richiede la patta.

Risposta3 Se si tratta di una partita normale, nel momento in cui la bandierina cade l'arbitro deve fermare gli orologi, se entrambi i giocatori non hanno scritto le mosse o, in caso di una partita con quickplay finish, se ci si trova alla fine dell'ultimo periodo. Se è assolutamente chiaro che la mossa non è stata eseguita prima della caduta della bandierina, deve essere dichiarata partita persa. Nel gioco rapido e lampo i giocatori devono fare una richiesta in tal senso.

Domanda Egr. sig. Geurt Gijssen, incontro spesso numerosi problemi nella fase della partita denominata quickplay finish. In questa occasione la mia domanda riguarda l'Articolo 10.2(b).

Nella fase del quickplay finish, se un giocatore richiede la patta avendo meno di due minuti sull'orologio, l'arbitro può rimandare la decisione o rifiutare la richiesta, in base alla regola 10.2 (b). Talvolta la posizione può essere tale che l'arbitro non sa se dichiarare o meno la patta, o una sconfitta per il tempo. Per giudicare nel modo più corretto e poter prendere una giusta decisione, può l'arbitro chiedere al giocatore che non ha presentato la richiesta di esporgli un piano per vincere? A questo proposito, alcuni arbitri esperti della nostra regione dicono che l'arbitro non dovrebbero chiedere al giocatore qual è il suo piano per vincere prima di prendere una decisione sulla richiesta di patta nella fase del quickplay finish. Su questo punto il Regolamento FIDE non dice nulla.

Possiamo, noi arbitri, domandare al giocatore che non ha richiesto la patta di indicarci in privato il suo piano per vincere, allo scopo di giudicare nel modo migliore? Dopo tutto non ci si può aspettare dagli arbitri che pensino come GM o MI... Vorrei che chiarisse se una consultazione di questo tipo è consentita dal Regolamento o se all'arbitro è vietato ricorrervi. **S.Susil Kumar, Arbitro Nazionale (India)**

Risposta Lasci che le faccia una domanda: Perché dovrebbe domandare al giocatore che non ha richiesto la patta di mostrarle come intende vincere la partita? Probabilmente la sua risposta è: "ho paura di sbagliare e di concedere una patta al mio avversario in una posizione vincente per me". Comprendo una risposta di questo tipo, ma come può essere sicuro che il giocatore che non ha richiesto la patta abbia un piano del genere, o, se ne ha uno, che l'arbitro lo capisca? Infatti lei non sa se hanno ragione o meno. La conclusione è molto semplice: non chieda alcun suggerimento circa la posizione sulla scacchiera e non analizzi lei stesso la posizione. Ripeto quanto ho già detto più volte in precedenza: non è la posizione che conta, ma il modo in cui i giocatori conducono la partita. Il giocatore che non ha richiesto la patta sta cercando di vincere la partita con mezzi normali?

Domanda Egr. sig. Gijssen, ho alcune domande da porle, e spero che sia in grado di darmi dei chiarimenti. **Geert van der Wulp (Olanda)**

Domanda1 Se guardiamo l'Articolo 3 "Le mosse dei pezzi" sembra che i pedoni siano considerati alla stregua dei pezzi. In un'altra parte del Regolamento, però, (e precisamente nell'Appendice E, che tratta della notazione), sembra che si faccia una netta distinzione tra pezzi e pedoni. Alla luce di questa discrepanza, non si dovrebbe correggere la regola delle 50 mosse, dicendo:

" La partita può essere dichiarata patta se almeno le ultime 50 mosse consecutive di ciascun giocatore sono state fatte senza alcuna spinta di pedone e senza alcuna cattura di pezzi."

Risposta1 Ha ragione a dire che nell'Articolo 3 i pedoni sono considerati alla stregua dei pezzi. Anche la sua osservazione sugli **Articoli E1 e E3 dell'Appendice E** è corretta. Il testo di questi Articoli recita:

E1. Ogni pezzo è indicato con l'iniziale, in lettera maiuscola, del suo nome. Esempio: R = Re, D = Donna, T = Torre, A = Alfieri, C = Cavallo

E3. I pedoni non sono indicati dalla iniziale del loro nome, ma sono riconoscibili dalla mancanza di tale iniziale. Esempi: e5, d4, a5.

A mio parere è facile correggere questa discrepanza. Nel 2004 dovremo aggiungere all'Articolo E1, dopo "ogni pezzo", le parole "tranne il pedone".

Domanda2 Secondo lei è legale fare una mossa dopo che l'avversario ha eseguito la sua, ma prima che abbia premuto l'orologio? A parte che si tratta di un comportamento non molto sportivo, penso che dovrebbe essere proibito. In una partita lampo può essere importante su quale lato della scacchiera si trova l'orologio. Se uno dei giocatori ha l'orologio sul lato "buono" e l'altro sul lato "cattivo" (rispetto alla mano utilizzata per muovere i pezzi), il vantaggio diventa ancora più grande se i giocatori possono muovere prima che l'avversario abbia premuto l'orologio.

Inoltre questo sembra in contrasto con l'**Articolo 1.1**:

"Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata completata."

Risposta2 No. L'**Articolo 1.1** recita:

"Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'fatta'"

Ma non voglio utilizzare questo Articolo per giustificare un giocatore che fa una mossa prima che l'avversario abbia fermato l'orologio. L'Articolo 1 fa parte delle Regole del gioco, e in queste regole gli orologi non sono per nulla menzionati.

Concordo con lei che non è molto onesto fare una mossa prima che l'avversario abbia premuto l'orologio, ma capisco che può succedere nel corso di una partita. Secondo me la situazione è contemplata nel Regolamento FIDE. Si veda la seconda frase dell'**Articolo 6.8 (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, a meno che la mossa eseguita non concluda la partita. (Vedi Articoli 5.1 e 5.2)."

In base a quanto stabilito nella seconda frase, un giocatore ha sempre il diritto di fermare il proprio orologio e di avviare quello dell'avversario, anche dopo che l'avversario ha eseguito la sua mossa.

Domanda3 L'Articolo 9.1 sembra formulato in maniera strana. Prima si dice che un giocatore, se desidera proporre la patta, deve farlo prima di fermare il proprio orologio. Ma nella riga successiva questo è contraddetto dall'affermazione che è valida anche un'offerta di patta avanzata in qualsiasi momento della partita. Perché questa regola non è formulata in modo diverso?

Risposta3 Per analogia, vediamo cosa succede nel gioco del calcio. Molto spesso un giocatore commette un'infrazione, ma l'arbitro decide di non punirlo immediatamente. La ragione è ovvia: l'arbitro ritiene che fermare il gioco in quel momento può creare uno svantaggio per il giocatore che ha subito il fallo e anche per la sua squadra.

Secondo me è possibile paragonare quanto avviene nel calcio a un'offerta di patta "non corretta". L'offerta di patta non corretta rimane valida, l'avversario ha la possibilità di accettarla, e anche dopo l'accettazione l'arbitro può punire il giocatore che ha offerto la patta. Nel caso che l'avversario non accetti l'offerta, l'arbitro dovrebbe prendere comunque qualche provvedimento.

Domanda4 **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.”

a) Supponiamo che in una partita lampo si verifichi la seguente situazione. Il Bianco ha Re e Donna, mentre il Nero ha Re e un Alfiere. Il Nero, avendo il tratto, effettua una mossa illegale con l'Alfiere, catturando la Donna del Bianco. Adesso la partita è immediatamente patta. Oppure l'Articolo C3 prevale su questa regola?

b) Supponiamo invece che il Bianco abbia Re, Alfiere e Cavallo, mentre il Nero ha solo il Re. Il Nero cattura uno dei pezzi del Bianco, e quindi la partita termina immediatamente con una patta. Ma se il Nero non lo segnala e continua a giocare, mettendo il suo Re sotto scacco, il Bianco può ancora richiedere la vittoria?

Risposta4 Ha trovato un'omissione nel Regolamento FIDE. Nel 2004, dobbiamo aggiungere queste parole all'ultima frase dell'Articolo 9.6: verificato che la mossa che produce tale posizione sia legale. Ma dobbiamo attendere fino all'1° luglio 2005 prima di dover rispettare questa (nuova) regola? Io credo di no.

Nella **Prefazione** si legge:

“Laddove i casi non siano esattamente regolati da un Articolo del Regolamento, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nel Regolamento.”

Alla luce di questo, vediamo ad esempio l'**Articolo 5.2(b)**:

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

Domanda5 In una partita lampo è possibile richiedere la vittoria dopo che l'avversario ha effettuato una mossa illegale. Perché lo stesso non vale per il gioco normale e per quello rapido?

Risposta5 In generale, ritengo che dare partita persa quando un giocatore effettua una mossa illegale sia una penalizzazione troppo severa. È dunque perfettamente ragionevole che nel gioco normale e rapido solo la terza mossa illegale nella stessa partita da parte dello stesso giocatore comporti la sconfitta. Non dimentichiamo che per la prima e la seconda mossa illegale l'avversario riceve 2 minuti extra di tempo.

Onestamente non so bene perché nelle partite lampo si applichi un'altra regola, ma posso immaginare diverse ragioni. Nei tornei lampo ci sono sempre un sacco di giocatori, molti turni, partite brevi e non troppi arbitri. Tenere traccia di chi ha commesso la prima, la seconda o la terza mossa illegale rappresenta probabilmente una missione impossibile per gli arbitri. In secondo luogo, l'assegnazione di tempo supplementare all'avversario a compensazione di una mossa illegale stravolgerebbe completamente il programma del torneo. Ultima ragione, non meno importante: tutto dovrebbe essere gestito il più possibile dai giocatori stessi.

Domanda1 Egr. Geurt Gijssen, In un torneo rapido al giocatore A è stato assegnato il Bianco e al giocatore B il Nero. Ma per sbaglio i giocatori hanno iniziato la partita a colori invertiti (Il giocatore A gioca con il Nero e il giocatore B con il Bianco). Dopo 10 mosse l'arbitro si accorge che i giocatori non stanno giocando con i colori giusti. La partita continua, perché sono già state effettuate 10 mosse. Nessuno dei due giocatori è consapevole di stare giocando a colori invertiti. Il giocatore A vince e informa l'arbitro.

Domanda2 L'arbitro ha segnato sul foglio degli accoppiamenti il risultato di 1-0, senza conoscere i giocatori e identificando solo A (senza tenere conto dei colori invertiti). La decisione dell'arbitro

è corretta?

Domanda3 Nel corso dei turni successivi al giocatore A viene assegnato il Nero per la terza volta consecutiva. A protesta con l'arbitro, affermando che non dovrebbe avere il Nero per più di due volte consecutive. L'arbitro controlla i fogli degli accoppiamenti precedenti e informa A che ha giocato con il Nero due volte consecutive, e non tre. Il giocatore A, scioccato, si rende conto solo in quel momento che in uno dei turni precedenti ha giocato a colori invertiti. Può suggerire una soluzione in grado di accontentare A?

Domanda4 L'arbitro è autorizzato a cambiare i colori segnati sul foglio degli accoppiamenti dopo che i giocatori hanno giocato a colori invertiti e comunicato il risultato della partita? In questo caso ci sarebbe la possibilità che il giocatore B giochi nuovamente con il Bianco nei successivi due turni (in seguito ad accoppiamenti fatti al computer), dopo aver già giocato con il Bianco una volta per errore. **S.K.Talwar, Arbitro nazionale**

Risposta 1-2-3-4 Il primo Articolo a cui dobbiamo fare riferimento è l'**Articolo 7.2** del Regolamento FIDE:

“Se una partita è stata iniziata con i colori invertiti dovrà continuare, a meno che l'arbitro non disponga diversamente.”

La sua affermazione che la partita è continuata per 10 mosse mi ha lasciato un pò perplesso. So che una regola del genere è applicata dalla Federazione Scacchistica degli Stati Uniti, ma non si tratta di una regola FIDE. Ciò significa che l'arbitro ha la facoltà di far iniziare una nuova partita con i colori corretti, se decide così. L'arbitro ha inserito un risultato sbagliato. Non appena il fatto viene scoperto, deve correggerlo nei suoi file. Su questo non ci sono dubbi. Lo stesso vale per i colori. Deve correggere i colori, indicando quelli con cui è stata effettivamente giocata la partita. Il numero di colori consecutivi non può essere cambiato dall'arbitro, ma dal momento in cui questi ha i risultati corretti e i colori assegnati ai giocatori nei turni precedenti, deve procedere agli accoppiamenti in base alle regole del sistema svizzero utilizzato.

Domanda Egr. sig. Gijssen, l'**Articolo 8.4** del Regolamento FIDE recita:

“Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio in qualsiasi periodo e non riceve un tempo addizionale di 30 o più secondi per ciascuna mossa, allora non è obbligato a soddisfare le richieste dell'Articolo 8.1”

La mia domanda è: Qualora in un torneo tale tempo aggiuntivo sia inferiore a 30 secondi (ad esempio soltanto 25 secondi), se un giocatore rimane con meno di 5 minuti sull'orologio, è obbligato o no a soddisfare le richieste dell'Articolo 8.1? So che nei tornei FIDE il tempo aggiuntivo è solitamente di 30 secondi, ma sono sicuro che vi sono alcuni tornei in cui l'incremento è inferiore a 30 secondi. **S. Sepehr (Iran)**

Risposta La risposta è molto semplice. Non organizzare tornei con questo tempo di riflessione. Se si vuole organizzare un torneo normale con la modalità Fischer, l'incremento dovrebbe essere di almeno 30 secondi. Francamente non riesco a trovare una ragione valida per giocare con un incremento di 20 secondi. È per risparmiare tempo? Non riesco a crederlo. Mettiamo che la durata media di una partita sia di 60 mosse. In tal caso si risparmiano solo 20 minuti. Il problema principale è che a volte i giocatori hanno più di 5 minuti sull'orologio. Dopo alcune mosse hanno meno di 5 minuti, e quindi non sono obbligati a scrivere. Dopo alcune altre mosse, hanno nuovamente più di 5 minuti, con l'obbligo quindi di registrare le mosse. E la domanda è: sono obbligati a scrivere solo le mosse a partire da quel momento, o tutte le mosse precedenti? Questo non è chiaro. La mia personale opinione è che debbano scrivere le mosse solo se hanno più di 5 minuti sull'orologio.

Domanda Egregio signore, ho appena finito di leggere il suo articolo, che conteneva una domanda sulla regola delle 50 mosse. Se ho ben capito, i computer hanno dimostrato che in alcune posizioni sono necessarie più di 50 mosse per vincere. So che le regole del 1997 (le ultime che ho visto) non

prevedono eccezioni da questo punto di vista, tranne quelle usuali. C'è stato qualche cambiamento che consenta la prosecuzione del gioco in tali posizioni, e se sì, quali sono le posizioni? **Irving Rosenfeld (USA)**

Risposta Non è cambiato nulla. Non ci sono eccezioni. La regola delle 50 mosse si applica per tutte le posizioni.

Domanda Egr. sig. Gijssen, nel corso di un torneo si è recentemente verificata una situazione interessante: in una posizione chiaramente vincente, il giocatore con il Bianco ha offerto patta al suo avversario; la proposta è stata immediatamente accettata, perchè il Nero era consapevole di avere una posizione persa. La cosa è particolarmente interessante perchè il Nero, quando la posizione era ancora abbastanza equilibrata, aveva in precedenza offerto per due volte la patta all'avversario, ma la proposta era stata rifiutata. La partita ha provocato qualche discussione, specialmente perchè il tutto è avvenuto nel corso di un torneo di qualificazione, che selezionava i partecipanti a un altro evento prestigioso, e l'esito di questa particolare partita avrebbe avuto una certa influenza nel determinare i giocatori selezionati.

Domanda1 Tenendo conto della natura degli scacchi e della possibilità di commettere gravi errori, negli scacchi succede che l'incontro venga truccato?

Domanda2 In quali circostanze, eventualmente, i giocatori possono essere giudicati colpevoli di aver truccato l'incontro, specialmente durante un torneo?

Domanda3 Un episodio come quello che ho citato, potrebbe essere considerato un esempio di incontro truccato, anche se non vi è stata collusione tra i giocatori? **Ian G. Wilkinson, Presidente della Federazione Scacchistica Giamaicana (Giamaica)**

Risposta1-2-3 Purtroppo devo informarla che talvolta il risultato viene effettivamente concordato prima dell'inizio della partita. Posso capire una situazione in cui alle squadre/ai giocatori occorre una patta per assicurarsi, ad esempio, la qualificazione alla fase successiva, come durante un ciclo mondiale. Penso che succeda molto spesso, anche senza accordi preliminari. Capita a volte, però, un giocatore perda una partita di proposito. Una volta si è verificato un caso simile in un torneo che arbitravo. Non dirò il nome del torneo né quali provvedimenti ho preso, ma posso assicurarle che i giocatori che hanno confessato di essersi accordati non sono stati contenti della mia decisione.

*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 Arcangelo Sorrenti