



COLUMNISTS

Maggio 2004

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Dov'era il Primo Arbitro?

Domanda Caro signor Gijssen, ho letto che sono capitati un sacco di problemi a causa dei cellulari dei giocatori e/o degli spettatori che squillano. Da circa 2-3 anni, durante gli eventi con la supervisione della Federazione Libanese degli Scacchi, usiamo una macchinetta per bloccare i segnali di tutte le reti mobili in sala gioco. Ad esempio, in questo momento sto arbitrando un torneo nazionale qui a Beirut e la sua potenza è grande abbastanza per una sala gioco quadrata in grado di ospitare più di 120 giocatori. Non appena lo spettatore/giocatore esce dalla sala gioco, tornerà a ricevere il segnale sul cellulare. Questo accorgimento rende non necessario spegnere i cellulari, cosa che provoca un qualche suono nella maggior parte dei cellulari.

Sfortunatamente non sono riuscito a trovare il manuale delle macchinette per farle sapere il numero del modello, ma tenterò di trovarlo. Ha qualche commento? Cordiali saluti, **I.A. Charles Kayle (Libano)**

Risposta Questa è probabilmente la soluzione a molti problemi. Vorrei davvero conoscere i dettagli. Ad esempio, qual è l'ingombro e qual è il prezzo? E' facilmente trasportabile e funziona solo con i cellulari e non per esempio con i *pace-maker*? Se mi potesse informare prima del prossimo Congresso della FIDE, ne sarei felicissimo.

Domanda C'è una regola che riguarda l'ascolto della musica durante un torneo? Un giocatore può indossare le cuffie e ascoltare musica durante il gioco? Qualcuno non potrebbe in questo modo ingannare con un CD o una cassetta che scorre linee di apertura o qualcosa di simile? **Patrick (USA)**

Risposta Se un arbitro lo considera un disturbo, deve vietare ad un giocatore d'indossare le cuffie e ascoltare musica. E' possibile che questa contenga informazioni scacchistiche ed è impossibile per l'arbitro stabilirlo. Io non permetterò a nessuno di usare un riproduttore di CD o un registratore durante un torneo.

Domanda Caro signor Gijssen, in un campionato locale a squadre a Mecklenburg/Pomerania (Germania del nord) è accaduto quanto segue: subito all'inizio di un turno, due squadre si accordarono per pattare immediatamente il loro incontro. Nessuna mossa fu eseguita, gli avversari si accordarono solo per la patta. Non c'erano arbitri presenti; in qualità di sostituti ufficiali,

entrambi i capitani di squadra concordarono con questa procedura. Successivamente, il direttore del torneo annullò questa decisione motivando:

“Dopo aver letto i formulari, mi sono accorto che nessuna mossa è stata effettuata nelle partite patte. Uno dei capitani di squadra ha concordato con questo. Secondo l’Articolo 9.1.a delle regole della FIDE un’offerta di patta è possibile solo dopo aver effettuato una mossa (dopo aver mosso un pezzo e prima di premere l’orologio). Ciò significa che queste partite non sono avvenute e che saranno conteggiate come 0:0.”

Naturalmente, queste patte veloci costituiscono comportamento antisportivo, ma quest’applicazione delle regole mi sembra stravagante e non adatta allo scopo. Secondo gli Articoli 9.1 e 12.5 un’offerta di patta senza aver effettuato una mossa è comportamento scorretto giacché può recare disturbo o irritare l’avversario, ma è *comunque valida* e può essere accettata dall’avversario. Inoltre, piuttosto curiosamente non ho trovato una regola nelle norme della Fide che definiscano quando una partita è davvero iniziata. Così quando “avviene una partita”? Secondo il senso comune, dovrebbe essere nel momento in cui entrambi i giocatori sono presenti, e l’orologio è stato premuto dal Nero o dall’arbitro. Se un solo giocatore è presente e l’orologio è stato premuto, ciò potrebbe ancora dare come risultato un punto a *forfait* senza aver giocato una partita. **Olaf Teschke (Germania)**

Risposta Concordo con lei che sia antisportivo “giocare” tali partite. Concordo anche che l’applicazione dell’Articolo 9.1 e 12.5 non sia molto frequente. D’altro canto apprezzo la decisione del direttore del torneo. Egli ben avrebbe potuto applicare l’**Articolo 12.1** del Regolamento FIDE:

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

Una cosa simile è capitata di recente nel Terzo Campionato Olandese. Se entrambe le squadre avessero ottenuto 8 pareggi sarebbero state probabilmente salve, e dopo pochi minuti l’incontro terminò. L’arbitro accettò il risultato, ma un membro della commissione della Federazione Olandese di Scacchi no. Questi dichiarò anche che il risultato finale dell’incontro era 0-0. Secondo la sua opinione, l’incontro non era terminato secondo lo spirito della competizione. Fui informato che almeno una squadra proporrà appello. Vi terrò informati.

Domanda Di recente è capitato in un torneo del nostro circolo: il Giocatore A aveva Re, Cavallo e Torre; il Giocatore B aveva solo Re e Cavallo. Il Giocatore A superò i limiti di tempo e il Giocatore B reclamò la vittoria. Io ero l’arbitro e concordai, ricordando l’**Articolo 6.10** del Regolamento:

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.

E’ possibile che il Re del Giocatore A potesse essere mattato, ma un membro del nostro circolo, che conosce piuttosto bene le regole, mi disse che la penultima mossa non deve essere scadente; volendo dire con ciò che l’”aiutomatto” non è consentito. Io ricordo vagamente qualcosa su quest’argomento, ma non sono riuscito a trovare nulla su *Internet*. Ho alcune domande su quest’argomento:

- La mia decisione è stata corretta?
- Questa regola è applicabile anche nel caso in cui entrambi i giocatori abbiano un Cavallo od un Alfiere? Io riesco a creare posizioni di matto con Cavallo contro Cavallo ed Alfiere contro Alfiere.
- L’Articolo 5.2 parla delle posizioni di patta assoluta. Tali posizioni sono le seguenti: Re contro Re e Cavallo, Re contro Re e Alfiere, e Re contro Re e due Cavalli? **Bert-Jan Panjoel (Olanda)**

Risposta La sua decisione è stata assolutamente corretta, perché è possibile mattare il Re del Giocatore A. In uno dei precedenti *Taccuini* ho pubblicato un elenco di possibili posizioni morte cioè di patta assoluta. Riguardo alle posizioni che lei ha menzionato, le seguenti sono posizioni di patta: R contro R, R + C contro R, R + A contro R, R + A contro R + A, supponendo che i due alfieri siano sulle diagonali dello stesso colore. Come vede, non ho menzionato R contro R + CC, perché il giocatore con due Cavalli ha la possibilità di vincere la partita.

Domanda Caro signore, riguardo alla caduta della bandierina, normalmente due Cavalli contro Re solo è patta. Se gli avversari hanno solo Alfieri di colore “opposto” (uno ciascuno) come si può considerare? E’ possibile infliggere lo scaccomatto. E’ possibile anche con Torre contro Cavallo. Questi casi sono considerati come vittoria o patta? Se è una vittoria, possiamo dichiararla se gli Alfieri di colore opposto sono in una casella qualunque sulla scacchiera o solo proprio in una particolare posizione? Oppure si dovrebbero assegnare due minuti di tempo in più e osservare lo sviluppo della partita? Grazie. **Pranesh Yadav (India)**

Risposta Non è appropriato assegnare tempo ad un giocatore solo per provare che la sua posizione è vinta. Quando la bandierina cade all’ultimo controllo del tempo, la partita termina. Vedi la risposta alla precedente domanda per le posizioni che non sono vinte. Le posizioni che lei ha menzionato sono vinte per entrambi i giocatori al cui avversario cade la bandierina, eccetto R + CC contro R. Questo finale è vinto solo per il giocatore con i due Cavalli.

Domanda 1 Caro signor Gijssen, mi perdoni per una *e-mail* così lunga, ma non riesco ad abbreviarla. Le mie domande riguardano una partita lampo, in cui i giocatori raggiungono una posizione come R+A contro R+A di colore opposto, oppure ogni altra posizione patta (R+P contro R in opposizione).

Prima la prego di dare un’occhiata ai suoi commenti tratti da articoli precedenti:

Luglio 2003: “Ad essere onesto non vedo molte possibilità per un giocatore o un arbitro di agire in situazioni nelle quali un finale come quello che lei descrive si verifichi sulla scacchiera. In teoria si può applicare la regola delle 50 mosse o la tripla ripetizione, ma come provarlo? Il giocatore deve esibire un formulario e in una partita lampo è quasi impossibile. Temo di dover convivere (e giocare) con giocatori che dimostrano un comportamento sleale.”

Settembre 2003: “Nelle partite lampo “normali” il tempo è un fattore importantissimo, anche più importante che negli scacchi normali e *Rapid*. Quindi le regole del *quickplay finish* non si applicano nel lampo. I reclami per posizioni vinte o per l’avversario che gioca soltanto perché l’altro non ha abbastanza tempo non sono permessi.”

Febbraio 2004: “Concordo pienamente con lei che è ridicolo e persino sleale continuare la partita nella posizione da lei descritta. In linea di principio un giocatore ha la possibilità di applicare la regola delle 50 mosse, ma anche questo va contro lo spirito del Regolamento. Se fossi stato l’arbitro di quel torneo, avrei osservato lo sviluppo della partita e avrei dichiarato la patta se il gioco fosse proseguito soltanto con mosse d’Alfiere. Il comportamento del suo avversario porta discredito al gioco degli scacchi.”

Casi come quelli sopra descritti sono spesso “molto emozionali” e dipendono probabilmente da fattori concernenti le emozioni umane piuttosto che le regole e i regolamenti degli scacchi!

Vi sono due tipi di giocatori: 1) coloro che giocano per vincere in una lotta leale, lottando contro gli avversari e le loro debolezze, mantenendo però lo spirito del gioco; e 2) coloro che giocano per vincere con qualunque mezzo disponibile.

Incontro spessissimo entrambi i tipi e, mentre la maggioranza gioca lealmente, i pochi giocatori sleali riescono a rovinare un intero torneo. E’ particolarmente sgradevole quando il secondo tipo di giocatore/giocatrice ha delle regole che difendono i suoi metodi. Le regole del gioco lampo stabiliscono che il tempo è più importante che giocare a scacchi, e non dovrebbe essere così.

Questo ci conduce a situazioni assurde, come giocare con R+A contro R+A.

Io ho cominciato una discussione con la Federazione Scacchistica Polacca, e naturalmente molta gente ha diverse opinioni. Infatti, le regole scacchistiche stabiliscono che tali posizioni si possono giocare e, come lei scrive, "...dobbiamo convivere (e giocare) con giocatori che danno dimostrazione di questo comportamento sleale." Mi domando: Perché? Perché non cambiare le regole? Sicuramente lei concorda, come ha detto..."Io osserverei lo sviluppo della partita e avrei dichiarato la patta se il gioco fosse continuato soltanto con mosse d'alfiere. Il comportamento del suo avversario porta discredito al gioco degli scacchi."

C'è un arbitro in Polonia che espelle giocatori dal torneo basandosi sulla medesima regola relativa al discredito. Ancora, la maggior parte degli arbitri non lo fanno, e ciò permette tali pratiche "sleali". Un punto di vista è: "cos'è 'sleale' se si conforma alle regole?" Io vedo la differenza, ma è impossibile spiegarlo a tali giocatori. Quindi potremmo:

- Cambiare le regole, cosa difficile da applicarsi perché non è chiaro quali posizioni sono patte e quali no. Oppure potremmo considerare quanto spesso la parte richiedente debba reclamare per ottenere la patta.
- Aggiungere alle regole esistenti una nota che dica che gli arbitri devono seguire lo spirito della partita di scacchi, e nelle situazioni palesi (nel lampo) *possono* dichiarare la patta. Ad esempio, un arbitro potrebbe giudicare patta una partita in una posizione pari in cui nessuna delle parti fa uno sforzo per vincere la partita. In altre posizioni, la parte in svantaggio ha il diritto di continuare a giocare, nella speranza che l'avversario superi il limite di tempo, ma questo dovrebbe essere stabilito ufficialmente dalla FIDE. Potremmo mantenere le regole e lo spirito della partita con un piccolo sforzo.

Domanda 2 Che penalità applicherebbe lei per non aver registrato le mosse sul formulario? Tali situazioni sono usuali per me, perché io ho spesso problemi nella gestione del tempo. Quando mi restano 2-3 minuti, e devo giocare più velocemente possibile, il mio avversario/a farà lo stesso e smetterà di registrare le mosse. Spesso questo si fa apposta, solo per limitare il tempo che potrei usare per l'analisi. **Marek Czerwinski (Polonia)**

Risposta 1 Con le regole attuali non c'è soluzione possibile a questo problema. L'unica soluzione che vedo al momento è applicare l'Articolo 10.2 con degli adattamenti anche alle partite lampo. In questo caso l'arbitro ha l'autorità per agire, ma c'è un altro problema pratico. In molti tornei lampo ci sono solo pochi arbitri e molti giocatori. In un tempo brevissimo questi pochi arbitri devono risolvere troppi problemi. Mi piacerebbe discutere di ciò nel prossimo incontro della Commissione per le Regole e Regolamenti.

Risposta 2 L'arbitro ha una lunga lista di penalità. Se succedesse per la prima volta comminerei un'ammonizione; e accadesse una seconda volta nella stessa partita assegnerei all'avversario del tempo in più e, a seconda della situazione, ridurrei il tempo del giocatore; se accadesse per la terza volta nella stessa partita, dichiarerei persa la partita per il giocatore che trasgredisce.

Domanda Caro Geurt, questa è una domanda relativa al sistema svizzero. Abbiamo appena terminato uno dei nostri principali tornei del calendario locale. Era un torneo a 7 turni a sistema svizzero con 31 giocatori. Fino al sesto turno incluso, il giocatore con punteggio più alto e quello con il terzo punteggio non avevano ancora giocato fra di loro. Questi erano gli unici giocatori a 5 punti su 6. La sequenza dei loro colori era esattamente la stessa (BNBNBB). La mia domanda è, come si accoppiano per il turno 7?

- Questi due giocatori dovrebbero essere accoppiati l'uno contro l'altro, perché ci sono soltanto due giocatori con 5 punti e non hanno ancora giocato fra di loro?
- Oppure, accoppiarli normalmente usando le regole di accoppiamento del sistema svizzero?

Ho utilizzato tre diversi programmi per testare gli accoppiamenti per il turno 7, e nessuno di essi

ha accoppiato i due giocatori, perché entrambi avevano giocato col Bianco per due partite consecutive. Finii per accoppiare questi giocatori nella speranza di produrre un solo vincitore; invece essi pareggiarono l'incontro. Saluti. **Guenther van der Berg (Sud Africa)**

Risposta Lei aveva ragione al 100% nel far incontrare i giocatori con un bilancio di colori di +2 l'uno contro l'altro. Lei ha agito in conformità ai regolamenti del sistema svizzero basato sui Punteggi e in questi Regolamenti c'è un capitolo intitolato Preferenza di Colore:

Un'assoluta preferenza di colore avviene quando una differenza di colori di un giocatore è più grande di 1 o minore di -1, o quando un giocatore ha giocato con lo stesso colore negli ultimi 2 turni. La preferenza è bianco quando la differenza di colore è <0 o quando le ultime 2 partite sono state giocate col nero, altrimenti è nero. In questo caso il colore (obbligatorio) è già trascritto sul cartellino. (Questa regola non è in vigore nel caso di accoppiamenti tra giocatori con un punteggio superiore al 50% nell'ultimo turno).

In un torneo svizzero l'arbitro dovrebbe sempre cercare di mantenere il numero delle partite giocate col Bianco uguale o quasi uguale al numero delle partite col Nero per ciascun giocatore. Sfortunatamente non è sempre possibile soddisfare questo requisito. Così se un giocatore ha il Bianco al primo turno, l'arbitro cerca di fare del suo meglio per assegnare il Nero a quel giocatore al secondo turno, il Bianco al terzo turno e così via. Purtroppo è quasi impossibile raggiungere questo risultato. C'è una regola che afferma che una differenza di colore su due è ammessa, ma una differenza di colore di tre è vietata. Ciò significa, ad esempio, che quattro Bianchi e due Neri va bene, ma cinque Bianchi e due Neri è vietato.

Quindi, in un torneo di 7 turni, in cui ci sono due giocatori in testa che non si sono mai incontrati prima ed entrambi i giocatori hanno avuto quattro bianchi e due neri nei turni precedenti, la summenzionata regola (in corsivo) fa un'eccezione e permette all'arbitro di accoppiare questi due giocatori l'uno contro l'altro. Questo è l'unico modo per stabilire il vero vincitore del torneo.

Domanda Caro signor Gijssen, in una partita di torneo da 10 minuti, il mio avversario ed io eravamo rimasti con meno di 15 secondi, usando un orologio con aggiunta di tempo ed avendo entrambi dei pedoni promossi a Donna. Io presi una seconda Donna e iniziai a metterla sulla casella di promozione prima di accorgermi che era una mossa orribile. Non toccai il mio pedone, ma la nuova Donna toccò la casa di promozione. Si dovrebbero applicare le regole sul pezzo toccato? Se sì, avrebbe fatto differenza se la nuova Donna non avesse toccato la casa di promozione? L'arbitro decise in mio favore, ma non sono sicuro che fosse giusto. So solo che pochi minuti passati a cercare l'arbitro sono serviti! **Michael A. Mulford (USA)**

Risposta Finché la Donna non tocca la casa di promozione, non ci sono conseguenze. L'**Articolo 3.7e** dice:

Quando un pedone raggiunge l'ultima traversa opposta alla sua di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa con una Donna, una Torre, un Alfiere, o un Cavallo dello stesso colore. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato 'promozione' e l'effetto del pezzo promosso è immediata.

Dopo aver letto attentamente questo Articolo, ritengo che il giocatore deve prima muovere il pedone nella casa di promozione, poi rimuovere il pedone dalla scacchiera, ed infine sostituirlo con un altro pezzo. Inoltre è opinione comune che questo pezzo non possa essere sostituito con un altro dal momento in cui ha toccato la casa di promozione.

La sua sequenza era un po' diversa:

- Lei ha messo il nuovo pezzo sulla casa di promozione
- Lei ha rimosso il pedone dalla scacchiera

Questo è comunemente accettato e la conseguenza è che lei avrebbe dovuto mantenere il pezzo scelto sulla scacchiera e l'arbitro ha deciso erroneamente.

Domanda Caro signore, in un torneo internazionale un arbitro internazionale ha equivocato un certo problema e punì il giocatore sbagliato per la ragione sbagliata, cosa che causò ulteriori obiezioni e problemi. Naturalmente ciò gli causò parecchio fastidi e quindi gli consigliai in casi simili di chiamare il primo arbitro e lasciare che prendesse lui le decisioni. Due turni dopo, il medesimo arbitro stava cercando ovunque il primo arbitro perché un cellulare aveva squillato ed un giocatore doveva essere penalizzato.

La mia domanda è: qual è la norma o la guida che regola le relazioni tra l'arbitro e il primo arbitro nei tornei internazionali? Quando è opportuno prendere da soli una decisione? **IA Naji Alradhi (Emirati Arabi Uniti)**

Risposta In parecchie regole di torneo del manuale FIDE si discute del ruolo del primo arbitro. Nel caso in cui è menzionato un sostituto del primo arbitro, i regolamenti dicono sempre che il primo arbitro o il sostituto del primo arbitro deve essere presente in sala gioco. E' chiarissimo che il primo arbitro deve informare gli arbitri su dove possano trovarlo quando non è stato nominato alcun sostituto.

La relazione tra le responsabilità del primo arbitro e degli altri arbitri non è definita nei regolamenti di torneo. Nei grandi tornei è mia usanza che se un arbitro osserva una partita, quella è la "sua" partita. Finché l'arbitro non commette un errore, ovviamente io non interferisco. Già nell'incontro tra arbitri prima del torneo, informo sempre gli arbitri che se un giocatore agisce in modo tale che l'unica penalità sia dichiarare persa la partita, è solo il primo arbitro che applicherà la penalità.

*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 2004 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2004 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Piero Schiatti