



COLUMNISTS

Settembre 2004

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Esiste il Canada?

Nel 1971 Hans Ree e Boris Spassky condivisero il primo posto al Campionato Open Canadese di Vancouver. Jan Hein Donner scrisse un articolo, chiedendosi come fosse possibile che Hans Ree ottenesse un così buon risultato in Canada, intitolato *Does Canada Exist (Esiste il Canada)?* in *Schaakbulletin* 46 (il predecessore di *New In Chess*). Affronto questo argomento perché il Canada non è noto come una nazione di scacchisti, ma tutto di colpo ho ricevuto molti commenti riguardo ad un incidente. Ad esser sinceri, è molto triste, specialmente dal momento che la parte offesa era un ragazzo giovane.

Ho ricevuto lettere da **Luc Fortin, (Canada); Mike Burr, (USA); Dan Dornian, (Canada); e Larry Luiting, (Canada)** riguardo una mia risposta in un numero precedente.

Ho ricevuto anche ulteriori informazioni riguardo l'incidente nella partita Sam Lipnowski (2127) contro Dane Mattson (1730), nel Turno 10, del Canadian Open del 2004 (Kapuskasing, Ontario). Dopo la 59° mossa del Nero la posizione era come segue (*credo sia in realtà dopo la 60a mossa del Bianco n.d.T.*):



Sembra che il matto Ta8 sia imparabile, ma il Nero giocò 60... Txf6+ e il Bianco rispose con 61 fxf6 – improvvisamente, il Nero si ritrova vincente perché non c'è matto dopo 61...h1=D. Il Nero quindi andò dall'arbitro a chiedere dei nuovi formulari con la posizione seguente (ved. diagramma successivo):



Quando ritornò alla scacchiera, probabilmente si aspettava che il Bianco abbandonasse. Invece, il Nero abbandonò perché si trovò di fronte al matto nella seguente posizione (ved. diagramma successivo):



Naturalmente, il Bianco aveva barato, muovendo la Torre da a3 a b3. Dopo la partita due testimoni dichiararono di aver visto le azioni del Sig. Lipnowski, mentre il Sig. Mattson era assente dalla scacchiera, e lo confermarono per iscritto. Il Comitato d'Appello (GM Kevin Spraggett, GM Harmen Jonkman, ed il Presidente della Federazione Scacchistica Canadese) respinsero il reclamo del Sig. Mattson e confermarono la vittoria per il Sig. Lipnowski, che successivamente ammise (di fronte a numerose persone, incluso un membro del Comitato d'Appello) di aver barato intenzionalmente.

Il Sig. Mattson andò dall'arbitro con una protesta (presumo), che l'arbitro respinse (presumo), e quindi si rivolse al Comitato d'Appello che ancora respinse il reclamo. L'arbitro ed il Comitato d'Appello basarono verosimilmente la propria decisione sull'**Articolo 7.5** del Regolamento:

Se durante una partita si costatasse che dei pezzi sono stati rimossi dalle loro case, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità.

È molto importante il fatto che l'Articolo 7.5 stabilisca che lo "sposizionamento" debba essere riscontrato durante la partita, il che significa che il risultato della partita non può essere cambiato se lo sposizionamento è stato scoperto dopo l'abbandono del Nero.

Ho già detto in precedenza che l'unica penalità era espellere dal torneo il giocatore Bianco, ma questo evento è accaduto all'ultimo turno. perciò, non vedo come l'arbitro od il Comitato d'Appello possano punire il Bianco dal momento che non è previsto nel Regolamento. Il Comitato Organizzatore avrebbe potuto agire riducendo i premi in denaro, o escludendo il giocatore dalla partecipazione a tornei futuri, e deferendo il caso alla federazione nazionale. A sua volta, la federazione nazionale avrebbe potuto squalificare il giocatore dagli eventi ufficialmente riconosciuti.

Domanda Sig. Gijssen, Ludo Tolhuizen ha un rating FIDE di 2297. Quando il suo rating raggiungerà 2300, potrà chiedere il titolo di Maestro FIDE. Potrà richiedere il titolo immediatamente dopo la partita che porta il suo rating a 2300 o dovrà aspettare fino a quando il rating sarà stato ufficialmente pubblicato? Con i miei migliori saluti, **Frans Peeters**

Risposta Purtroppo, dovrà aspettare fino a quando il rating sarà stato pubblicato. Questa regola si applica solo al titolo di Maestro FIDE. Un giocatore può ricevere il titolo di WGM, WIM, GM o IM condizionatamente (intendendosi che il giocatore ha soddisfatto i requisiti, ma il suo rating non è ancora stato pubblicato). Il giocatore riceve il titolo nel momento stesso in cui raggiunge il rating richiesto, anche nel corso di un torneo. I rating richiesti sono: GM: 2500, IM: 2400, WGM: 2300, WIM: 2200.

Domanda Caro Geurt Gijssen, qual'è la maniera più giusta per collocare in lista 16 giocatori, in ordine di rating, in quattro gruppi preliminari di quattro in un Torneo ad Eliminazione "tutti contro tutti" alla maniera della Coppa Europea (di calcio), in cui il vincitore ed il secondo classificato di ogni gruppo avanzino ai gironi ad eliminazione diretta?

Sono un gestore di torneo nell'Internet Chess Club ed un collega ha scritto il software per gestire un torneo come sopra per 16 giocatori individuali con il solito controllo di tempo come 3.0 o 1.0. Si è dimostrato popolare tra i giocatori; le possibilità di caduta dei grandi e di buone prestazioni dei giocatori a basso rating fanno parte del fascino di un sistema di questo genere.

In ogni modo, riguardo la maniera migliore di accoppiare i giocatori le opinioni sono discordanti. Chiamando 1 il giocatore più forte e 16 il più debole, come abbiamo fatto (alla maniera della Coppa Europea) ci sono due possibilità:

Possibilità 1:

- Gruppo A: 1-5-9-13
- Gruppo B: 2-6-10-14
- Gruppo C: 3-7-11-15
- Gruppo D: 4-8-12-16

I quarti di finale sarebbero:

- QF1 : Vincitore di A contro Secondo classificato di B (1 contro 6 se tutte le partite vanno secondo previsione)
- QF2 : Vincitore di B contro Secondo classificato di A (2 contro 5 se tutte le partite vanno secondo previsione)
- QF3 : Vincitore di C contro Secondo classificato di D (3 contro 8 se tutte le partite vanno secondo previsione)
- QF4 : Vincitore di D contro Secondo classificato di C (4 contro 7 se tutte le partite vanno secondo previsione)

Le Semifinali sarebbero:

- SF1: Vincitore di QF1 contro Vincitore di QF3 (1 contro 3 se tutte le partite vanno secondo previsione)
- SF2: Vincitore di QF2 contro Vincitore di QF4 (2 contro 4 se tutte le partite vanno secondo previsione)

Le Finali sarebbero:

- F: Vincitore di SF1 contro Vincitore di SF2 (1 contro 2 se tutte le partite vanno secondo previsione)

Questo è in contrasto con l'accoppiamento alla maniera di Wimbledon normalmente usato su ICC per i tornei ad eliminazione semplice, che è (se tutte le partite vanno secondo previsione):

- Quarti di finale: 1 - 8, 2 - 7, 3 - 6, 4 - 5
- Semifinali: 1 - 4, 2 - 3

Noi su ICC chiamiamo questo format “eliminazione raggruppata” [in contrasto ad una estrazione casuale ad ogni turno (come nella English FA Cup)]. Alcuni gestori di torneo e giocatori hanno richiesto una maniera alternativa per la formazione dei gruppi preliminari – l’abbiamo chiamata “Stile 34”, dal momento che ciascun gruppo arriva a 34.

Possibilità 2:

- Gruppo A: 1-8-9-16
- Gruppo B: 2-7-10-15
- Gruppo C: 3-6-11-14
- Gruppo D: 4-5-12-13

Qual è la sua opinione su ciascuno di questi sistemi? **Bruce Birchall, (UK)**

Risposta Se abbiamo 16 giocatori e dobbiamo fare 4 gruppi, è chiaro che dobbiamo fare 4 gruppi preliminari.

- Gruppo I: 1, 2, 3, 4
- Gruppo II: 5, 6, 7, 8
- Gruppo III: 9, 10, 11, 12
- Gruppo IV: 13, 14, 15, 16

Da questi quattro creiamo dei nuovi gruppi ed in ciascuno di questi c’è un giocatore proveniente da questi quattro. Le due possibilità menzionate dal Sig. Birchall soddisfano questo requisito. Ma la possibilità 1 non è equa, perché il Gruppo A è più forte di B, B è più forte di C, e C è più forte di D. La possibilità 2 è invece giusta. Concordo con la formazione dei Quarti di finale e delle Semifinali. Lo scopo di ogni sistema dovrebbe essere che il numero uno ed il numero due si incontrino in finale e non prima.

Domanda Caro Sig. Gijssen, giocavo in un recente torneo con un controllo di tempo di 35 mosse in 90 minuti, seguito da 60 minuti “morte improvvisa” (“*sudden-death*”). Il mio avversario ed io stavamo entrambi giocando molto velocemente per arrivare a soddisfare il controllo di tempo, quando notai che l’orologio digitale del mio avversario segnava zero e chiamai “Tempo” dopodiché lui fece la sua 35-esima mossa e premette l’orologio, il che aggiunse un’ora al suo tempo. Tutto ciò accadde molto rapidamente, e il mio avversario lo fece innocentemente e non stava cercando di barare. Il direttore di torneo stabilì che io avevo impostato male l’orologio, ed avrei invece dovuto impostarlo perché si fermasse quando una delle parti arrivasse a zero, perché questo servisse come prova della fine del tempo, così continuammo a giocare. Il direttore di torneo successivamente disse che le regole in merito non sono chiare e che aveva basato la sua decisione su una recente decisione di un altro direttore per un’analoga situazione. Il direttore di torneo prese la decisione corretta ed è questa la maniera corretta per impostare un orologio digitale? Prima pensavo che fosse responsabilità dei giocatori accorgersi della caduta delle bandierine, e se non se ne accorgevano prima di arrivare ad un controllo di tempo (oppure se entrambe le bandierine erano cadute), fosse ormai troppo tardi per reclamare la vittoria per il tempo, esattamente come usando orologi analogici. **Chris Kilgore (USA)**

Risposta Le mie risposte si riferiscono sempre al **Regolamento FIDE** e non alle regole USCF. Mi permetta di spiegarle come funziona un Orologio DGT. Prima della partita si imposta l’orologio. In questo caso lei o l’arbitro impostate 90 minuti per 35 mosse ed un secondo periodo di 60 minuti per le rimanenti mosse – e fin qui, tutto bene. Lei cominciò a giocare e, dopo che il suo avversario ebbe fatto la mossa 35, la sua bandierina cadde. Perciò, non completò il richiesto numero di mosse per il primo periodo e dovrebbe aver perso per il tempo. Dal momento che lei non ha fatto una mossa dopo la caduta della bandierina, l’arbitro può verificare che il suo avversario ha superato il limite di tempo. Secondo il Regolamento FIDE, il giocatore o l’arbitro possono chiamare la caduta della bandierina. Se entrambi i giocatori superano il limite di tempo, l’Orologio DGT segnala

quella caduta per prima, visualizzando un segno meno dal lato di quel giocatore.

Domanda Caro Geurt, vorrei un chiarimento riguardo i giocatori che si ritirano da un girone all'italiana dopo aver giocato il 50% delle partite e quale effetto questo abbia sugli avversari. Ho cercato nel Manuale FIDE "C" (Regole Generali 06 - Regole per i Tornei Fide V - La condotta dei giocatori 4a & b), ma non dice per certo se gli avversari ottengano o meno un punto. Gli avversari ottengono solo un "+", ma un "+" è un punto? **Joseph Kaamu, (Uganda)**

Risposta In un caso del genere, si mette un "+" nella casella del tabellone relativa all'avversario, e il giocatore che si ritira riceve un "-". Il "+" è contato come una vittoria, ed il "-" come una sconfitta, agli effetti della classifica del torneo. Queste partite non sono contate per il calcolo del rating. In un torneo Svizzero, dopo che un giocatore si è ritirato, semplicemente non viene più abbinato nei turni successivi e le partite già giocate restano valide.

Domanda La mia domanda riguarda la compilazione del formulario. Alcuni avversari non aggiornano il proprio formulario dopo ogni mossa. Inevitabilmente, usano il mio formulario per aggiornare il proprio, senza chiederne il permesso al direttore di torneo. Ho ragione di rifiutarmi di lasciarglielo fare? Mi sembra di avere tutto il diritto di rifiutare loro l'uso del mio formulario senza che abbiano prima ottenuto il permesso del direttore di torneo. Mi sembra anche strano che un direttore possa concedere un tal permesso, perché aiuterebbe il mio avversario in una richiesta di vittoria per tempo. Mi sembra che ogni giocatore sia responsabile per il proprio formulario e dovrebbe assumersi ogni responsabilità per la sua scorretta tenuta. **R. Downs (USA)**

Risposta Fintantoché un giocatore ha più di 5 minuti rimanenti sull'orologio, e mi riferisco a partite normali, è tenuto a compilare il formulario. Se un giocatore smette di scrivere le mosse con più di 5 minuti residui, l'arbitro è obbligato ad informare il giocatore che è tenuto a compilare il formulario. L'arbitro può dare al giocatore un ammonimento ufficiale e, se il problema persiste, l'arbitro può dichiarare la partita persa per quel giocatore. In nessun caso un giocatore può prendere il formulario dell'avversario; deve sempre esserci l'esplicito consenso dell'arbitro.

Domanda Caro Sig. Gijssen, nel numero scorso ha risposto ad una domanda riguardo la legalità di registrare i tempi sul formulario, facendo riferimento all'Articolo 12.2. Ho una domanda sullo stesso Articolo che potrebbe avere implicazioni per il consiglio che viene dato spesso, di scrivere la propria mossa prima di eseguirla sulla scacchiera. Non è che la frase: *"Il formulario deve essere usato solo per la registrazione delle mosse"* implichi che solo le mosse giocate debbano essere registrate e che quelle che si stanno semplicemente prendendo in considerazione non debbano essere registrate? Inoltre, il significato stesso della parola "registrare" implica un evento (mossa) che sta accadendo od è accaduto, ma certamente non si può registrare un evento che debba ancora accadere. Saluti, **Chris Hinman (Norvegia)**

Risposta Sono completamente d'accordo con lei; si possono registrare solo le mosse completate, non le mosse che si intendono fare.

Domanda Caro Sig. Gijssen, nell'ultimo numero della sua eccellente rubrica lei scrisse: *E' all'esame una proposta perché la mossa sia registrata solo dopo che sia stata fatta o completata.* Per quasi 30 anni, ho registrato la mia mossa prima di giocarla sulla scacchiera. Ciò è molto utile perché m'impedisce di fare una mossa d'impulso. Due o tre volte nel corso di una partita seria, potrebbe capitarmi di cancellare la mossa e giocare un'altra. Inoltre, negli ultimi 20 anni ho allenato generazioni di giovani scacchisti, che hanno adottato questa stessa prassi, e non c'è mai stato alcun reclamo da parte degli avversari o degli arbitri. Potrebbe per favore spiegarmi qual è la ragione del cambiamento della regola? Si sa quando verrà inclusa nelle regole ufficiali? Grazie in anticipo. **Thomas Binder, (Germania), Membro del Consiglio direttivo della Federazione Scacchistica di Berlino.**

Risposta Capisco il suo punto di vista, ma scrivere una mossa prima di giocarla equivale a prendere appunti. Ed accade molto spesso che un giocatore scriva una mossa per trarre in inganno il suo avversario. Penso sia stato il suo compatriota Tarrasch, che consigliò ai propri allievi di sedersi sulle proprie mani prima di fare una mossa. Forse questo è proprio quello che si dovrebbe

invece fare.

Altre consuetudini che erano un tempo considerate normali ora sono contrarie alle regole:

- È ormai cosa comunemente accettata il fatto che nella sala di gioco sia vietato fumare.
- Una volta, molti giocatori usavano notazioni descrittive, cosa che è ormai divenuta obsoleta.
- Oggi, tutti arroccano muovendo per primo il Re, mentre un tempo si poteva arroccare muovendo per prima la Torre.

Domanda Caro Sig. Gijssen, grazie la sua rubrica così istruttiva! Ho una domanda sul gioco semilampo. Come arbitro, ho osservato una partita semilampo con 25 minuti per giocatore e partita. Era giocata su una scacchiera DGT che registrava le mosse. La partita progredì fino ad un finale in cui il Giocatore A aveva R+D ed il Giocatore B aveva R+T. Cominciai a contare le mosse, ma non ero sicuro di aver contato giusta la mossa nella quale era stato catturato l'ultimo pezzo. Dopo 41 mosse, secondo il mio conteggio, il Giocatore A riuscì in un colpo doppio su Re e Torre, che avrebbe comportato la perdita della Torre. Il Giocatore B fermò gli orologi e richiese una patta perché era sicuro che fossero state giocate 50 mosse.

Devo respingere immediatamente la richiesta, perché il giocatore non la può provare? O devo invece usare tutte le possibili risorse per verificarne la validità? Questo includerebbe il mio conteggio delle mosse e la registrazione della scacchiera DGT, che non stava registrando correttamente le mosse a causa dell'eccessiva velocità perché entrambi i giocatori stavano muovendo "a ritmo lampo". Io respinsi la richiesta perché avevo contato solo 41 mosse. Spero in una sua risposta. I miei migliori saluti, **Axel Eisengraeber-Pabst (Germania)**

Risposta Un giocatore ha diritto di reclamare la patta in una partita semilampo ed è compito dell'arbitro confermare la correttezza della richiesta. So che è molto difficile, in certe situazioni perfino quasi impossibile, verificare una tale richiesta. Il suo ne è un buon esempio. Generalmente, se è impossibile da verificare, l'arbitro la dovrebbe respingere e lei ha agito correttamente.

Per inciso, se un giocatore chiede la patta, dopo aver fermato gli orologi, deve scrivere le mosse che hanno prodotto la posizione in cui sono state giocate 50 mosse senza alcuna cattura o mossa di pedone, o le mosse che consentono una richiesta di patta per tripla ripetizione, se fosse questo il caso.

*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 Mario Held