



## COLUMNISTS

Novembre 2004

[ChessCafe.com](http://ChessCafe.com)

# *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

## Il 75° Congresso FIDE

Temo che, tra qualche anno, gli appassionati di scacchi ricorderanno l'Olimpiade del 2004 a Calvià soltanto per via della movimentata cerimonia di chiusura. Ma lo splendido risultato della giovane squadra ucraina, che ha vinto l'Olimpiade in maniera assai convincente, ed il fantastico risultato di Susan Polgar, che ha ottenuto la migliore performance nell'Olimpiade femminile, sono entrambi davvero degni di essere ricordati.

Durante l'Olimpiade si è svolto il 75° Congresso FIDE, cominciato, come al solito, con le riunioni delle Commissioni e dei Comitati. Io partecipai a diverse di queste discussioni, e vorrei riferirvene.

### Comitato per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei

Comincerò con il Comitato per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei. Come i lettori forse sanno, il Regolamento Internazionale degli Scacchi può essere rivisto ogni quattro anni, e vorrei indicare le modifiche più importanti apportate nel 2004.

***Articolo 1.2:** L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario 'sotto scacco' in modo tale che l'avversario non abbia mosse legali. Si dice che il giocatore che raggiunge tale obiettivo ha dato 'scaccomatto' all'avversario ed ha vinto la partita. Non è permesso lasciare il proprio re sotto scacco, né porre il proprio re sotto scacco e neppure catturare il re avversario. L'avversario che ha ricevuto scaccomatto ha perso la partita.*

La novità di questo Articolo è la frase: “Non è permesso lasciare il proprio re sotto scacco, né porre il proprio re sotto scacco e neppure catturare il re avversario”. Questa modifica comporta il fatto che la cattura il Re avversario viene considerata una mossa illegale, senza eccezioni anche nel Gioco Rapido e nel Lampo.

Il Comitato per le Regole accettò prontamente questa modifica, ma si verificò una forte opposizione nel Consiglio Esecutivo. La maggioranza accettò la proposta e, in alcune discussioni

svoltesi in privato successivamente alla riunione, cercai di convincere coloro che vi si opponevano che la proposta era degna di attenzione.

Successivamente ebbi una discussione con un collega a proposito della situazione in cui un giocatore lascia il proprio Re sotto scacco durante una partita di Gioco Lampo. Ci sembrava strano che un giocatore potesse perdere la partita per il fatto di catturare il Re avversario, quindi ci trovammo d'accordo sulla seguente soluzione: se un giocatore lascia il proprio Re sotto scacco, è lui ad effettuare una mossa illegale. Se l'avversario non reclama per questa mossa illegale, egli dunque la autorizza e considera la mossa legale. Ma questo non significa che all'avversario sia consentito effettuare una mossa illegale catturando il Re. Quindi, la situazione in cui si verifichino due mosse illegali consecutive non esiste.

**Articolo 4.4d:** *Se un giocatore promuove un pedone, la scelta del pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo tocca la casa di promozione.*

Ci furono parecchie discussioni per definire il momento in cui la scelta del pezzo derivante da una promozione debba considerarsi definitiva, e questo Articolo ora chiarisce la cosa. Anche se un giocatore annuncia "Donna", non significa che egli debba scegliere una Donna. Ciò nonostante, l'Arbitro può comminare una penalità al giocatore qualora consideri questo fatto come un'azione di disturbo.

**Articolo 4.7** (mi sembra sia in realtà l'Articolo 4.6 n.d.T.): *Quando un pezzo, come mossa legale o parte di una mossa legale, è stato lasciato su una casa, non può essere mosso in un'altra casa. La mossa si considera eseguita quando sono stati soddisfatti tutti i requisiti previsti dall'articolo 3:*

*a. nel caso di cattura, quando il pezzo catturato è stato tolto dalla scacchiera ed il giocatore, avendo deposto il proprio pezzo nella nuova casa, ha rilasciato dalla propria mano tale pezzo;*

*b. nel caso dell'arrocco, quando la mano del giocatore ha rilasciato la Torre sulla casa da cui prima è transitato il Re. Quando il giocatore ha rilasciato dalla propria mano il Re, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di fare altra mossa se non l'arrocco su quel lato, sempre che ciò sia legale;*

*c. nel caso di promozione di un pedone, quando il pedone viene tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo posizionandolo nella casa di promozione. Se la mano del giocatore ha lasciato il pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di muovere il pedone in un'altra casa.*

Fino al 1996 i punti sopra riportati erano contenuti nel Regolamento Internazionale degli Scacchi, ma dopo di allora sparirono. Il Comitato per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei era del parere che essi dovessero essere reinseriti in quanto avrebbero potuto chiarire la situazione nei casi di mosse composte da due parti. Per esempio, se il giocatore con il Bianco rilascia il proprio Re, proveniente dalla casa e1, sulla casa g1, egli deve arroccare da quel lato, se questo è possibile. Oppure, se il giocatore con il Bianco rilascia un pedone spinto in e8, egli deve promuovere quel pedone.

**Articolo 6.7:** *Il giocatore che raggiungerà la scacchiera con oltre un'ora di ritardo sull'orario di inizio stabilito della sessione perderà la partita, a meno che le regole della competizione o l'arbitro decidano diversamente.*

Ci furono molte proposte per cambiare questo Articolo. Una di queste proponeva che un giocatore, non presente all'inizio della sessione di gioco perdesse la partita; un'altra proposta era di dare persa per forfait la partita al giocatore che non era presente dopo mezz'ora dall'inizio della sessione di gioco. Dopo una lunga discussione fu deciso di non fare nessun cambiamento, lasciando ad ogni organizzatore o arbitro la possibilità di decidere la modalità preferita a patto di annunciarla chiaramente prima dell'inizio dell'evento.

**Articolo 8.1:** *Durante il gioco, ciascun giocatore è tenuto a riportare le proprie mosse e quelle del suo avversario, in modo corretto, mossa dopo mossa, il più chiaro e leggibile possibile, in notazione algebrica (Appendice E), sul formulario prescritto per la manifestazione. E' proibito scrivere la mossa in anticipo.*

Abbastanza stranamente, non fu necessaria alcuna particolare discussione per poter introdurre l'ultima frase di questo Articolo: *"E' proibito scrivere la mossa in anticipo"*. Venne avanzata la proposta di permettere ad un giocatore di modificare una o due volte sul formulario la mossa che intende giocare, ma nessuno la supportò. I lettori dei miei passati articoli sanno come la penso su questa cosa.

**Articolo 8.4b:** *Se un giocatore rimane con meno di cinque minuti sul suo orologio e riceve un tempo addizionale di 30 o più secondi per ciascuna mossa, entrambi i giocatori sono obbligati ad annotare la mossa dell'avversario prima di completare la propria mossa.*

Questo Articolo ha una certa storia alle spalle. Non era nella bozza originale inviata alle Federazioni ed ai membri del Comitato per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei. Tuttavia, durante l'Olimpiade le partite vennero giocate con una cadenza di 90 minuti per l'intera partita con un tempo addizionale di 30 secondi dalla prima mossa. Diversi giocatori mi contattarono per dirmi che ciò era molto seccante, specialmente durante lo Zeitnot, poiché l'avversario aveva la possibilità di rispondere immediatamente senza annotare le mosse, e proposero qualcosa di simile all'Articolo 8.4b. Nel frattempo le riunioni del Comitato per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei avevano già avuto luogo ed il Consiglio Esecutivo della FIDE si era già tenuto.

Consultai quindi individualmente i membri del Comitato, e trovai che una larghissima maggioranza era favorevole a questo nuovo Articolo. Chiesi l'autorizzazione ad inserirlo nella bozza finale, e l'Articolo sarà quindi approvato alla prossima riunione del Consiglio di Presidenza FIDE. Abbiamo ancora alcune modifiche "cosmetiche" da apportare nella versione finale, ma alla fine di febbraio la versione finale del Regolamento Internazionale degli Scacchi verrà pubblicata ed entrerà in vigore il 1° luglio 2005.

**Articolo 10.2b:** *Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. L'arbitro deve dichiarare successivamente, o non appena una bandierina cade, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali o che l'avversario non sta facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con i mezzi normali.*

Ci sono due novità in questo Articolo. In precedenza era stabilito che l'arbitro dovesse dichiarare il risultato finale dopo la caduta di una bandierina. Dal 1° luglio 2005 l'arbitro ha la possibilità di dichiarare il risultato finale anche prima che una bandierina cada. Il vantaggio è che l'arbitro può osservare altre partite e non deve stare ad aspettare che una bandierina cada. La seconda modifica fu l'aggiunta delle parole "non sta facendo sforzi sufficienti" all'ultima frase.

**Articolo 12.2b:** *E' severamente vietato portare telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione, non autorizzati dall'arbitro, nell'area riservata al torneo. Se il telefono di un giocatore suona in tale area durante il gioco, tale giocatore perde la partita. Il punteggio del suo avversario sarà deciso dall'arbitro.*

Telefoni cellulari ed altri mezzi elettronici di comunicazione furono dibattuti in modo estensivo durante lo scorso anno. Prego notare che i computer tascabili non sono menzionati in questo Articolo, in quanto considerati fonti di informazione e dunque ricadenti sotto l'Articolo 12.2a: *"Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di un'altra scacchiera"*.

**Articolo 13.6:** *L'arbitro non deve intervenire nella partita tranne che nei casi specificatamente previsti dalle "Regole degli scacchi". Non deve segnalare il numero delle mosse fatte, tranne che in applicazione dell'Articolo 8.5, quando almeno uno dei giocatori ha esaurito tutto il suo*

*tempo. L'arbitro deve astenersi dall'informare un giocatore che il suo avversario ha fatto la mossa, o che egli ha dimenticato di azionare il suo orologio.*

Il fatto che l'arbitro si astenga dall'informare un giocatore che egli non ha azionato il suo orologio viene reintrodotta nel Regolamento Internazionale degli Scacchi.

**Articolo 13.7b:** *E' proibito per tutti l'uso di telefoni cellulari nell'area del torneo e in tutte le altre aree designate dall'arbitro.*

L'Articolo indica "per tutti". Ciò vale per arbitri, sponsor, spettatori, organizzatori, etc. È importante anche il fatto che l'arbitro abbia la possibilità di vietare i telefoni cellulari anche nell'area riservata agli spettatori.

**Articolo B1:** *Una 'partita di gioco rapido' è una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è compreso tra 15 e 60 minuti.*

La definizione di partita di Gioco Rapido è stata ampliata. La maggioranza delle partite con addizione di tempo sono ora considerate partite di Gioco Rapido.

**Articolo B6:** *Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l'orologio dell'avversario. L'avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta per mossa illegale prima di eseguire egli stesso la sua mossa. Solo dopo questa richiesta l'arbitro potrà agire di conseguenza. Comunque, se possibile, l'arbitro interverrà se entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un pedone non è stata completata.*

Le questioni riguardanti le mosse illegali nel precedente Regolamento Internazionale degli Scacchi erano piuttosto oscure. Questo Articolo introduce numerosi elementi nuovi:

- È ora chiaro in quale momento un giocatore può reclamare contro una mossa illegale effettuata dal suo avversario.
- Veniva in precedenza indicato che un giocatore poteva reclamare contro una mossa illegale solo fino a quando non avesse toccato un pezzo. Questo è stato modificato in "prima di aver effettuato una mossa".
- Ci sono due casi in cui l'arbitro interviene in una partita di Gioco Rapido, ma non in una di gioco Lampo. Questi sono i tipici casi in cui si verifichi una posizione illegale, cioè una posizione che non può verificarsi con alcuna serie possibile di mosse legali. Il primo caso è quello in cui entrambi i Re siano sotto scacco, compreso l'attacco reciproco; un altro è il caso in cui un pedone giunto a promozione non sia stato sostituito con alcun pezzo.

**Articolo C1:** *Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse devono essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è inferiore a 15 minuti.*

Alcune partite con incremento sono ora da considerarsi partite di Gioco Lampo.

### **Comitato per gli Abbinamenti con Sistema Svizzero**

Furono presentati tre programmi per l'approvazione da parte del Comitato per gli Abbinamenti con Sistema Svizzero: l'olandese SWISS Master 5.0 (versione aggiornata per Windows di SWISS Master 4.8), l'austriaco SWISS Manager, ed il tedesco PROTOS.

Inoltre, furono ratificate le seguenti decisioni riguardanti i Sistemi di Abbinamento Svizzero:

- Il sistema di abbinamento utilizzato per un torneo valido per norme FIDE dovrà essere uno dei sistemi ufficializzati dalla FIDE. Qualora si utilizzi un altro sistema, dovrà essere distribuita ai

- partecipanti una dettagliata descrizione scritta delle regole di tale sistema.
- Gli abbinamenti accelerati sono accettabili se annunciati con dovuto anticipo.
  - È proibito modificare i normali abbinamenti al fine di aumentare le probabilità di un giocatore di soddisfare i requisiti per il conseguimento di una norma.
  - Ogni partecipante che non sia presente nella sede di un torneo valido per norme FIDE all'orario stabilito per l'effettuazione degli abbinamenti del primo turno sarà escluso dal torneo fin quando non sarà presente nella sede all'orario di effettuazione degli abbinamenti di un turno successivo.
  - Gli abbinamenti, una volta resi pubblici, non potranno essere modificati a meno che due giocatori, già abbinati in precedenza, siano di nuovo abbinati.
  - Un giocatore che si assenti senza comunicarlo all'arbitro sarà considerato come ritirato dal torneo a meno che l'assenza sia giustificata in modo accettabile prima del turno successivo.

### **Commissione Tecnica**

Furono presentati tre orologi elettronici per la loro approvazione. Gli orologi Silver versione 1.3 e Lisa vennero approvati *sub iudice*, mentre l'orologio Phileon venne rigettato a causa della presenza di alcuni errori.

Oltre a questo, furono approvate delle norme di standardizzazione per equipaggiamenti da gioco e per le sedi dei tornei validi per norme FIDE, mentre il sistema di calcolo per gli spareggi in caso di ritiri in tornei all'italiana sarà presentato e discusso al prossimo congresso. Ve ne riferirò dettagliatamente in un prossimo articolo.

*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 Eugenio Davolio