



COLUMNISTS

Maggio 2006

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

La regola delle 50 mosse

Domanda Caro Sig. Gijssen, diciamo che ogni giocatore abbia 5 minuti per l'intera partita. Il Giocatore A muove il suo Re vicino al Re del Giocatore B, che non se ne accorge e fa un'altra mossa. Cosa succederebbe se il Giocatore A poi reclamasse per la mossa irregolare del suo avversario (lasciare in presa il Re), e in che modo l'arbitro distingue quale giocatore ha infranto le regole? Inoltre, mi piacerebbe esprimere la mia opinione riguardo la regola delle 50 mosse che dovrebbe comportare, salvo non venga fatta una mossa di pedone o venga rimosso un pezzo, il matto alla 50° mossa; altrimenti la regola è ridotta ad una regola delle 49 mosse. Molte grazie per la tua risposta. Distinti saluti, **Jiri Bielavsky (Repubblica Ceca)**

Risposta Prima di tutto mi riferisco all'**Articolo C3** del Regolamento Lampo:

Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, anche con le peggiori risposte, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

Una cosa è molto chiara: se un giocatore completa una mossa illegale e l'avversario non la contesta, rende legittima la mossa illegale. Ma è altrettanto chiaro che la posizione sulla scacchiera è illegale. Per quello che posso vedere, il giocatore che ha completato la prima mossa illegale ha ora il diritto di contestare l'irregolarità. Sono d'accordo che non è bello, ma questo è la conseguenza dell'Articolo C3.

Personalmente, io preferisco l'**Articolo B6** del Regolamento del gioco rapido:

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.

Ma l'Articolo B6 non è applicabile nelle partite lampo.

Per quanto riguarda la tua osservazione sulla regola delle 50 mosse: solo il giocatore con il tratto ha il diritto di reclamare la patta, ma egli non è obbligato a farlo. Così se la 50° mossa provoca lo scacco matto – lo scacco matto rimane.

Domanda Caro Sig. Gijssen, in un torneo lampo al circolo (5 minuti per giocatore) ci fu una discussione quando il Giocatore A si accorse che il suo Re era sotto scacco solo dopo avere toccato la sua Donna. Il Giocatore B sostenne che la Donna, essendo stata toccata, dovesse essere mossa ed il Re dovesse essere lasciato sotto scacco. La sua spiegazione era che prendere il Re in partita lampo da 5 minuti non fosse una mossa illegale e la vittoria andasse al giocatore che catturava il Re. Io ero l'arbitro e permisi al Giocatore A di muovere il Re, ma il Giocatore B pensa tuttora che sia stata commessa un'ingiustizia. Puoi fare chiarezza? Grazie. **Nadeem Ahmad (Pakistan)**

Risposta Mi devo riferire a parecchi Articoli del Regolamento, iniziando con l'**Articolo 1.2**:

L'obiettivo di ciascun giocatore è di porre il Re avversario 'sotto scacco' in modo tale che l'avversario non ha mosse legali. Si dice che giocatore che raggiunge tale obiettivo ha dato 'scaccomatto' all'avversario e che 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 terza frase di questo Articolo è molto chiara: la cattura del Re non è permessa. E questo Articolo è applicato alle partite di gioco rapido, lampo e normali. Ora vediamo l'**Articolo C3** del Regolamento del gioco lampo:

Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, anche con le peggiori risposte, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

Anche questo Articolo è molto chiaro. Un giocatore deve contestare una mossa irregolare dopo che il suo avversario ha completato la mossa stessa. Cioè dopo che un giocatore ha fatto una mossa illegale ed ha fermato il proprio orologio per fare partire quello dell'avversario. Questo significa che il Giocatore A non doveva muovere la sua Donna, a meno che non ci fosse una mossa legale della Donna che rimuovesse lo scacco.

Domanda Caro Sig. Gijssen, un ragazzo, partecipante al campionato nazionale, discuteva con me sul fatto che la definizione di arrocco non è chiara. Per esempio, il Re bianco in “e1” può andare “verso” la Torre bianca in “h1” col percorso Re1-f1-g1 oppure Re1-f2-g1.. Mi diceva che così sarebbe possibile impedire l'arrocco se la casa “f2” fosse controllata. Inoltre sosteneva che se la casa “f1” fosse stata inaccessibile al Re, questi poteva arroccare ugualmente transitando per “f2”! Questa mi è sembrata un'interessante osservazione, che non avevo mai sentito prima d'ora. Qual è la tua opinione? Cordiali saluti, **Jovan Petronic (Serbia and Montenegro)**

Risposta Prima, lascia che riporti la definizione di arrocco:

Questa è una mossa del Re e di una delle due Torri dello stesso colore sulla stessa traversa, che conta come una singola mossa del Re e si esegue come segue: il Re viene trasferito dalla sua casa originale di due case verso una Torre, quindi quella Torre viene trasferita passando sopra il Re sulla casa che il Re ha appena attraversato.

Inoltre i diagrammi del Regolamento FIDE indicano molto chiaramente che, dopo l'arrocco corto la Torre occupa la casa f1.

Bene, se fosse possibile per il Re viaggiare passando per e1-f2-g1, poi la Torre occuperebbe la

casa f2 che sarebbe la casa “*appena attraversata*” dal Re. Ma, come tu puoi vedere, la Torre occupa “f1”, che è chiaramente la casa attraversata dal Re.

Domanda Caro Sig. Gijssen, sto lavorando su di un efficace algoritmo per creare un database dei finali con 7 pezzi. Naturalmente, tu sai già che molti finali con 5-6 pezzi richiedono più di 50 mosse per produrre una vittoria. Comunque, nei finali con 7 pezzi, ci sono finali che richiedono 200 mosse, ed anche 2 finali che necessitano di 300 mosse. Questo sembrerebbe gettare dei dubbi sulla regola delle 50 mosse, perchè a causa di questa regola molti finali interessanti finiscono in patta. Qual è la tua opinione? Con i migliori saluti, **Yakov Konoval (Russia)**

Risposta Ho avuto una discussione con John Roycroft, quando la regola delle 50 mosse venne istituita, perché lui era piuttosto seccato da essa. Ho tentato di spiegargli che la regola è valida solo per le partite giocate sulla scachiera e che non è un problema se gli studi sui finali applicano regole differenti.

Sfortunatamente non sono riuscito a convincere Mr. Roycroft. Io credo che i tuoi studi siano necessari ed aiutino a darci una chiara comprensione della materia dei finali, ma credo anche che la regola delle 50 mosse debba rimanere in vigore nel gioco sulla scachiera.

Domanda Caro Geurt, in un recente torneo giovanile a gioco rapido (15 minuti), un ragazzo ha promosso un pedone ed ha preso dal tavolo una Donna, ma quando ha visto che promuovendo a Donna avrebbe perduto, ha scelto al suo posto un Cavallo. Il suo avversario si oppose e gli arbitri concordarono che la regola del pezzo toccato dovesse essere applicata. E' corretta questa interpretazione? Ringrazio anticipatamente, **Pietro Rotelli (Italia)**

Risposta Se ho capito bene, il ragazzo ha sollevato la Donna dal tavolo, tenendola in mano, e prima di appoggiarla sulla casa di promozione, ha cambiato idea. Se la Donna non tocca la casa di promozione il ragazzo ha il diritto di promuovere un altro pezzo. Faccio riferimento all'**Articolo 4.4.d** del Regolamento FIDE:

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

Domanda Ciao Geurt, mi ha stupito l'**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.

Molti arbitri con i quali ho parlato sono dell'opinione che un fatto del genere debba essere trattato come nell'Articolo 6.10 (sconfitta per il tempo); qualcuno andrà anche oltre assegnando sempre 1 punto all'avversario. La mia interpretazione è che, prima di decidere il risultato, l'arbitro deve tenere conto che:

- Il giocatore non ha fatto niente di sbagliato per cui debba essere punito,
- L'arbitro dovrebbe avere la minore influenza sul risultato possibile ed in questo caso addirittura l'arbitro potrebbe decidere un torneo assegnando ciecamente 1 punto.

Questa interpretazione richiede che l'arbitro faccia qualche valutazione scabrosa. Se noi affrontiamo il problema da un punto di vista statistico, abbiamo che il 5% è spesso utilizzato come soglia significativa. Utilizzando questo come guida abbiamo:

- Se le possibilità di vittoria del Nero (per la posizione, il materiale, il tempo e il punteggio FIDE) è maggiore del 5% gli verrà assegnato il punto.
- Se il Nero ha meno del 5% di possibilità di vittoria, ma più del 5% di possibilità di pattare o vincere, gli verrà assegnato mezzo punto, e
- Se il Nero ha meno del 5% di possibilità di vincere o pattare otterrà zero punti.

Quando misuriamo la probabilità dei differenti risultati è ovvio che la forza di gioco avrà influenza. Questo significa che la stessa posizione potrebbe essere giudicata 0-0 se la partita fosse giocata da 2 maestri, ma sarebbe giudicata 0-1 se giocata tra 2 dilettanti. Significa anche che se un giocatore è molto più forte dell'avversario cui suona il telefono la partita sarà giudicata 0-1, in situazioni in cui essa sarebbe giudicata 0-½ o 0-0 tra giocatori dello stesso livello. Anche il tempo è un fattore da prendere in considerazione. Se il Bianco è in grave zeitnot ed il Nero no, allora la possibilità che il Nero vinca o patti aumenta.

Questa interpretazione della regola richiede severi giudizi da parte dell'arbitro, ma con questo sistema si eviterà che un arbitro possa determinare la vittoria di un torneo da parte di un giocatore al cui avversario è squillato il telefonino durante la partita. Cosa ne pensi? Distinti saluti, **Jacob Kaaber (Den)**

Risposta Penso che il problema sia più semplice di quanto tu lasci intendere. E per dimostrare ciò, faccio riferimento all'**Articolo 6.10**:

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, o uno degli articoli 5.2 (a), (b) e (c), 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.

Questo significa che l'avversario del giocatore cui è squillato il cellulare riceverà normalmente 1 punto, eccetto quando *“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)”*, in questo caso otterrà solo mezzo punto. Un esempio di una tale posizione è quella dove l'avversario ha solo il Re.

Le tue osservazioni sono utili, ma non pratiche. Sarebbe quasi impossibile per gli arbitri giudicare le posizioni come proponi tu. Anche se l'arbitro potesse farlo, penso che sia abbastanza ingiusto decidere il risultato di una partita sulla base della probabilità del risultato. Una partita può finire in diversi modi e differenti risultati sono possibili anche quando un giocatore sembra stia vincendo.

Domanda Caro Sig. Gijssen, ho recentemente partecipato al Campionato scacchistico studentesco statunitense ed il mio avversario utilizzava il Sistema di Gestione Scacchistico Personale MonRoi per registrare le mosse. Secondo il Regolamento USCF un giocatore, quando usa il Monroi, viene ammonito se registra una mossa prima di eseguirla, perchè con Monroi è possibile vedere la posizione con la mossa pensata su una scacchiera separata. Il giocatore, nel caso ripeta l'infrazione, sarà costretto ad utilizzare la notazione tradizionale con penna o matita. Questi congegni sono consentiti negli eventi scacchistici della FIDE? E cosa dice il Regolamento FIDE sul loro utilizzo? Grazie, **Thomas Rehmeier (USA)**

Risposta Mi riferisco all'**Articolo 8.1** del Regolamento FIDE:

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 a meno che il giocatore non stia per chiedere patta in base all'articolo 9.2 o 9.3.

Il MonRoi è stato approvato dalla FIDE. Sono stato presente ad un torneo nel quale è stato usato MonRoi e l'ho visto funzionare perfettamente. Un giocatore prima fa la sua mossa e poi la registra sul “formulario” MonRoi. Questo formulario ha anche una scacchiera in cui appare la posizione attuale. Un operatore poi controlla entrambi i formulari, e se sono identici accetta la mossa. L'operatore non può controllare se la mossa indicata sul formulario sia la stessa che è stata fatta sulla scacchiera. Tuttavia, il fatto che il giocatore possa scrivere la sua mossa prima di farla è un pericolo reale e probabilmente un punto debole del sistema. Un altro punto debole è che l'arbitro non riesce a controllare tutti i formulari.

Domanda Salve Geurt, in una partita lampo a 5 minuti, il giocatore col Bianco stava muovendo la Donna per dare scacco matto al suo avversario quando la bandierina del Bianco cadde con immediato reclamo del suo avversario. Io stavo guardando un altro incontro e non l'ho visto, ma entrambi i giocatori erano d'accordo sulla successione degli avvenimenti. Perciò decisi di assegnare la vittoria al Nero perché la bandierina del Bianco era caduta prima che egli completasse la sua mossa. Più tardi, qualcuno suggerì che la mossa che porta allo scacco matto dovesse avere la precedenza. Qual'è la decisione corretta? Saluti, **Jan Krabbenbos (The Netherlands)**

Risposta Congratulazioni, la tua decisione è stata corretta al 100%. Faccio riferimento all'**Articolo 6.8**:

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).

Ed all'**Articolo 5.1**:

La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò termina immediatamente la partita verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.

Come tu puoi vedere nell'Articolo 6.8, la mossa deve essere fatta. Questo significa che il pezzo deve essere posto sulla casella e la mano deve rilasciare il pezzo su quella casa.

In generale, quello che succede sulla scacchiera ha la precedenza su quello che succede fuori dalla scacchiera. Ma nella situazione da te descritta non c'era ancora uno scacco matto. Così a decidere rimane la bandierina caduta.

Inoltre, riferendoci all'**Articolo 6.9**:

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno qualsiasi dei due giocatori avanza una richiesta valida in questo senso.

Questa è una regola per le partite normali. Per le partite di gioco rapido e per le lampo abbiamo la regola generale:

Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore.

Spesso accade che un giocatore dia scacco matto al suo avversario e l'avversario poi reclami per la bandierina caduta. In questo caso vale lo scacco matto perché il reclamo di bandiera caduta avviene nel momento che la partita è già finita (con lo scacco matto appunto).

*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 2006 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2006 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Giorgio Gozzi