



COLUMNISTS

Giugno 2009

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

In memoria di Rob Hartoch

Il mondo degli scacchi ha perso un'altra personalità davvero di spicco: l'olandese Rob Hartoch. Rob iniziò la sua carriera scacchistica come giocatore molto promettente. Senza alcun supporto dalla sua Federazione si piazzò secondo dopo Kurajica al Campionato Mondiale Giovanile del 1965 a Barcellona. Ed egli andava molto fiero della sua vittoria contro Paul Keres nel Torneo IBM del 1971 ad Amsterdam.



Rob Hartoch

Rob era una persona molto attiva. L'ho visto parecchie volte in veste di commentatore di tornei scacchistici, era un giornalista scacchistico, un ottimo istruttore giovanile, e si

esibiva in partite simultanee. Fu anche molto popolare come ideatore della “lotta contro l'orso”, in cui l'avversario partiva con cinque minuti di tempo di riflessione e lui (l'orso) solamente due. Era membro della Commissione Arbitrale della Federazione Scacchistica Olandese, ed era attivo come arbitro in diversi tornei. Fu lui a convincermi che l'Articolo 4.6 doveva tornare ad essere incluso nel Regolamento Internazionale degli Scacchi.

Già come giovane giocatore di scacchi era un ottimo conoscitore del Regolamento Internazionale degli Scacchi, cosa indubbiamente rimarchevole per quei tempi. La sua partita contro Jan Timman nel Campionato Olandese del 1972 fece non poco scalpore.

Hartoch, Robert (2430) – Timman, Jan (2480)

NED-(2), 1972

Indiana di Donna [A47]

1.d4 Cf6 2.Cf3 b6 3.g3 Ab7 4.Ag2 c5 5.0-0 cxd4 6.b3 Axf3 7.Axf3 Cc6 8.Ab2 e5 9.c3 e4 10.Ag2 dxc3 11.Cxc3 d5 12.f3 Ac5+ 13.Rh1 h5 14.fxe4 h4 15.Cxd5 Ch5 16.e3 Dg5 17.Cc7+ Re7 18.Cd5+ Re8 19.Cc7+ Re7 20.Cd5+



Rob non temeva 20....Re8, poiché sapeva che Timman non avrebbe potuto richiedere patta per triplice ripetizione di posizione in quanto, quando la posizione era apparsa per la prima volta, Timman non aveva perso il diritto all'arrocco.

20...Re8 21.Tf5 Cxg3+ 22.hxg3 hxg3+ 23.Rg1 Axe3+ 24.Rf1 Dh6 25.Dg4 Ad4 26.Axd4 Cxd4 27.Cc7+ Rf8 28.Cxa8 De3 29.Td1 g6 30.Txf7+ Rxf7 31.Dd7+ Rf8 32.Dxd4 Df4+ 33.Re2 Th2 34.Dd6+ Dxd6 35.Txd6 Txxg2+ 36.Rf3 Txa2 37.Rxxg3 Tc2 38.Txxg6 Tc3+ 39.Rf4 Txb3 40.Cc7 a5 41.e5 a4 42.e6 Tb1 43.Cd5

Te1 44.e7+ Rf7 45.Tf6+ Rg7 1-0

Il suo funerale è stato molto partecipato. Riposi in pace.

Domanda Salve sig. Gijssen, qual è il migliore sistema di spareggio per tornei a squadre con Sistema Svizzero? Grazie, **Mohammad (Iran)**

Risposta È molto difficile rispondere a questa domanda. Dipende dal tipo di Sistema Svizzero che si utilizza. Quella che segue è la lista pubblicata nell'Handbook della FIDE (solo in inglese, consultabile sul sito Internet della FIDE. NdT):

- (a) Punti incontro in Competizioni a Squadre decise in base ai punti partita, per esempio: 2 punti per una vittoria in cui una squadra ha realizzato più punti della squadra avversaria, 1 punto per un incontro terminato in parità e 0 punti per la sconfitta.
- (b) Punti partita in Competizioni a Squadre decise in base ai punti incontro. La parità viene risolta calcolando il numero totale di punti realizzati.
- (c) Una combinazione di punti incontro e punti partita. Si può utilizzare il totale combinato di punti incontro e punti partita.

(d) Incontro Diretto. Se tutte le squadre terminate in parità si sono incontrate tra loro, allora si utilizza la somma dei punti di questi incontri.

Domanda Egregio signore, riguardo alle discussioni nelle sue rubriche di Febbraio 2009 e Marzo 2009 a proposito del fatto di iniziare una partita senza uno dei due Re o con due Donne, ecc., devo attirare l'attenzione sugli Articoli 2.2 e 2.3.

L'Articolo 2.2 specifica i pezzi che ciascun giocatore dovrebbe avere in dotazione all'inizio della partita: un Re una Donna, due Torri, due Alfieri, due Cavalli e otto pedoni. Mentre l'Articolo 2.3 specifica la disposizione di tali pezzi all'inizio della partita. Ora, siamo di fronte a due problemi: il corretto numero di pezzi e la loro disposizione. Credo che la maggior parte delle persone si trovi in difficoltà nel momento in cui si trovano di fronte l'Appendice A che riguarda il Gioco Rapido, dove l'**Articolo A4 (a)** recita:

Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientazione della scacchiera o la taratura dell'orologio.

Questo Articolo riguarda la disposizione dei pezzi (Articolo 2.3). Non ha niente a che fare con il numero di pezzi (Articolo 2.2). Ciò significa che l'Articolo 2.2 rimane assolutamente valido. Quindi, se una partita era stata iniziata senza un Re, ecc., allora – secondo la mia opinione – quella partita non è valida, indipendentemente da quante mosse siano state giocate. Spero che questo mio commento risulti utile. Cordialmente, **Naji Alradhi (Emirati Arabi Uniti)**

Risposta Devo riconoscere di non aver mai considerato le cose da questa angolazione, ma la sua osservazione è totalmente corretta. È in accordo con una interpretazione rigorosa del Regolamento Internazionale degli Scacchi e delle sue Appendici.

Domanda Egregio sig. Gijssen, le scrivo a proposito del sistema di abbinamenti svizzero "04.1. Sistema Svizzero basato sulla Classificazione" (vedi "*FIDE Handbook*" > "*C. General Rules and Recommendations for Tournaments*" > "*04. FIDE Swiss Rules*", consultabile in inglese sul sito Internet della FIDE. NdT). Consideriamo la situazione in cui il Giocatore B perde per forfait una partita contro il giocatore A. Desidero comprendere come debba essere gestita tale partita nel ruolino di entrambi i giocatori. Di fatto ci sono le seguenti regole:

- **A5. I "bye"** Qualora il numero totale dei giocatori fosse (o diventasse) dispari, si rimarrebbe con un giocatore non abbinabile. A tale giocatore viene assegnato un "bye": nessun avversario, nessun colore, 1 punto. Un bye viene considerato come un fluttuante verso il basso.
- **B.1 b)** Ad un giocatore che abbia ricevuto un punto senza giocare, vuoi per assegnazione di un "bye" o per un avversario non presentatosi in tempo, non verrà assegnato un "bye".
- **B.5** A nessun giocatore dovrà essere assegnato un identico fluttuante in due turni consecutivi.
- **B.6** A nessun giocatore dovrà essere assegnato un fluttuante identico a quello di due turni prima. Il giocatore A riceverà 1 punto, nessun colore e nessun avversario, e non può ricevere un ulteriore "bye" (come definito in A5) nei turni successivi.

Domanda 1 Anche il giocatore A è fluttuante verso il basso?

Domanda 2 Cosa verrà assegnato al giocatore B? Presumo 0 punti, nessun colore e nessun avversario. Ma per quanto riguarda la sua storia di fluttuante e/o di bye? Anche il

giocatore B è fluttuante verso il basso? Se non ha ancora ricevuto alcun bye (secondo A5), può riceverne uno nei turni seguenti?

Queste domande mi sono sorte osservando che alcuni programmi di abbinamento non considerano il giocatore A come fluttuante verso il basso, mentre altri considerano come tale il giocatore B e gli impediscono di ricevere 1 punto da un bye in caso di numero dispari di giocatori nei turni successivi. Può per favore darmi il suo parere sulla questione? Molte grazie per la sua attenzione, **Luigi Forlano (Italia)**

Risposta 1 Solamente il giocatore che riceve un punto è considerato un fluttuante verso il basso. La filosofia di fondo è che un fluttuante verso il basso ha una partita facile dato che ha incontrato un giocatore più debole. E cosa vi è di più semplice di ricevere un intero punto senza nemmeno giocare.

Risposta 2 Un giocatore che abbia perso una partita a forfait non sarà da considerare un fluttuante verso il basso. Ciò è in linea con quanto appena detto. Per quale motivo dovrebbe ricevere il “vantaggio” di un fluttuante verso il basso? Se si verifica un numero dispari di giocatori, egli può senz'altro ricevere un bye nei turni seguenti.

Domanda Quanto segue è un estratto dal FIDE Handbook a proposito del modo di calcolare l'età dei giocatori per determinare se abbiano o meno titolo a partecipare in eventi specifici.

F.III. Date Limite per l'Età nei Tornei Giovanili

Specificazione di età nei Tornei Giovanili

Approvato dall'Assemblea Generale del 1973. Modificato dalle Assemblee Generali del 1986 e del 1994.

- Allo scopo di rispettare i limiti di età di una competizione giovanile, l'età di un partecipante sarà definita dalla sua età al 1 Gennaio dell'anno in cui si svolge la competizione.
- (AG '94) Ad esempio, i regolamenti specifici di una competizione per giocatori di età Under-x dovrà indicare ciò con la seguente formulazione scritta: “I partecipanti devono essere nati il 1 Gennaio 19nn o in data successiva”. Ciò significa che il partecipante non deve aver raggiunto il suo x-esimo compleanno in tale data.
- L'anno che determina il limite di età viene calcolato sottraendo x dall'anno in cui si svolge la competizione. Esempio: In una competizione Under-20 che si svolge nel 1986, $nn = 86 - 20 = 66$, e quindi “I partecipanti devono essere nati il 1 Gennaio 1966 o in data successiva”. Esempio: In una competizione Under-14 che si svolge nel 1986, $nn = 86 - 14 = 72$, e quindi “I partecipanti devono essere nati il 1 Gennaio 1972 o in data successiva”.

Mi pare di capire che: il Punto 1 utilizza una data specifica, cioè il 1 Gennaio 19nn, come discriminante per determinare l'età di un giocatore (“l'età di un partecipante sarà definita dalla sua età al 1 Gennaio”).

Il Punto 2 sembra contraddirsi da solo quando dapprima recita che “I partecipanti devono essere nati il 1 Gennaio 19nn o in data successiva”, e immediatamente dopo che “Ciò significa che il partecipante non deve aver raggiunto il suo x-esimo compleanno in tale data”.

Il Punto 3 utilizza l'intero anno per determinare l'età. Per esempio,

- il giocatore A è nato il 1 Gennaio 1991
- Il giocatore B è nato il 2 Gennaio 1991
- Il giocatore C è nato il 31 Dicembre 1991
- Il giocatore A compie 19 anni il 1 Gennaio 2010
- Il giocatore B compie 19 anni il 2 gennaio 2010, ma ne ha ancora 18 al 1 Gennaio 2010
- Il giocatore C compie 19 anni il 31 Dicembre 2010, ma ne ha ancora 18 al 1 Gennaio 2010

Possono tutti e tre i giocatori partecipare nel 2010 in qualità di Under 20, o i giocatori B e C possono addirittura giocare ancora negli Under 18, dato che essi hanno ancora 18 anni al 1 Gennaio 2010? Può cortesemente aiutarmi ad interpretare le regole sopra citate? Saluti, **Ronel Piek (Sudafrica)**

Risposta Nello stesso *FIDE Handbook*, al punto **F3**, troverà ora quanto segue:

- *Allo scopo di rispettare il limite d'età di una competizione juniores o giovanile, l'età dei partecipanti sarà stabilita in base all'anno di nascita.*
- *L'anno che determina il limite di età è calcolato sottraendo il limite di età della competizione dall'anno in cui la competizione si svolge.*

Credo che questo nuovo testo risolva il suo problema. Ciò nonostante, è probabilmente una buona idea inserire la seguente precisazione nei Regolamenti di una specifica competizione:

Sono titolati a partecipare solamente i giocatori che compiano il ventesimo anno di età nell'anno in cui comincia il torneo.

Per un differente gruppo di età, per esempio Under 18, sarà sufficiente cambiare il numero 20 in 18.

Domanda Sono un arbitro designato nella nostra piccola cittadina di Bogu, Cebu, Filippine. Non sono un giocatore titolato né provvisto di Elo, ma nonostante ciò ho condotto una vasta ricerca sulle caratteristiche del Sistema Svizzero e il suo sistema di spareggio. Può fornirmi qualche consiglio su come acquisire un Certificato FIDE o il titolo di FA (*Arbitro FIDE*. NdT)? Cordiali saluti, **Roldan (Filippine)**

Risposta Il titolo di FA può essere acquisito partecipando ad un corso e ad un esame appositi. La FIDE organizza diversi corsi in tutto il mondo. Il mio consiglio è di rivolgersi alla sua Federazione e chiedere dove e quando verrà organizzato il prossimo corso. Lei potrebbe anche partecipare al corso in un'altra nazione, nel qual caso lei dovrebbe rivolgersi alla FIDE.

Domanda Egregio sig. Gijssen, quando si verificò l'incidente che segue, durante il campionato del nostro circolo, non vi era alcun arbitro presente. Entrambi i giocatori erano in serio *zeitnot*. Il Bianco mosse un Cavallo da g4 ad e6 – una mossa chiaramente illegale – e la sua mano lo lasciò. Dopo Cg4-f6 (scacco) Rg8-h8 (unica mossa legale) Dxb7 egli avrebbe dato scaccomatto.

Prima che il Bianco potesse premere il suo orologio, il Nero rispose immediatamente e mosse la sua Torre da d8 a d1 dando scacco al Re avversario in g1. E si trattò di uno scaccomatto sull'ultima traversa, dato che il Bianco aveva i pedoni in f2, g2 e h2!

Solo a quel punto il Bianco si rese conto dell'irregolarità della sua mossa precedente e pretese di ripristinare la posizione precedente alla mossa Cg4-e6, mentre il Nero – anche

lui non accortosi dell'irregolarità – insisteva sullo scaccomatto. È corretto ciò? Il Nero “aveva il tratto” prima che il Bianco premesse l'orologio? Cordiali saluti, **Robert Beigel (Germania)**

Risposta Presumo che la partita che lei ha descritto fosse a cadenza normale. È importante l'**Articolo 7.4.a**:

Se nel corso di una partita, si constata che è stata completata una mossa illegale [...] dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità. [...]

La cosa essenziale in questo Articolo è la sottolineatura che la mossa illegale debba essere individuata durante la partita. E la domanda è: la mossa illegale venne individuata durante la partita?

La partita era terminata dopo ...Td1? Vediamo l'**Articolo 5.1**:

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

Se considero questo Articolo, devo concludere che la partita sia vinta per il Nero, dato che la mossa finale ...Td1 è legale ed il Re bianco subisce scaccomatto. Il fatto che il giocatore con i pezzi bianchi non abbia premuto il suo orologio è irrilevante.

Domanda Caro Geurt, la mia osservazione è che i giocatori di scacchi da torneo, specialmente ai livelli più bassi, stiano diventando sempre meno etici alla scacchiera, con giocatori che cercano di sfruttare qualsiasi possibile scappatoia nei regolamenti. Eccotene un esempio. Ero esasperato per aver osservato un anziano giocatore dimenticarsi di premere il suo orologio mentre il ragazzo suo avversario stava con tutta apparenza riflettendo. L'arbitro era ben a conoscenza della situazione, ma non poteva/non voleva intervenire. Con ormai pochi secondi di tempo di riflessione rimastigli, l'anziano giocatore si accorse del suo errore e mise in moto l'orologio del suo avversario, al che il ragazzo replicò immediatamente. Io sussurro sempre “orologio” quando il mio avversario lascia in azione il proprio. Il famigerato Articolo 10.2 è fatto apposta per un comportamento immorale!

Di sicuro un arbitro dovrebbe annotarsi qualsiasi comportamento immorale e censurare l'antisportività. Il golf è un gioco da cui i giocatori di scacchi dovrebbero imparare. La cortesia e l'atteggiamento etico mostrato dai giocatori di golf, fino al punto di biasimarsi da soli, è un esempio da seguire. **Nick Barnett (Sudafrica)**

Risposta La mia esperienza è che i cattivi comportamenti non siano limitati agli scacchisti giovani. Ho assistito a molti casi in cui dei giocatori più anziani non avvertirono il loro avversario di premere l'orologio. Questo comportamento è ubiquitario. Tuttavia, io non sono così pessimista come lei sembra essere; ho una buona opinione sul comportamento dei giocatori di scacchi in generale.

Domanda Caro Geurt, a proposito della tua risposta alla domanda di Michel Gatineau nella rubrica di Maggio 2009 (“*Regolamenti per Titoli e Punteggio Elo*”. n. 133. NdT): perché la cadenza di gioco di 90 minuti con 30 secondi di incremento cumulativo per mossa a partire dalla prima mossa sarà valida soltanto fino al 30/06/2010? Considerando 60 mosse, tale cadenza permette una sessione di gioco di quattro ore. Tale cadenza è perfetta per molti tornei, specie quelli disputati durante i fine settimana. Molte grazie e distinti saluti, **Günther van den Bergh (Sudafrica)**

Risposta Come può vedere, tutte le cadenze di gioco consentite per i *tornei validi per ottenere titoli* hanno almeno due periodi. Ritengo sia una buona cosa, perché consente di avere un periodo di rilassamento durante la partita. Mi piacciono anche le cadenze di gioco proposte perché per ciascuna si applica solamente una modalità: l'intera partita è senza incrementi, oppure l'intera partita ha un incremento a partire dalla prima mossa. La fastidiosa pratica di avere una prima cadenza senza incremento seguita da una cadenza con incremento è stata bandita. Quindi, ogni giocatore di scacchi sa di giocare l'intera partita secondo le stesse regole.

Per i tornei weekend, la cadenza di gioco che lei menziona è ancora utilizzabile. L'unico punto è che, a partire dal 1 luglio 2010, non è più possibile ottenere una norma in un simile torneo. *Un simile torneo può essere valido per l'aggiornamento del punteggio Elo*, in quanto per 60 mosse ogni giocatore ha a disposizione 120 minuti. Personalmente sono d'accordo con la decisione secondo cui le norme per i titoli devono essere conseguite con cadenze di gioco appropriate.

Domanda Recentemente Carlsen continuò a giocare il finale T+C contro T con Ivanchuk per più di cinquanta mosse prima di offrire patta. Dopo la partita Ivanchuk si domandò perché mai l'arbitro non fosse intervenuto come accade di solito ai Tornei Amber. Presumo che questa regola sia specifica dei Tornei Amber. Secondo la mia opinione, se ben capisco il Regolamento Internazionale degli Scacchi, è sempre il giocatore che deve richiedere la patta, mentre l'arbitro non può intervenire. E se le cose stanno così, non tocca nemmeno al giocatore provare che la richiesta è fondata. Il giocatore deve semplicemente presentare la richiesta, e tocca poi all'arbitro verificarne la fondatezza. Capisco bene? Distinti saluti, **Peter Doggers, redattore capo di ChessVibes (Olanda)**

Risposta Sì, quanto lei dice è corretto. Il giocatore deve prendere l'iniziativa e presentare una richiesta. L'arbitro dovrebbe / deve intervenire solamente in caso di un finale che non può essere vinto da nessuno dei due giocatori: Alfiere contro Alfiere (entrambi campochiaro o camposcuro), Re + Cavallo contro Re, Re + Alfiere contro Re, Re contro Re. Ciò in applicazione dell'**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, verificato che la mossa che produce tale posizione sia legale.

Come probabilmente sa bene, il Torneo Amber si compone di due competizioni: una alla cieca e una di Gioco Rapido. Nella competizione alla cieca il giocatore può vedere solamente l'ultima mossa giocata sullo schermo del portatile che ha di fronte. Tutti gli altri (spettatori, arbitri, e operatori del sistema di trasmissione) possono vedere tutte le mosse. È assolutamente impossibile per un giocatore vedere se vi siano gli estremi per richiedere la patta in base alla regola delle 50 mosse. Di conseguenza, i giocatori suggerirono che occorrerebbe farci qualcosa e gli organizzatori decisero che, nel momento in cui siano state giocate 50 mosse da entrambi i giocatori senza alcuna mossa di pedone né cattura, compaia un messaggio sullo schermo sul fatto che uno qualsiasi dei due giocatori ha la possibilità di richiedere patta.

La prego di notare che non utilizziamo la regola secondo cui un giocatore può richiedere l'applicazione della regola delle 50 mosse con la mossa che intende giocare. Allo stesso modo, è stato deciso di informare i giocatori che uno qualsiasi dei due giocatori ha la possibilità di richiedere patta se la stessa posizione è apparsa per tre volte e il tratto è allo stesso giocatore. Per evitare qualsiasi confusione, la stessa regola vale anche per il torneo di Gioco Rapido. Nel torneo alla cieca il messaggio appare sugli schermi di entrambi i giocatori. Nel torneo di Gioco Rapido è l'arbitro ad informare oralmente i giocatori.

*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 2009 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2009 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Eugenio Davolio