



COLUMNISTS

Maggio 2010

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Di nuovo l'Articolo 10.2

Domanda Egregio sig. Gijssen, stavo giocando in un torneo, e sulla scacchiera vicina veniva giocata questa partita: **1.Cf3 Cf6 2.Cg1 Cg8 3.Cf3 Cf6 4.Cg1 Cg8**. Quando venne richiesta patta, l'arbitro richiese ad entrambi i giocatori di rigiocare la partita. Al rifiuto di uno dei due, l'arbitro assegnò partita persa ad entrambi. La posizione d'apertura ha importanza per quanto riguarda la triplice ripetizione di posizione? **Matthew Larson (Regno Unito)**

Risposta A mio modo di vedere, l'arbitro ha fatto bene a considerare inaccettabile una tale partita. Le riporto l'Articolo 12.1 delle Regole degli Scacchi:

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

Giocare una “partita” del tipo menzionato nella sua lettera arreca discredito all'immagine degli scacchi. Il solo elemento nella sua lettera che mi lascia perplesso è il fatto che l'arbitro abbia assegnato partita persa a forfait ad entrambi i giocatori, sebbene solo uno dei due si fosse rifiutato di rigiocare la partita. La questione della triplice ripetizione di posizione è irrilevante in questo caso.

Domanda Salve, sig. Gijssen. Ero membro della commissione d'appello in un torneo di Gioco Rapido (60 minuti per tutta la partita con finale “sudden death”). Io peraltro vinsi quel torneo, pur non essendo un forte giocatore, Elo FIDE di appena 2100, anche se ho una buona comprensione delle regole.

L'incidente è il seguente. Un giocatore perse una partita e firmò il formulario, quindi presentò appello alla commissione contro la decisione dell'arbitro relativamente ad alcuni suoi giudizi sbagliati durante la gara.

Egli, ammonito perché premeva l'orologio con una mano e muoveva i pezzi con l'altra, cosa non permessa, contestò l'assegnazione da parte dell'arbitro di un minuto aggiuntivo al suo avversario, che aveva appena tre secondi di tempo sul suo orologio. Il giocatore ammise che quel che aveva fatto era sbagliato, ma sostenne che la sanzione disciplinare fosse troppo severa, e che, per il fatto di aver assegnato un intero minuto al suo avversario, egli perse la partita.

Noi, la commissione d'appello, rigettammo il ricorso basando le nostre conclusioni sul fatto che, una volta firmato il formulario, la sconfitta è accettata anche se si avevano dei validi motivi per reclamare. A meno che uno non possa provare che il suo avversario barava (usando Pocket Fritz, ecc.). Secondo noi, il giocatore, invece di appellarsi immediatamente alla commissione, accettò la decisione probabilmente troppo severa dell'arbitro e concluse la partita. Non sono però del tutto convinto che abbiamo preso la miglior decisione possibile, o forse sì? Una volta che il formulario è firmato, può un giocatore presentare appello contro una decisione arbitrale? Cordiali saluti, **Roberto F. Montañez (Portorico)**

Risposta È impossibile stabilire una regola generale se sia possibile o meno presentare appello dopo il termine di una partita. Vi sono alcune situazioni in cui una protesta postuma può essere ragionevole. Lei stesso ne fornisce un esempio: barare mediante l'utilizzo di un computer.

Nella situazione che lei descrive, io avrei rigettato il ricorso. Quando l'arbitro aggiunse un minuto al tempo di riflessione dell'avversario, il giocatore aveva la possibilità in quel momento di esprimere la propria contrarietà verso quella decisione arbitrale. Ma egli non l'esprime. Per di più, sono certo che, se avesse vinto la partita, non avrebbe protestato.

Domanda Egregio sig. Gijssen, il seguente caso venne discusso in un forum on-line tedesco. Nella seguente posizione il tratto è al Nero:



[FEN "8/8/2Pk4/3P4/2K1Bb2/8/8"]

È del tutto ovvio che la posizione sia totalmente patta. Purtroppo non ho modo di sapere cosa sia successo in precedenza, ma si può ipotizzare che il finale di alfieri sia stato raggiunto soltanto con l'ultima mossa, dato che, altrimenti, il Nero avrebbe richiesto la patta in precedenza. Il Nero, tuttavia, aveva soltanto tre secondi di tempo di riflessione in una partita (di torneo) con finale "sudden death". Egli reclamò patta in base all'Articolo 10.2. Entrambi i giocatori avevano una forza sufficiente (Elo > 2000) da far presumere che il Nero conoscesse come gestire il finale (è sufficiente muovere l'alfiere lungo la diagonale a8-h1).

L'arbitro decise che la partita dovesse continuare. Dopo tre mosse la bandierina del Nero cadde e l'arbitro assegnò la vittoria al Bianco. Io concordo con tale decisione, dato che il Nero deve

provare alla scacchiera che egli conosce il piano che porta alla patta e quel giocatore semplicemente non si era risparmiato abbastanza tempo per farlo. Altri non concordano. Lei cosa ne pensa? Distinti saluti, **Max Meessen (Germania)**

Risposta La risposta più facile è che l'arbitro agì correttamente. Volendo fornire un motivo, basta dire che l'Assemblea Generale FIDE accettò una proposta della Commissione per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei che rende inappellabile una decisione basata sull'Articolo 10.2. Le riporto l'Articolo 10.2.d delle Regole degli Scacchi:

La decisione dell'arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce ad (a), (b), (c).

Ciò nonostante, vorrei invece discutere questo caso. Capisco la decisione dell'arbitro. Quindi, riporto l'Articolo 10.2.a delle Regole degli Scacchi:

Se l'arbitro è convinto che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o che non è possibile vincere con mezzi normali, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione oppure respingere la richiesta.

Secondo la mia opinione, è molto importante che l'arbitro seguisse la partita prima che il giocatore con il Nero richiedesse patta. Per esempio, il giocatore con i pezzi Bianchi davvero giocò per vincere la partita? O giocò invece soltanto mosse tipo Ae3-f4-g5-d2 e così via? Nei panni dell'arbitro, io avrei ritardato la decisione ed osservato come continuava il gioco. Mi pare di capire che l'arbitro fece esattamente così in quella situazione. Anche se vennero giocate soltanto tre mosse, queste mosse possono essere importanti per giungere ad una decisione. Ricordando che il giocatore con i Neri aveva solo tre secondi di tempo di riflessione e richiese patta, ed anche che l'arbitro non conosceva lo svolgimento precedente della partita, io tendo a concordare con la decisione arbitrale.

È probabilmente più saggio per chi presenta richiesta di patta non attendere di rimanere con solamente alcuni secondi di tempo di riflessione.

Domanda Egregio sig. Gijssen, vorrei sottoporle la seguente questione. La cadenza di gioco è 90 minuti a testa per l'intera partita utilizzando orologi meccanici. Un giocatore è in vantaggio di materiale ed ha una posizione chiaramente superiore, ma è in forte *zeitnot* ed è quindi in imminente pericolo di perdere per il tempo. Egli chiama quindi l'arbitro e richiede la patta. Le sarei grato di avere la sua decisione. Molte grazie. **Elmer Dumlao Sangalang (Filippine)**

Risposta La rimando alla risposta alla domanda precedente. Vi è solo una differenza. Il giocatore che ha la posizione migliore richiede la patta. In questo caso è generalmente più facile capire se l'avversario sta (soltanto) sfruttando il fatto che il primo giocatore è a corto di tempo. Di nuovo, l'arbitro può prendere una decisione equa solo dopo aver seguito la partita per molte mosse.

Domanda Caro Geurt, stavo giusto osservando la terza partita dell'incontro Anand – Topalov e la strana conclusione con una triplice ripetizione di posizione in una posizione completamente patta. Ho quindi realizzato che non vi è modo per un arbitro di fermare una partita di scacchi fintanto che i giocatori non violano alcuna regola. Quando si gioca con l'incremento, una partita potrebbe teoricamente continuare all'infinito se nessuno dei due giocatori richiede patta. Mi sbaglio? Secondo me, quando si gioca con l'incremento occorre una regola simile all'Articolo 10.2 che permetta all'arbitro di fermare una partita quando nessuno dei due contendenti sta provando a vincere.

Se mi trovassi di fronte ad un tale caso con le regole correnti, io utilizzerei l'Articolo 12 e

ammonirei entrambi i giocatori. Se essi poi continuassero, io assegnerei partita persa ad entrambi. Tuttavia, mi troverei in una situazione piuttosto delicata nel prendere una simile decisione. Cosa faresti tu in un caso del genere? Cordiali saluti. **Wolfgang Kuechle (Germania)**

Risposta Le Regole degli Scacchi non sono perfette, ma, per quanto riguarda quanto sopra, non dobbiamo modificare né aggiungere alcunché. Concordo che con un incremento la partita può durare molto a lungo, ma, dopo alcune ripetizioni di posizione uno dei due giocatori prende sempre l'iniziativa di richiedere la patta. In due casi che mi sono capitati, i giocatori ripeterono la posizione per una decina circa di volte, poi si accordarono per la patta.

Domanda Egregio sig. Gijssen, faccio riferimento alla sua rubrica di Aprile 2010 (*“Cosa si intende per 'richiesta valida'?”*, n. 144. NdT). Io sono l'arbitro che prese la decisione nel caso in questione. Lei ritiene che quella situazione fosse assolutamente chiara. Mi permetto di dissentire. Io ritengo che non fosse così chiara, e le riporto di seguito le mie indagini sul caso.

Non vi è alcun dubbio sui seguenti punti:

1. Si trattava di un incontro di un campionato a squadre senza alcun arbitro.
2. La cadenza di gioco era 100 minuti per 40 mosse, 50 minuti per terminare la partita ed un incremento di 30 secondi per mossa dall'inizio della partita.
3. Viene utilizzato il contamosse.
4. Il Bianco giocò la sua quarantunesima mossa, fermò il proprio orologio e mise in moto quello del Nero. Il Bianco notò che l'orologio dell'avversario indicava “0.00” e reclamò “bandierina caduta”. A questo punto, la quarantunesima mossa del Bianco era stata completata.
5. Non conosciamo il numero di mosse registrate dal contamosse.

Vi sono due possibilità per quanto riguarda cosa possa essere accaduto:

1. La bandierina del Nero cadde durante la quarantesima mossa del Nero, ma il Bianco se ne accorse solamente dopo aver giocato la quarantunesima mossa.
2. Il Nero completò tutte le quaranta mosse nel tempo concessogli, ma il contamosse non era allineato con il numero di mosse effettivamente giocate. (Forse uno o entrambi i giocatori dimenticarono di premere l'orologio). Di conseguenza, è possibile che il giocatore con i Neri fosse già nel secondo periodo di tempo della sua partita dopo aver completato la sua quarantesima mossa.

A questo punto, non è possibile dire quale dei due eventi sopra indicati sia accaduto.

Se fu il primo a verificarsi, allora sì, è possibile reclamare per la caduta della bandierina anche oltre la quarantesima mossa nel caso in cui si stia utilizzando un orologio digitale. Credo che debbano essere soddisfatte due condizioni per giustificare ciò. In primo luogo, l'orologio digitale non si ferma dopo una caduta di bandierina, e, in secondo luogo, il numero di mosse sul contamosse è identico al numero di mosse giocate sulla scacchiera. Altrimenti, l'orologio digitale si comporta come un orologio analogico. Come ha detto lei nel caso di un orologio analogico, il Bianco distrusse la prova della caduta della bandierina del Nero con il completamento della sua quarantunesima mossa. Non vi è più evidenza alcuna che la bandierina cadde prima che il Nero completasse la sua quarantesima mossa. Il reclamo arriva troppo tardi.

Quindi, perché il contamosse deve essere allineato al numero di mosse effettivamente giocate sulla scacchiera? Questa domanda mi porta al punto due indicato sopra. Come arbitro io ho

spesso sperimentato che i giocatori dimenticano di premere l'orologio, oppure che il Bianco mette in moto l'orologio dopo aver giocato la sua prima mossa. Dopo la caduta di una bandierina, si verifica spesso un equivoco, dato che i giocatori non riescono a capacitarsi del perché la bandierina sia caduta. Non possono accettare il fatto che potrebbero aver dimenticato di premere l'orologio. Un arbitro di solito può risolvere una simile situazione con relativa facilità. L'Articolo 6.3 recita che, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, si verifichino i requisiti indicati nell'Articolo 6.2 a. Nel nostro caso, ciò significa che entrambi i giocatori avessero completato il numero minimo di mosse previsto per il primo controllo del tempo.

In accordo a quanto sopra, la mia decisione fu che il reclamo del Bianco fosse arrivato troppo tardi. Non era possibile confermare che il Nero avesse oltrepassato il limite di tempo. Entrambi gli scenari sopra ipotizzati erano possibili, e la partita avrebbe dovuto continuare. Il Bianco perse la partita in quanto abbandonò l'area del torneo. Non mi dilungherò qui a spiegare come gestire un reclamo nell'Austria Superiore se non vi è arbitro nel torneo.

Come detto, i giocatori a volte dimenticano di premere l'orologio, cosa che può provocare problemi dopo la caduta di una bandierina. Di conseguenza, io suggerisco che, quando una partita prevede un incremento di trenta secondi o più per ogni mossa, l'orologio visualizzi il contamosse. Inoltre, che i giocatori annotino le loro mosse precedenti prima di eseguirne una nuova. Ciò renderebbe immediatamente evidente sia all'arbitro che ai giocatori il caso in cui il contamosse non sia allineato con il numero di mosse annotate.

Attendo la sua risposta. Cordiali saluti, **IA Mitterhuemer Günter (Austria Superiore)**

Risposta I giocatori, dopo aver rilevato che la bandierina era caduta, commisero un "errore": non verificarono il numero di mosse indicato dal contamosse. Quando il contamosse indica lo stesso numero di mosse dei formulari, allora non vi sono dubbi. Ammetto che il fatto di rilevare la caduta della bandierina dopo la quarantunesima mossa creò alcuni dubbi, dato che era ben possibile che entrambi i giocatori non avessero premuto gli orologi. Per inciso, nel 2006 la FIDE prese la decisione che il contamosse non dovrebbe essere utilizzato, ma, per quanto posso vedere, esso viene comunque usato in molti eventi, incluso il match Anand – Topalov.

Rettifico la mia conclusione riportata nella rubrica scorsa. Non è del tutto certo che il giocatore dei pezzi neri abbia oltrepassato il limite di tempo. Quindi, egli dovrebbe godere del beneficio del dubbio e la partita dovrebbe essere ripresa con i cinquanta minuti del secondo controllo del tempo.

Un ulteriore punto riguarda se sia corretto o meno assegnare partita persa al giocatore dei pezzi bianchi. Posso comprendere che egli ritenesse di essere assolutamente nel giusto. Forse vi è motivo di rettificare questa decisione.

Un'ultima considerazione potrebbe essere quella di nominare degli arbitri (ad esempio, i capitani) per gli incontri a squadre.

Domanda Salve! In base alla regola attuale, Articolo 4.6 delle Regole degli Scacchi:

Si dice che una mossa è legale quando tutti i parametri di rilievo dell'articolo 3 sono stati soddisfatti.

L'Articolo 3.7.e recita:

Quando un pedone raggiunge la traversa più lontana dalla sua posizione di partenza deve

essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore del pedone.

Supponiamo che un giocatore sistemi una nuova Donna sull'ottava traversa, ma non muova mai il pedone dalla settima traversa. La mossa è illegale in quanto viola i requisiti posti dall'Articolo 3.7.e. Quindi, dopo aver aggiunto due minuti al tempo di riflessione dell'avversario, il giocatore che sta per promuovere il pedone cambia idea e promuove a Cavallo secondo la procedura corretta. Gli è consentito fare ciò, o deve invece promuovere a Donna dato che la Donna ha già toccato la casa di promozione? Grazie e saluti. **R. Anantharam (India)**

Risposta Formalmente, lei ha ragione nel sostenere che il giocatore non seguì la procedura prescritta. Tuttavia, il modo in cui egli portò a termine la promozione del pedone è generalmente accettata nel mondo degli scacchi. Posso addirittura aggiungere che le scacchiere elettroniche furono modificate per accettare anche la procedura “sbagliata” di promozione del pedone.

Domanda Caro Geurt, credo che lei non abbia risposto compiutamente alla domanda del sig. Jacob de Boer nella sua rubrica di Aprile 2010 (“*Cosa si intende per 'richiesta valida'?*”, n. 144. NdT).

La questione era, secondo la mia interpretazione, se un giocatore possa richiedere patta nella posizione indicata da Jacob de Boer nel caso in cui quella particolare posizione dovesse ripetersi tre volte nel corso della partita, anche se il Bianco la prima volta aveva ritenuto il diritto ad arroccare perdendo poi tale diritto la seconda e la terza volta.

Il punto è che in nessuna delle tre situazioni il Bianco ha *effettivamente* la possibilità di arroccare, per cui tutti i requisiti dell'Articolo 9.2 sembrano essere soddisfatti, incluso: “Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha il tratto, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse”. Ciò depone a favore della conclusione che la partita dovrebbe essere patta se quella posizione si verificasse tre volte (e sempre che la patta venga richiesta in modo corretto).

Ciò nonostante, la prima volta che quella posizione si verificò, il Bianco aveva, tra le varie possibilità, anche quella di arroccare nel prosieguo della partita, quindi per questo motivo le posizioni non sono esattamente le stesse. Nella posizione reale, in cui il Bianco non aveva altri pezzi sulla scacchiera, egli sarebbe stato forzato a muovere il Re o la Torre, ed a quel punto egli sarebbe stato costretto a perdere il diritto all'arrocco. Quindi, la possibilità futura di arroccare è un'illusione in quel particolare caso. Tuttavia, se egli avesse avuto anche solamente un altro pezzo ovunque piazzato sulla scacchiera, allora la sua possibilità futura di arroccare potrebbe essere reale (dato che egli potrebbe muovere l'altro pezzo e mantenere quindi il diritto all'arrocco qualora si verificasse una posizione in cui sia possibile arroccare).

La domanda quindi è: “Saranno due posizioni considerate “identiche” secondo l'Articolo 9.2 se: Il tratto è allo stesso giocatore, i pezzi dello stesso tipo e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori nella posizione data sono le stesse, pur se tali posizioni differiscono per il fatto che uno dei giocatori *in un caso mantiene la possibilità teorica di arroccare nel prosieguo della partita, mentre nell'altra ha perso del tutto il diritto di arroccare?* Distinti saluti. **Christian Lundmark Jensen (Danimarca)**

Risposta Sì, lei ha ragione sul fatto che dovremmo discutere l'argomento prevedendo un pezzo in più, perché con solamente Re e Torre il conduttore dei Bianchi automaticamente perde il diritto di arroccare. Ciò nonostante, la regola, per come è formulata al momento, recita che il

Bianco perde il diritto all'arrocco dopo aver mosso il Re o la Torre.

Riporto una posizione che ho già discusso in precedenza e che probabilmente discuterò ancora nella prossima rubrica.



[FEN "6k1/2q5/8/8/8/8/3QK2R"]

Il Bianco ha ancora la possibilità di arroccare, ed il tratto è al Nero. Se il Nero gioca 1...De5+, il Bianco può giocare 2. De2; se il Nero gioca 1...Dg3+, il Bianco deve muovere il Re e perde il diritto all'arrocco. Sulla base di una lettera che ho ricevuto, dovrei discutere le sequenze 1...De5+ 2.De2 Dc7 3.Dd1 De5+ 4.De2 Dc7 5.Dd1, 1...Dg3+ 2.Rf1 Df4+ 3.Re1 Dg3+ 4.Rf1 Df4+ 5.Re1, e 1...De5+ 2.Rf1 Df4+ 3.Re1 De5+ 4.Rf1 Df4+ 5.Re1.

© 2009 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Avete una domanda per Geurt Gijssen? Potrebbe rispondervi in una sua prossima rubrica.

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.

© 2009 BrainGamz, Inc. All Rights Reserved.

"**ChessCafe.com®**" is a registered trademark of BrainGamz, Inc.

Traduzione a cura di Eugenio Davolio – Revisione a cura di Giorgio Gozzi