



COLUMNISTS

Giugno 2010

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Definire le “posizioni identiche”

Domanda Caro Geurt, ritengo che sia stato commesso un errore marchiano nell'ultima revisione dell'Articolo 9.2, entrato in vigore nel Luglio 2009. Suggerisco tre alternative per risolvere il problema. La modifica-chiave ha riguardato questa frase:

“Le posizioni non sono le stesse se un pedone che poteva essere catturato *en passant* non può più essere catturato in questo modo o se il diritto di arroccare è stato modificato temporaneamente o definitivamente.”

Il problema era che nessuno capiva quando il diritto di arroccare era stato modificato temporaneamente o definitivamente. Io ritengo di capirlo, ma una definizione è evidentemente sbagliata se può essere compresa solamente da un ristretto numero di arbitri. Quindi, questa frase venne sostituita dalle due frasi seguenti:

Le posizioni non sono le stesse se un pedone che poteva essere catturato en passant non può più essere catturato in questo modo. Quando il Re o una Torre sono obbligati a muovere, si perderà il diritto di arroccare, se lo si ha, solamente dopo che si è mosso.

Il problema è che è andato perso il collegamento semantico fra le due frasi. Nella versione precedente, si poteva affermare alla lettera che “le posizioni non sono identiche se il diritto di arroccare è stato modificato”. Nella nuova versione, la prima frase indica perché le posizioni non sono identiche, mentre la seconda frase no. Quindi, la seconda frase diventa irrilevante nei confronti della prima, ed in effetti lo diventa per l'intero paragrafo. Vi si dice semplicemente quando viene perso il diritto di arroccare, ma questo diritto di arroccare non viene utilizzato in nessun'altra parte dell'Articolo 9.2.

Capisco che la ragione di provare a cambiare quella definizione sia stata quella di garantire che

un arbitro o un giocatore possano determinare se due posizioni sono identiche semplicemente verificando se si siano persi o meno il diritto di arroccare o quello di catturare *en passant*. Sono del parere che cercare di creare regole facili da verificare sia un valido obiettivo dell'attività di ideazione delle regole. Tuttavia, non vedo l'importanza di dare una definizione così "matematica" di una posizione. Se alcuni diritti teorici ad effettuare alcune mosse sono diversi, allora le posizioni devono essere differenti.

Lo scopo della regola sulla triplice ripetizione di posizione è di evitare che un giocatore semplicemente ripeta continuamente la posizione fino al raggiungimento della quarantesima mossa, o per accumulare incrementi di tempo. Se quel giocatore lo fa tre volte, l'avversario (il quale potrebbe magari non essere in grado di evitare la ripetizione) ha diritto a richiedere patta. Quindi, per quale motivo dovrebbe essere permesso a quel giocatore di eseguire un'ulteriore ripetizione solo perché erano possibili alcune mosse particolari? Anzi, probabilmente egli non se ne servì la prima volta in cui avrebbe potuto farlo!

Suggerimento A Il mio primo suggerimento è di semplificare la comparazione delle posizioni limitandola alla semplice apparenza, come fosse un diagramma. Se il diagramma è identico, con il tratto allo stesso giocatore, allora la posizione è identica. Credo che arbitri, giocatori ed anche programmatori di motori scacchistici sarebbero grandemente sollevati da questa più semplice regola.

Potrebbe essere formulata in questo modo: "Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se il tratto è allo stesso giocatore, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case". Le mosse possibili nelle due posizioni sono irrilevanti. Presa *en passant* ed arrocco potrebbero venire giocati oppure no. Questo requisito è molto più facile da verificare.

Suggerimento B Il mio secondo suggerimento ha lo scopo di rappezzare ciò che è stato fatto. Perché non formulare la seconda parte del paragrafo allo stesso modo della prima parte? "Le posizioni non sono le stesse se un pedone che poteva essere catturato *en passant* non può più essere catturato in questo modo, o se un Re che poteva eseguire un arrocco non può più arroccare in questo modo".

Suggerimento C Questo è il mio preferito. Tuttavia, potrebbe risultare difficile da comprendere a meno che uno non abbia una "mente matematica". Ecco di seguito l'intero Articolo riscritto utilizzando questo terzo suggerimento:

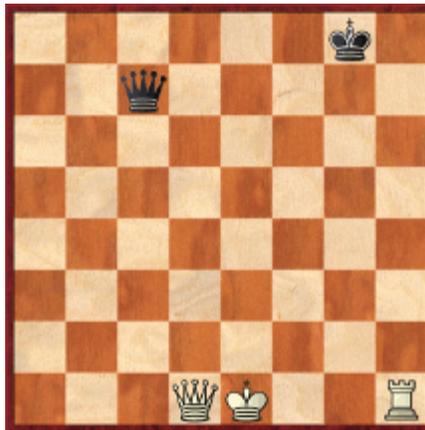
"La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente a causa di una ripetizione di mosse):

- a. è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, oppure
- b. è appena apparsa, e il giocatore richiedente ha il tratto.

Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se tutte le possibili serie di mosse legali originabili dalle due posizioni sono le stesse."

Se i pezzi sono nelle stesse posizioni, ma il tratto è all'altro giocatore, allora ovviamente qualsiasi serie di mosse legali nelle due posizioni sarà differente fin dalla prima mossa. Se nella prima posizione era possibile catturare *en passant* od arroccare, mentre nell'ultima posizione queste mosse non sono possibili, il tentativo di creare nell'ultima posizione delle sequenze di mosse comprendenti quella cattura *en passant* o quell'arrocco fallirà, per cui le due posizioni non sono identiche. Come idea di base, si cerchi di provare che le posizioni sono differenti usando la cattura *en passant* o l'arrocco, o pezzi che sono in case diverse: se non si riesce, allora le posizioni devono essere le stesse.

Esempio



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

Il Bianco ha il diritto di arroccare dato che Re e Torre non hanno ancora mosso. Il Nero, che ha il tratto, gioca 1...De5+ (I) 2.Rf1 Df4+ 3.Re1 De5+ (II) 4.Rf1 Df4+ 5.Re1 De5+ (III). È chiaro che tra le ripetizioni I e II il Bianco ha perso il diritto all'arrocco. Infatti, le posizioni dopo le ripetizioni I e II sono differenti in quanto dalla ripetizione I è possibile creare una serie di mosse legali tipo 2.De2 Dc7 3.0-0, cosa che non è invece possibile dalla ripetizione II. In altre parole, 4.De2 Dc7 5.0-0 non è legale dato che il Re è stato mosso con 2.Rf1.

Invece, se il Nero avesse giocato 1... Dg3+ (x) 2.Rf1 Df4+ 3.Re1 Dg3+ (y) 4.Rf1 Df4+ 5.Re1 Dg3+ (z), allora sarebbe chiaro che non è possibile creare una serie di mosse che includano l'arrocco per il Bianco, per cui le posizioni (x), (y) e (z) sono le medesime. Distinti saluti, **Jesper Nørgaard Welen (Mexico)**

Risposta Il motivo della modifica citata fu esattamente il problema che lei menziona:

Le posizioni non sono le stesse se un pedone che poteva essere catturato en passant non può più essere catturato o se il diritto di arroccare è stato modificato temporaneamente o definitivamente.

Specialmente il diritto all'arrocco deve essere modificato temporaneamente o definitivamente. Eppure, ogni volta che ci fu l'opportunità di modificare questo Articolo, non si raggiunse mai un accordo perché non riuscivamo a trovare un buon miglioramento. A Dresda, nel 2005, finalmente riuscimmo a formulare l'Articolo nella sua forma ora in vigore.

Al centro della discussione c'era la posizione da lei utilizzata nella sua domanda. Era chiaro che vi era una differenza tra le varie possibilità dopo 1...De5+ e 1...Dg3+. Dopo 1...De5+, il diritto all'arrocco potrebbe essere salvato giocando 2.De2, ma dopo 1...Dg3+ ciò non è possibile. Di fatto, se la Donna bianca in d1 venisse sostituita con una Torre bianca sempre in d1, avremmo la stessa situazione come dopo 1...Dg3+.

La Commissione per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei considerò la situazione troppo complicata per giocatori ed arbitri e decise di seguire un solo principio: il diritto all'arrocco di un giocatore sarà considerato perso non a causa di una mossa dell'avversario, bensì a causa della mossa del giocatore stesso dopo che questi avrà mosso il proprio Re o la propria Torre.

Concordo che il Suggerimento A rende tutto molto più facile, ma esso non sarebbe accettato in quanto la modifica sarebbe troppo radicale. Mi piacciono molto entrambi i suggerimenti B e C,

con una lieve preferenza per il C. Ritengo che tratti in modo completo quello che avevamo in mente quando discutemmo l'Articolo 9 a Dresda.

Domanda La cadenza di gioco del torneo era quindici minuti per l'intera partita senza incrementi. All'ultimo turno io avevo i Bianchi nella posizione che segue:



[FEN "5r2/8/2k2P2/5R2/3p2pP/6P1/2P5/6K1"]

In questo momento io avevo circa quattro secondi, mentre il mio avversario ne aveva quaranta. Io giocai f7, fermai gli orologi e richiesi la patta. (Mi ci vollero circa tre secondi per capire come fermare gli orologi.) Quindi, seguì questo dialogo con l'arbitro:

“Qual è la sua richiesta?”

“Richiedo partita patta, perché la mia posizione è completamente vincente ed il mio avversario non ha controgio, ma mi manca il tempo per batterlo.”

“Il suo avversario ha cercato di approfittarsi del suo *zeitnot*?”

“È importante ciò?”

“Sì, è importante. In questa situazione il suo avversario non ha cercato di sfruttare il suo *zeitnot*, per cui respingo la sua richiesta e aggiungo due minuti al tempo del suo avversario.”

“Va bene, ma la informo che inoltrerò una protesta alla FIDE contro il suo modo di agire.”

Chi ha ragione in una simile situazione, l'arbitro o il giocatore? Grazie ed i migliori auguri. **GM Oleg Korneev (Russia)**

Risposta Come può vedere, l'Articolo 10.2.d stabilisce che la decisione dell'arbitro è definitiva:

Se il giocatore che ha il tratto rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Può fermare gli orologi e appellare l'arbitro (Vedi Articolo 6.12.b).

a. 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.

b. 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 al più presto possibile dopo che una bandierina è caduta, 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 stia facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con mezzi normali.

c. Se l'arbitro respinge la richiesta all'avversario saranno assegnati due minuti supplementari.

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

Lei ha menzionato che si trattava di una partita di Gioco Rapido. Secondo me, l'orologio gioca un ruolo più importante in una partita di Gioco Rapido che in una partita normale. Anche se l'Articolo 10.2.d non esistesse, e secondo questo Articolo l'arbitro ha sempre ragione quando qualcuno richiede la patta, sono completamente d'accordo con la decisione dell'arbitro. Lei gioca una partita di Gioco Rapido e, nel momento in cui corre il rischio di perdere per il tempo, richiede patta. Per inciso, le domande poste dall'arbitro erano assolutamente appropriate.

Domanda Egregio sig. Gijssen, ho una domanda a proposito delle norme per Arbitro Internazionale (AI) e Arbitro FIDE (AF).

Il "FIDE Handbook" (*consultabile solo in inglese sul sito Internet della FIDE*. NdT) stabilisce per la norma di AI (B. Permanent Commissions > 05. Regulations for the Titles of Arbiters > Articolo 4.6, in particolare il comma d):

Esperienza come arbitro principale o vice-arbitro principale in almeno quattro eventi riconosciuti dalla FIDE, quali i seguenti:

- a. La finale del Campionato Nazionale Individuale (non Giovanile; massimo due norme).
- b. Tutti i tornei ed incontri ufficiali FIDE.
- c. Tornei internazionali in cui sia possibile per i giocatori realizzare norme per titoli FIDE.
- d. **Eventi scacchistici internazionali riconosciuti dalla FIDE con almeno 100 giocatori, almeno il 30% di giocatori in possesso di Elo FIDE, ed almeno 7 turni di gioco (massimo una norma).**
- e. Tutti i Campionati Mondiali e Continentali di Gioco Rapido (massimo una norma).

Per il titolo di AF (si veda il testo in grassetto):

Esperienza come arbitro principale o vice-arbitro principale in almeno tre (3) eventi riconosciuti dalla FIDE (**che possono essere nazionali o internazionali**) e partecipazione ad almeno un (1) Seminario FIDE per Arbitri e superamento con successo (almeno l'80%) di un test d'esame indicato dalla Commissione degli Arbitri. Si considera evento riconosciuto dalla FIDE valido per una norma qualsiasi torneo con almeno 10 giocatori se giocato con girone all'italiana, o con minimo 6 giocatori se giocato con doppio girone all'italiana, o con minimo 20 giocatori se giocato con il sistema Svizzero.

È possibile ottenere una norma di AI da un torneo riconosciuto dalla FIDE che non preveda l'acquisizione di norme per i titoli, bensì solo variazioni dell'Elo FIDE?

È possibile ottenere una norma di AF da un torneo riconosciuto dalla FIDE e valido solo ai fini dell'Elo FIDE?

La prego di spiegarmi. Grazie. Distinti saluti, **Govind Bhake (India)**

Risposta Capisco la sua confusione. Ecco alcune definizioni:

Tornei e incontri ufficiali FIDE:

Questi sono eventi organizzati dalla FIDE: Olimpiadi Scacchistiche, Incontri e Tornei per il Campionato Mondiale, Tornei dei Candidati, Campionati Mondiali a Squadre, Tornei Zonali, ecc.

Tornei riconosciuti dalla FIDE:

Questi sono tornei i cui risultati sono inviati alla FIDE per il calcolo delle variazioni del punteggio Elo.

Vi sono due tipi di tornei FIDE riconosciuti:

1. Tornei riconosciuti dalla FIDE nei quali è possibile realizzare norme per titoli (GM, MI, GMF, IMF)
2. Tornei riconosciuti dalla FIDE in cui non è possibile realizzare le suddette norme per titoli.

Per il titolo di AI è richiesta esperienza come arbitro principale o vice-arbitro principale in eventi di categoria 1 e/o 2a. E vanno ugualmente bene anche campionati nazionali (non giovanili) e tornei internazionali a sistema Svizzero con almeno 100 giocatori (di cui almeno il 30% deve avere il punteggio Elo FIDE).

Domanda Eccole due interessanti situazioni da un recente torneo di Gioco Lampo. La cadenza di gioco è 3' + 2" di incremento, e non vi è praticamente supervisione, sicuramente meno di un arbitro ogni tre partite. Si applicano le regole FIDE.

Situazione 1 Il Nero dà scacco. Il Bianco non se ne accorge, gioca una mossa di Torre e preme l'orologio. Il Nero cattura il Re bianco. Il Bianco immediatamente richiede partita vinta. Risultato?

Capisco che non si può più catturare il Re, ma quando l'arbitro intervenne per confermare la richiesta del Bianco, il Nero intelligentemente fece notare di non aver ancora premuto l'orologio. Quindi la sua mossa non era stata completata. A quel punto, invece di essere obbligato dalla regola pezzo toccato – pezzo mosso a muovere la sua Torre (come suggeriva l'arbitro), egli fu in grado di reclamare contro la mossa illegale del Bianco. Forse che il Bianco ha anticipato troppo i tempi, mentre avrebbe dovuto attendere che il Nero premesse il proprio orologio prima di chiamare l'arbitro e sporgere reclamo? Ritengo che quanto sopra abbia vaste implicazioni, dato che dubito che i giocatori, quando con mossa scorretta catturano il Re avversario, premano mai il proprio orologio. Di conseguenza, nella maggior parte dei casi essi non avrebbero partita persa, ma potrebbero invece richiedere partita vinta quando arriva l'arbitro.

Situazione 2 Finale di T+P contro T+P: uno dei giocatori cede una Torre, poi deve promuovere il pedone a Cavallo per evitare lo scaccomatto. A questo punto, il giocatore con la Torre ha circa un minuto di tempo di riflessione, mentre il giocatore con il Cavallo circa dieci secondi. Il giocatore con il Cavallo dimostra di conoscere così bene come evitare lo scaccomatto da permettere al

giocatore con la Torre di provare, riprovare, e provare ancora... con più di un minuto di tempo di riflessione sull'orologio il giocatore con il Cavallo a questo punto ferma gli orologi e chiede all'arbitro (che ha assistito alla partita, essendo questa l'ultima partita ancora in corso dell'ultimo turno in una delle prime scacchiere) partita patta. Qual è la decisione?

L'arbitro in effetti assegnò la partita al giocatore con la Torre a causa di un "reclamo scorretto", la qual cosa appare strana, è certamente possibile assegnare del tempo di riflessione addizionale al giocatore con la Torre, ma davvero il Nero può perdere per aver richiesto patta? **Paul Dargan (Regno Unito)**

Risposta Le riporto una parte dell'Articolo B3.c delle Regole per il Gioco Lampo:

Qualora il controllo fosse inadeguato si applicherà quanto segue:

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.

Lei ha ragione quando dice che è possibile reclamare contro una mossa illegale soltanto dopo che essa sia stata completata. Lei ha ragione anche quando dice che catturare il Re avversario è una mossa illegale. Ed infine lei ha ragione nel dire che occorre aspettare a presentare reclamo fino a quando l'avversario non abbia completato la sua mossa; cioè, fino a quando non abbia premuto l'orologio.

Concordo con l'arbitro nel respingere la richiesta di patta, ma non sono d'accordo con la decisione dell'arbitro di assegnare partita vinta al giocatore con la Torre. Per un reclamo scorretto, esiste una penalità stabilita dall'Articolo 9.5: l'arbitro dovrebbe aggiungere tre minuti di tempo di riflessione al tempo dell'avversario e la partita dovrebbe continuare.

Mentre la partita continua, io, in qualità di arbitro, seguirei la partita, conterei le mosse e, se notassi che non vi sono progressi, dichiarerei patta la partita.

Domanda Egregio sig. Gijssen, stavo giocando in un torneo della CFC (la Federazione Canadese) in cui valevano le Regole degli Scacchi FIDE. Il mio avversario sollevò la sua Torre e la rilasciò nella casa f8. Dopo circa due secondi, egli sollevò il suo Re e lo piazzò in g8. Io fermai gli orologi per chiamare l'arbitro ed informarlo che sporgevo reclamo in quanto il mio avversario non poteva arroccare, reclamo che venne accolto.

Tuttavia, la domanda successiva era se la Torre dovesse rimanere in f8, dato che essa era già stata rilasciata in quella casa, o se il mio avversario avesse la possibilità di muoverla in g8. Credo che in questo caso debbano essere applicati gli Articoli 4.4 b, 4.3 a, e 4.6. Lei cosa deciderebbe in un caso simile? La Torre è obbligata a rimanere in f8 o c'è la possibilità di muoverla in g8? Grazie. **Lee Hendon (Canada)**

Risposta Se un giocatore ha rilasciato un pezzo su una casa e la mossa è legale, la mossa è valida. La risposta è che Tf8 è valida, mentre Tg8 non è consentita.

Domanda Salve Geurt, gli arbitri in Sudafrica hanno avuto la seguente discussione, e riteniamo di aver forse trovato un "baco" nelle Regole degli Scacchi. Durante una partita, il giocatore B abbandona. Tuttavia, il giocatore A non ha sufficiente materiale per dare scaccomatto. Quale dovrebbe essere il risultato della partita se:

1. Questa situazione venne compresa solamente qualche tempo dopo la fine della partita (almeno un turno più tardi).

2. Il giocatore B comprende ciò che sta accadendo prima che entrambi i giocatori si accordino sul risultato (prima cioè di stringersi la mano).

Noi riteniamo, per il primo caso, che il risultato dovrebbe essere 1-0 a favore del giocatore A ("l'errore" avrebbe potuto essere individuato solamente diversi giorni dopo la fine del torneo).

Per il secondo caso, siamo ad un punto morto. Alcuni arbitri citano l'Articolo 5.1b, che recita che se il giocatore B ha abbandonato (per qualsiasi ragione), egli perde ed il giocatore A riceve il punto intero (1-0). Tuttavia, alcuni ritengono che il risultato dovrebbe essere $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ (dato che il giocatore A non può più vincere la partita) ed altri ancora ritengono che il risultato dovrebbe essere $\frac{1}{2}$ -0 (A non può vincere, ma B ha abbandonato).

Le attuali Regole degli Scacchi non trattano di casi simili. Come recita la loro Prefazione, le Regole degli Scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni ed io posso solo considerare che un arbitro dovrebbe usare il proprio miglior discernimento per determinare il risultato di una partita.

Ciò ci ha portato a ripensare alla vecchia regola secondo cui un giocatore poteva vincere una partita per il tempo anche se fosse rimasto soltanto con il Re (materiale insufficiente per dare scaccomatto) sulla scacchiera, regola che è stata modificata.

Una possibile soluzione è aggiungere quanto segue alla fine dell'Articolo 5.1b: "Tuttavia, la partita è patta se la posizione è tale che almeno uno dei giocatori non ha modo di dare scaccomatto al suo avversario con qualsiasi serie di mosse legali". Distinti saluti, **Günther van den Bergh (Sudafrica)**

Risposta Secondo me, è molto strano che un giocatore abbandoni quando il suo avversario non ha materiale sufficiente per dare scaccomatto. Sarei davvero curioso di vedere la posizione finale. Se dovessi fare riferimento a qualche Articolo delle Regole degli Scacchi, vedrei due sole possibilità:

Articolo 5.1.b:

La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

E, cosa che probabilmente la sorprenderà, l'Articolo 6.9:

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Tuttavia, 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, la partita è patta.

Secondo me, abbandonare in una posizione in cui il proprio avversario non può vincere è paragonabile a superare il limite di tempo in una posizione in cui il proprio avversario non può vincere.

Una volta mi venne chiesto cosa fare in una partita in cui uno stallo non venne notato e la partita continuò finché uno dei giocatori vinse la partita. La mia risposta fu che il risultato già registrato (1-0 o 0-1) era valido per il tabellone del torneo, ma che per il calcolo del punteggio Elo si sarebbe dovuto utilizzare il punteggio di $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$.

Per quanto riguarda la partita in questione, io avrei deciso allo stesso modo, a patto che l'errore

fosse stato scoperto dopo alcuni giorni. Se il giocatore che aveva abbandonato avesse invece immediatamente compreso il suo errore, io, in qualità di arbitro, avrei dichiarato la partita come patta.

© 2010 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse vi risponderà nella sua prossima rubrica su ChessCafe.com. Per favore includete il vostro nome ed il Paese di residenza.

[Sì, ho una domanda per Geurt!](#)

Commenta la rubrica di questo mese tramite la nostra [Contact Page](#)! I migliori commenti verranno pubblicati giornalmente.

© 2010 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