



## COLUMNISTS

Novembre 2010

ChessCafe.com

# *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

## Formule e Numeri

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, a proposito della sua risposta alla domanda del sig. Quickenborne nella rubrica di Settembre 2008 (*"Fermate l'orologio!"*, n. 125. NdT), ho riflettuto a lungo sulla formula del sig. Model e mi sono chiesto in che modo l'abbia inventata. Vediamo la formula:

$$R = (P+7Q)/5$$

dove R è il numero di turni, per cui il valore massimo di R è P-1 oppure P, e dove Q è il numero di giocatori qualificati, per cui il valore massimo di Q è P. Quindi, sostituendo R e Q con P nella formula del sig. Model otteniamo

$$P = (P+7P)/5 \quad P = 8P/5 \quad P = 1.6P$$

il che è falso. Sono così arrivato alla conclusione che la formula non possa essere applicata in tutte le condizioni, specialmente nel caso in cui Q sia piuttosto significativo. In questa situazione, vorrei suggerire invece la seguente formula:

$$R = (P+4Q)/5$$

Cosa ne pensa? Il sig. Model ha mai condotto alcuna sperimentazione in questo senso? Il numero ottimale di turni nel Sistema Svizzero è sempre oggetto di discussione, specialmente per quelli che non sono riusciti a qualificarsi. Distinti saluti, **Teerapong (Thailandia)**

**Risposta** Mi permetta di sottolineare che  $P = 1.6P$  diventa vero nel caso in cui  $P = 0$ . Per di più, se  $R = P-1$  oppure  $R = P$ , qual è il motivo per giocare un tale torneo, dato che tutti riescono a qualificarsi? Nonostante io sia stato un matematico, credo sia sbagliato approssimare la formula del sig. Model in modo matematico. Io la considero una **regola**

**approssimativa.** In generale, la formula funziona decisamente bene.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, faccio riferimento al “FIDE Handbook”, sezione C.04.1 “Sistema Svizzero basato sul *rating*” > D2 “Procedure di Trasposizione e Scambio” (consultabile in inglese sul [sito Internet della FIDE](#). NdT)

1. Perché i giocatori con numero 1 e 8 non compaiono nella matrice? 2. Se il numero di giocatori è dispari, S1 = 1, 2, 3 e S2 = 4, 5, 6, 7. La prego di voler chiarire le relative matrici delle Procedure di Scambio.

Distinti saluti, **Dr. A. Bahavar (Iran)**

**Risposta** Capisco molto bene la sua domanda; tuttavia, la mia risposta sarà molto tecnica. Per prima cosa, vorrei tentare di spiegare lo scopo di questa matrice. Supponiamo di avere un gruppo di punteggio comprendente otto giocatori. Dividiamo il gruppo in due sottogruppi S1 e S2.

S1 contiene i giocatori 1, 2, 3 e 4; S2 contiene i giocatori 5, 6, 7 e 8. Cerchiamo di effettuare gli abbinamenti in modo che ciascun giocatore in S1 incontri un avversario in S2. L'abbinamento ideale (senza considerare il colore) è ovviamente 1-4, 2-5, 3-6 e 4-8 (questa sequenza, evidentemente errata, è quella del testo originale inglese. NdT). Se questo abbinamento risulta impossibile, allora ne proviamo uno diverso. Ma quale?

C'è una soluzione semplice: elenchiamo tutte le combinazioni dei numeri 5, 6, 7 e 8. Le combinazioni sono le seguenti, in ordine crescente: (1) 5678 (2) 5687 (3) 5768 (4) 5786 (5) 5867 (6) 5876 (7) 6578 (8) 6587 (9) 6758 (10) 6785 (11) 6857 (12) 6875 (13) 7568 (14) 7586 (15) 7658 (16) 7685 (17) 7856 (18) 7865 (19) 8567 (20) 8576 (21) 8657 (22) 8675 (23) 8756 (24) 8765.

Se (1) 1-5, 2-6, 3-7 e 4-8 non è possibile, allora proviamo (2) 1-4, 2-5, 3-8 e 4-7 (altra sequenza errata contenuta nel testo originale inglese. NdT). Se anche questo abbinamento non è possibile, proviamo (3) 1-5, 2-7, 3-6 e 4-8, e così via fino a quando troviamo un abbinamento possibile.

Se tutti i 24 abbinamenti risultano non possibili, dobbiamo provare in un altro modo: scambiando un giocatore di S1 con uno di S2. Ma, di nuovo, come possiamo fare, ed in che ordine? Allo scopo abbiamo creato una matrice:

**Matrix 1**

S2\S1	4	3	2	1
5	a	C	F	j
6	b	E	I	m
7	d	H	L	o
8	g	K	N	p

In questa matrice viene dato l'ordine di scambio tra un giocatore di S1 (1, 2, 3, 4) e di S2 (5, 6, 7, 8). Si comincia scambiando i giocatori 4 e 5 (a) e si segue la procedura descritta in precedenza, effettuando tutte le combinazioni possibili fino a trovare un abbinamento possibile. Questo è quanto prescritto dalle regole. Se risulta ancora impossibile trovare degli abbinamenti corretti, si scambieranno i giocatori 4 e 6 (b).

Invece della matrice precedente, il “FIDE Handbook” pubblica la matrice seguente:

**Matrix 2**

S2\S1	4	3	2
5	a	c	f
6	b	e	h
7	d	g	i

Con tutta evidenza, questa seconda matrice è sufficiente per individuare tutte le combinazioni in cui un giocatore di S1 venga scambiato con un giocatore di S2. Proverò a chiarire la cosa con un esempio.

Supponiamo che vengano scambiati i giocatori 1 e 6, per cui S1 diventa (2346) e S2 (1578).

Vediamo quindi le possibili combinazioni:

Si comincia con 2-1, 3-5, 4-7 6-8. Se scambiamo 2 e 6, otteniamo gli stessi abbinamenti. È lo scambio (h) nella seconda matrice.

La seconda combinazione: 2-1, 3-5, 6-8 è di nuovo lo scambio (h). Tutte le combinazioni che iniziano con 1-2 sono coperte da (h).

Le combinazioni che iniziano con 5: (2346) (5178) 2-5, 3-1, 4-7, 6-8. Se scambiamo 3 e 6, otteniamo gli stessi abbinamenti. È lo scambio (e) nella seconda matrice.

La combinazione: 2-5, 3-1, 4-8, 6-7, di nuovo è lo scambio fra 3 e 6, cioè (e).

Combinazioni successive: (2346) (5718) 2-5, 3-7, 4-1, 6-8 e 2-5, 3-7, 4-8, 6-1. Se scambiamo 4 e 6, otteniamo gli stessi abbinamenti. È lo scambio (b) nella seconda matrice.

Allo stesso modo si possono provare tutte le combinazioni in cui si scambi il giocatore n. 1 con un giocatore di S2. Si vedrà che si ottiene sempre uno degli scambi indicati nella matrice 2.

Nel caso di un numero dispari di giocatori, ad esempio sette giocatori, si può usare la seconda matrice.

**Domanda** Salve, ho analizzato la tabella più approfonditamente, di fatto si tratta di un “copia-e-incolla” da precedenti esempi in cui la massima differenza di *rating* presa in considerazione era 350 punti (mentre oggi è di 400).

Ho trovato questo esempio nel “FIDE Handbook” del 2000. In quell'esempio il valore “RcNew” per il giocatore C era diventato 2351, per cui il suo nuovo *rating* era salito a 2414, valore che era stato erroneamente copiato in questa tabella e che ora dovrebbe essere 2411. I valori “RcNew” per i giocatori H e I diventano rispettivamente 2342 e 2322 come è risultato correttamente alla fine di 8.58. Di conseguenza, il nuovo valore “Ru” per i giocatori H e I dovrebbe essere rivisto e probabilmente diventare: “RuNew” per H = 2144, “RuNew” per I = 2006. La ringrazio di nuovo, e spero che lei vorrà segnalarmi se ho commesso qualche errore in qualche passaggio. **Hadi Bakhshayesh (Iran)**

**Risposta** Lei ha ragione. Invierò i suoi calcoli all'apposito responsabile presso la FIDE.

Grazie per le sue osservazioni.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, la sua risposta alla domanda del GM Mrva nella rubrica di Ottobre 2010 (*"Blitz, Blitz. Blitz"*, n. 150. NdT) mi ha destato qualche preoccupazione.

È sempre stata pratica comune, durante una partita di scacchi e mentre il tratto è all'avversario, il fatto di fare due passi e di fermarsi per una chiacchiera occasionale. Una piccolissima minoranza di giocatori ha sempre cercato di abusare di questa pratica, ma, come lei stesso ha chiaramente ricordato, gli arbitri hanno a disposizione sufficienti mezzi per fermare tali giocatori.

Ora, in ambienti professionistici potrebbe sorgere la necessità di regolamentare le cose in modo formale. È lecito aspettarsi che dei professionisti accettino regole più stringenti (se accettabili per la comunità scacchistica), quali il dover sottostare ai controlli anti-doping (ma non secondo il mio personale parere), od a ispezioni contro l'uso di mezzi elettronici, o l'essere obbligati a non intrattenersi con altre persone quando si allontanano dalla scacchiera. Gli arbitri principali hanno l'autorità di istituire regole particolari; la FIDE può utilizzarle nei suoi tornei e consigliarle per gli altri.

Per la stragrande maggioranza degli scacchisti, tuttavia, giocare a scacchi è un evento sociale. Quando si gioca in (o si va ad assistere ad) un torneo, ci si incontra con vecchi amici. Quante persone saranno spinte ad allontanarsi dall'imposizione di standard professionistici a giocatori amatoriali (o principianti)? E il prossimo passo sarà che qualsiasi giocatore in qualsiasi torneo dovrà mostrare il contenuto delle sue tasche prima di entrare nell'area di gioco? (Seguendo il suo ragionamento: un giocatore può affermare di non avere alcun appunto in tasca, ma in quale altro modo un arbitro può accertarsi che dica il vero?)

È vero che il divieto di parlare con altri giocatori sarà espressamente menzionato nelle Regole degli Scacchi in un futuro prossimo? **Frits Fritschy (Olanda)**

**Risposta** Comprendo la sua preoccupazione. Le regole che si applicano ad un incontro di Campionato del Mondo devono essere più stringenti di quelle per un torneo weekend, per citare due casi estremi. Tuttavia, è veramente difficile determinare in quali situazioni sia possibile una maggiore flessibilità.

Mi permetta di raccontarle una mia esperienza personale. Quando giocavo ancora attivamente a scacchi, capitava molto spesso che un altro giocatore osservasse la mia partita e poi andasse a fare due passi e conversasse con il mio avversario. Non ho mai protestato per questo, ma questa cosa mi infastidiva e mi deconcentrava. Per fare un altro esempio, sono stato accompagnatore di una squadra scolastica per diversi anni. Era perfettamente risaputo che alcuni insegnanti erano soliti indicare ai loro allievi come giocare durante il turno. Certamente, questi non sono esempi delle amenità sociali a cui si riferiva lei, ma evidenziano quale problema debba affrontare l'arbitro.

Un istruttore molto noto una volta mi riferì di un giocatore che aveva guadagnato circa 300 punti Elo in brevissimo tempo ed era quindi stato selezionato per una squadra nazionale. Tuttavia, costui non prese mai parte alle analisi durante le sessioni d'allenamento e perse facilmente l'unica partita che gli capitò di giocare nella squadra nazionale. Quel giocatore successivamente, poco per volta, perse i 300 punti Elo nei tornei open.

Non esiste un modo semplice per risolvere questi problemi. In futuro sarà sempre più

difficile a tutti i livelli evitare che si imbrogli. Oggi programmi molto forti di gioco degli scacchi sono disponibili come applicazioni per telefoni cellulari. In quali tornei dobbiamo controllare i giocatori, ed in quali invece no? Non ne ho idea. Lei ha ragione ad affermare che misure draconiane contro gli imbrogli scoraggeranno la partecipazione ai tornei, ma lo stesso effetto lo avrà il fatto di permettere che si possa imbrogliare impunemente.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, quali sono i sistemi di spareggio più pratici per il Sistema Svizzero, il torneo all'italiana, ed il Sistema Svizzero per tornei a squadre, visto che cambiano quasi ogni giorno? È più pratico sorteggiare un sistema di spareggio alla fine del torneo, oppure indicare ai giocatori quale sistema di spareggio verrà usato prima dell'inizio del primo turno? **Wilfredo Paulino (Repubblica Dominicana)**

**Risposta** Mi permetta di cominciare dalla sua ultima domanda. Il sistema di spareggio dovrebbe essere annunciato prima dell'inizio del torneo. Le riporto inoltre quanto indicato nel "FIDE Handbook" >> C.06 "Regole per i Tornei FIDE" >> "Appendice alle Regole per i Tornei FIDE sui sistemi di spareggio" (*consultabile in inglese sul [sito Internet della FIDE](#)*. NdT):

(a) Tornei Individuali all'Italiana: Incontro diretto, Partita di spareggio; Numero di partite giocate con il Nero; Sistema Koya; Sonneborn-Berger; Numero di partite vinte.

(b) Tornei a Squadre all'Italiana: Punti partita; Punti squadra; Incontro diretto; Incontro di spareggio; Sonneborn-Berger.

(c) Tornei Individuali a Sistema Svizzero (quando tutti i giocatori abbiano un *rating* attendibile): Incontro diretto; Performance ottenuta; Spareggio in base al *rating*.

(d) Tornei Individuali a Sistema Svizzero (qualora non tutti i *rating* siano attendibili): Incontro diretto; Somma dei punteggi progressivi; Buchholz; Partita di spareggio; Sonneborn-Berger; Numero di partite vinte; Numero di partite giocate con il Nero.

(e) Tornei a Squadre a Sistema Svizzero: Punti partita; Punti squadra; Incontro diretto; Incontro di spareggio; Buchholz; Sonneborn-Berger.

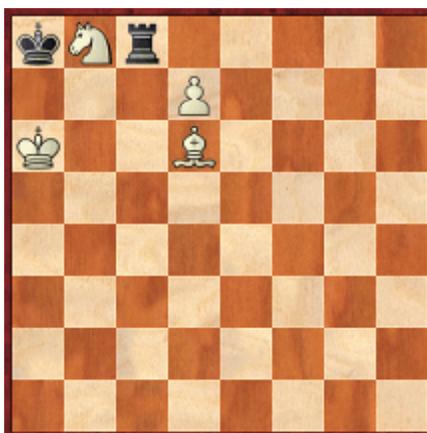
Per inciso, questa è una lista solamente parziale.

**Domanda** Caro Geurt, nella sua rubrica di Ottobre 2010 ("*Blitz, Blitz. Blitz*", n. 150. NdT), l'argentino Christian Sánchez le pose alcune domande a proposito di una mossa di promozione di un pedone non completata, l'ultima delle quali era: "*le mie domande avrebbero un'importanza maggiore se la promozione avesse prodotto una posizione di stallo?*"

Lei rispose: "*No. Fintanto che non si conosce a quale pezzo un giocatore intende promuovere il suo pedone e tale pezzo non ha toccato la casa di promozione, non c'è modo di sapere se si è generata una situazione di stallo.*"

Immagini una situazione in cui la promozione generi uno stallo indipendentemente dal pezzo a cui viene promosso il pedone. Questo modificerebbe la sua risposta? Distinti saluti, **Wojciech Pietrzak (Polonia)**

**Risposta** Sono pronto a modificare la mia risposta in base al seguente esempio:



[FEN "kNr5/3P4/K2B4/8/8/8/8/8"]

Se il Bianco gioca dxc8, non importa a quale pezzo egli promuove in quanto è comunque stallo. Ciò nonostante, questo esempio rappresenta un'eccezione. In generale, gradisco conoscere a quale pezzo un giocatore intende promuovere il suo pedone.

**Domanda** Caro Geurt, ho tre domande a proposito del formulario elettronico Monroi.

1. Una nostra giocatrice portò il suo Monroi personale all'Olimpiade FIDE, ma non le fu permesso di utilizzarlo. Ma il Monroi non è approvato dalla FIDE? Perché è stato vietato all'Olimpiade? Quella giocatrice lo aveva già utilizzato in altri tornei FIDE.
2. L'Articolo 8 delle Regole degli Scacchi FIDE stabilisce che i giocatori debbano utilizzare il formulario prescritto per la manifestazione. Sarebbe consentito a questa giocatrice di utilizzare il Monroi in una competizione per la quale esso non sia il formulario prescritto? Se le permettessero di utilizzare il Monroi, sarebbe obbligata anche ad annotare le mosse sul formulario prescritto, come indicano le Regole degli Scacchi FIDE?
3. Un evento che utilizzi le regole FIDE può proibire l'uso del Monroi? Esiste alcun luogo nel sito Internet della FIDE in cui si dichiara che il Monroi è approvato dalla FIDE?

Distinti saluti, **Arbitro FIDE Edgar A. Murray Ortiz (Portorico)**

**Risposta** Le riporto due Articoli delle Regole degli Scacchi:

**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 (Vedi Appendice C), sul formulario prescritto per la manifestazione.*

**Articolo 8.3** *I formulari sono di proprietà degli organizzatori dell'evento.*

Secondo la mia opinione, da questi due Articoli si evince in modo chiarissimo che l'uso esclusivo di un Monroi risulta impossibile in un torneo per il quale sia stato prescritto un diverso formulario. Il giocatore deve utilizzare il formulario prescritto per quel torneo. Sta agli organizzatori o all'arbitro permettere di utilizzare il Monroi come formulario addizionale. Tuttavia, l'arbitro a quel punto deve verificare il Monroi durante la partita. Per esempio, il giocatore "scrive" le mosse sul Monroi **dopo** averle effettuate? La

ragione per cui menziono questo aspetto è che un giocatore, se “scrive” una mossa sul Monroi prima di eseguirla, ha la possibilità di vedere sullo schermo dell'apparecchio la posizione che ne scaturisce.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, ho una domanda a proposito di una partita di Gioco Lampo. Il tempo di riflessione è misurato mediante un orologio digitale. Il giocatore A ha esaurito il suo tempo, e la sua bandierina è caduta. A quel punto anche il giocatore B esaurisce il proprio tempo. È patta, o la vittoria va al giocatore B? Grazie. **Tomislav Biljak (Croazia)**

**Risposta** Le domande sulle partite di Gioco Lampo e Rapido richiedono un po' di attenzione, poiché occorre considerare entrambe le situazioni in cui si ha adeguata supervisione o meno.

Con adeguata supervisione: in questo caso si applicano le normali Regole degli Scacchi. Questo significa, ad esempio, che l'arbitro può intervenire in caso di caduta di una bandierina. Se è chiaro quale sia caduta per prima, anche la decisione che ne consegue è chiara. L'arbitro dovrebbe dichiarare la partita patta solamente nel caso in cui non sia chiaro quale bandierina sia caduta per prima.

Senza adeguata supervisione: le riporto l'**Articolo A4.d** delle Regole per il Gioco Rapido, che si applicano anche al Gioco Lampo:

- 1. Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina, ma lo può fare se entrambe le bandierine sono cadute.*
- 2. Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.*
- 3. Se entrambe le bandierine sono cadute come descritto in (1) e in (2) l'arbitro deve dichiarare la partita patta.*

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, durante un recente torneo di Gioco Lampo nel mio locale circolo scacchistico un giocatore con Re e due Donne diede scaccomatto ad un altro giocatore che aveva solamente il Re. Subito dopo aver subito lo scaccomatto, questo secondo giocatore reclamò per la caduta di una bandierina. In effetti, la bandierina del primo giocatore era caduta, ed era altresì ovvio che fosse caduta in un momento precedente della partita. Il giocatore che aveva subito scaccomatto aveva invece ancora tempo sul suo orologio. Io decisi che la partita fosse patta, dato che la bandierina del primo giocatore era caduta, ma il secondo non aveva materiale sufficiente per dare scaccomatto. Altri colleghi sostennero che, dopo aver subito scaccomatto, il giocatore non ha più diritto di sporgere reclamo dato che lo scaccomatto termina immediatamente la partita. Chi ha ragione? Molte grazie per i suoi interessantissimi articoli. Distinti saluti, **Wolfgang Kühle (Germania)**

**Risposta** La rimando alla precedente domanda e relativa risposta:

Con adeguata supervisione: in questo caso l'arbitro, nel momento in cui si accorge della caduta di una bandierina, deve fermare la partita e dichiararla patta, dato che il giocatore con il solo Re non può vincere la partita con alcuna serie di mosse legali. Le riporto l'**Articolo 6.9** delle Regole degli Scacchi:

*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.*

Senza adeguata supervisione:

Faccio riferimento al punto 1 dell'**Articolo A4.d** (veda di nuovo la domanda precedente): si considera che una bandierina sia caduta nel momento in cui un giocatore ne reclama la caduta. La prego di notare che l'arbitro non può segnalare la caduta della bandierina. Nel caso da lei ricordato, il reclamo venne effettuato dopo che quel giocatore aveva subito lo scaccomatto. Lo scaccomatto era avvenuto prima che la bandierina cadesse, non in senso fisico, ma nel senso inteso dalle regole. Ciò significa che lo scaccomatto era valido.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, vorrei sapere come indicare l'offerta di patta o di abbandono a qualcuno che non parla inglese. Grazie. **Darren (Singapore)**

**Risposta** Un modo per indicare che si intende abbandonare la partita è di rovesciare il proprio Re sulla scacchiera. Un altro è di scrivere il risultato sul formulario, indicando che si abbandona. Se lei scrive su un foglietto "1/2-1/2?" e lo mostra all'avversario, sono sicuro che questi comprenderà la proposta. È anche abbastanza diffuso, come modo per offrire la patta, il gesto di incrociare gli indici delle mani e mostrarli all'avversario.

---

© 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 e Mario Held