



COLUMNISTS

Settembre 2011

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Articolo 10.2: Ci risiamo!

Domanda Salve, ho notato che in alcune circostanze, se un giocatore sta cercando di vincere per il tempo senza realistiche probabilità di vittoria, lei raccomanderebbe all'arbitro di intervenire prima della caduta della bandierina applicando l'Articolo 12.1 per assegnare la patta.

Sono restato quindi sorpreso dall'articolo di [Aprile 2008](#), nel quale lei commentava che, se si fosse trovato dalla parte in grande svantaggio di materiale, avrebbe evitato la patta per perpetuo (*che in realtà non esiste; esiste la patta per triplice ripetizione di posizione N.d.T.*) e cercato di vincere per il tempo.

Non sarebbe stato questo un esempio di giocatore che contravviene all'Articolo 12.1? Il fatto che si trattasse di una partita lampo cambia le cose?

Inoltre, se un arbitro vede una partita del genere giocata fino alla caduta della bandierina, può ancora successivamente invocare il 12.1 e dichiarare la patta? Grazie,
Mike Forster (Inghilterra)

Risposta La parte della sua domanda, "Il fatto che si trattasse di una partita lampo cambia le cose?" è essenziale per la risposta. Prima di tutto, era una partita lampo; e molto probabilmente non aveva un'adeguata supervisione. In questi casi il tempo gioca, a mio parere, un ruolo molto importante e il giocatore ha il pieno diritto di sfruttare la mancanza di tempo del suo avversario.

Domanda Caro Sig. Gijssen, vorrei sapere di una situazione che si è verificata recentemente a Rio de Janeiro in un torneo il cui vincitore si qualificava per la Coppa del Mondo FIDE.

Appena l'arbitro dichiarò l'inizio del turno un cellulare suonò. Il giocatore in effetti stava parlando con l'arbitro, o si trovava molto vicino al tavolo dell'arbitro e dell'organizzatore, e non si era ancora seduto alla propria scacchiera. L'arbitro dichiarò persa la sua partita.

L'arbitro era nel giusto, dal momento che la partita non era iniziata e il giocatore non era nemmeno seduto al tavolo, o fu una misura troppo drastica?

Conosco la regola che proibisce i cellulari, ma avrebbe potuto l'arbitro essere più tollerante? Sinceramente suo, **David Borensztajn (Brasile)**

Risposta A quanto capisco, l'arbitro aveva dichiarato l'inizio del turno. La regola stabilisce chiaramente che un cellulare che non sia spento è proibito nell'area di gioco. Penso che l'arbitro non avrebbe potuto assumere alcuna decisione diversa da quella presa.

Domanda Caro Geurt, ho alcune domande.

Domanda Uno In riferimento alle domande di Thomas Binder nell'articolo di [Luglio 2011](#), questi indicò che il Bianco aveva fermato gli orologi e chiamato l'arbitro per richiedere una patta perché il Nero non poteva vincere con mezzi normali. L'arbitro decise di continuare la partita e dichiarò esplicitamente "Il Nero può vincere grazie ai suoi pedoni passati".

A mio parere, è inappropriato per un arbitro dare al giocatore un esempio di piano vincente, a prescindere che questo piano sia nello spirito della posizione e sia giocabile oppure no. Nella sua risposta, lei non ha discusso questo aspetto.

Domanda Due Recentemente, io ed i miei amici abbiamo discusso il caso descritto nella prima domanda di Edgar Murray Ortiz nell'articolo di [Luglio 2011](#). Grazie per la risposta che ha dato lì. La mia domanda è: quanto a lungo può un arbitro penalizzare uno spettatore che sia anche un giocatore? In Polonia ci sono alcuni casi in cui i tornei A e B sono svolti nella stessa sala, ma con cadenze differenti. Di solito, gli ultimi turni non cominciano contemporaneamente. Immagini che un giocatore del torneo B si trovi nell'area di gioco ed il suo cellulare suoni mentre il turno del torneo A è già iniziato, ma comunque prima dell'inizio del turno del torneo B. È una sconfitta?

Domanda Tre Durante un torneo di basso livello in Polonia, c'era un giocatore che durante la partita leggeva qualcosa sul suo cellulare. Il telefono era acceso ma non produceva alcun suono. Prima che l'avversario protestasse ci vollero circa 40 minuti. L'arbitro accettò la richiesta e dichiarò partita persa per il giocatore che usava il cellulare. Dopo il turno, vari giocatori chiesero all'arbitro perché fosse intervenuto così tardi. L'arbitro rispose che per questi casi non c'è alcun articolo che gli consenta di intervenire senza una richiesta, dato che un cellulare attivo ma silenzioso non interrompe alcun giocatore eccetto l'avversario. Quell'arbitro aveva ragione?

Domanda Quattro In Polonia un giocatore che voglia ottenere una categoria locale può giocare una partita meno del minimo ufficiale per quella categoria. In questo caso ottiene la categoria a condizione che la sua performance sia sufficientemente alta dopo aver aggiunto una partita. Questo calcolo si fa come se il giocatore avesse perso contro un avversario con un rating uguale alla media degli altri suoi avversari. Una volta sono stato testimone di una situazione nella quale all'ultimo turno il giocatore A era abbinato con il giocatore B e qualunque risultato della partita, purché giocata, gli avrebbe fatto ottenere la categoria, che non avrebbe però raggiunto in caso di forfait. Il giocatore B,

che giocava nel torneo senza alcuna mira ed al quale non piaceva il giocatore A, pensò di dare apposta forfait ma lasciò capire che sarebbe stato disposto a giocare se fosse stato pagato dal giocatore A. Il giocatore A pagò e la partita fu giocata. L'arbitro non sapeva nulla dell'accordo. La mia domanda è, se lei fosse stato l'arbitro ed avesse saputo dell'accordo prima dell'inizio del turno, cosa avrebbe fatto? La sconfitta a forfait sembra una penalità adeguata per il giocatore B, ma questo è proprio ciò che punisce il giocatore A, non il giocatore B. Non c'è nessun articolo che consenta di assegnare un 1:0 (non + o -) senza giocare. Distinti saluti, **Wojciech Pietrzak (Polonia)**

Risposta Uno Ha ragione. L'arbitro non deve dare suggerimenti del genere.

Risposta Due Un giocatore deve essere penalizzato come giocatore e uno spettatore come spettatore.

Se suona il cellulare di uno spettatore, la mia punizione abituale è che non possa entrare nella zona di gioco per quel turno.

Se suona il cellulare di un giocatore e il giocatore non sta giocando, prenderei la stessa decisione.

Nella situazione che ha citato, in cui la partita del giocatore comincia più tardi nella stessa sala, gli permetterei di giocare, ma immediatamente dopo la partita lo farei uscire dall'area di gioco.

Risposta Tre C'è un malinteso, apparentemente diffuso in tutto il mondo, che in caso di comportamento inappropriato di un giocatore l'arbitro possa intervenire solo in seguito ad una protesta da parte dell'avversario.

Faccio riferimento all'**Articolo 13.1** del Regolamento:

L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate.

Questo significa, ad esempio, che l'arbitro deve obbligare un giocatore a muovere un pezzo se è sua opinione che il giocatore abbia toccato quel pezzo con l'intenzione di muoverlo. Non c'è bisogno che l'avversario faccia una richiesta in questo senso.

Vorrei discutere il suo caso. È chiaro che il cellulare non era spento. Faccio riferimento all'**Articolo 12.3.b** (primo paragrafo):

Al giocatore è vietato avere telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione nell'area riservata al torneo senza il permesso dell'arbitro, a meno che non siano completamente spenti.

È chiaro che il giocatore era in torto, perché il cellulare attivo non è consentito. Ma resta la domanda se questa sia una ragione sufficiente a dichiarare la partita persa. Ho in mente specialmente la seconda frase di questo **Articolo**:

Se una di queste apparecchiature produce un suono, il giocatore perderà la partita.

Probabilmente non c'è stato alcun suono, benché io mi chieda perché il giocatore abbia tirato fuori il cellulare. Sono portato a concordare con la decisione dell'arbitro. Il fatto che il cellulare non fosse spento e che il giocatore stesse guardando il display (che avrebbe potuto contenere una mossa suggerita) è sufficiente per la penalizzazione data.

Risposta Quattro Vorrei cominciare con un'osservazione sulle regole di questo torneo. Lei mi dice che era possibile non giocare l'ultimo turno in caso di un punteggio superiore a quello necessario per qualificarsi per una categoria. L'ultima partita sarà considerata per il giocatore A come una sconfitta contro un avversario con un rating pari alla media degli altri suoi avversari. E perché non piuttosto: un rating uguale a quello più basso dei partecipanti del torneo? A mio parere, sarebbe più logico così.

Cerchiamo di trovare una soluzione al suo problema. A mio parere, il giocatore B getta discredito sul gioco. Se sapessi che un giocatore vuol essere pagato, nella situazione da lei citata, lo informerei di esserne al corrente. Se negasse, il problema sarebbe risolto e giocherebbero. Se non negasse e continuasse a volere il denaro, gli comunicerei che informerò del suo comportamento le autorità scacchistiche della città, regione o paese (secondo il livello del torneo giocato) chiedendo una punizione adeguata. Ovviamente, chiederei al giocatore A il permesso di discutere la cosa con il giocatore B.

Se l'arbitro conosce molto bene il giocatore B, una soluzione può essere una discussione informale con questi per sottolinearne il comportamento. Se questo non funziona, allora secondo me l'unica soluzione è dichiarare la partita persa per il giocatore B con un risultato di +- o -+, anche se il giocatore A non ne sarebbe affatto contento.

Domanda Caro Signore, ho una domanda riguardo la "tolleranza zero".

Se per un torneo è stato dichiarato che si applica la tolleranza zero e un giocatore arriva in ritardo alla scachiera egli perde la partita. La domanda è se la rilevazione del ritardato arrivo sia onere dell'avversario o dell'arbitro. Alcuni giocatori preferiscono comunque giocare, dal momento che reclamando ricevono solo un punto e non hanno variazione di rating. Per cui potendo, aspettano che l'avversario arrivi. È consentito questo?

Ho questo dubbio perché negli scacchi bisogna reclamare per qualsiasi cosa. Perciò, seguendo questa logica, un giocatore potrebbe aspettare. La prego di spiegarmi. Grazie.
Abhijeet Joshi (India)

Risposta Il giocatore alla scachiera non è tenuto a reclamare per la mancata presenza dell'avversario all'inizio del turno. L'arbitro deve dichiarare la partita persa a forfait (+- o -+). Ho verificato nel Regolamento le situazioni in cui un giocatore sia tenuto a presentare una qualche richiesta. In generale ciò accade solo nei casi di richiesta di patta (Articoli 9 e 10). Ho trovato un'altra situazione: se un giocatore tocca un pezzo e non muove questo pezzo, il suo avversario deve informare l'arbitro prima di aver fatto la propria mossa successiva, sempre che (ovviamente) l'arbitro non l'abbia visto.

Domanda Caro Geurt, recentemente Moiseenko e Navara stavano giocando nella Coppa del Mondo 2011 a Khanty Mansiysk. In questa partita Navara toccò il re invece di un alfiere attaccato. Moiseenko disse a Navara che, dal momento che era ovvio che avesse intenzione di muovere il proprio alfiere attaccato (anche se per qualche ragione il pezzo toccato era il re), avrebbe permesso a Navara di fare una mossa d'alfiere. Alla fine Navara offrì la patta pur avendo il matto in due! Navara disse che si sentiva in obbligo morale di offrire la patta perché sentiva ingiusto vincere la partita in quel modo.

L'intero episodio mi colpisce per la sua assurdità. Perché Moiseenko si prese la responsabilità dell'arbitro di decidere se la partita potesse continuare con una mossa diversa invece di quella di re? Avrebbe l'arbitro dovuto obbligare Navara a fare la mossa di re? Ora i media stanno descrivendo l'evento come un esempio di "fair play", ma a me sembra più un comportamento inappropriato da parte di due giocatori professionisti.

Cosa succederà ora se qualcosa del genere dovesse ricapitare in futuro? Se un giocatore reclama che il suo avversario ha toccato un pezzo, ora, con il precedente di Navara, potrebbe non essere visto come qualcuno che stia facendo un legittimo reclamo ed essere invece accusato di gioco sleale e chiamato imbroglione o con qualunque altro epiteto.

In un'altra situazione simile, Azmaiparashvili cambiò la propria mossa contro Malakhov, nel Campionato Europeo 2003. Perché Malakhov consentì ad Azmaiparashvili di fare un'altra mossa? Perché l'arbitro lo permise? In effetti, grazie a questo, Zurab fu il vincitore del torneo e Malakhov arrivò secondo. Ripeto, perché l'arbitro lo permise? Perché nessuno chiese all'arbitro di far rispettare il Regolamento? Con i migliori saluti, **FM Manuel López (Messico)**

Risposta Molti giornalisti e giocatori hanno discusso l'accaduto nella partita Moiseenko – Navara e qualcuno di loro ha fatto riferimento alla partita Malakhov – Azmaiparashvili. Vediamo cos'è accaduto in entrambe le partite.

Moiseenko – Navara, Coppa del Mondo 2011



[FEN “8/p3bk2/5p2/2pq3r/1p2R2P/8/PB2QP1P/6K1 b - - o 35”]

Navara aveva l'intenzione di giocare **35...Ad6**. Nel portare la mano all'alfiere, toccò il re. Il suo avversario reclamò che doveva giocare il re. Navara ammise di aver toccato il proprio alfiere ed il re, ma non sapeva in che ordine l'avesse fatto; però era chiarissimo che aveva l'intenzione di giocare l'alfiere. Cosa dice il Regolamento di una situazione di questo genere? Mi riferisco a parte dell'**Articolo 4.3** del Regolamento:

...se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera: a. uno o più pezzi del proprio colore, egli deve muovere il primo pezzo toccato che possa essere mosso;

È importante la parola “*deliberatamente*”. Lei pensa che abbia toccato il re deliberatamente? È chiaro che Navara non lo fece. Ciò significa che, a norma di Regolamento, non era obbligato a muovere il re. Fortunatamente Moiseenko capì di non dover insistere ulteriormente sul fatto che Navara dovesse muovere il re.

Il fatto che Navara si sentisse a disagio per questo “incidente”, che non è affatto tale, è probabilmente comprensibile. E per questo offrì la patta in posizione vincente.

Malakhov – Azmaiparashvili, Quarto IEEC 2003



[FEN "2r1k3/ppp2p2/5Pp1/3N4/4P3/5Rb1/PPPR4/2K4r w - - o 25"]

Cosa accadde nella partita Malakhov – Azmaiparashvili? L'ultima mossa del Nero era **24...Th8-h1+**. Azmaiparashvili aveva calcolato 25.Td1 Txd1 26.Ae5 (*manca la 26esima mossa del bianco Rxd1 N.d.T.*). Malakhov giocò **25.Td1** e Azmaiparashvili invece di 25...Txd1, giocò immediatamente **25...Ae5**. Vide il proprio errore e "corresse" la mossa riportando l'alfiere su g3 e giocò 25...Txd1. Vinse la partita, ma vorrei anche dire che anche lui si sentiva a disagio e offrì la patta, che il suo avversario rifiutò.

Sperò capirà che queste due partite non possono essere confrontate in alcun modo. Navara aveva il pieno diritto di giocare **35...Ad6**. Nell'altra partita, a mio parere, la mossa **25...Ae5** resta.

Recentemente, Stewart Reuben ha citato un caso simile. In un Campionato Ungherese le mosse d'apertura erano **1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ab5+** e in questo momento il giocatore del nero toccò la sua donna, ma non deliberatamente. L'arbitro obbligò il Nero a muovere la donna. Giocò **3...Dd7**. Il Bianco continuò con **4.Af1** e la partita continuò con **4...Dd8 5.Ab5+ Ad7**.

Domanda Durante l'estate ho giocato in un torneo locale. In una partita contro un avversario più forte, io giocavo con il nero, il gioco si svolse come segue: **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f4 o-o 6.Cf3 c5 7.d5 e6 8.Ae2 exd5 9.cxd5 Ag4 10.o-o Cbd7 11.h3 Axf3 12.Axf3 a6 13.g4 b5 14.g5 Ce8 15.Rg2 Cc7 16.a4 bxa4 17.Txa4 Cb5 18.Dd3 Cb6 19.Ta2 Cd4 20.Ad1 c4 21.Dg3 Cd7 22.Ta4 Cb6 23.Ta2 Cd7 24.Ta4 Cb6 25.Ta2**.

Qui scrissi 25...Cd7 sul mio formulario, fermai l'orologio ed informai il mio avversario che dopo la mia mossa la stessa posizione si sarebbe presentata per la terza volta e reclamai la ripetizione. Il mio avversario non era sicuro che fosse proprio così, perciò ci rivolgemmo all'arbitro. L'arbitro allora prese un'altra scacchiera e ricostruì la partita. Alla fine dichiarò che dopo la mia mossa non si verificava la triplice ripetizione e che la partita avrebbe dovuto continuare.

Come dovrei reagire a questo errore elementare, fatto da un arbitro FIDE? Distinti saluti, **Krzysztof Chojnacki (Polonia)**

Risposta L'unica cosa che può fare in questa situazione è chiedere all'arbitro di ripetere nuovamente la partita e scrivere le posizioni sulla scacchiera dopo 21...Cd7, dopo 23...Cd7, e dopo la mossa prevista 25...Cd7. Ma credo di capire il suo errore. Prima di 23...Cd7 e 25...Cd7, vide 23.Ta2 e 25.Ta2, ma non 21.Ta2. Ci sono giocatori, ed evidentemente anche arbitri, che hanno l'idea che in queste richieste ci debba essere una triplice ripetizione di mosse anziché di posizione.

Questa è la posizione dopo 21...Cd7, 23...Cd7, e 25...Cd7.



[FEN "r2q1rk1/3n1pbp/p2p2p1/3P2P1/2pnPP2/2N3QP/RP4K1/2BB1R2 w - - o 22"]

Domanda Caro Geurt, le chiedo un chiarimento riguardo la prima domanda pubblicata nel suo articolo di [Agosto 2011](#) e la sua risposta. I punti (d) e (g) dicono la stessa cosa, per cui è possibile che (g) vada inteso come “maggior numero di partite vinte con il nero”. Ma cosa dovremmo dire dei punti (c) and (f)? Anche questi sono uguali, stabilendo entrambi “numero di partite vinte”. Di conseguenza, penso che i punti sia (f) che (g) siano conseguenza di un errore tipografico, e debbano essere rimossi. Distinti saluti, **Sergio Pagano (Italia)**

Risposta Gli elementi corretti sono:

- (c) Numero di partite vinte.
- (d) Maggior numero di partite giocate con il nero.
- (f) Maggior numero di partite giocate con il nero.
- (g) va cancellato.

In risposta all'articolo di [Agosto 2011](#), **Kevin Bonham** dall'**Australia** ha inviato quanto segue:

L'AI Gijssen dichiara: “Penso che lei abbia ragione. Non c'è differenza tra ‘non è possibile vincere la partita con una qualunque sequenza di mosse legali’ e ‘non è possibile vincere con mezzi normali’”. Questo è sbagliato, per due ragioni principali.

Primo, se non ci fosse differenza, allora la parte “non è possibile vincere con mezzi normali” della regola in questione (10.2) non avrebbe senso, poiché un giocatore il cui avversario non possa vincere con alcuna sequenza di mosse legali può semplicemente lasciar terminare il tempo ed ottenere automaticamente una patta per l'Articolo 6.9 (“*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, se i due termini avessero lo stesso significato, allora la Regola 10.2 darebbe una protezione insufficiente dalla sconfitta per il tempo ad un giocatore il cui avversario stesse continuando a giocare con torre contro torre (o perfino cavallo contro cavallo), in un finale di alfieri contrari patto senza speranza, o con un pezzo contro molti – giusto per dare qualche esempio. Tutto ciò che l'avversario avrebbe bisogno di fare sarebbe tentare di ottenere una posizione di vantaggio, e vincerebbe la partita per tempo. C'è

bisogno che la FIDE dia delle linee guida sul reale significato dei “mezzi normali”. Una possibile interpretazione è che una posizione non possa essere vinta con mezzi normali se si può vincere solo (a parte per il tempo) per un deliberato aiutomatto, svarioni con pezzi messi in presa in una mossa, o totale disattenzione ai pedoni passati dell'avversario.

La mia risposta Vorrei cominciare col dire che l'espressione “non è possibile vincere con mezzi normali” è molto vaga. Concordo con lei che una qualche definizione di questa espressione è necessaria. Ho i miei dubbi riguardo gli esempi da lei portati. Ad esempio, la possibilità dell'aiutomatto: come fa l'arbitro a sapere che un giocatore stia deliberatamente giocando in modo da creare un aiutomatto? Lo stesso vale per gli altri esempi. In numerosi casi è molto difficile, a mio parere quasi impossibile, giudicare se un errore sia commesso di proposito.

Riguardo ai finale da lei citati: T contro T, C contro C e A contro A di colori opposti; in generale non vedo il problema. Se un giocatore in queste posizioni chiede una patta, si fa continuare la partita in presenza dell'arbitro e, nel caso l'arbitro non veda alcun progresso, ha tutte le ragioni per dichiarare la partita patta.

Vorrei aggiungere un'altra nota, non intesa come una risposta alle sue osservazioni. Se c'è una discussione riguardante l'Articolo 10.2, verte sempre intorno a “non è possibile vincere con mezzi normali” e quasi mai su “l'avversario non sta tentando di vincere la partita con mezzi normali”.

Una seconda osservazione è che se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 10.2, dovrebbe dare all'arbitro l'opportunità di seguire qualche mossa della partita. Ho dei dubbi sulle situazioni in cui un giocatore chiede la patta con pochi secondi restanti sull'orologio.

Vorrei ringraziarla per la sua replica.

Ho ricevuto altre reazioni riguardo l'Articolo 10.2. Nella mia veste di Presidente della Commissione per i Regolamenti (“*Rules and Tournament Regulations Committee*”), ho ricevuto una proposta dall'Arbitro Internazionale Krause (Germania), che aggiungo al presente articolo insieme a due altre reazioni. Ulteriori interventi saranno i benvenuti.

Reazione Uno Vorrei proporre un miglioramento all'Articolo 10.2 del Regolamento e invitare eventuali commenti.

1. Troppe decisioni sono prese in favore del reclamante (la persona che chiede la patta) e non abbastanza in favore della controparte.
2. Gli arbitri o (a) non sono abbastanza bene addestrati nell'applicazione di questa regola; o (b) non sono in grado di capire lo scopo e la corretta applicazione della regola; o (c) non sono scacchisti sufficientemente competenti da saper applicare correttamente la regola in alcuni casi.
3. Alla controparte non viene dato il beneficio del dubbio.
4. Il gioco viene portato in discredito.
5. Gli arbitri/avversari non capiscono cosa significhi “con mezzi normali”.

6. Non c'è il diritto all'appello.

Ecco la regola 10.2 nella versione attuale:

10.2 *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).

Propongo di rafforzare la posizione della controparte e ridurre la pressione sull'arbitro nella seguente maniera:

I. L'arbitro dovrebbe conservare il potere di dichiarare la partita patta in 10.2a, ma dovrebbe essere consigliato ad esercitare questo potere con cautela e dare sempre alla controparte il beneficio del dubbio.

II. L'arbitro dovrebbe conservare i poteri datigli da 10.2b. Se però dichiara la partita patta alla caduta della bandierina, la controparte dovrebbe poter accettare la decisione o avere il diritto automatico ed immediato di invocare la seguente clausola:

Entrambi gli orologi dovrebbero essere arretrati di due minuti e la partita dovrebbe proseguire. Entrambi i giocatori devono completare quindici mosse nel tempo rimanente. Se una bandierina cade prima che siano state giocate le quindici mosse supplementari, il giocatore la cui bandierina sia caduta perderà la partita. Se una bandierina cade dopo che sono state giocate le quindici mosse supplementari, l'arbitro prenderà una decisione secondo 10.2b, senza che permanga alcun diritto ad una ulteriore invocazione della clausola.

I benefici sono ovvi e vari:

1. L'arbitro finirà col decidere il risultato della partita in molti meno casi.
2. L'arbitro avrà la garanzia di poter seguire almeno quindici mosse (se la clausola viene invocata) il che gli garantisce di gran lunga maggiori opportunità di prendere una decisione corretta.
3. Il richiedente avrà la possibilità di provare che la patta è ovvia ed inevitabile, avendo

ricevuto un generoso extra di otto secondi per mossa.

4. La controparte avrà molte più opportunità per cercare di scoprire le migliori, forse svariate maniere per cercare di vincere.

5. Se la clausola viene invocata, entrambi i giocatori possono perdere la partita per tempo. Il tempo rimanente di entrambi (due minuti al richiedente e più di due minuti all'avversario) diventa un fattore che gioca nel risultato della partita e questo è bene, poiché il richiedente qui dovrebbe essere in svantaggio, avendo usato nella partita più tempo dell'avversario. Dopo tutto, l'orologio è parte integrante del gioco e dovrebbe rimanere tale anche in queste circostanze.

6. L'intero caso/appello dovrebbe richiedere solo cinque minuti in più.

Nick Thomas (Inghilterra)

Reazione Due Prima che la regola 10.2 fosse introdotta, i giocatori che restavano a corto di tempo semplicemente perdevano per il tempo, anche in posizioni in cui l'avversario avesse un solo pedone rimanente contro un esercito di pezzi. Questo chiaramente conduceva a risultati che i giocatori sentivano come ingiusti. Dopo l'introduzione della regola 10.2, la situazione è chiaramente migliorata, per quanto a causa del campo d'azione di questa regola ci siano ancora problemi:

- Un giocatore con solo pochi pezzi può vincere per il tempo contro un esercito preponderante, e il 10.2 non è applicabile.
- Per molte patte teoriche o posizioni sterili non si può chiedere la patta perché per l'avversario è sempre possibile vincere se il giocatore che vuole chiedere la patta gioca con uno stile da aiutomatto - anche se questa, se avesse avuto più tempo, sarebbe stata una continuazione inverosimile.
- C'è una certa esigenza supplementare di competenze scacchistiche per l'arbitro, che non è richiesta in Articoli diversi dal 10.2.
- In alcune situazioni, per il giocatore con più tempo non è giusto che la posizione sia aggiudicata patta, perché questo lo priva della possibilità di provare a vincere.

I problemi sono dimostrati in maniera schiacciante proprio dal numero di proteste contro le decisioni prese in base all'Articolo 10.2. La FIDE ha solo peggiorato questa situazione stabilendo che la decisione dell'arbitro sul 10.2 è finale. Questo è contrario al senso comune di giustizia, ad esempio nel mondo legale, dove l'appello ad un'autorità superiore è sempre possibile. In effetti, per quanto ne so, si può presentare appello per qualsiasi altra regola degli scacchi.

L'articolo di [Luglio 2011](#) è un chiaro esempio delle molte questioni poste dall'Articolo 10.2. Benché la regola 10.2 sia invocata abbastanza di rado, molti giocatori sono in dubbio se e quando si possa invocare ed il reclamo sia accettabile, e ci sono sempre molte domande riguardo questa regola nella sua rubrica arbitrale. Uno dei più comuni punti di confusione è se e quando un giocatore stia cercando di vincere con mezzi normali.

Perfino arbitri che conoscono il regolamento a volte confondono questa regola con "possa dare scaccomatto con una qualunque sequenza di mosse legali".

Vorrei suggerire una nuova regola che eliminerebbe tutti i dubbi amministrativi, sia per i giocatori che per gli arbitri. Ecco il nuovo testo del 10.2:

*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'avversario concorda con la richiesta, l'arbitro dichiarerà la partita patta.

b. Se l'avversario non concorda con la richiesta, l'arbitro aggiungerà ad entrambi gli orologi un incremento di due secondi per mossa, eventualmente sostituendo l'orologio con un altro opportunamente regolato. La partita continua con la condizione che l'avversario può dichiarare la patta in qualunque momento, a meno che la partita non sia già terminata in altro modo.

Il vantaggio rispetto ad usare un incremento fin dalla prima mossa in tutte le partite dovrebbe risultare ovvio: se le partite finiscono, è molto più semplice calcolare un preciso orario dei turni. Anche se i giocatori possono ancora vincere entro i due minuti, probabilmente esiteranno ad invocare il 10.2, perché dopo “non possono più vincere”, per cui la richiesta probabilmente avverrà solo quando il giocatore stia già difendendo una posizione inferiore, o abbia solo pochi secondi rimanenti (da cinque a quindici). Perciò non prolungherà le partite nemmeno lontanamente quanto il solito incremento dalla prima mossa. Il torneo richiederebbe la disponibilità di alcuni orologi digitali, ma non che ogni singolo orologio sia per forza digitale.

È chiaro che aggiungere un incremento ad entrambi i giocatori favorirà principalmente il reclamante, che ha poco tempo e, al massimo, ha due minuti disponibili. Per controbilanciare questo vantaggio aggiuntivo, la compensazione per l'avversario è di poter sempre dichiarare la patta, a meno che la partita sia terminata per matto, stallo, caduta della bandierina, forfait, abbandono o posizione morta. Può continuare a tentare di dimostrare sulla scacchiera che è in grado di vincere la posizione, ma se non ci riesce, può sempre tirare il freno di emergenza e dichiarare la patta. L'arbitro non ha per nulla bisogno di valutare la posizione, e non ha bisogno di seguire la partita. Deve solo ricordarsi che è stata presentata una richiesta di 10.2, e da quale giocatore, in caso l'avversario voglia dichiarare la patta. Difficilmente riesco ad immaginare situazioni in cui il giocatore possa aver motivo di reclamo sul come e quando questa regola venga applicata, e per l'arbitro la gestione è semplice.

Penso che l'attuale situazione in cui il 10.2 possa essere invocato nel gioco normale e Rapid, ma non nel gioco lampo, vada bene anche per la nuova regola 10.2.

La situazione di un giocatore che faccia saltare qua e là senza scopo i propri pezzi semplicemente aspettando di vincere per il tempo è improbabile, perché l'avversario può chiedere la patta per l'Articolo 10.2 indipendentemente dalla posizione e quindi, verosimilmente, avendo ottenuto un incremento di due secondi per mossa non perderà per il tempo contro mosse senza senso.

L'unico svantaggio che vedo è che non si può gestire un torneo con diciamo 100 giocatori e solo 50 orologi analogici. Serve almeno un orologio digitale a disposizione, probabilmente parecchi. Inoltre ci si deve aspettare che ci siano più richieste di 10.2, benché per l'arbitro la gestione di ciascuna di esse sia più facile.

Come si può vedere, ho eliminato la regola che la decisione dell'arbitro nel 10.2 sia definitiva, principalmente perché non è necessaria, dato che il ruolo dell'arbitro è

ridotto ad un compito amministrativo. Che l'importanza della decisione arbitrale sia ridotta nel 10.2 è qualcosa di cui probabilmente sia gli arbitri che i giocatori saranno felici. Tanto più i giocatori potranno decidere il risultato alla scacchiera, tanto meglio sarà per tutti.

La prego di considerare questa come una richiesta di cambiamento per la Commissione FIDE per i Regolamenti.

Jesper Nørgaard Welen (Messico)

La proposta dell'AI Krause

Con la presente propongo un emendamento all'**Articolo 10.2b** del Regolamento degli Scacchi come segue:

Art. 10.2b: 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. Questi sorveglierà la partita in maniera imparziale per evitare che l'uno o l'altro giocatore perda la partita, anche se accetterebbe una patta, per il solo fatto di esaurire il proprio tempo e nonostante l'avversario non voglia o non possa vincere con mezzi normali. Se il vantaggio nella partita cambia, la richiesta può essere fatta e/o ripetuta da entrambi i giocatori.

L'arbitro dichiarerà il risultato finale successivamente durante la partita o appena possibile dopo che sia caduta la bandierina di *uno qualunque dei due giocatori*. Dichiarerà la partita patta se concorda che la posizione finale non possa essere vinta con mezzi normali, o che l'avversario *del giocatore che ha esaurito il tempo* non stesse facendo un sufficiente sforzo per vincere con mezzi normali.

Ragioni per l'emendamento:

L'Articolo 10.2 fu introdotto per evitare che un giocatore perdesse per la sola ragione che il suo tempo si stava esaurendo, nonostante fosse disposto ad accettare la patta qualora il suo avversario non voglia o non possa vincere con mezzi normali. È opinione comune che, per quanto possibile, la partita dovrebbe essere decisa alla scacchiera.

Permettetemi di fare un esempio.

Situazione: il Bianco ha un minuto e mezzo, una torre e un pedone. Il Nero ha anch'esso un minuto e mezzo, una torre e due pedoni.

Il Bianco chiede la patta per l'Articolo 10.2. L'arbitro differisce la decisione.

Il Nero spreca i suoi due pedoni ed ora si trova sotto di un pedone.

Situazione del Nero: le regole non stabiliscono un diritto per il Nero di chiedere la patta per l'Articolo 10.2. Può offrire la patta, ma se ora il Bianco vuole vincere sul tempo, l'arbitro non lo può aiutare. Perderà sul tempo anche se mantiene la posizione bilanciata e il Bianco non fa alcun progresso.

Situazione del Bianco: il Bianco può giocare per vincere e non è chiaro se la sua richiesta originale lo protegga dal perdere per il tempo. D'altra parte, se il Bianco continua ad

accontentarsi di una patta, la può offrire. Se il Nero rifiuta, le regole non stabiliscono che il Bianco possa ripetere la sua richiesta in base al 10.2.

Situazione dell'arbitro: se l'arbitro interviene senza richiesta e dichiara la partita patta, influenza il seguito della partita.

Ora il Bianco gioca per vincere. Quando ha solo trenta secondi rimanenti sull'orologio, ammette che sta perdendo per il tempo. Cosa può fare? È protetto dal perdere per tempo in base alla sua richiesta originale, o ha perso questa protezione perché nel frattempo ha giocato per vincere? Le regole non stabiliscono che possa ripetere la richiesta. Se ha solo dieci secondi sull'orologio, è troppo tardi per una richiesta. È comunque protetto dalla prima richiesta?

La regola 10.2 si deve applicare egualmente ad entrambi i giocatori. Sarebbe ingiusto se un giocatore, solo per aver presentato una richiesta in base all'Art.10.2, potesse fare dell'arbitro la propria garanzia contro il suo avversario. Perciò la richiesta basata sull'Art. 10.2 deve porre l'intera partita sotto il controllo dell'arbitro, e l'arbitro deve tutelare egualmente entrambi i giocatori. L'avversario del richiedente deve avere a sua volta il diritto di richiedere la patta.

L'attuale formulazione dell'Articolo 10.2b "*dopo che una bandierina è caduta...*", o "*o che l'avversario non stia facendo sforzi sufficienti*" potrebbe già coprire questi casi, ma sono costretto a rilevare che arbitri importanti, perfino tra quelli con responsabilità di formatori, non riescono a gestire la situazione in questo modo. Ignorano la formula "**una** bandierina è caduta" e interpretano il termine "avversario" solo come l'avversario del giocatore che ha inizialmente presentato la richiesta. Il risultato è che l'avversario del richiedente non è protetto allo stesso modo del richiedente.

Condivido la sua speranza che il problema possa diventare obsoleto grazie all'uso di orologi elettronici e cadenze con incremento, ma ci sono molti tornei omologati giocati con orologi elettronici e quick play finish. *Per contro, se cancelliamo l'Articolo 10 ora, le strane battaglie alla fine della fase conclusiva del quick play potrebbero fermare l'accettazione dei quick play finish stessi e promuovere l'uso delle cadenze con incremento.*

© 2011 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.

Traduzione a cura di: Mario Held,
Revisione e veste grafica: Marco F. Biagioli, Eugenio Davolio, Giorgio Gozzi