



COLUMNISTS

Settembre 2012

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Il nuovo Regolamento FIDE

Dal 1 al 9 di Settembre 2012 s'è tenuto a Istanbul, assieme alle Olimpiadi degli Scacchi, il Congresso della FIDE. Una volta ogni quattro anni il Regolamento Internazionale può essere riveduto, e nel Congresso abbiamo avuto ancora una volta l'opportunità di farlo. In effetti, alcuni membri della Commissione per il Regolamento hanno cominciato a preparare le loro proposte quasi un anno fa. In Aprile, a Losanna, ci fu una riunione dei consiglieri della Commissione per il Regolamento, e il Segretario della Commissione incontrò alcuni rappresentanti della Federazione Scacchistica degli Stati Uniti (USCF) per ragionare sulle differenze tra il Regolamento FIDE e il Regolamento USCF. L'intenzione era di capire se fosse possibile avere uno stesso Regolamento negli Stati Uniti e nel resto del mondo.

Questo mese cercherò di evidenziare le più importanti decisioni che sono state prese al Congresso. Queste regole saranno in vigore dal 1 Luglio 2013.

Articolo 3.7.e

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. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo scambio di un pedone per un altro pezzo è chiamato 'promozione' e l'effetto del nuovo pezzo è immediato.

Questo è l'Articolo 3.7e nel testo attuale. Come i giocatori promuovano, in pratica avviene in due diversi modi:

- Il pedone raggiunge l'ultima traversa, quindi viene rimosso dalla scacchiera e il nuovo pezzo è posizionato nella casa di promozione.
- Il pedone viene tolto dalla penultima traversa e il nuovo pezzo è posizionato sulla casa di promozione.

Ci sono Arbitri che considerano illegale il secondo modo di promuovere e, in partite Lampo, dichiarano perfino partita persa per il giocatore che promuove così. In effetti, non c'è nulla di sbagliato in questo tipo di promozione, perché in tutti e due i casi abbiamo la stessa posizione.

Immagino che qualcuno si chiederà “E allora l'Arrocco? Se il giocatore comincia muovendo la Torre, e dopo il Re, si raggiunge comunque la stessa posizione”. È vero ma, per esempio, Th1-f1 è comunque una mossa legale ed è possibile confondere l'avversario giocando Tf1 e dopo un minuto o anche più spostare il Re da e1 a g1. Per evitare la situazione che ho descritto sopra, la frase che segue è stata aggiunta all'Articolo 3.7e:

il pedone può essere rimosso dalla scacchiera e il nuovo pezzo posizionato nella casa appropriata in qualsiasi ordine.

Articolo 5

Quest'articolo tratta della fine della partita. Negli Articoli che riguardano lo Scacco Matto, lo Stallo e le posizioni che non possono essere vinte da alcuno dei giocatori, si dice che l'ultima mossa deve essere legale. A questi Articoli è stato aggiunto che l'ultima mossa deve anche essere stata giocata **in osservanza degli Articoli da 4.2 a 4.6 compresi**. Questi articoli descrivono il movimento dei pezzi.

Articolo 6.2

L'Articolo 6.2 è il previgente Articolo 6.7. Nella rubrica precedente quest'Articolo è stato abbondantemente commentato. Le modifiche sono in corsivo e grassetto:

*Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario (**il che significa che “premerà” il suo orologio**). **Quest'azione “completa” la mossa. Una mossa si considera completa anche se:***

(1) La mossa termina la partita (Vedi Articoli 5.1°, 5.2°, 5.2b, 5.2c e 9.6), o

(2) Il giocatore ha fatto la sua mossa successiva, qualora la sua mossa precedente non fosse stata completata.

*A un giocatore deve sempre essere permesso di **premere** il proprio orologio dopo aver fatto una mossa, anche dopo che l'avversario abbia fatto la sua mossa successiva.*

Il tempo che intercorre tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e il fermare il proprio orologio viene considerato parte del tempo assegnato al giocatore.

Di nuovo c'è che ***Una mossa si considera completa anche se il giocatore ha fatto la sua mossa successiva, qualora la sua mossa precedente non fosse stata completata.***

Breve spiegazione: se il Bianco ha fatto la sua ventesima mossa e il Nero risponde immediatamente, allora il Bianco ha ancora la possibilità di completare la sua ventesima mossa premendo l'orologio. Comunque, se invece di premerlo, il Bianco fa la sua ventunesima mossa, allora la ventesima si considera completata.

Articolo 6.2.d

Quest'Articolo è nuovo, ma non necessita di spiegazioni:

è consentito acconciare i pezzi solo al giocatore il cui orologio sia in moto. Qualora un giocatore disabile non sia in grado di premere l'orologio o non possa registrare le mosse, il suo orologio non sarà regolato.

Articolo 6.7.a

*Un giocatore che arrivi alla scacchiera dopo l'inizio della sessione di gioco perderà la partita **a meno che l'Arbitro decida di procrastinare l'inizio della partita a causa di circostanze impreviste.** In tal modo il tempo di tolleranza per la presenza è di zero minuti.*

*Le regole della competizione possono indicare **un tempo di tolleranza diverso.***

Articolo 7.1

*Se è stata riscontrata una irregolarità e i pezzi devono essere ripristinati in una posizione precedente, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. La partita deve poi continuare dalla posizione ripristinata. L'Arbitro userà il suo miglior discernimento per determinare quale tempo debbano indicare gli orologi. **Questo comprende la decisione di non cambiare il tempo corrente.** Ove sia necessario, l'Arbitro regolerà anche il contamosse dell'orologio.*

C'è stata una discussione molto lunga su quest'Articolo nella Commissione per il Regolamento. C'era una proposta che la mossa illegale non venisse più corretta se non fosse stata individuata entro dieci mosse. È una regola che si applica ai tornei USC. Alla fine, il consesso ha deciso di non accettarla. La nuova frase è stata aggiunta al "vecchio" articolo. L'Arbitro ha ora la possibilità di non cambiare il tempo corrente nell'orologio. Il vantaggio è che così si possono rispettare gli orari programmati del torneo. Questo è specialmente importante quando si giocano due turni nello stesso giorno.

Articolo 8.4

Se l'incremento è inferiore a trenta secondi per mossa, e un giocatore ha meno di cinque minuti prima del prossimo controllo, non è obbligato a registrare le mosse. C'era la proposta che in questa situazione l'avversario non fosse obbligato a sua volta a registrare le mosse. È una proposta molto logica. Perché creare una situazione in cui due giocatori nella stessa partita giochino in condizioni diverse? Ciò nondimeno, per ragioni pratiche, è stato deciso di non modificare quest'articolo.

Articolo 9.1.a

Le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto, senza il consenso dell'arbitro.

La Commissione per il Regolamento non aveva intenzione di cambiare quest'Articolo. A essere onesto, avevo l'impressione che tutti fossero contenti di questo Articolo perché il testo attuale dà all'Organizzatore la possibilità di scegliere:

- di consentire offerte di patta in qualsiasi momento durante la partita;
- di specificare che le offerte di patta siano possibili solo dopo che i giocatori abbiano completato un certo numero di mosse, per esempio trenta o quaranta. (alle Olimpiadi a Istanbul era possibile concordare la patta dopo che erano state completate trenta mosse).
- che tutte le offerte di patta siano proibite.

Ma alla riunione dell'Assemblea Generale la situazione era differente. Il delegato francese, sulla scia dell'emozione propose di abolire ogni proposta di patta. E non era l'unico. Comunque, dopo un lungo dibattito, si è deciso di lasciare l'Articolo così com'è.

Articolo 9.2

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

- *è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa, che non potrà essere cambiata, sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, o*
- *è appena apparsa e il giocatore richiedente ha il tratto.*

C'era la proposta che il giocatore non dovesse scrivere la propria mossa se questa stesse producendo la stessa posizione per la terza volta. Dopo che avesse fatto questa mossa, avrebbe dovuto fermare l'orologio (s'intende, entrambi gli orologi), chiamare l'Arbitro e chiedere la patta. È stato deciso di non cambiare questo Articolo.

Articolo 9.5

*Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, **egli o l'Arbitro fermeranno** entrambi gli orologi (Vedi Articolo 6.12.b). Non gli è permesso ritirare la richiesta.*

a. Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.

b. *Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere **due** minuti al tempo rimasto all'avversario. Dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta è basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita in base agli Articoli 3 e 4.*

Ci sono due modifiche in questo Articolo; entrambe in grassetto e corsivo. Alcuni retroscena sul primo cambiamento: per molto tempo l'Articolo 9.5 è cominciato così:

Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, deve fermare l'orologio.

Ma c'erano Arbitri che dichiaravano la richiesta scorretta quando il giocatore non avesse fermato l'orologio, quindi l'Articolo fu cambiato:

Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, può fermare l'orologio.

C'era una proposta di tornare alla versione originale con “deve”, “dovrebbe” o “è obbligato”.

La soluzione è stata, in effetti, molto semplice: o il giocatore o l'Arbitro devono fermare l'orologio.

Il secondo cambiamento è che invece di tre minuti, in caso di reclamo non corretto, debbano essere dati [all'avversario, *N.d.T.*] solo due minuti. Ciò significa che la sanzione per un reclamo inappropriato e per la mossa illegale è la stessa.

Articolo 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 reclamare sulla base che il suo avversario non possa vincere con i “mezzi normali” e/o che il suo avversario non stia facendo nulla per vincere con i mezzi normali. Egli deve convocare l'Arbitro e lui o l'Arbitro fermeranno l'orologio (Vedi Articolo 6.12.b).

Ogni giocatore di scacchi conosce questo Articolo, anche se suppongo che la sua applicazione sia decisamente rara.

Se un giocatore reclama sulla base di questo Articolo, l'Arbitro ha tre possibilità:

Accettare il reclamo;

Posporre la decisione ed, eventualmente, decidere di dare all'avversario due minuti in più;

Respingere il reclamo e dare all'avversario due minuti in più.

Il regolamento USCF offre una quarta possibilità e la Commissione per il Regolamento fu d'accordo nell'includere questa [quarta, *N.d.T.*] possibilità nel Regolamento:

L'Arbitro può decidere che la partita si debba continuare usando un tempo dilazionato o un tempo incrementale. L'incremento sarà di 5 secondi aggiunti per ogni mossa per entrambi i giocatori. Gli orologi saranno dunque impostati con l'incremento e all'avversario saranno concessi due minuti in più.

L'ordine è ora:

1. Accettare il reclamo;
2. Posporre la decisione;
3. Far continuare il gioco usando l'incremento;
4. Respingere il reclamo.

Articolo 12.3.b

L'Assemblea Generale ha concordato che il comitato Presidenziale decida su quest'Articolo.

La Commissione per il Regolamento ha proposto:

Al giocatore è proibito tenere un telefono mobile e/o altri apparecchi elettronici di comunicazione nell'area di torneo (playing venue), salvo che sia autorizzato dall'Arbitro e l'apparecchio sia completamente spento. Se risulta evidente che il giocatore ha introdotto un siffatto apparecchio dentro l'area di torneo e che non è completamente spento, perderà la partita. L'avversario vincerà. Comunque, se l'avversario non può vincere la partita mediante una qualsiasi serie di mosse legali, il suo punteggio sarà la patta.

Il Comitato Presidenziale preferisce:

Al giocatore è proibito tenere un telefono mobile e/o altri apparecchi elettronici di comunicazione nell'area di torneo (playing venue). Se risulta evidente che il giocatore ha introdotto un siffatto apparecchio dentro l'area di torneo perderà la partita. L'avversario vincerà. Comunque, se l'avversario non può vincere la partita mediante una qualsiasi serie di mosse legali, il suo punteggio sarà la patta.

Articolo 12.3.c

È un articolo nuovo, ma basato sulla pratica di diversi tornei:

Le regole della competizione possono specificare penalità diverse, meno

severe.

Articolo 12.9

Anche questo Articolo è nuovo:

Il giocatore ha il diritto di richiedere all'Arbitro che gli siano spiegati dei punti specifici del Regolamento.

Articolo 12.10

Sono state aggiunte poche parole a questo Articolo, ma sono molto importanti.

A meno che le regole della competizione non specifichino altrimenti, un giocatore può presentare Appello contro le decisioni dell'Arbitro, ***quand'anche avesse firmato il formulario come richiesto dall'Articolo 8.7.***

Articolo 13.2

L'aggiunta a quest'Articolo è molto importante.

L'arbitro deve operare nel migliore interesse della competizione. Egli dovrebbe assicurare che siano mantenute buone condizioni di gioco e che i giocatori non vengano disturbati. Egli deve verificare lo svolgimento della competizione. L'Arbitro dispone speciali misure nell'interesse dei giocatori disabili o di quelli che richiedono assistenza medica.

In certi casi l'Arbitro può decidere di fermare l'orologio di un giocatore disabile.

Articolo 13.9

Questo Articolo descrive le opzioni che l'Arbitro ha a disposizione sulle penalità. È aggiunta una nuova sanzione: ***la multa annunciata in anticipo.***

Un'altra sanzione è stata cambiata: l'espulsione dalla manifestazione ***che sarà disposta solo in accordo con l'organizzatore.***

La Commissione per il Regolamento è dell'avviso che l'Arbitro potesse imporre questa sanzione solo in consultazione con l'Organizzatore.

Appendici A and B

Il Comitato Presidenziale deve ancora decider un punto a proposito del ***gioco Rapido e Lampo.***

Queste partite si giocano con o senza adeguata supervisione.

Adeguata supervisione, nel gioco Rapido significa che un arbitro controlla non più di tre partite, adeguata supervisione nel Lampo significa che un arbitro controlla una partita.

Ci sono regole diverse a seconda che la supervisione sia adeguata o non lo sia. In caso di adeguata supervisione, si applicano le Regole da torneo “normali”; per la supervisione inadeguata l'Arbitro può, per esempio, non dichiarare la mossa illegale o la caduta della bandierina.

La Commissione per il Regolamento e il Comitato Presidenziale sono entrambe dell'avviso che durante una partita si debbano applicare le stesse regole, ma le opinioni cambiano sull'arco dell'intero evento. La Commissione per il Regolamento pensa che durante un evento le regole possano cambiare, purché ciò sia annunciato in anticipo. Per esempio, si supponga di essere in un torneo Lampo a eliminazione diretta con 128 giocatori. È difficile trovare 64 Arbitri per un torneo del genere. Il che significa che il Torneo comincerebbe con una supervisione inadeguata. Dopo tre partite restano solo sedici giocatori, dunque otto partite. La Commissione per il Regolamento preferirebbe cominciare da questo turno con l'adeguata supervisione, ma il Comitato Presidenziale preferirebbe applicare le stesse regole all'intero evento.

Articolo B2

Le sanzioni di cui agli Articoli 7.5b e 9.5b delle Regole per i tornei saranno di un minuto anziché di due minuti.

Il tempo più comune per un torneo Lampo è di tre minuti con un incremento di due secondi a mossa dalla prima mossa, o di cinque minuti per tutta la partita. Aggiungere due minuti al tempo dell'avversario in caso di mossa illegale o reclamo inappropriato non è proporzionato.

© 2012 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Traduzione a cura di Marco Biagioli, Arbitro Nazionale

Revisione e grafica: Eugenio Davolio, Giorgio Gozzi, Mario Held