Dicembre 2012

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Come dovrebbe vestirsi un arbitro?

Domanda In una partita lampo, il giocatore A ha ancora cinque secondi, e il giocatore B ne ha trenta. Entrambi i giocatori hanno solo il re ed un alfiere, ma gli alfieri sono di colori contrari. Vorrei sapere se si tratti di una patta o se il giocatore B possa vincere per il tempo. Tenga presente che esiste una possibile posizione di matto. Grazie. **Wilfredo Paulino (Repubblica Dominicana)**

Risposta Sì, può tentare di vincere la partita per il tempo. Resta la questione se ciò sia sportivo. La mia opinione è che non lo sia. Per questo è molto meglio giocare le partite lampo con un incremento: in questo modo, il giocatore che ha più tempo si renderà conto che non potrebbe mai vincere la partita per il tempo.

Domanda Caro Geurt, ho una domanda riguardo l'Articolo 6.7. La regola stabilisce che quando l'orologio dell'avversario è in moto, non si possa muovere fino a quando l'avversario non l'abbia premuto. Non capisco come funzioni questa regola. Devo reclamare quando tocca il suo pezzo e siamo ancora nel mio tempo? (E riceve un'ammonizione?) O reclamo quando lascia il suo pezzo su una casa diversa? O non reclamo affatto? Inoltre, c'è un tempo di attesa assegnatomi dopo la mia mossa per premere l'orologio? Quello che sto chiedendo è: poniamo che la partita inizi ed io giochi 1.e4 (ma non premo l'orologio), quindi, dopo cinque secondi, il mio avversario giochi 1... e5. Devo fermare l'orologio e chiedere la vittoria? Devo fermare l'orologio e chiamare l'arbitro? Inoltre, in quest'ultimo caso, come farà l'arbitro a determinare se la mia richiesta sia valida oppure no? Ringraziando fin d'ora, **Sven Martz (Sud Africa)**

Risposta Probabilmente lei ha ragione sul fatto che l'effettiva formulazione di questo

Articolo non funzioni bene. Ho già detto in risposte precedenti che, in zeitnot e nelle partite lampo, per un arbitro è particolarmente difficile giudicare se un giocatore abbia iniziato a fare, o abbia fatto, una mossa prima che l'avversario abbia premuto l'orologio. Perciò in questo Articolo è scritto che un giocatore può sempre premere il proprio orologio, anche dopo che l'avversario abbia fatto una mossa. Nel Regolamento che entrerà in vigore dal 1° Luglio 2013 lei troverà che questo articolo è stato profondamente cambiato, proprio per coprire le situazioni che lei descrive:

> *Durante la partita ciascun giocatore, avendo eseguito la propria mossa sulla scacchiera, dovrà fermare il proprio orologio ed avviare quello dell'avversario (vale a dire, dovrà "premere" il proprio orologio). Ciò "completa" la mossa. Una mossa è completata anche se:*
>
> *(1) la mossa termina la partita (vedi gli Articoli 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6), o (2) il giocatore ha eseguito la propria mossa successiva, in caso la sua mossa precedente non fosse stata completata.*
>
> *Ad un giocatore deve essere permesso di premere il proprio orologio dopo aver eseguito la propria mossa, anche qualora l'avversario abbia eseguito la sua mossa successiva. Il tempo intercorrente tra l'esecuzione della mossa sulla scacchiera e l'azionamento dell'orologio è considerato parte del tempo assegnato al giocatore.*

Domanda Salve Geurt, sono un giocatore tredicenne di Atene, in Grecia. Vorrei discutere con lei alcuni strani episodi che mi sono capitati durante le mie partite.

Domanda Uno In una partita di un torneo valido per le variazioni Elo FIDE, il mio avversario scrisse la mossa sul formulario, ci pensò sopra per un minuto e quindi la giocò. Io non feci nulla, ma cosa avrei dovuto fare in una situazione di questo genere?

Domanda Due Nelle semifinali del Campionato a squadre dell'Attica, giocavo in quarta scacchiera. Avevo ventisette minuti e stavo pensando in una posizione complicata. La mossa che avrei dovuto giocare era ovvia, ma la giocai dopo dieci minuti di riflessione. Il mio avversario reclamò che stavo imbrogliando, sulla base del fatto che avevo impiegato dieci minuti per una mossa ovvia. Io non stavo imbrogliando, ma lei come arbitro cosa avrebbe deciso?

Domanda Tre In un evento 10'+10", vidi che il giocatore Z stava per giocare una mossa che avrebbe portato ad uno stallo. Non aveva ancora rilasciato il pezzo e lo spostò su un'altra casa, facendo una mossa illegale, dato che non c'era alcuna mossa legale per quel pezzo. L'arbitro, invece di dichiarare la patta, dichiarò la partita persa per il giocatore Z a causa della mossa illegale. Cosa avrebbe deciso lei?

Grazie, **Anastasios Koukas (Grecia)**

Risposta Uno Se questo accade una volta nella partita, non dovrebbe reagire, perché evidentemente l'ha fatto accidentalmente. Ma se è un'abitudine dell'avversario, non lo rimproveri o discuta la cosa con lui. Dovrebbe chiamare l'arbitro ed informarlo del comportamento del suo avversario.

Risposta Due Il reclamo del suo avversario è molto strano. Se fossi stato io l'arbitro, avrei dato al suo avversario un'ammonizione ufficiale per averla disturbata, e probabilmente le avrei assegnato del tempo extra.

Risposta Tre Una partita con dieci minuti ed un incremento di dieci secondi è una

partita Rapid. In questo caso, dobbiamo applicare le regole per il gioco Rapid. Ci sono due possibilità: supervisione adeguata od inadeguata, ma in entrambi i casi la partita non dovrebbe essere dichiarata persa per il suo avversario dopo la (prima) mossa illegale. L'arbitro deve aggiungere due minuti sull'orologio dell'avversario del giocatore Z (in questo caso, probabilmente non ce n'era bisogno), obbligare il giocatore Z a giocare il pezzo toccato e dichiarare la partita patta a causa dello stallo. Sembra che l'arbitro in questo caso abbia deciso come se si fosse trattato di una partita lampo.

Domanda Caro Sig. Gijssen, vorrei replicare in riferimento alla sua risposta all'AI Naji Alradhi (EAU):

> "Risposta: Suppongo che entrambe le lettere si riferiscano allo stesso caso. È molto interessante notare i diversi punti di vista di due persone che parlano della stessa cosa. Perfino la decisione della Commissione di Appello, che penso fosse resa in forma scritta, è descritta differentemente. Comunque, le ho pubblicate entrambe per dimostrare quanto sia pericoloso affidarsi ai testimoni. Risponderò solo alla domanda del Signor Naji Alradhi."
>
> "In una partita normale si usano i formulari e il giocatore può abbandonare scrivendo la propria sconfitta sul formulario e firmandola. In questo modo, è del tutto chiaro che abbandona. Nel Rapid e nel Lampo non è comune che si usino formulari, in molti eventi gli Arbitri consegnano dei biglietti in cui i giocatori scrivono il risultato e hanno la possibilità di firmarlo. Se questi moduli di risultato sono firmati, il risultato è chiaro."
>
> "Il problema è cosa succede prima che i giocatori firmino. Sfortunatamente, quasi tutte le soluzioni che lei propone non lo risolvono. A mio parere c'è una sola eccezione: il giocatore perdente mette i due Re nelle case appropriate al centro. Tutte le altre soluzioni hanno degli svantaggi. Per esempio: il perdente mette i due Re nelle case sbagliate; un giocatore ferma il tempo, ma necessita dell'assistenza dell'Arbitro per qualcos'altro; rovescia il Re, ma il giocatore sostiene che sia accaduto per sbaglio..." .

Prima di tutto, mi chiedo come questi fatti siano stati messi sulla carta. Se si trattava di un testimone oculare, e qualora nessuno dei due giocatori fosse in disaccordo con questa versione, a mio parere il comportamento del Nero è stato quanto meno sbagliato. Di certo, leggendo che erano coinvolti due Grandi Maestri, lo definirei perfino non professionale, perché durante una partita di scacchi ufficiale ci deve essere silenzio. A questo livello, i giocatori non devono fare alcun gesto o suono fintanto che la partita sia in corso.

In riferimento alla sua risposta "il giocatore perdente mette i due Re nelle case appropriate al centro", a mio parere neanche questo risolve il problema. Con questa formulazione, ciò potrebbe anche essere considerato come un accordo di patta. A mio parere, l'unica strada che potrebbe essere universale è una stretta di mano: ad esempio, una stretta di mano su iniziativa del giocatore che abbandona, preceduta dal fatto che lo stesso giocatore abbia fermato l'orologio. Ove invece si tratti di un accordo di patta, l'orologio verrebbe fermato solo dopo la stretta di mano. E se questo fosse ancora causa di confusione (cosa che posso immaginare, leggendo queste due storie da due giocatori di alto livello), allora si potrebbe aggiungere alle regole che in caso di patta d'accordo o di abbandono, nei tornei nei quali sia presente un arbitro, si debba coinvolgere l'arbitro prima di registrare il risultato. Mi sembra che questo possa evitare i malintesi. Ma fare tutto questo per quelli che non mostrano un comportamento da adulti mi sembra

piuttosto surreale. Sinceramente suo, **Dimitri Logie (Belgio)**

Risposta Leggendo la sua replica, mi sono reso conto di non esser stato chiaro su un punto: come disporre i re sulle case *[centrali, NdT]* alla fine della partita. Negli scacchi professionistici, la maggioranza delle partite dei tornei è giocata su scacchiere elettroniche. Alla fine delle partite i re sono collocati nelle case centrali nei seguenti modi: Vittoria del Bianco: i re sono posti su e4 e d5; Vittoria del Nero: i re sono posti su d4 ed e5; Patta: i re sono posti su e4 ed e5. Vedo spesso compiere le stesse azioni anche quando le partite non siano giocate sulla scacchiera elettronica. Comunque, come ho già riferito una volta, anche una stretta di mano può essere fuorviante. Un Grande Maestro mi ha raccontato che in una delle sue partite il suo avversario aveva cominciato a stringergli la mano e lui aveva chiesto se si trattasse di un'offerta di patta. Non capiva l'avversario, perché questi aveva una posizione persa. "No, no", rispose l'avversario, "mi sono solo ricordato improvvisamente che non ci siamo stretti al mano all'inizio della partita". Continuo a pensare che la via più sicura sia avere un risultato scritto e firmato da entrambi i giocatori.

Domanda Caro Geurt, per cortesia chiarisca quale sia il testo finale approvato dal Congresso FIDE di Istanbul per i seguenti Articoli:

> ***7.1*** *Se si verifica un'irregolarità ed i pezzi devono essere rimessi ad una posizione precedente, l'arbitro dovrà usare il proprio migliore giudizio per determinare i tempi indicati dagli orologi. Questo comprende il diritto di non modificare i tempi sugli orologi. Dovrà anche, se necessario, regolare il contamosse dell'orologio.*

Alternativa: 7.1 Se si verifica un'irregolarità, questa non potrà essere corretta qualora entrambi i giocatori abbiano successivamente completato 10 mosse. In caso contrario, i pezzi dovranno essere rimessi alla posizione precedente e l'arbitro dovrà usare il proprio migliore giudizio per determinare i tempi che dovranno essere indicati dall'orologio. Questo comprende il diritto di non modificare i tempi sugli orologi. Dovrà anche, se necessario, regolare il contamosse dell'orologio.

> ***8.4*** *Se ad un certo punto in un periodo di gioco un giocatore ha meno di cinque minuti rimanenti e non ha un incremento di trenta o più secondi per ogni mossa, allora il giocatore non è obbligato ad ottemperare i requisiti dell'articolo 8.1 per il resto del periodo. Immediatamente dopo la caduta della bandierina, il giocatore deve aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla scacchiera.*

Alternativa: 8.4 Se i giocatori hanno un incremento di 30 secondi o più per ogni mossa, devono compilare il formulario fino alla fine della partita.

> ***8.5 a.*** *Se a mente dell'Articolo 8.4 nessuno dei due giocatori è tenuto a compilare il formulario, l'arbitro od un assistente dovrebbero cercare di essere presenti ed annotare le mosse eseguite. In questo caso, immediatamente dopo la caduta di una bandierina, l'arbitro fermerà gli orologi, quindi entrambi i giocatori aggiorneranno i propri formulari usando il formulario dell'arbitro o quello dell'avversario.*
>
> ***b.*** *Se a mente dell'Articolo 8.4 solo un giocatore non è tenuto ad annotare le mosse, questi deve, appena sia caduta la sua bandierina, aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla scacchiera. A condizione che abbia il tratto, può utilizzare il formulario dell'avversario, ma deve restituirlo prima di eseguire una mossa.*

Alternativa: 8.5 se ad un giocatore rimangono meno di cinque minuti, non è tenuto ad annotare le mosse. Se non lo fa, allora neanche il suo avversario è obbligato ad annotare le mosse, anche qualora abbia più di cinque minuti rimanenti. Immediatamente dopo la caduta di una bandierina, ciascun giocatore dovrà aggiornare completamente il proprio formulario prima di muovere un pezzo sulla scacchiera.

> ***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):*
>
> *a. è sul punto di apparire, se egli scrive preventivamente sul suo formulario la mossa, che non potrà essere cambiata, e dichiara all'arbitro la sua intenzione di eseguire questa mossa, o*
>
> ***b.*** *è appena apparsa e il giocatore richiedente ha il tratto.*

Alternativa: 9.2 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore mentre il suo orologio sta ancora avanzando, quando la stessa posizione sia apparsa per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse).

> ***9.3*** *La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, se:*
>
> ***a.*** *egli scrive sul suo formulario la mossa, che non potrà essere cambiata, e dichiara all'arbitro la sua intenzione di eseguire questa mossa che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura, o*
>
> ***b.*** *le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura.*

Alternativa: 9.3 La partita è patta, su corretta richiesta di un giocatore mentre il suo orologio sta ancora avanzando, se le ultime 50 mosse consecutive sono state fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza alcuna cattura.

Grazie in anticipo. Distinti saluti. **AI Antonio Bento (VPT Federazione Scacchistica Brasiliana)**

Risposta Queste cinque alternative sono state respinte.

Domanda Caro Sig. Gijssen, c'è un aneddoto che il presidente del nostro circolo racconta con orgoglio: in una partita valida per l'Elo (2 h/40 + 1 h per finire) il suo avversario fece una mossa chiaramente illegale. Invece di protestare, il nostro presidente reagì in maniera diversa: diede matto all'avversario con la mossa immediatamente successiva. Questo matto era stato reso possibile solo dall'esecuzione della mossa illegale. La partita fu effettivamente aggiudicata in suo favore. La domanda è chiara: il matto termina la partita, in questo caso, o avrebbero dovuto continuare a giocare dalla posizione immediatamente precedente la mossa illegale? Felice Natale ed i migliori auguri per il 2013! Distinti saluti, **Dr. Bernd Broeckmann (Germania)**

Risposta Faccio riferimento agli ***Articoli 5.1.a*** e ***7.4.a*** del Regolamento:

> ***Articolo 5.1.a***
>
> *La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario. Ciò*

termina immediatamente la partita, verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.

Articolo 7.4.a

Se nel corso di una partita, si constata che è stata completata una mossa illegale, compreso il mancato rispetto dei requisiti per la promozione di un pedone o la cattura del Re avversario, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità.

Come vede, nell'Articolo 5.1.a si dice solo che la mossa che produce il matto deve essere legale, perciò il suo presidente può ancora andare orgoglioso. Ed è esplicitamente stabilito che questo termina la partita. Ciò significa che l'Articolo 7.4.a non è applicabile, perché la mossa illegale non è stata scoperta durante il gioco.

Per inciso, una volta suggerii che il risultato della partita fosse definitivo dopo che l'arbitro avesse verificato che tutte le mosse fossero legali, ma nessuno sostenne la mia proposta.

Domanda Caro Sig. Gijssen, vorrei chiederle se "dichiarare la partita persa" significhi esattamente un risultato 0-1 o 1-0. Supponiamo che un giocatore faccia una telefonata durante la partita e l'avversario abbia sulla scacchiera solo il re. Esaminando 12.3.a, 12.7 e 13.4.d, il risultato dovrebbe essere 0-1 (1-0) o 0-½ (½-0)? Molte grazie in anticipo per la sua risposta. Distinti saluti, **Ladislav Palovský (Presidente della Commissione Arbitri e Qualificazione, Federazione Scacchistica Ceca)**

Risposta Per la mia risposta faccio riferimento a due Articoli del Regolamento:

Articolo 7.4.b

(...) per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. Comunque, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scacco matto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali.

Articolo 12.3.b

(...) Se una di queste apparecchiature produce un suono, il giocatore 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.

Questi sono i due Articoli in cui la perdita della partita è citata come penalità. Come può vedere, i dettati sono differenti:

In 7.4.b la **partita** viene dichiarata patta (½-½). Ma in 12.3.b la situazione è diversa. Il giocatore il cui dispositivo produca un suono perde la partita. Il suo punteggio è zero, ma se il suo avversario non può vincere la partita con alcuna sequenza di mosse legali (ad esempio, se ha il solo re) allora il punteggio di questo **giocatore** è ½. Perciò il risultato può essere di ½-0 o 0-½.

Domanda Caro Sig. Gijssen, recentemente ho giocato in un torneo internazionale; sono anche un allievo arbitro, e nel torneo ho notato un paio di incidenti nei quali avrei agito in maniera diversa o non avrei saputo cosa fare. Perciò le sarei grato per i suoi

consigli.

Domanda Uno In una fase precoce della partita, il giocatore NC pensò che il suo orologio stesse funzionando male, perché il suo tempo sembrava scorrere anche dopo che lo aveva premuto. L'arbitro controllò l'orologio, disse che funzionava correttamente e che dovevano continuare. Io sostituirei sempre un orologio, se un giocatore ne mettesse in dubbio il funzionamento (salvo qualora pensassi che la richiesta fosse fatta solo a scopo di disturbo), anche quando non fosse necessario. Potrebbe darmi un suo commento?

Più avanti nella partita, NC notò che il suo orologio mostrava solo trentasette secondi rimanenti, e pensò che forse non stava ricevendo l'incremento di trenta secondi; perciò fermò nuovamente l'orologio e chiamò l'arbitro. L'arbitro (che potrebbe non aver completamente capito la natura della richiesta) prese in mano l'orologio per esaminarlo. L'avversario di NC allora mosse. NC, che stava vincendo, ritenne prudente replicare, perché sapeva che l'orologio segnava trentasette secondi e non poteva vedere cosa ne stesse facendo l'arbitro (Forse si dovrebbe dire che NC era agitato e disorientato da questa successione di eventi, e si fidava anche poco dell'arbitro - in parte a causa del precedente rifiuto di sostituire l'orologio). Sfortunatamente, la risposta di NC era uno svarione che permetteva un matto in uno, che il suo avversario opportunamente colse. L'arbitro dichiarò che l'avversario di NC aveva vinto la partita.

NC non è uno che si lamenti, ed accettò questo risultato. Ma è giusto? So che il Regolamento dice che il matto termina la partita, ma si potrebbe argomentare che una mossa eseguita mentre l'arbitro aveva temporaneamente rimosso l'orologio non è una mossa valida, poiché appare in conflitto con l'Articolo 6.12.c. Perciò, se da arbitro mi dovesse capitare una simile situazione, dovrei lasciare che il matto decidesse la questione? Ancora, se osservassi che i giocatori stanno muovendo mentre io sto verificando l'orologio, dovrei ordinar loro di fermarsi? Se sì, le mosse fatte dopo la rimozione dell'orologio dovrebbero essere valide oppure no?

Domanda Due RV voleva richiedere una patta per ripetizione. Lo fece fermando l'orologio, cercando un arbitro e dicendogli che intendeva giocare Re4, che avrebbe ripetuto la posizione per la terza volta. L'arbitro gli disse di continuare e fece ripartire il suo orologio. RV, un po' seccato che la sua richiesta fosse stata ignorata, fermò nuovamente l'orologio e reiterò la sua richiesta. L'arbitro gli disse nuovamente di proseguire, aggiunse due minuti al tempo dell'avversario, e riavviò l'orologio. RV, ora arrabbiato, fermò l'orologio e ripeté la propria richiesta verbalmente ancora una volta. Questa volta l'arbitro gli disse di o giocare o scrivere la mossa che intendeva fare; quando RV scrisse la propria mossa, la richiesta fu esaminata ed approvata.

Mi chiedo se lei possa indicarmi quale sia la migliore prassi da seguire quando un giocatore presenti una richiesta che sia corretta nella sostanza ma scorretta nella forma. Mi è stato detto da un AI che non è compito dell'arbitro informare i giocatori sul Regolamento, ma questo mi sembra piuttosto rigido - particolarmente perché, per mia esperienza, ben pochi giocatori sotto i 2000 conoscono la corretta procedura per richiedere una patta. Io avrei probabilmente detto ad RV fin dall'inizio che avrebbe dovuto scrivere la propria mossa. Questo sarebbe accettabile, o potrebbe essere considerato come una forma di aiuto al giocatore? (Per converso, sarebbe stato più coerente per l'arbitro aver continuato con la sua politica di non dare spiegazioni, presumibilmente aggiudicando la partita all'avversario di RV quando RV stesso avesse rifiutato di continuare a giocare? Per come stanno le cose, la lezione tratta dagli altri giocatori che hanno assistito a questo incidente sembrò essere che conviene rifiutarsi di

seguire le istruzioni dell'arbitro - il che presumibilmente non è una deduzione che gli arbitri dovrebbero volere incoraggiare.)

Leggo dai suoi utilissimi articoli che il Regolamento sarà presto cambiato nel senso di dare al giocatore il diritto di chiedere la spiegazione per una decisione arbitrale (con il nuovo Articolo 12.9). Questo nuovo articolo, che presumibilmente non diverrà ampiamente noto ai giocatori prima di un bel po' di tempo, dovrebbe essere letto come un obbligo dell'arbitro a dare una tale spiegazione *solo* su richiesta, o è inteso a significare che dare tali informazioni non è inaccettabile? (In effetti l'Articolo, così com'è formulato, dà al giocatore il diritto di *chiedere* una spiegazione; non gli dà il diritto ad avere una risposta!)

Sono state anche sollevate un paio di questioni sulla condotta degli arbitri. Una era che l'Arbitro principale ed uno degli assistenti si prendevano frequenti pause-fumo, durante le quali stavano fuori dall'area di torneo e chiacchieravano ad alta voce. I giocatori potevano sentirli distintamente, particolarmente quando la porta della sala veniva lasciata aperta, come accadeva spesso. Parecchi giocatori, me incluso, chiesero agli arbitri di fare meno chiasso, ma questo sembrò solo incoraggiarli a parlare ancora più forte. Altri giocatori mi dissero che questo era un problema abituale in questi tornei, e ne erano seccati. Esiste un codice di condotta per gli arbitri? In circostanze del genere cosa dovrebbe fare un giocatore (od anche un assistente arbitro)?

Domanda Tre Uno degli assistenti arbitri (che sembrava svolgere la maggior parte dei doveri arbitrali) era una donna attraente, il cui abbigliamento preferito era in una qualche misura poco castigato – troppo poco per alcuni giocatori, che se ne lamentarono. Questa lamentela sembrò venire ignorata. Esiste un codice di abbigliamento per gli arbitri? Se una tale lamentela venisse presentata a me, come Arbitro principale od Organizzatore, quanto seriamente dovrei prenderla, e che tipo di fattori dovrei prendere in considerazione? Molte grazie, **Pete Morriss (Irlanda)**

Risposta Uno Mi permetta di iniziare da alcune considerazioni generali. Se un giocatore commenta o si lamenta su di un orologio, l'arbitro dovrebbe fermare gli orologi, qualora questo non sia già stato fatto da uno dei giocatori, ed annotare i tempi indicati dai quadranti. Fermare gli orologi è particolarmente importante. Deduco dalla sua lettera che ai giocatori non era chiaro che la prima volta gli orologi erano stati fermati e di conseguenza il gioco era sospeso. Io non cambierei l'orologio ogni volta che ci sia una lamentela al riguardo.

Quando lo stesso giocatore si lamentò di nuovo, secondo la sua lettera, fermò gli orologi. Non di meno, l'avversario fece una mossa. In quel momento, l'arbitro doveva intervenire immediatamente, puntualizzando che il gioco era stato interrotto!

(Ma c'è qualcosa che non capisco: evidentemente NC aveva fermato gli orologi quando il tratto era al suo avversario. Altrimenti, non capisco come sia possibile che l'avversario abbia fatto la mossa successiva. L'unica cosa che posso immaginare è che NC abbia fatto la sua mossa, quindi fermato gli orologi e chiamato l'arbitro.)

In questo caso, vuol dire che la mossa fatta dall'avversario di NC non dovrà essere considerata come eseguita.

Risposta Due È perfettamente chiaro che lei non è stato soddisfatto del modo in cui gli arbitri hanno fatto (o non fatto) il proprio lavoro.

Mi permetta di iniziare dall'ultimo punto. È una vergogna che gli arbitri disturbino i

giocatori durante una pausa-fumo. Invece di ignorare le richieste di silenzio, dovrebbero vergognarsi.

Questo è il mio unico commento in merito a questo punto.

Non è contro il Regolamento se un arbitro spiega perché non concorda con una richiesta di patta. Nel caso che lei cita, l'arbitro doveva informare il giocatore che scrivere la mossa che si intende eseguire è obbligatorio.

Risposta Tre La FIDE non ha un codice di abbigliamento, ma la ECU (*European Chess Union*, Unione Scacchistica Europea) lo ha. Ecco un estratto delle prescrizioni del codice di abbigliamento della ECU per i giocatori e gli arbitri.

Regole di abbigliamento per i giocatori durante le partite

In generale, i giocatori sono tenuti a seguire il codice di abbigliamento sportivo "casual", il che significa:

1) per l'abbigliamento maschile: pantaloni o jeans, una camicia a manica lunga o mezza manica, in alternativa T-shirt o polo, golfini o pullover eleganti, calze, scarpe o "sneakers" *[scarpe sportive da città analoghe a scarpe da ginnastica NdT]* (non ciabatte da mare e simili) e, se appropriato, una giacca sportiva o un "blazer". I pantaloni o jeans, come pure le camicie o magliette indossate, dovrebbero essere in buono stato e non mostrare segni di eccessiva usura o buchi, e dovrebbero essere esenti da odori personali.

2) per l'abbigliamento femminile: bluse, dolcevita, magliette o polo, pantaloni, jeans o pantaloni "slacks" *["pantaloni cargo" NdT]*, gonne, abiti interi, e calzature appropriate (stivali, sandali, scarpe con tacco medio od alto, "sneakers" con calzini) o qualsiasi altra variante d'abbigliamento appropriato.

3) potranno essere indossati anche una giacca, maglia o golfino, un foulard, come pure gioielli (orecchini, collane, etc.), coordinati con l'abbigliamento.

4) i capi di abbigliamento dovrebbero essere in buono stato e non mostrare segni di eccessiva usura o buchi, e dovrebbero essere esenti da odori personali.

5) riguardo alle camicie, oltre al primo potrà essere aperto anche il secondo bottone del colletto.

6) durante le partite potranno essere indossati occhiali da sole, occhiali o cravatte, ma non berretti o cappelli, eccetto che per motivi religiosi.

7) in generale, questa categoria di aspetto esige un accostamento coordinato ed armonizzato con colori, tessuti, calzature ed accessori, sia per gli uomini che per le donne.

8) possono essere indossati costumi nazionali che ricadano entro il codice di abbigliamento generalmente accettato e non siano offensivi od indecenti.

Regole di abbigliamento per gli arbitri ed i funzionari negli eventi ECU

1) ogni qualvolta gli arbitri e funzionari di un evento scacchistico ECU appaiano sulla scena nella loro veste ufficiale, sono tenuti a seguire il codice di abbigliamento medio

informale.

2) quando si rechino nell'area ufficialmente dedicata all'evento, in particolare nelle aree di gioco, sono autorizzati a seguire il codice di abbigliamento sportivo "casual".

3) se una qualsiasi persona del gruppo sopra menzionato è impegnata a partecipare alla cerimonia di premiazione nella sua veste ufficiale, dovrà seguire il codice di abbigliamento "informale".

In genere i giocatori e gli arbitri vestono correttamente, mentre certi tornei aggiungono alcuni punti di codice d'abbigliamento nel contratto dei giocatori. Una volta in un torneo ho avuto una giocatrice che non era correttamente abbigliata. Parlai con il suo allenatore ed il "problema" fu risolto al turno successivo.

© 2012 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Traduzione a cura di Mario Held

Revisione e cura: Marco Biagioli e Giorgio Gozzi