



## COLUMNISTS

Aprile 1998

[ChessCafe.com](http://ChessCafe.com)

## *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

### **Il Re in presa!**

Fin dal torneo disputato nel 1948, prima a L'Aja e poi a Mosca, per determinare il successore di Alekhine morto nel 1946, il campionato mondiale è stato deciso da un confronto diretto tra 2 giocatori. Abitualmente era un match in 24 partite, con il campione in carica che conservava il titolo nel caso l'incontro finisse in parità.

A causa di recenti problemi nel trovare sponsor, sia per l'incontro per il titolo che per i tornei di qualificazione, la FIDE ha deciso ultimamente di conglobare i tornei dei candidati ed il match finale in un unico grande torneo con la formula del KO-System. Novantotto giocatori hanno gareggiato nel ciclo appena completato. La formula rivoluzionaria era caratterizzata da incontri brevi senza aggiornamento, tempi di riflessione più veloci e partite di spareggio a cadenza rapida (semilampo G/25) e lampo (G/5:4). In ogni fase delle partite è stata adottata la cadenza Fischer. La prima parte del torneo si è svolta a Groningen in Olanda ed il match a due per il titolo a Losanna in Svizzera. Io ero l'arbitro principale.

Per rendere edotti i giocatori dei dettagli della nuova formula (in particolare dei nuovi limiti di tempo) venne tenuta una riunione dei giocatori immediatamente prima del turno iniziale. Durante questa riunione, mi venne chiesto di chiarire parecchi punti, specialmente su cosa accadrebbe se un giocatore durante una partita lampo, con il suo Re sotto scacco, muovesse senza togliere il Re dallo scacco stesso. Io ho anche ricevuto parecchie lettere sull'argomento.

Queste domande riguardano tutte l'Articolo C3 del nuovo Regolamento FIDE, che è entrato in vigore dal 1° Luglio del 1997. Il testo completo dell'**Articolo C3** è il seguente:

*Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato.  
L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa.  
Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.*

Nella discussione di Groningen e nelle lettere che ho ricevuto la domanda era sempre: Se un giocatore lascia il suo Re sotto scacco, può il suo avversario catturarlo?

Io sono anche membro del Comitato dei Regolamenti della FIDE. Nei più recenti incontri di questo comitato, questo quesito è stato dibattuto piuttosto a lungo. La nostra decisione finale fu che il Re non poteva essere preso. Era opinione della maggioranza del Comitato dei Regolamenti che in partite lampo dovesse essere applicata la stessa regola delle partite "normali" e semilampo (è considerata partita lampo qualsiasi partita che debba essere conclusa in 15 minuti o meno). La nostra decisione è stata definitivamente accettata dalla Assemblea Generale della FIDE.

Io pensavo che questa "nuova" regola potesse causare qualche problema, specialmente durante il primo anno dopo l'entrata in vigore del Regolamento, perché, come molti dilettanti possono attestare, non era inusuale in partite lampo permettere la cattura di un Re non rimosso dallo scacco. Comunque sono sicuro che il problema sarà risolto molto rapidamente se, all'inizio di un evento, tutti i capi arbitri di un torneo nel quale possano aversi partite lampo, annunceranno che la cattura del Re non è permessa. Questo dovrebbe portare, entro un anno, ad una situazione molto simile a quella successa per il cambiamento nella regola dell'arrocco, che ora richiede di toccare e muovere per primo il re. Ora nessuno muove prima la torre e poi il re quando arrocca.

E' interessante e vale la pena rivedere cosa succederebbe quando il Re di un giocatore è sotto scacco, ma la mossa poi fatta non rimuove il Re dallo scacco. La corretta procedura quando un giocatore lascia il suo Re sotto scacco è:

1. L'avversario (colui che è in condizione di catturare il Re dell'altro giocatore) ferma l'orologio;
2. Viene convocato l'arbitro;
3. Viene spiegata la situazione;
4. Viene richiesta la vittoria; e...
5. Se l'arbitro stabilisce che la richiesta è valida, la vittoria viene assegnata al richiedente.

Cosa succede se un Re è effettivamente catturato, comunque, non è stato discusso dal Comitato dei Regolamenti. Io ho parlato di questo con parecchi arbitri.

Uno di questi ha adottato una soluzione molto creativa. Non gli piaceva dichiarare la partita vinta per il giocatore che catturava il Re avversario, perché la cattura stessa avrebbe potuto essere considerata una mossa illegale. Egli annuncia così prima dell'inizio di ogni evento che in caso di cattura del Re la partita deve essere continuata con solo un Re sulla scacchiera (!). Si possono così verificare parecchie situazioni molto curiose. Primo, è chiaro che il giocatore senza Re non può perdere per scacco matto. Secondo, il giocatore senza il Re può perdere solo per il tempo. Il mio collega, in ogni caso è convinto che il permettere la cattura del Re non dovrebbe essere cosa di lunga durata. In ogni caso, secondo la mia opinione, la "soluzione" provvisoria proposta dal mio collega è troppo radicale.

Un altro arbitro era dell'opinione che la cattura del Re non fosse rigorosamente vietata, ma costituisse solo la prova della mossa illegale. Secondo me questo causerà problemi non appena il giocatore senza Re dovesse reclamare la vittoria. Una soluzione per il momento è probabilmente quella di dare partita persa al giocatore che ha lasciato il Re sotto scacco ed all'avversario che lo cattura soltanto mezzo punto.

Sono convinto che l'attuale regola, così come è stata messa in atto dal Comitato del Regolamento della FIDE, sia la migliore, usando la procedura sopra descritta. Così è molto chiaro sia il "come" che il "che cosa" accade; la decisione dell'arbitro è così relativamente facile. Naturalmente, qualsiasi organizzatore di un torneo privato può avere la "propria" regola, e non ci può essere niente di sbagliato in ciò, a patto che tutte le regole siano state pienamente spiegate prima, ma io penso sia più piacevole per gli scacchisti giocare in tornei lampo sempre secondo le stesse regole standard.

**Morale della favola:..."Non catturate il Re del vostro avversario!"**

*Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse risponderà in un articolo futuro.  
Mandate le domande a:*

*[mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A Question for Geurt Gijssen](mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A%20Question%20for%20Geurt%20Gijssen) Per favore includete il vostro nome e Paese di residenza.*

Copyright 1998 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 1998 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

"**The Chess Cafe®**" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Giorgio Gozzi