



COLUMNISTS

Dicembre 1998

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Il caso della Donna scomparsa

In questo Taccuino di un Arbitro risponderò ad alcune interessanti domande dei lettori.

Domanda In uno degli ultimi numeri della rubrica, il signor **Ulrich Schmidt (Germania)**, ha scritto: “Come ho detto, ad aprile di quest'anno ho giocato a Budapest, e come al solito ho adottato la procedura di scrivere la mossa prima di effettuarla; questo mi distrae un attimo dalle “profonde riflessioni” in cui ero immerso fino a un attimo prima e mi riporta sulla Terra, consentendomi di vedere la posizione con occhi nuovi, e magari di accorgermi che stavo per mettere in presa la Donna o commettere qualche altra cappella (a volte non ci se ne accorge, quando si sta analizzando in profondità una variante e si è perso il contatto con la realtà...). In uno degli ultimi turni avevo appena annotato la mia mossa e l'avevo coperta con la matita, ricontrollando la posizione alla ricerca di eventuali cappelle, quando l'arbitro si è avvicinato, ha tolto la mia matita e mi ha detto “Non può farlo, qui valgono le regole FIDE!” Naturalmente mi sono sentito disturbato!”

Questo mi sembra un caso lampante di un giocatore che si avvantaggia prendendo appunti. Il suo intero approccio al gioco è basato sull'annotazione della mossa. Mi sembra che siamo di fronte a un chiaro caso di violazione non solo della lettera ma anche dello spirito del Regolamento, che vieta di prendere appunti. È come se il giocatore annotasse una “mossa candidata”, perchè poi non si sente vincolato a giocare la mossa scritta. Io concordo pienamente con l'arbitro. C'è qualcosa che mi sfugge? **J. Franklin Campbell, USA**

Risposta Come ho già scritto in uno dei numeri precedenti della rubrica, non è proibito scrivere in anticipo la mossa che si intende effettuare. Ripeto però che se il giocatore cambia la mossa che ha scritto numerose volte nel corso della partita, l'arbitro deve intervenire. In base alla mia esperienza personale, avviene molto raramente che un giocatore cambi la mossa che ha scritto.

Domanda Egr. sig. Gijssen: Stavo partecipando insieme ad altri arbitri ad un torneo semilampo (G/30) quando si è verificato il seguente episodio. Una partita è iniziata con il Re in d1 e la Donna in e1. Nessuno dei due giocatori lo ha notato se non dopo aver effettuato tre mosse ciascuno (entrambi i giocatori avevano un ELO intorno a 2100!), per cui l'arbitro ha deciso che la partita doveva continuare (giustamente, su questo spero che sia d'accordo anche lei).

Al ristorante abbiamo discusso dell'episodio e un arbitro si è chiesto cosa sarebbe successo se più tardi il Bianco avesse voluto arroccare. Sarebbe stato lecito? La nostra prima impressione era che la risposta fosse no; leggendo il Regolamento FIDE, però, abbiamo visto che le uniche prescrizioni sono: il Re deve essere nella sua casa di origine e deve muovere di due case verso la torre. Nella situazione in esame, la casa di origine del Re era d1, e si poteva sostenere che fossero possibili sia l'arrocco lungo che quello corto.

Un altro arbitro ha obiettato che i diagrammi indicano chiaramente che all'inizio della partita il Re deve trovarsi in e1, ma non è scritto da nessuna parte che i diagrammi siano parte integrante del Regolamento, e si può sostenere che si tratti solo di esempi. Dopo tutto, il diagramma che illustra la presa en passant non implica certo che la cattura sia possibile solo in quella posizione specifica.

Sospetto che se la situazione si fosse realmente verificata non avremmo consentito l'arrocco, perchè è improbabile che il Regolamento intenda qualcosa di diverso, ma sembra un po' una scappatoia. Cosa ne pensa? **John Richards, Arbitro BCF, Inghilterra**

Risposta Sono d'accordo con lei che questo caso non è contemplato in modo chiaro nel Regolamento. A Elista l'arbitro internazionale Cengiz Keles ha proposto di aggiungere il seguente paragrafo all'Articolo B4 del Regolamento:

In caso di inversione di Re e Donna, il giocatore può arroccare corto con la Torre "a" e lungo con la Torre "h".

Questa proposta non è stata discussa a Elista, ma sono sicuro che verrà accettata nel 2000, quando sarà possibile modificare il Regolamento. Nel frattempo non ho obiezioni a che si utilizzi questa regola, purché venga annunciato prima dell'inizio del torneo.

Domanda Egr. sig. Gijssen: vorrei porle due domande, nate da episodi diversi; il primo si è verificato recentemente durante un torneo sociale a Città del Messico, mentre il secondo è avvenuto qualche anno fa in occasione dell'annuale Open messicano. In nessuno dei due casi gli arbitri sono riusciti a risolvere la controversia in modo soddisfacente.

Il primo episodio è andato più o meno così: partita tra un M argentino e un FM messicano, con entrambi i giocatori in Zeitnot; l'orologio utilizzato era di tipo digitale. All'improvviso il tempo a disposizione del messicano si è esaurito; l'argentino ha urlato "tempo!" e ha tentato di fermare gli orologi come si fa di solito, ma non ci è riuscito (contrariamente agli orologi analogici, per la maggior parte degli orologi elettronici bisogna premere un pulsante di avvio/arresto). Quindi ha chiamato l'arbitro (con il suo orologio ancora in moto) e quando l'arbitro è arrivato anche il suo tempo si era ormai esaurito. In base alle regole, l'arbitro ha dichiarato patta la partita, perchè se un giocatore richiede la vittoria per il tempo deve fermare gli orologi prima di presentare la richiesta all'arbitro. Anche se ingiusta, la patta era ineccepibile a termini di regolamento. Cosa ne pensa? Uno è tenuto a sapere come fermare tutti i tipi di orologi prima di iscriversi a un torneo?

L'altro episodio fa vergognare del comportamento di alcuni giocatori: di nuovo una situazione di Zeitnot reciproco durante l'ultimo turno di un torneo open. Il vincitore avrebbe vinto un premio in denaro, il perdente nulla. Si trattava di un finale di pedoni, in cui entrambi i giocatori stavano rapidamente avanzando un pedone passato verso l'ottava traversa; era però chiaro che il Nero sarebbe riuscito a promuovere per primo (con scacco) e avrebbe poi avuto a disposizione un matto forzato in quattro o cinque mosse.

Mentre entrambi i giocatori avanzavano furiosamente i rispettivi pedoni passati, il Bianco, senza farsene accorgere, ha preso la Donna nera dal bordo del tavolino e l'ha nascosta in tasca! Così, quando il Nero ha raggiunto l'ottava traversa con il pedone, ha detto "Donna, scacco!" Poi, dopo aver cercato inutilmente la Donna nera, ha iniziato a dare scacco al Re dell'avversario con il pedone. Il Bianco quindi ha protestato, affermando che era illegale utilizzare un pedone come se fosse una Donna, e ha chiesto che venisse utilizzato il pezzo corretto. Il Nero allora (con il suo orologio in moto), ha provato a cercare la Donna sul pavimento e sotto il tavolo, ma non è ovviamente riuscito a trovarla e ha anche dato una testata sul bordo del tavolino.

Quindi ha deciso di prendere una Torre nera e l'ha messa rovesciata, dicendo di nuovo “Donna: scacco!” Ancora una volta, però, l'avversario ha rifiutato di accettare la mossa: “Non è una Donna: se vuoi promuovere a Torre devi dirlo!” Naturalmente il Nero era furioso e si è alzato per andare a chiamare l'arbitro, ma quando quest'ultimo è arrivato il tempo a disposizione del Nero si era esaurito. (Nel frattempo il Bianco, senza farsene accorgere, si era tolto il pezzo dalla tasca ed era stato sufficientemente intelligente da nascondere dietro una coppa). L'arbitro ha decretato che il Nero aveva perso per il tempo. Molto ingiusto, non trova?

Per evitare episodi del genere uno deve forse andare ai tornei con delle Donne di riserva in tasca?
Gabriel Velasco, Messico

Risposta I due casi sono completamente diversi, ma di fatto posso dare la stessa risposta. In entrambi i casi l'arbitro deve fermare gli orologi. Con gli orologi DGT è estremamente semplice. Basta premere il pulsante di avvio/arresto e gli orologi non vanno. In entrambi i casi il giocatore deve chiamare l'arbitro.

Nel caso 2 il giocatore dovrebbe chiedere all'arbitro di dargli una Donna; può fermare gli orologi e chiamare l'arbitro in base all'**Articolo 6.12(b)**, che recita:

“Un giocatore può fermare gli orologi soltanto con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, ad esempio quando ha avuto luogo una promozione e non è disponibile il pezzo richiesto.”

Nel caso 1 la situazione è ancora più chiara. L'**Articolo B7** (gioco rapid e lampo) recita:

“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.”

L'**Articolo B8**, infine, recita:

“Se entrambe le bandierine sono cadute, la partita è patta.”

Conclusione: è consigliabile chiedere all'arbitro come si fa a fermare gli orologi prima dell'inizio del torneo. Agli arbitri suggerisco di spiegare prima dell'inizio del torneo come e in quali situazioni un giocatore può fermare gli orologi.

Domanda Egr. sig. Gijssen: Innanzitutto mi permetta di congratularmi con lei per l'ottimo lavoro suo e di tutti i membri dello staff di The ChessCafe. Ho una domanda relativa al Regolamento FIDE. Nel capitolo sul quickplay, vi è un Articolo che stabilisce che, quando uno dei giocatori ha meno di due minuti sull'orologio, può richiedere la patta all'arbitro; se l'arbitro si convince che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere “con i mezzi normali” o che non è possibile vincere con mezzi normali, deve dichiarare patta la partita. La mia domanda è: cosa si intende per “mezzi normali”? Vi è una regola che stabilisce quali sono i mezzi normali?

Supponga ad esempio di essere il giocatore che richiede la patta, e di avere un pezzo in più. Ipotizziamo però che siano ancora presenti sulla scacchiera entrambe le Donne, due Torri e un paio di altri pezzi minori. La sua richiesta può essere rifiutata a causa della quantità di materiale ancora presente, nonostante il chiaro vantaggio di cui dispone? È necessario semplificare la posizione per raggiungere una situazione più chiara? Supponiamo che entrambi i Re siano ugualmente al sicuro, per cui non vi sia un chiaro compenso per il materiale. Il concetto di “mezzi normali” dipende interamente dai criteri applicati dall'arbitro, o esiste una valutazione più oggettiva? **Ernesto Pereda, Spagna**

Risposta Innanzitutto, una precisazione. Lei scrive “...nel capitolo relativo al quickplay”. Immagino che si riferisca al “Quickplay finish”. Come sa, il quickplay finish è l'ultima fase di una

“partita normale”, quando tutte le mosse rimanenti devono essere effettuate in un tempo limitato.

La sua domanda è molto interessante e difficile. L'arbitro internazionale Horst Metzger ha proposto di tenere un elenco delle posizioni che si sono verificate in partita e in cui l'arbitro ha decretato la patta. Tale proposta è stata respinta. Il Comitato per il Regolamento ha stabilito a maggioranza che nella stessa posizione un arbitro può accordare la patta e un altro far continuare la partita. Secondo me si tratta di una decisione ragionevole.

Lo stesso Horst Metzger ha fatto un esempio. In un finale R+T contro R+A la giocatrice che aveva l'Alfiere ha richiesto la patta. Metzger ha deciso di far continuare la partita. Nel corso delle mosse seguenti, la giocatrice in questione ha dimostrato di conoscere il modo per pattare, ed ha raggiunto una posizione in cui l'avversaria non poteva vincere. In altre parole, la sua avversaria non poteva vincere “con i mezzi normali”, ma solo per il tempo, perché la giocatrice in questione sapeva perfettamente come gestire questo finale. Metzger ha quindi accordato la patta. In una posizione complicata, come quella dell'esempio che lei ha prospettato, l'arbitro deve sempre rimandare la decisione. Penso che abbia ragione quando afferma che dipende dai criteri applicati dall'arbitro. E io devo ripetere che, negli scacchi professionistici, è auspicabile che venga utilizzata la modalità Fischer, eliminando alla radice questi problemi. A proposito, nel gioco rapid e lampo non è possibile presentare questo tipo di richiesta.

Domanda Sig. Gijssen: Nel corso di un recente torneo, il mio avversario ha spostato il suo Re in una casa, quindi, senza rilasciare il pezzo, lo ha spinto sulle case adiacenti per esaminare le posizioni. Quando gli ho contestato il suo comportamento, al termine della partita, ha affermato che era consentito dal Regolamento FIDE, che limita il movimento di un pezzo solo dopo che è stato rilasciato. Si tratta di una interpretazione corretta? **Fred Brown, Sud Africa**

Risposta Questa interpretazione non è corretta. Secondo me il caso da lei prospettato si configura come un disturbo per l'avversario. Quando un giocatore muove un pezzo su una casa, senza rilasciarlo, e poi scopre che c'è una casa migliore in cui collocarlo, non ho nulla da obiettare. Quando però analizza altre posizioni spostando il pezzo su case diverse, il giocatore ha assolutamente torto.

Un'ulteriore osservazione. Spesso i giocatori ribattono che non stavano disturbando l'avversario, perché era in moto il loro orologio, e stavano usando il loro tempo. Io rispondo sempre che il loro tempo non esiste. Il comportamento di un giocatore deve sempre essere corretto, anche quando è in moto il proprio orologio.

Domanda Egr. sig. Geurt Gijssen: **L'Articolo 6.9** del Regolamento FIDE recita:

“Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, 5.2 e 5.3, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Altrimenti 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 (ossia con le risposte peggiori), la partita è patta.”

Supponiamo ora che il giocatore A abbia il Re e un Cavallo, e che il giocatore B abbia un Re e una Torre. All'improvviso la bandierina del giocatore B cade. Partendo dalla posizione presente sulla scacchiera, è possibile creare una posizione in cui il Re del giocatore B viene mattato (Giocatore B: Rh8 e Th7; Giocatore A: Rf8 e Cg6). Questo vuol dire che al giocatore B deve essere data partita persa? Se non avesse avuto la Torre la partita avrebbe dovuto essere patta. Nel gioco rapid o lampo si applica una regola diversa? **T. Budiman, Indonesia**

Risposta Sì, ha ragione. La partita è persa per il giocatore B. Per il gioco rapid si applica la stessa regola. Per le partite lampo c'è una differenza. L'Articolo C4 del Regolamento per il gioco lampo stabilisce che per vincere un giocatore deve avere “la potenzialità di mattare”, ossia deve disporre di forze adeguate per generare tramite mosse legali, anche di aiutomatto, una posizione in cui l'avversario, avendo il tratto, non sia in grado di evitare il matto alla mossa successiva. Perciò Re e due Cavalli contro Re non sono sufficienti, mentre lo sono Re e Torre contro Re e Cavallo.

Domanda Caro Geurt: Durante il torneo di Hoogovens dello scorso anno un giocatore ha effettuato una mossa illegale dopo il primo controllo del tempo. Il giocatore aveva un finale vinto, ma solo un minuto sull'orologio per concretizzarlo. Il suo avversario aveva diversi minuti in più per difendere la posizione. Ufficialmente avrei dovuto aggiungere due minuti al tempo dell'avversario, ma considerando che l'operazione avrebbe richiesto una ventina di secondi NON l'ho fatto, pensando che fosse contrario allo spirito del gioco. Secondo me solo il giocatore che aveva commesso l'irregolarità avrebbe tratto vantaggio dal ritardo, perchè gli avrebbe dato il tempo di riconsiderare il piano vincente. Tuttavia ho preso nota mentalmente dell'irregolarità, e gli avrei dato partita persa se l'avesse ripetuta altre due volte.

L'Arbitro Capo mi ha ufficialmente censurato per il mio comportamento, ma nel resoconto del torneo redatto dall'arbitro ho fatto inserire una nota sulla rigidità del regolamento che mi obbligava a regolare l'orologio in questa situazione.

Nella nota veniva suggerito di lasciare maggiore discrezionalità all'arbitro. Qual è il suo parere in proposito? **Martin van Gils, Arbitro Nazionale KNSB, Olanda**

Risposta Dal contesto dell'episodio deduco che questo si è verificato nell'ultima fase della partita, quando valevano le regole del "Quickplay Finish". Secondo me l'Arbitro Capo che l'ha rimproverata aveva ragione. Il regolamento è rigido. Nel caso di una mossa illegale, l'avversario viene disturbato, ed è necessario compensarlo per questo. Supponga che l'avversario avesse perso per il tempo. Avrebbe dato la colpa a lei, per non avergli assegnato i due minuti extra.

Domanda Egr. sig. Gijssen: Con riferimento alla recente regola che impone di registrare le offerte di patta, sarebbe accettabile utilizzare "(1/2)" invece del segno "="? Quest'ultimo segno è tradizionalmente utilizzato per indicare una posizione pari, per cui forse non è il simbolo più adatto allo scopo. Naturalmente qualcuno potrebbe anche chiedersi se fosse davvero necessario specificare in modo così rigido il modo di registrare l'offerta di patta. **Raymond J. Stonkus, USA**

Risposta L'idea non è male, ma il problema sarebbe che i giocatori considerano "1/2" come il risultato della partita. In alternativa si potrebbe utilizzare "1/2?". Come ho scritto nel numero di novembre di questa rubrica, ho discusso del problema con l'editore dell'Informatore. A proposito, in base alla mia esperienza la regola non funziona molto bene. Solo pochissimi giocatori scrivono questo segno quando offrono la patta.

*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 Arcangelo Sorrenti