



COLUMNISTS

Giugno 1998

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Regole del gioco rapido

Domanda Ramon Etxeberria, Paesi Baschi (Spagna) pone una domanda riguardante la seguente posizione:



Il Nero, in partita lampo, mosse 1...Axe5. La mossa è illegale ma dopo essa il Bianco non ha “potenziale di matto”. Ramon si chiede perciò: deve essere dichiarata una patta?

Risposta La risposta è chiaramente no, perchè è il Bianco che può reclamare la vittoria dopo la mossa illegale.

Lascia che ripeta l'**Articolo C3** del Regolamento gioco lampo:

Una mossa illegale è completata una volta che l'orologio dell'avversario è stato fatto partire.

L'avversario ha poi il diritto di reclamare la vittoria prima di fare la propria mossa.

Una volta che l'avversario ha fatto la sua mossa, una mossa illegale non può essere corretta.

Domanda Un'altra domanda viene da **Jorge Laplaza, Argentina**

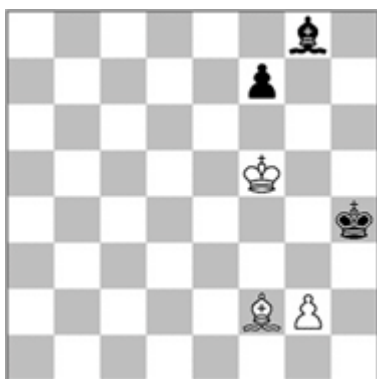
Sarebbe molto interessante conoscere la tua opinione su questo: quando pensi che un giocatore possa reclamare una patta in quei casi dove, nelle partite lampo e nei 5 minuti finali, egli abbia

posizione completamente vinta ma creda che il suo avversario voglia vincere per il tempo? Per esempio, se un giocatore avesse un pedone bloccato e il suo avversario 2 Torri (o ancora di più) potrebbe quest'ultimo reclamare una patta prima che la sua bandiera cada? Quali sono i limiti? E, se l'Arbitro non è un maestro, può egli decidere? Grazie

Risposta Se questo succede in una partita lampo (e nelle partite lampo tutte le mosse devono essere fatte in un limite di tempo fisso minore di 15 minuti) un simile reclamo sarebbe impossibile secondo il Regolamento FIDE. Nell'ultima fase di una partita giocata con le regole Quickplay Finish od in una partita di gioco rapido un simile reclamo è possibile. In una "partita di gioco rapido" tutte le mosse devono essere fatte in un tempo limite fisso compreso tra 15 e 60 minuti. La sottolineatura del Sig. Laplaza è degna di nota; l'arbitro deve capire la posizione. Ed egli ha completamente ragione nel ritenere che questo possa essere un problema.

A tal proposito io ho già preparato alcune posizioni nelle quali l'arbitro deve decidere se è patta o no.

In ognuna delle seguenti posizioni, il Nero ha la mossa e reclama patta..



Posizione 1

Il Nero spiega all'arbitro che il suo avversario non può vincere con mezzi normali facendo notare gli Alfieri di colore contrario e così via. Vediamo cosa può succedere: 1...Rh5, 2. g4+ Rh6 3. Rf6! Rh7 (se 3...Ah7 4. Ae3 matto) 4. g5 Rh8 5. Ad4 Rh7 (se 5...Ah7, 6 Rxf7 matto) 6. Ac3 Rh8 7. g6! fxg6 8. Rxc6 matto.



Posizione 2

Il Nero spiega all'arbitro che dopo aver preso il pedone in a3 egli ha anche la migliore posizione perché può catturare anche il pedone in b7. 1...Rxa3 (se 1...Ra5, segue 2. Tb4) 2. Tc3+ (Il Nero ripete il suo reclamo) 2...Ra4 (se 2...Ra2, segue 3. Tc2 e il Bianco vince facilmente) 3. Tc1!! Una mossa fantastica, dopo la quale il Nero è perduto, infatti se, 3... Txb7, segue 4. Ta1+, Rb3 (o Rb4 o Rb5) 5. Tb1+ e la Torre Nera è perduta; dopo una mossa di Re sulla traversa "a", di nuovo Ta1+, il Re deve andare sulla traversa "b" e il Bianco vince.



Posizione 3

Dopo 1...Th6, il Nero reclama patta, spiegando all'arbitro che il Bianco non può fare alcun progresso. Vediamo cosa accade. 2. Te8 Txh7 (forzata) 3. Rg6 Th5 (unica mossa) 4. Te4+ ed il Bianco vince.



Posizione 4

1....Txa4 ed il Nero, che era in ristrettezza di tempo, reclamò patta. L'arbitro invitò i giocatori a giocare ancora qualche mossa. E poi avvenne una cosa incredibile. 2. Tb5 ed improvvisamente c'è una minaccia di matto in b8. 2...T7a5 3. Teb4!! Ed è chiaro che il Bianco vince. Se una Torre Nera prende una Bianca, la rimanente Torre Bianca prenderà l'altra Torre Nera e manderà il Re Nero. E dopo 3...Ra7 è in ogni caso finita. 4.Tb7+ Ra8 (se 4...Ra6, allora 5. T4b6 matto) 5. Ta8+ Ra7 6. T4b7+ Ra6 7 Ta8 matto.



Posizione 5

L'ultima mossa del Bianco è stata T3c8. Il Nero vedendo che 1...Dxc8 perdeva immediatamente per 2. Cb6+, reclamò patta, ma l'arbitro rifiutò. Il Nero giocò 2...Dxh4, ma dopo 3. Tc4+ abbandonò: 4...Dxc4 5. Cb6+. A proposito, 2... Da5 perde ugualmente dopo 3. Ta8, Dxa8 4. Cb6+.



Posizione 6

L'ultima mossa del Bianco è stata f7 e il Nero pensa di abbandonare, ma scopre la fantastica mossa 1...Ae8. Se il Bianco gioca 2. fxe8D or 2. fxe8T è stallo. Anche 2. f8D o 2. f8T, dopo 2...Cd7+ 3. Cxd7 danno lo stesso risultato, ma 2. fxe8A vince, perchè il Nero perderà il suo Cavallo.



Posizione 7

Dopo 1...Td4 il Nero reclama patta. Secondo l'opinione del Nero il Bianco non può vincere con mezzi normali. Infatti, l'ultima mossa è una cappella. 2. Th8 ed improvvisamente c'è una minaccia di matto - 3. Ta8. La prossima mossa del Nero è forzata: 2...Ra2. Il Bianco gioca 3. Ta8+ e 3...Rb3 4. Ca5 Rc3 5. Cc6 con la minaccia di 6. Ta3 che forza il matto Il Nero abbandona.



Posizione 8

Dopo 1...Rg7 il Nero reclama patta, ma dopo la sequenza forzata 2. f8D+ Rxf8 3. Tc8+ Rg7 4. Txf8 Rxf8 4 Rf7!! abbandonò.



Posizione 9

Chiaramente, il Nero ha solo una mossa, 1...Ce5 e questo infatti giocò. Immediatamente egli richiese patta, facendo notare che 2... Cf7 garantiva almeno la patta. Ma l'arbitro ordinò di continuare il gioco. Egli non era convinto. Giocare 2.Cd8, minacciando sull'eventuale 2...Cxd7 3.Cf7 matto non funziona. Il Nero semplicemente gioca 2...h4. Ma 2. Cg5!! Con la minaccia di 3.Cf7 matto la partita si decide immediatamente.

Se il Nero prende 2...Rxc5, allora 3.d8D+ è decisiva.

Io spero che il lettore capisca che queste posizioni non sono frammenti di partita ma studi di finali. Io intendevo provare che è impossibile in un tempo molto limitato valutare posizioni e che l'Articolo 10 del Regolamento Fide è molto pericoloso. Nello stesso tempo, ho avuto la possibilità di mostrarvi alcuni simpatici studi.. Ho trovato questi studi su alcuni libri ed articoli di Robert Timmer

Ora, qualche buona notizia – Il Consiglio Esecutivo della FIDE nel suo meeting a Bled ha deciso di accettare la mia proposta, e cioè che il tempo di riflessione alle Olimpiadi di Elista debba essere di 100 minuti per 40 mosse, quindi 50 minuti per 20 mosse ed infine 10 minuti per le rimanenti mosse con 30 secondi aggiunti dopo ogni mossa dall'inizio. Questo significa che l'Articolo 10 non sarà applicato

*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