



COLUMNISTS

Maggio 1998

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

I tempi di riflessione stanno cambiando...

Durante il Campionato Europeo a Squadre del 1983 a Plovdiv, in Bulgaria, io ero capitano della squadra olandese. Io ricordo molto bene una delle riunioni della squadra parecchie settimane prima dell'evento. Uno degli argomenti in agenda era chi dovesse prendere i libri e quali portare. Chiari accordi erano fatti su chi dovesse preoccuparsi dell'ultimo numero di Chess Informant, chi fosse responsabile dell'Enciclopedia delle Aperture, chi dovesse prendere i libri dei finali di Cheron e così via. Ora ogni giocatore di alto livello ha il proprio computer portatile e preparativi come quelli del 1983 sono completamente inutili.

Ma anche altre cose sono cambiate nel mondo degli scacchi. Nel 1987 io ero Capo Arbitro del match Kasparov-Karpov di Siviglia valido per il campionato mondiale. Il tempo di riflessione era di 40 mosse in 2 ore e mezzo e quindi 1 ora per ogni 16 mosse aggiuntive. Dopo 5 ore le partite dovevano essere aggiornate. Lo stesso tempo di riflessione fu applicato nel successivo match del 1990 tra Kasparov e Karpov disputato a New York e Lione. Ma c'era qualcosa di nuovo. Entrambi i giocatori usarono l'aiuto di computer per le partite aggiornate e per analizzare le partite dopo averle giocate. E di quando in quando il computer mostrava qualche miglioramento alle mosse giocate, anche nell'apertura. Tom Fuerstenberg ha scritto parecchi interessanti articoli riguardanti l'aiuto del computer.

Per ridurre l'influenza del computer, il match Karpov-Timman (Zwolle, Arnhem, Amsterdam, Giacarta 1993) fu giocato secondo lo stesso tempo di riflessione (40 mosse in 2 ore e mezzo e quindi 1 ora per ogni 16 mosse aggiuntive), ma questa volta le partite non vennero aggiornate se non dopo che fossero giocate per 7 ore. E' chiaro che questo tempo di riflessione riduceva il numero delle partite aggiornate e perciò l'influenza dei computers.

Immediatamente dopo la cerimonia di apertura del match Karpov-Kamsky (Elista 1996) ci fu un incidente inaspettato. Rustam Kamsky, padre di Gata Kamsky e capo della sua delegazione, ebbe una furiosa disputa con Anatoly Karpov. Secondo Rustam Kamsky, in una conferenza stampa fatta circa 4 settimane prima dell'inizio del match, era stato annunciato che il tempo di riflessione sarebbe stato di 40 mosse in 2 ore, quindi venti mosse in un'ora, e finalmente 30 minuti per ciascun giocatore per le rimanenti mosse.

Tuttavia Karpov disse che c'era una lettera firmata sia da Gata Kamsky che da egli stesso, che era stata spedita da Groningen durante il torneo Koop Tjuchem del dicembre 1995. In questa lettera entrambi i giocatori propongono che il tempo di riflessione fosse di 40 mosse in 2 ore, quindi un'ora per ogni 16 mosse aggiuntive, con l'aggiornamento dopo 6 ore di gioco. Dopo prolungati negoziati in Elista, fu finalmente deciso che si sarebbe giocato con questo tempo di riflessione. Dato che le prime 40 mosse sarebbero state giocate più rapidamente che nel match Karpov-Timman, la probabilità di partite aggiornate era minore.

Negli ultimi tornei per il campionato mondiale, per esempio il torneo knock-out di Groningen 1997 e di Losanna 1998, non vi erano partite aggiornate. Il tempo di riflessione era totalmente differente: 100 minuti per 40 mosse, quindi 50 minuti per 20 mosse e finalmente 10 minuti per ciascun giocatore per le rimanenti mosse. Dopo ogni mossa venivano aggiunti 30 secondi. Per il primo controllo di tempo questo significava 40 mosse in 2 ore e per il secondo controllo di tempo 20 mosse in un'ora.

Prima dell'inizio del torneo molti temevano incidenti e possibilità di partite molto lunghe. Durante l'intero torneo non vi furono invece incidenti e le partite furono generalmente più brevi di prima. Io penso che ciò fosse dovuto al tempo di riflessione. Quando un giocatore ha una posizione persa egli abbandona. Con il "vecchio" tempo di riflessione i giocatori che si trovano in posizione persa tentano di approfittare dello "Zeitnot" dell'avversario. Con questo nuovo tempo di riflessione è praticamente impossibile fare così.

A questo riguardo, mi piacerebbe menzionare un altro progresso. Nel Match dei Candidati del 1991 a Bruxelles fu deciso che, nel caso un match finisse 4-4, il match sarebbe continuato con partite rapide (60 minuti per 45 mosse e quindi 15 minuti per ogni serie di 20 mosse). Il match Yusupov-Ivanchuk richiedette la partita rapid di spareggio. La prima partita di questo mini-match è probabilmente una delle più affascinanti dell'ultimo decennio. Questa partita fu scelta come la partita più bella del Chess Informant No. 52. Nel 1996 la Informant pubblicò un libro intitolato "640 Best Games - 64 Golden Games". Le migliori partite del periodo 1966-1996 vennero pubblicate in questo libro. Una giuria di Grandi Maestri e lettori votò di nuovo per la migliore partita. Il risultato fu che la partita Ivanchuk - Yusupov finì seconda. Ecco le mosse di questa eccezionale partita:

Ivanchuk - Yusupov: Match dei Candidati 1991

1 c4 e5 2 g3 d6 3 Ag2 g6 4 d4 Cd7 5 Cc3 Ag7 6 Cf3 Cgf6 7 O-O O-O 8 Dc2 Te8 9 Td1 c6 10 b3 De7 11 Aa3 e4 12 Cg5 e3 13 f4 Cf8 14 b4 Af5 15 Db3 h6 16 Cf3 Cg4 17 b5 g5 18 bxc6 bxc6 19 Ce5 gxf4 20 Cxc6 Dg5 21 Axd6 Cg6 22 Cd5 Dh5 23 h4 Cxh4 24 gxh4 Dxh4 25 Cde7+ Rh8 26 Cxf5 Dh2+ 27 Rf1 Te6 28 Db7



Tg6! 29 Dxa8+ Rh7 30 Dg8+ Rxc8 31 Cce7+ Rh7 32 Cxg6 fxg6 33 Cxg7 Cf2 34 Axf4 Dxf4 35 Ce6 Dh2 36 Tdb1 Ch3 37 Tb7+ Rg8 38 Tb8+ Dxb8 39 Axb3 Dg3 0-1.

Fu deciso che nel match Karpov - Kamsky, in caso di parità, dovessero essere giocate delle partite

di spareggio.

Come probabilmente saprete, a Groningen e Losanna, furono giocati mini-matches di 2 (Turni 1-6), 4 (Turno 7) o 6 partite (la finale). Se dopo 2, 4 o 6 partite la classifica fosse ancora invariata sarebbero state giocate partite supplementari. Il tempo di riflessione era il seguente: 25 minuti per giocatore per l'intera partita con l'incremento di 10 secondi per mossa.; se dopo 2 partite non ci fosse stato un verdetto, si sarebbero giocate 2 partite ancora; il tempo di riflessione in queste 2 partite era 15 minuti per giocatore per l'intera partita con l'incremento di 10 secondi per mossa. Se queste partite non producevano un vincitore sarebbe stata giocata una partita di spareggio definita "sudden death" (morte improvvisa). Il Bianco riceve 4 minuti per l'intera partita ed il Nero cinque minuti. Ancora una volta venivano aggiunti 10 secondi per mossa. La prima partita vinta dall'uno o dall'altro colore porrebbe fine al match. Rimasi molto sorpreso dal fatto che anche in queste partite di spareggio non ci furono incidenti.

Personalmente sono stato molto felice che l'ultimo Campionato Mondiale non sia stato giocato usando il tempo di riflessione correntemente impiegato in molti tornei. Con questo mi sto riferendo al tempo di riflessione conclusivo nel quale tutte le rimanenti mosse devono essere completate, per esempio, in 30 minuti. Il problema che io ho spesso incontrato è relativo all'**Articolo 10.2**:

Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e appellare l'arbitro.

(a) Se l'arbitro è convinto che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione.

(b) Se l'arbitro ha respinto la richiesta, all'avversario saranno assegnati due minuti extra di tempo di riflessione.

(c) Avendo differito la sua decisione, l'arbitro può successivamente dichiarare la partita patta, anche dopo che una bandierina è caduta.

Tutti gli incidenti successi durante le Olimpiadi di Mosca ed Erevan hanno a che fare con l'Articolo 10.2 del Regolamento FIDE.

Nel prossimo numero della mia rubrica su Chesscafé, mostrerò quanto possano essere pericolose le disposizioni di quest'Articolo.

Domanda Robert Spieler (USA) domanda: può essere considerato antisportivo od illegale usare 2 mani in ristrettezze di tempo? In altre parole, c'è una regola vincolante che sia la stessa mano a muovere un pezzo ed a mettere in moto l'orologio?

Risposta Fino al 1° Luglio 1997, la regola che non si possono usare 2 mani per muovere un pezzo e mettere in moto l'orologio era applicabile solo su partite lampo, rapide e da un'ora.

Quando il Comitato dei Regolamenti si riunì a Parigi nel 1995 per prevedere qualche modifica delle regole, c'era come tema centrale, di avere, se fosse stato possibile, le stesse regole applicate a tutti i tipi di partita: "normali", quick-play finish, lampo e rapido. Avendo in mente ciò, non si può essere sorpresi che ora noi abbiamo la seguente regola:

Articolo 6.7(b):

(b) Un giocatore deve fermare il proprio orologio con la stessa mano con cui ha eseguito la mossa. E' proibito tenere il dito sul pulsante dell'orologio o nelle immediate vicinanze

Domanda Alvaro Faria Paz Pereira (Portogallo) ha mandato la seguente domanda:

Sig. Gijssen:

Ho trovato il tuo articolo "Il Re in presa" su "The Chess Cafe" molto interessante. Mi ha ricordato

un episodio che accadde in un torneo lampo (5 minuti) qui in Portogallo, un paio di anni fa:

1. Due giocatori erano in ristrettezze di tempo. Il giocatore A aveva un vantaggio vincente nel finale. Il giocatore B tentò un piccolo trucco: fece scivolare il suo Re vicino a quello del suo avversario. Il giocatore A, non notando questo, spinse un pedone verso la promozione. Il giocatore B giocò RxR (o forse reclamò la vittoria per mossa irregolare, non ricordo esattamente; in ogni modo questo non è rilevante, perché in quel torneo era permesso catturare il Re “in presa”, come modo abituale per reclamare la vittoria per mossa illegale). L’arbitro venne chiamato e nessuno dei giocatori negò la successione dei fatti sopra esposta. L’arbitro, con l’ausilio del direttore del torneo, decise di assegnare la vittoria al giocatore B. Ella considerò che, dopo l’ultima mossa del giocatore A, sulla scacchiera si era creata una posizione illegale, cosicché il giocatore B era in diritto di reclamare la vittoria. Arbitri che erano presenti furono d’accordo, ma altri dissentirono citando 2 ragioni:

In realtà, era stato il giocatore B che aveva fatto la mossa irregolare; e, precedente alla sua richiesta di vittoria, il giocatore B si era reso protagonista di quella che può essere chiamato “comportamento scorretto” (il trucco stesso).

Cosa avresti deciso se fossi stato l’arbitro?

2. Una domanda attinente (sempre in una partita lampo): Il giocatore A fa una mossa illegale, ma il giocatore B ha soltanto il Re. E’ vinta per il giocatore B o è patta?

Risposta Alle tue domande si può dare risposta con l’aiuto del nuovo Regolamento FIDE.

1. Il giocatore B fa una mossa illegale ed il giocatore A non se ne accorge e fa una mossa. Questa mossa è anch’essa una mossa illegale ed ora il giocatore B può reclamare la vittoria.

2. Un giocatore che abbia il solo Re non può vincere.. *L’Articolo C4 dice:*

Per poter vincere, un giocatore deve avere “potenziale di matto”. Questo è definito come forze sufficienti per produrre una posizione legalmente, anche mediante aiuto-matto, dove un avversario con il tratto non può evitare di subire scacco matto in una mossa. Di conseguenza due Cavalli e un Re contro il Re solo è insufficiente, ma una Torre ed un Re contro un Cavallo ed un Re è sufficiente.

Infine, come aggiornamento del mio articolo dello scorso mese vorrei annunciare che il Comitato dei Regolamenti nella riunione fatta durante le Olimpiadi di Elista deciderà che penalità dare quando un giocatore cattura il Re 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