



COLUMNISTS

Luglio 2000

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Capitani in conflitto

Come ho già menzionato diverse volte negli editoriali precedenti, il Regolamento degli Scacchi sarà corretto durante il Congresso FIDE di Istanbul nel Novembre 2000. Il Comitato per il Regolamento proporrà varie piccole modifiche e pochi radicali cambiamenti. Questi sono basati sulle proposte delle federazioni scacchistiche, soprattutto di Scozia, Russia ed Olanda. Sono contento delle loro proposte. Ma la maggior parte delle modifiche è basata sulle lettere e sulle domande che ho ricevuto da voi, i lettori di "The Chess Cafè". Cari lettori, siete molto importanti e vorrei ringraziarvi per il contributo di proposte che offriremo all'Assemblea Generale. Almeno l'80% dei cambiamenti sono venuti da voi. Voglio ricordarvi che potete ancora inviare i vostri commenti sulle proposte di correzioni fino al 22 Luglio. Li troverete su "The Chess Cafè": www.chesscafe.com/catalog/fide.htm. Intanto ho ricevuto molte reazioni dei lettori; in modo schiacciante, e nessuno sarà sorpreso se lo dico, gli argomenti sono l'Articolo 10.2, la definizione di matto potenziale e la presa del re nelle partite lampo.

Commento: Riguarda la regola del pezzo toccato – pezzo mosso, sono d'accordo con la sua risposta a Richard Evans (Scozia) che un giocatore che usa un proprio pezzo per toccare il pezzo dell'avversario deve catturare il pezzo dell'avversario, se è una mossa lecita. Ci troviamo spesso di fronte a questa situazione nei tornei junior ed io stabilisco che il pezzo del giocatore è un'estensione della sua mano in questa circostanza. Una situazione analoga si riscontra nel diritto penale laddove stabilisce che se una persona o parte di uno strumento che la persona sta usando entra in una proprietà, allora quella persona ha commesso il reato di effrazione. **John Coleman (Canada)**

Domanda L' "accelerated pairings" in un torneo col Sistema Svizzero: (1) Quando dovrebbe essere usato? (2) In caso di necessità di spareggi, lei userebbe ancora la progressione (somma dei punteggi cumulativi)? Ricordo che i giocatori con punteggio più basso hanno un turno più facile di quelli con i punteggi alti. **Michel Arsenault (Canada)**

Risposta Dovrei spiegare diverse cose prima di rispondere alla sua domanda. Cos'è l' "accelerated pairing"? In un torneo con sistema Svizzero è consueto che la prima metà di un gruppo di giocatori

sfidi la seconda metà con lo stesso punteggio. Per esempio: abbiamo un torneo con 100 giocatori, piazziamo questi 100 in ordine di punteggio e nel primo turno i numeri da 1 a 50 giocheranno contro i numeri da 51 a 100. Ci sono due sistemi per questo (non considero i colori): 1-51, 2-52, 3-53, 50-100 oppure 1-100, 2-99, 3-98, 4-97, 50-51. In un torneo col sistema Svizzero e “accelerated pairings” i gruppi di 100 giocatori sono divisi in 4 gruppi: il gruppo A contiene i giocatori 1-25, il gruppo B 26-50, il gruppo C 51-75 ed il gruppo D 76-100. Con l’ “accelerated pairings” i giocatori del gruppo A giocano contro i giocatori del gruppo B e i giocatori del gruppo C contro quelli del gruppo D. Gli abbinamenti sono in questo caso: 1-26, 2-27, 25-50, 51-76, 52-77, 75-100 oppure 1-50, 2-49, 25-53, 51-100, 52-99, 75-76.

Nel mio esempio ho creato 4 gruppi ma è possibile fare anche 6 gruppi ed allora A gioca con B, C gioca con D ed E gioca con F.

Cos’è la progressione (somma dei punteggi cumulativi)? Normalmente questo punteggio è detto cumulativo. Immaginiamo che il punteggio di un giocatore sia il seguente:

La somma dei punteggi totali dopo ogni turno è il punteggio progressivo, nell’esempio:

$1+1+1.5+2.5+2.5+3+4+4.5+5=25$ è il punteggio cumulativo di questo giocatore.

Ad essere onesti, non mi piace questo criterio per decidere la classifica finale di un torneo. Esso riflette solo come il punteggio di un giocatore cresce. I giocatori che finiscono bene sono avvantaggiati. C’è solo un “vantaggio” ad utilizzare questo metodo: i giocatori possono calcolare, prima di iniziare l’ultimo turno, come devono giocare per garantirsi un certo premio. Non sono sicuro che questo sia un vantaggio, perché è ben noto che in molti tornei open i risultati dell’ultimo turno sono aggiustati dai giocatori. E il criterio del punteggio progressivo rende il loro compito più facile.

Il modo più logico per decidere i tiebreak è, secondo me, il seguente: se gli abbinamenti sono basati sul punteggio le posizioni finali devono essere basate sul punteggio così come, per esempio, il TPR (Tournament Performance Rating, Punteggio di Performance nel Torneo); se gli abbinamenti sono fatti con i punteggi Buchholz, le posizioni finali nei gruppi di punteggio devono anch’esse essere basate sui punteggi Buchholz. Questo è l’unico metodo corretto.

Domanda: Gioco molte partite blitz su internet e non ho chiara la regolamentazione esatta di una patta. In numerose partite un avversario, avanti di pochi secondi in una partita di 2 o 5 minuti dove un pareggio posizionale è evidente, ripete le mosse e la posizione pensando che se fa così 50 volte o più vincerà per il tempo. Ho insistito che la patta per ripetizione di mosse si applica alle partite blitz ma loro sostengono che non sia così. Secondo, la regola della patta per ripetizione di mosse varia a seconda delle diverse istituzioni scacchistiche come FIDE, USCF o WBCA ecc. Se sì, cosa cambia? **Christopher Willard (USA)**

Risposta Lasciami dire cosa il Regolamento degli Scacchi FIDE afferma al riguardo. Nel Regolamento Lampo della FIDE non ci sono eccezioni che concernono l’Articolo 9. Ciò significa che un giocatore può chiedere una patta in virtù di questo Articolo. Può chiedere la patta per la ripetizione di una posizione per tre volte ed anche per la regola delle 50 mosse. C’è un solo problema. Come dimostrarlo? Non ci sono fogli disponibili. Nei tornei blitz ci sono molti giocatori ma pochi arbitri, col risultato che gli arbitri non possono osservare tutte le partite. In breve faccio osservare che, teoricamente, non c’è problema ma per questioni pratiche il problema esiste e non vedo soluzioni per il momento. Forse si potrebbe prendere in considerazione uno dei nuovi suggerimenti della proposta di regolamento corretto. La proposta è che un giocatore possa chiedere la patta alla stessa maniera di quanto previsto nell’Articolo 10 (Quickplay finish) quando ha meno di un minuto e l’avversario non fa nessuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali. Tuttavia ho la sensazione che la maggioranza degli arbitri sarà contro questa proposta.

Domanda Nel suo articolo precedente, lei ha affermato che la partita in questione sarebbe stata dichiarata patta se fosse stata una partita lampo. Tuttavia, se la Torre bianca dovesse essere piazzata in b1 per esempio (con gli altri pezzi nella posizione mostrata) ciò non avrebbe

soddisfatto i requisiti per il matto forzato in 1 con la parte perdente che doveva muovere? Torre in b7 sarebbe stato forzato con AxT e matto a seguire. **Keith C. Rose (USA)**

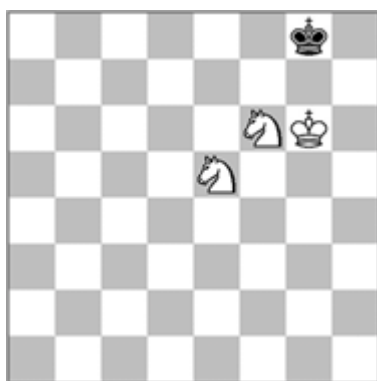
Domanda Caro Signor Gijssen: volevo sapere se la partita presentata da Martin Fierz era davvero una patta secondo il Regolamento degli Scacchi Lampo mentre io ho trovato la seguente posizione (vedi diagramma)



Il Nero muove 1...Ag2+ e dopo la migliore mossa del Bianco 2 Tf3, la mossa Axf3# del Nero vince con il matto. La partita dovrebbe ancora essere considerata patta secondo il Regolamento degli Scacchi Lampo? **Ramon Extbarria (Spagna)**

Risposta Quando ho visto queste due lettere sullo stesso argomento mi sono chiesto se avessi commesso un errore. Devo ammettere di essermi sbagliato.

Per illustrare ciò che dice l'Articolo C4, guardiamo l'esempio riportato nell'Articolo stesso. E' scritto che due Cavalli ed un Re contro un solo Re non sono sufficienti, cioè non c'è un matto potenziale. Guardiamo la seguente posizione (vedi Diagramma)



Se il Nero gioca ...Rh8 subirà il matto alla mossa successiva ma ...Rh8 non è forzata; il Nero può evitare il matto giocando Rf8. Questo è esattamente ciò che l'Articolo prova a dire: il matto potenziale è definito come materiale sufficiente che può alla fine produrre una posizione di matto lecita, eventualmente attraverso l' "aiutomatto" laddove un avversario cui spetta muovere non può evitare di subire il matto in una mossa. Nell'esempio fornito nelle lettere non è possibile evitare il matto in una mossa, implicando così che c'è un matto potenziale. Nel finale Re + 2 Cavalli contro Re, il Nero può evitare il matto ad ogni mossa, quindi non c'è nessun matto potenziale, e patta.

Domanda: Salve Geurt, mi piace molto il suo editoriale. Ho una domanda sul controllo del tempo. Ma prima voglio spiegare una situazione. Gioco in una squadra (di otto giocatori) nel campionato di scacchi locale. Il regolamento locale dice che i due capitani insieme agiscono da arbitri. Questo causa problemi, non ultimo quando ognuno ha una posizione diversa!

Poi c'è il problema del controllo del tempo, perché i capitani possono avere dei problemi col proprio tempo! La mia domanda è: come fare con un controllo del tempo regolare (40/2) e poi ogni continuazione come tutte le mosse in 1 ora o 20/1 e poi tutte le mosse in 30 minuti. Alcuni giocatori non sanno quante mosse hanno fatto; l'arbitro è coinvolto a prescindere dalla volontà dei giocatori? **Tom Dette (Germania)**

Risposta Secondo me c'è qualcosa di sbagliato nel regolamento del campionato in cui lei gioca. Innanzitutto, lei dice che ci sono due arbitri (i capitani) con identiche responsabilità. Sono del parere che dovrebbe essere designato un arbitro che abbia la responsabilità della partita. L'altro può essere suo assistente. Per esempio, il capitano della squadra di casa è l'arbitro principale e il capitano della squadra ospite fa il suo assistente. Ciò rende la questione già un po' più chiara.

Ma l'altro punto è: può un capitano essere anche arbitro? Io credo di no. C'è chiaramente un conflitto. Per di più, sembra che il capitano/arbitro sia anche un giocatore. Così abbiamo la combinazione giocatore/arbitro/capitano. In Olanda non si può essere sia giocatore che arbitro. Lei ha già individuato un problema potenziale. Se l'arbitro stesso ha problemi di tempo, come può osservare un'altra partita? E quale ha la priorità? La sua partita o l'altra in cui due giocatori hanno problemi con il tempo e non sono capaci di scrivere le mosse?

Spero sia chiaro ciò che lei deve fare: proporre il prima possibile che un giocatore non possa essere arbitro di una partita a squadre. In Olanda abbiamo la regola che la squadra di casa deve procurare un arbitro che non giochi. Se la squadra di casa non ha arbitri a disposizione, il club deve procurare un arbitro neutrale.

Ho scritto nel mio precedente articolo sul Campionato Olandese. Potete ricordare che un computer ha partecipato al torneo. Attualmente c'è un torneo di Grandi Maestri a Dortmund (Germania) ed in questo torneo sta partecipando anche un computer. Ho ricevuto una telefonata da uno degli arbitri sulle regole per le partite tra un computer ed un essere umano. Si ricordava del Campionato Olandese e pensava avessimo delle regole speciali. Quando ho ricevuto questa telefonata ero in un torneo a Monaco ed ho discusso questo con il Grande Maestro John Nunn. Sulla base del regolamento del Campionato Olandese abbiamo creato il regolamento per il torneo di Dortmund. Sono dell'opinione che assisteremo ad un incremento della partecipazione di computer ai tornei. Quindi probabilmente è una buona idea pubblicare i regolamenti che abbiamo concepito. Fateci sapere cosa pensate di questi regolamenti.

Regolamento per le partite tra un giocatore ed un computer.

Alcune avvertenze:

- “Computer” significa in questo regolamento la combinazione di un computer e di un programma.
- L'operatore deve essere sufficientemente qualificato per operare con il computer.
- Il computer può utilizzare qualsiasi risorsa che sia stata programmata prima dell'inizio della partita e l'esistenza di queste risorse (ad esempio libri di aperture, database di finali) deve essere dichiarata in anticipo.
- Il giocatore non dovrebbe avere nessuna responsabilità oltre quella che avrebbe contro un essere umano.

Articoli:

- Il Regolamento degli Scacchi FIDE sarà applicato a meno che non sia oltrepassato dai seguenti Articoli.
- L'operatore non può essere sostituito durante la partita senza il permesso dell'arbitro.
- La partita stessa sarà giocata su una normale scacchiera con normali pezzi e l'orologio previsto dall'evento.
- L'operatore può avere un assistente quando installa il programma del computer prima della partita. Durante la partita l'installazione non può essere modificata.
- Solo le seguenti azioni da parte dell'operatore sono ammesse durante la partita:
 - inserire le mosse del giocatore nel computer.
 - fare sulla scacchiera le mosse del computer e premere l'orologio.
 - Registrare le mosse ed il tempo trascorso del giocatore e del computer
 - Offrire, accettare o rifiutare l'offerta di patta per conto del computer
 - Chiedere la patta secondo gli Articoli 9.2, 9.3 o 10.2 del Regolamento degli Scacchi per conto del computer
 - Abbandonare la partita per conto del computer.

- Firmare il foglio del punteggio per conto del computer.
- Correggere errori tecnici, questo comprende la sostituzione del computer (vedi Articoli 7 e 8). Queste azioni devono aver luogo sotto la supervisione dell'arbitro.
- Cambiare l'orologio del computer se la differenza tra l'orologio del computer e quello ufficiale è troppo grande.
- Se l'operatore fa una mossa sbagliata sulla scacchiera e quindi la posizione sul computer differisce dalla posizione sulla scacchiera, la posizione sul computer deve essere cambiata. Questa modifica deve essere fatta sotto la supervisione dell'arbitro. Gli orologi devono essere fermati mentre la modifica viene effettuata. Il giocatore riceverà cinque minuti di tempo in più.
- In caso di interruzioni esterne (per esempio mancanza di energia elettrica) sarà dato tempo in più a discrezione dell'arbitro.
- Se succede un'interruzione interna al computer mentre scorre il tempo del computer, allora l'orologio non sarà fermato mentre il problema viene risolto. Se l'interruzione interna succede mentre scorre il tempo per il giocatore, allora il giocatore ha il diritto di fermare l'orologio e far partire l'orologio del computer senza fare la mossa. Quando il problema sarà risolto, l'orologio del giocatore ripartirà.
- In casi non previsti da questo regolamento, l'arbitro deciderà.

Intendo offrire questo regolamento alla FIDE, ma prima di farlo sarei felice di ricevere commenti dai lettori di "The Chess Café"

Dal 29 Giugno al 2 Luglio sono stato ad Istanbul. Come probabilmente sapete, questo autunno, la 34° Olimpiade degli Scacchi sarà organizzata in questa città turca. So che ci sono dei dubbi se questa Olimpiade sarà organizzata o meno. Soprattutto dopo il terremoto dello scorso anno, molti hanno pensato che non fosse possibile organizzare un simile evento.

Sono stato davvero stupito dai progressi già fatti dagli organizzatori. Sono organizzatori eccellenti, anche se non tutti scacchisti, e sono partito da Istanbul con una sensazione molto positiva. La sala da gioco è bella, anche se ne preferirei una un po' più grande. La sala è nel centro di Istanbul e tutti gli alberghi sono raggiungibili a piedi dalla sala da gioco. Ci sono buoni ristoranti nei pressi. Sono molto ottimista. Ad Agosto andrò ad Ankara per allenare gli arbitri turchi per l'Olimpiade. Vi terrò aggiornati.

Dal 3 al 15 Luglio c'è stato un altro torneo "dance" a Monaco organizzato dall'Associazione Max Euwe. E' stato il nono torneo tra signore e veterani, un torneo Scheveningen, questa volta chiamato torneo Schuhplatter Chess in onore ad una danza bavarese. Le signore hanno vinto con un punteggio di 27-23. La star del torneo è stato ancora una volta il sessantanovenne Victor Korchnoi, che ha totalizzato 7,5 punti su 10, guadagnando 12 punti Elo. Alcuni giocatori tendono a fare brevi patte, invece Korchnoi gioca ogni partita con un solo obiettivo: vuole vincere. Attorno alla sua scacchiera io, come arbitro, percepisco sempre tensione. Nel prossimo "Taccuino" vi darò degli esempi di cosa è successo nelle sue partite.

Prima di concludere questo mese, consentitemi di menzionare un incidente. Dopo 9 turni di gioco, Hans Bouwmeester, un Maestro Internazionale olandese, ha avuto solo tre patte. Nell'ultimo turno giocava contro la miglior giocatrice cinese Zhu Chen. Ad un certo punto aveva una posizione totalmente vinta (parecchi pedoni in più nel finale) e la signora non abbandonava. Ciò era probabilmente troppo per il veterano che all'improvviso ha detto alla sua avversaria: "per favore sia educata". La sua avversaria ha reagito subito e gli ha detto di essere educato e non parlare durante la partita. Questo incidente mi è stato riferito dopo la partita da entrambi i giocatori. Apparentemente parlavano così piano che nessuno li aveva sentiti ma rifletteva la tensione durante il torneo.

*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 2000 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2000 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Mario Santagati