



COLUMNISTS

Gennaio 2000

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Ancora sull'Articolo 10

Domanda Caro Geurt, a causa di una richiesta di patta a norma dell'Appendice D, è giunto alla mia attenzione il fatto che il comma 10.2 non afferma che un giocatore debba avere il tratto quando effettua la richiesta. Questo è irrilevante ai fini della specifica richiesta, poiché questa è avvenuta in una posizione che mi è apparsa chiaramente perdente. Non posso credere che si intendesse consentire le richieste durante la mossa dell'avversario. **Stewart Reuben (Inghilterra)**

Risposta Ovviamente, hai assolutamente ragione. Le richieste relative alla posizione sulla scacchiera sono possibili solo per il giocatore che ha il tratto. Dovremo correggere questo aspetto durante il prossimo congresso di Istanbul.

Per il momento, secondo la mia opinione è sufficiente un riferimento alla Prefazione delle Regole: dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole.

Domanda Egregi Signori, sono membro della Corte Arbitrale della Federazione Svizzera degli Scacchi. Vi sarei molto grato se poteste inviarmi della documentazione sulla giurisprudenza relativa all'applicazione del Regolamento FIDE ufficiale. Inoltre, conoscete un buon libro sull'argomento? **Guy Sauberli (Switzerland)**

Risposta Non esiste alcuna "giurisprudenza ufficiale" sul regolamento FIDE. Poiché abbiamo la facoltà di modificare le Regole ogni quattro anni (e quest'anno avremo nuovamente questa possibilità), non abbiamo bisogno di una tale giurisprudenza.

Quando ci si presentano nuovi casi od abbiamo bisogno di un'interpretazione delle Regole, le cambiamo. Ma devo aggiungere quanto segue: ogni anno, durante il congresso FIDE, avvengono dei meeting del Comitato per il Regolamento. In questi meeting, vengono discussi casi reali, e talvolta il Comitato per il Regolamento prende una decisione sull'interpretazione di una Regola.

Queste rare decisioni sono pubblicate tra le minute del Congresso ed inviate ad ogni Federazione.

Un'altra via, ma ufficiosa, è il Taccuino di un Arbitro su The Chess Café – il Presidente del Comitato per il Regolamento risponde con la sua personale opinione alle domande dei lettori relative al Regolamento. Esiste un libro sul Regolamento, con spiegazioni delle Regole ed alcuni altri argomenti interessanti per gli arbitri:

Stewart Reuben: The Chess Organiser's Handbook, pubblicato da Cadogan, London and New

York.

Mi piace anche molto FIDE Schachregeln 1997, pubblicato dalla Federazione Svizzera degli Scacchi. In questo libretto sono contenuti molti esempi pratici.

Domanda Le scacchiere di legno si trovano in tutte le misure, e le più comuni hanno case di lato compreso tra i 2 pollici ed i 2 ½ pollici [tra i 5 ed i 6,25 cm, ndt]. Mi chiedo se qualcuno possa dirmi se una misura ufficiale per il lato delle case, l'altezza dei pezzi ed il diametro di base dei pezzi. Se non esiste alcuna misura ufficiale, potete dirmi quali siano le misure impiegate nel corso di recenti o passati campionati mondiali e/o tornei dei candidati? Grazie. **David Ridge (UK)**

Risposta Non c'è una misura ufficiale per le case ed i pezzi. Ma in tutti gli eventi ufficiale della FIDE attualmente usiamo scacchiere con case di 5.5 cm x 5.5 cm e l'intera scacchiera è di 52 cm x 52 cm. L'altezza del re è di 9.6 cm. Il diametro di base del pedone è di 2.75 cm.

Domanda Caro Sig. Gijssen, potrebbe risolvere un problema insorto in una partita veloce, ma che potrebbe anche verificarsi in un finale "sudden death" (morte improvvisa)? Ho un vantaggio di materiale, ma con molto poco tempo. Sto cercando di catturare dei pezzi, così che il mio avversario non abbia materiale sufficiente per mattare. Tocco il suo ultimo pedone e lo sollevo dalla scacchiera, ma la mia bandierina cade prima che io possa completare la cattura. La mia tesi (rifiutata dall'arbitro) è che la mia unica mossa legale, avendo toccato il suo pedone, porta ad una posizione patta. Per analogia con la situazione in cui il matto è dato prima che la bandierina cada, un evento sulla scacchiera ha reso irrilevante la caduta. Qual'è la sua opinione? **Phil Roe (USA)**

Risposta Sfortunatamente per lei, secondo la mia opinione l'arbitro ha preso la decisione corretta. Non si può assimilare il caso ad uno scacco matto. Il Regolamento dice che uno scacco matto termina immediatamente la partita e tutto quello che accade successivamente è perciò irrilevante.

Domanda Caro Sig. Gijssen, ero vice-arbitro nella "World Cup of Active Chess" a Cap d'Agde (Francia), un anno fa.. I giocatori (Karpov, Gelfand, Ivanchuk, Polgar ed altri) sono stati molto cortesi e corretti, e non c'è stato alcun problema. Ma durante uno spareggio (lampo in 5 min.) è capitata una strana situazione nella partita Karpov-Adianto.

La partita era praticamente finita e Karpov aveva solo pochi secondi ancora sull'orologio.

Ha trovato uno scacco perpetuo, ed Adianto ha accettato la patta. Poiché Karpov aveva vinto la prima partita, con questa patta si era qualificato. Cosa accadrebbe se un giocatore rifiutasse la patta e continuasse a giocare uno scacco perpetuo in una partita lampo?

Nel Regolamento, lo scacco perpetuo non esiste e, secondo le Regole Lampo C5. "L'Articolo 10.2 non va applicato". Il giocatore può muovere il proprio Re, aspettando che la bandierina dell'avversario cada. Questa situazione è assurda, forse è assurdo giocare lampo e si deve accettare che il tempo sia più importante della posizione.

La mia domanda è semplice: posso punire un giocatore che rifiuti una patta evidente in una partita lampo? **Stephane Escafre (France)**

Risposta No, non si può punire un tale giocatore, perché non sta facendo nulla di sbagliato. Prima di tutto, devo sottolineare che, nelle partite lampo, l'orologio gioca un ruolo più importante che nelle partite normali. Ma è importante anche il fatto che praticamente tutte le Regole "normali" valgano nel gioco lampo. Un giocatore può richiedere una patta sulla base di una tripla ripetizione di posizione o della regola delle 50 mosse. E non deve mostrare un formulario. L'arbitro deve verificare la richiesta, e questo è il problema. Come si fa a verificarla? Nei tornei prestigiosi – ed io considero prestigioso il torneo menzionato – tutte le partite sono giocate su scacchiere computerizzate, che registrano tutte le mosse. Nel torneo Amber di Monaco, avevamo addirittura una prova incrociata: tutte le partite sono state registrate su videotape. Ogni incidente (pezzo toccato) può essere verificato.

Sono d'accordo con lei che sia un grosso problema, se non si ha questo aiuto. Ma, in generale, se ci si aspetta questo genere di problemi, cercate di contare almeno il numero di mosse giocate (regola delle 50 mosse) o di registrare le mosse (tripla ripetizione).

Domanda Caro Sig. Gijssen, l'immaginazione di quelli che vogliono vincere a tutti i costi non

smette mai di stupirmi. Sono stato testimone di questa situazione: in un finale, il bianco ha un pedone in più in una posizione teoricamente vinta ma il giocatore chiaramente non conosce la tecnica per vincere. Al nero rimangono sull'orologio circa 5 minuti. Il giocatore con il bianco comincia ad effettuare una lunga serie di mosse inutili; chiaramente, non sta facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali. Quando sull'orologio del nero sono restati circa 2 minuti e 30 secondi, il giocatore improvvisamente lancia un attacco ed il nero deve difendersi in zeitnot. La tattica del bianco ha efficacemente fatto perdere al nero metà del suo tempo rimanente. Il tentativo di vincere del bianco era spericolato e sarebbe fallito se contrastato da una corretta difesa, ma sotto la pressione del tempo il nero commise un terribile svarione che lo fece perdere subito. Il nero non poté protestare perché aveva più di due minuti quando il suo avversario non stava facendo alcuno sforzo per vincere con mezzi normali.

Mi preoccupa il fatto che sembra non esserci alcun limite: se sull'orologio del nero ci fossero stati ancora 20 minuti, qualche persona poco sportiva avrebbe potuto giocare 100 mosse inutili per ridurre il tempo dell'avversario a quasi due minuti prima di attaccare. Questo ci porta ad un'interessante domanda: l'**Articolo B5** afferma che:

“L'arbitro prenderà una decisione in accordo con gli Articoli 4 e 10, solo dietro richiesta di uno od entrambi i giocatori”.

Se ne può dedurre che in una partita normale l'arbitro può applicare l'articolo 10 anche senza alcuna richiesta da parte dei giocatori, in caso contrario non ci sarebbe alcun bisogno di vietare questo comportamento all'arbitro nel gioco semilampo. Secondo l'articolo 10.2, il giocatore non può richiedere la patta a meno che non abbia 2 minuti sull'orologio, ma questa restrizione si applica all'arbitro nel momento in cui decida di applicare l'articolo 10 in assenza di una richiesta da parte del giocatore? In altre parole, l'arbitro, che era presente alla scacchiera ed ha visto tutto, avrebbe potuto decidere di terminare la partita e dichiararla patta?

L'arbitro non era sicuro se il limite dei due minuti si applicasse anche a lui, perciò ha lasciato che i giocatori proseguissero anche se avrebbe dichiarato la patta se ci fossero stati meno di due minuti quando è iniziata la sequenza di mosse inutili. Se si fosse usato un orologio Fischer non ci sarebbero stati problemi perché sarebbe stato facile rispondere alle mosse inutili in meno di 30 secondi. Il tempo rimanente del nero avrebbe continuato ad incrementarsi fintantoché il bianco avesse continuato a tentare “sporchi trucchi”. **Pierre Denomm'e (Canada)**

Risposta Posso capire che lei non sia stato contento quando ha visto questa partita, ma secondo la mia opinione il bianco non ha fatto niente di irregolare. Queste tattiche potrebbero non essere del tutto fuori luogo negli scacchi. È un peccato che lei non fosse presente ai meeting del Comitato per il Regolamento quando abbiamo stilato le nuove Regole. L'argomento più importante era quanto in là si dovesse estendere la responsabilità di un arbitro. Le opinioni erano due: Il gioco è responsabilità solo dei due giocatori, e l'arbitro non dovrà interferire affatto – perfino segnalare ai giocatori la caduta di una bandierina è responsabilità dei giocatori in tutti i tipi di gioco: tempo normale, semilampo e lampo. L'altra opinione era che l'arbitro dovesse interferire nel gioco semilampo e lampo. Dopo questa introduzione, potrà capire come si sia raggiunto un compromesso.

L'articolo 4 (L'esecuzione della mossa) e l'articolo 10 (Quickplay finish) saranno applicati nel gioco semilampo solo su richiesta di uno dei giocatori.

Notificare ai giocatori la caduta di una bandierina non è responsabilità dell'arbitro.

Ma devo aggiungere ancora qualcosa: nel torneo del Campionato del Mondo usiamo regole differenti. Nelle partite di spareggio (semilampo e lampo) usiamo il Regolamento normale con una sola eccezione: i giocatori non sono tenuti a registrare le mosse. È anche molto importante che per ciascuna partita di spareggio sia disponibile un arbitro. E devo dire che questo sistema è perfetto. È stata una mia proposta quella di usare il Regolamento normale per queste partite di spareggio. La ragione è che sarebbe una vergogna che il titolo dovesse andare ad un giocatore per il fatto che il suo avversario non avesse visto cadere la bandierina. Per inciso, le richieste basate sull'articolo 10 non erano possibili (cadenza Fischer!)

Caro Sig. Gijssen vorrei chiederle quanto segue:

La domanda 1 è un suggerimento per le Regole e le domande 2 e 3 sono problemi sui quali spero mi possa aiutare. **Melody van den Bergh (Sud Africa)**

Domanda 1 Questo è stato citato in un articolo precedente e penso che sia opportuno parlarne ancora. L'articolo 10.2 non si applica al Gioco lampo *Appendice C5*:

"L'articolo 10.2 non si applica."

Sono stato testimone di molte partite lampo nelle quali un giocatore del tutto vincente (vantaggio di materiale e posizione completamente vinta) in effetti ha perso per il tempo. Avrebbe senso che il giocatore debba essere protetto dal perdere la partita esclusivamente per il tempo, come nel caso del gioco semilampo in cui un giocatore (con meno di due minuti restanti e che stia vincendo la partita) possa richiedere la patta?

Forse per il gioco lampo si potrebbe applicare la seguente regola: " Se il giocatore rimane con meno di un minuto sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e appellare l'arbitro.

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 l'arbitro dichiarerà partita persa per il giocatore che ha fatto la richiesta".

Cosa ne pensa? Il problema più grosso in questo caso sarebbe questo: immagini le accuse e gli insulti ad un arbitro che dichiara persa la partita quando il giocatore in effetti pensa di stare vincendo!

Risposta 1 Nell'ultima frase, lei ha già menzionato uno dei problemi, ma ce ne sono altri. Nei tornei lampo di solito c'è una tempistica molto stringente. L'applicazione dell'articolo 10 causa molte (talvolta) lunghe discussioni e temo molto che gli organizzatori non siano in grado di mantenere la tabella oraria; questo è un problema pratico.

Inoltre, le partite lampo sono molto particolari e le probabilità di vittoria in una partita spesso si spostano molte volte dall'uno all'altro giocatore. Penso sia del tutto chiaro che sono contrario al suo suggerimento.

Domanda 2 L'Articolo 12.4 recita:

"Ai giocatori non è consentito abbandonare l'area del torneo (playing venue) senza il permesso dell'arbitro. Per area del torneo si intende l'area di gioco, i servizi igienici, l'area per il ristoro, le aree predisposte per i fumatori e altri spazi definiti dall'arbitro. Al giocatore avente la mossa non è consentito lasciare l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro."

Il mio problema è: cos'è l'area di gioco? È la scacchiera con tavolo e sedie, od include l'intera sala di gioco?

Risposta 2 L'area di gioco è l'area nella sala di gioco dove sono situate le scacchiere. Solo i giocatori, gli arbitri e gli steward sono autorizzati ad entrare in quest'area.

Ad esempio, l'area spettatori nella sala di gioco non fa parte dell'area di gioco.

Domanda 3 Cosa fare nella seguente situazione: i giocatori A e B stanno per iniziare la loro partita. Il giocatore A informa l'arbitro che, per motivi religiosi, non può scrivere le mosse né premere l'orologio per la durata della partita. Anche il giocatore B rifiuta di azionare l'orologio del giocatore A. Ancora, non c'è nessuno (spettatori, aiutanti, etc.) disponibile a premere l'orologio del giocatore A in sua vece. A causa del programma orario del torneo, è impossibile anche giocare la partita in un altro momento. Che azioni deve intraprendere un arbitro in tali circostanze? Tutto ciò mi è effettivamente accaduto una volta – per disperazione, per non disturbare gli altri giocatori o far saltare l'orario del torneo, ho dichiarato la partita patta. Per fortuna, entrambi i giocatori sono stati soddisfatti della mia decisione. Ma quali azioni avrei dovuto intraprendere se i giocatori avessero obiettato?

Risposta Prima di tutto, devo dire che non è assolutamente accettabile che l'arbitro sia informato

da un giocatore nel momento in cui la partita sta per iniziare. Un arbitro deve avere la possibilità di prendere le necessarie misure per tempo. Nel suo caso, questo significa che l'arbitro deve fare tutto quanto in suo potere per trovare un assistente, ma se non riesce a trovare qualcuno, la partita è dichiarata forfait. Quando mi chiede che azioni dovrebbe intraprendere l'arbitro nel caso in cui non riesca a trovare un assistente, la mia risposta è molto semplice: avviare l'orologio e vedere cosa succede.

Il caso in cui un giocatore non possa scrivere le mosse è contemplato dal Regolamento. L'**Articolo 8.1** recita:

" Se un giocatore, per motivi fisici o religiosi, non è in grado di scrivere il formulario, all'inizio della partita sarà tolto dal suo tempo previsto una quantità di tempo, decisa dall'arbitro."

Che ad un giocatore non sia consentito di premere l'orologio è un nuovo fenomeno. Mi è accaduto per la prima volta durante le Olimpiadi di Elista nel 1998. Il GM Boris Gulko (USA) mi informò che non gli era permesso di premere l'orologio durante certe speciali festività religiose ebraiche. Ogni qualvolta questo accadeva, parlavo con il capitano della squadra avversaria. Praticamente tutte le volte il capitano acconsentiva che un ragazzo Calmuco azionasse l'orologio del giocatore cui non era permesso farlo. In un caso, il capitano dell'avversaria rifiutò ed io informai il capitano della squadra americana, Larry Christiansen, che al posto di Gulko avrebbe dovuto far giocare una riserva. E questo è quello che è accaduto.

Domanda Signore, sono ormai molti anni che sperimentiamo la sudden death (morte improvvisa): ad esempio, 1 ora per giocatore nell'ultima parte della partita. Poiché così la durata (temporale) della partita è rigorosamente delimitata, perché mantenere l'obbligo di giocare un numero predefinito di mosse nella prima parte (ad esempio, un controllo orario su 40 mosse/2 ore)? Dare invece 3 ore per mattare a ciascun giocatore (eventualmente, 4 ore a livello di internazionali) gli consentirebbe di usare più tempo in un mediogioco complesso, se vogliono, a condizione che giochino più velocemente il seguito. I giocatori avrebbero una maggiore libertà, inclusa la libertà di sbagliare. E prendere decisioni, buone o cattive, è il nucleo della vita, ed anche degli scacchi! La rimozione dei controlli orari intermedi semplificherebbe anche le cose per l'arbitro e porrebbe fine alle dispute sulle sconfitte per tempo alla quarantesima mossa. Ho già posto questa domanda su alcuni forum, e non posso credere che questa idea non sia mai stata sperimentata finora. Qual'è la sua opinione? **Richard Sauve (Canada)**

Risposta Non sono certo che la sua sia una buona idea. Lasci che le dica perché. È mia opinione che con un limite di tempo di 3 od anche 4 ore per giocatore per l'intera partita in unica sessione avremmo più problemi. In molte partite può accadere che i giocatori giochino molto lentamente e che in queste 3 o 4 ore si giochino più o meno lo stesso numero di mosse che in 2 ore. Con più controlli di tempo, i giocatori sono forzati a giocare 40 mosse nel primo periodo, altre 20 mosse nel secondo periodo, il che significa che avremo la garanzia di almeno 60 mosse all'inizio del terzo periodo, molto probabilmente con una posizione da finale. Se dovessimo avere solo un controllo di tempo complessivo, sono sicuro che gli arbitri dovrebbero prendere decisioni su richieste effettuate con posizioni da mediogioco sulla scacchiera. La soluzione più semplice è ancora giocare con la cadenza Fischer.

*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 Held

