



## COLUMNISTS

Dicembre 2000

[ChessCafe.com](http://ChessCafe.com)

# *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

## Istanbul

Nessuno sarà sorpreso per il fatto che vi riferirò dell'Olimpiade e del Congresso FIDE di Istanbul. Ero stato nuovamente nominato Arbitro Principale dell'Olimpiade, ed effettuai un'ispezione in giugno. La sala di gioco era piacevole, forse un po' piccola, ma ero convinto che saremmo riusciti a far giocare tutte le squadre nella sala mostratami dagli organizzatori. Gli organizzatori mi fecero fin dall'inizio una buona impressione: erano molto professionali, molto corretti, pur se severi e non molto flessibili. Devo riconoscere che, durante il torneo, essi diventarono via via più flessibili, e lavorare con loro fu un vero piacere.

In agosto mi recai ad Ankara per un seminario con gli arbitri turchi. Discussi assieme a loro il Regolamento degli Scacchi, l'orologio digitale (soprattutto preparazione e funzionamento di tale orologio) e come comportarsi in situazioni specifiche. Il seminario si concluse con un esame. Il seminario venne organizzato dalla Turkish Intelligence Foundation (Fondazione Turca per l'Intelligenza, *NdT*) e dalla Federazione Scacchistica Turca. Vi presero parte 48 arbitri, che vennero preparati per l'Olimpiade. Questo era il mio quarto seminario del 2000, e devo confessare che mi piacciono molto questi seminari. I partecipanti sono sempre molto entusiasti, e, come ex insegnante, trovo questo fatto molto piacevole.

Una settimana prima dell'inizio dell'evento mi recai a Istanbul per i preparativi finali. A Elista, nel 1998, per la prima volta in un'Olimpiade tutte le partite furono giocate su scacchiere elettroniche. La stessa cosa era in programma per Istanbul quest'anno. L'utilizzo della scacchiera elettronica offre molti vantaggi:

- Tutte le partite sono immediatamente disponibili per il bollettino del torneo.
- Tutte le partite possono essere diffuse su Internet.
- Gli spettatori possono seguire le partite sugli schermi ed i monitor sia all'interno che all'esterno dell'edificio dove si svolge l'evento.
- Vengono mostrati anche i tempi di riflessione impiegati dai giocatori, e questo può essere di grande aiuto agli arbitri.

- In alcune occasioni è più facile verificare le mosse in Zeitnot, le mosse illegali, la triplice ripetizione di posizione, le richieste basate sulla regola delle 50 mosse, e così via, sebbene sappia perfettamente che eventuali reclami basati su qualsiasi indicazione visibile in questo modo non sono validi (Articolo 6.14 del Regolamento degli Scacchi).

Una condizione importante è ovviamente che il sistema funzioni alla perfezione. Fin dai primissimi preparativi avemmo problemi con il sistema informatico. Non sono un tecnico, ma i tecnici della FIDE Commerce, che avevano fornito il sistema, cercarono di convincere tutti che la sala di gioco avesse qualche problema. Decisamente misterioso fu il fatto che, in alcune parti della sala, uno speciale componente elettronico di diverse scacchiere digitali si ruppe, e dovette essere sostituito. E, appena sostituiti, tali componenti si ruppero nuovamente. Diversi specialisti, tra cui un professore della Università Tecnica di Istanbul, investigarono il fenomeno e non trovarono alcun problema legato alla sala di gioco. Personalmente vidi anche i colori sugli schermi cambiare quando tali schermi venivano posizionati alle pareti della sala di gioco, per ritornare normali quando gli schermi ne venivano allontanati. Nessuno sapeva spiegare questo fenomeno.

All'aeroporto erano stati presenti dei rappresentanti degli organizzatori per predisporre il trasporto agli hotel, dai quali, con una sola eccezione, la sala di gioco era comodamente raggiungibile a piedi. All'aeroporto non si verificò alcun problema. Non udii alcun reclamo a proposito del servizio di trasporto.

Il 28 ottobre, giorno del primo turno, si svolsero la riunione dei capitani e la cerimonia d'apertura. I capitani furono di nuovo molto cooperativi. Furono necessarie parecchie modifiche rispetto alle formazioni inviate dalle Federazioni. Tutte queste modifiche vennero inserite nel computer, e, basandosi sulle nuove composizioni, a parecchie squadre vennero assegnati nuovi numeri di sorteggio. Solo dopo aver completato questo lavoro la commissione per gli accoppiamenti fu in grado di effettuare gli accoppiamenti per il primo turno. Venti minuti dopo la fine della cerimonia d'apertura, alle 11:40, furono resi pubblici gli accoppiamenti. Quindi i capitani dovettero decidere le formazioni che avrebbero giocato. E questo prese altro tempo. Speravamo di ricevere le formazioni verso le 13, ma sfortunatamente non le ricevemmo tutte. FIDE Commerce fece del suo meglio per pubblicare le formazioni il prima possibile, e ci riuscì, ma si rese necessario ricontrollarle. Ciò prese del tempo, e fu la ragione per cui il primo turno non riuscì ad iniziare all'orario previsto. È chiaro quindi che preferisco che la riunione dei capitani delle squadre avvenga il giorno precedente al primo turno.

Come al solito, alcune squadre non si presentarono, alcune altre arrivarono inaspettatamente ed una squadra arrivò appena prima dell'inizio del secondo turno. In genere il comitato organizzatore era molto rigido. La mancata iscrizione da parte della federazione significava l'impossibilità di partecipare al torneo. Soltanto una federazione fu "graziata". Le due squadre di un'altra federazione rimasero due giorni e due notti nella sala di gioco, e alla fine vennero ammesse al torneo. Alla 34<sup>a</sup> Olimpiade presero parte 126 squadre maschili e 86 squadre femminili.

Al primo turno dovemmo risolvere parecchi problemi. Diverse scacchiere non funzionavano, e di conseguenza diverse partite non vennero registrate. Quando vidi il bollettino relativo al 1<sup>o</sup> turno, ero molto preoccupato, perché mancavano molte partite e svariate altre contenevano mosse mai giocate. Dopo un consulto con il comitato organizzatore, decidemmo di ribattezzare "bollettino-flash" il bollettino già pubblicato e di promettere ai giocatori di ripubblicare in un secondo momento il bollettino corretto, basandosi sui formulari compilati dai giocatori.

Durante i primi 6 turni si verificarono diversi problemi con il bollettino. Quando FIDE Commerce aveva terminato il suo lavoro e ci aveva consegnato una bozza del bollettino, molto spesso si scopriva che mancavano delle partite ed altre avevano mosse errate. Ma durante la seconda metà del torneo quasi tutti i problemi con il bollettino furono risolti. Nel corso dei primi turni gli organizzatori reclutarono svariate persone per curare il bollettino. Durante i primi 3 turni ci furono lamentele riguardo la pubblicazione su Internet, ma più avanti tutti espressero apprezzamento per il modo in cui le partite erano pubblicate su Internet.

Alcune osservazioni sugli accoppiamenti. Immediatamente dopo il termine di ciascun turno il

comitato per gli accoppiamenti iniziava a preparare gli accoppiamenti per il turno successivo. Gli accoppiamenti del primo turno furono pubblicati dopo la cerimonia d'apertura. In tutti gli altri turni gli accoppiamenti furono pubblicati verso mezzanotte. Ogni mattina tra le 9:30 e le 10:00 i capitani consegnavano le formazioni.

Il capo della squadra arbitrale dell'Olimpiade è più un manager che un arbitro, ed è ovviamente impossibile fare caso a tutto. Ho ricevuto da Jonathan Berry una lettera con alcune osservazioni:

Incidente n. 1. Il giocatore X offrì patta al giocatore Z, che interpellò l'arbitro chiedendo di poter consultare il capitano. Venne chiamato il capitano, e Z disse: "Mi è stata offerta patta". Il capitano osservò la posizione (complicata dal punto di vista strategico, ma non da quello tattico) e disse: "Fammici pensare per un minuto", quindi uscì dall'area di gioco. X disse: "Il capitano sta andando a chiedere suggerimenti: non può farlo!". L'arbitro non era a conoscenza di alcuna regola specifica in proposito, ma, applicando il principio della "minima interferenza nella partita", seguì il capitano fuori dall'area di gioco e gli disse che egli poteva pensarci sopra, ma senza consultarsi con alcuno. Dopo un minuto, il capitano ritornò, disse a Z qualcosa del tipo "Fa ciò che ritieni meglio", e la partita riprese.

Uno o due minuti dopo, il capitano ritornò nell'area di gioco e disse di voler modificare la precedente istruzione in "No, non accettare patta". L'arbitro gli disse: "No, questo non è permesso". Pochi minuti più tardi Z accettò la patta. L'arbitro si confrontò con l'arbitro principale, il quale disse che il capitano non può consultarsi con persone terze prima di fornire la sua risposta, e che egli deve rispondere solamente "sì" oppure "no", senza altre possibilità.

Commento: Il capitano ha libero accesso all'area riservata agli spettatori, e potrebbe farsi tenere aggiornato sullo stato delle partite da un GM della sua squadra libero da impegni. Oppure, vedendo che un giocatore sta per porgli una domanda, potrebbe chiedere consiglio ad un GM in veste di spettatore prima di andare a rispondergli. Quindi, proibire al capitano di conferire con altri sembra non soltanto fuori dalle regole (non c'è niente al riguardo nei regolamenti), ma anche incoerente. Solo "sì" o "no" sembra eccessivamente restrittivo. "Fa ciò che ritieni meglio" è logicamente equivalente ad un "sì" (in risposta alla domanda: "Posso accettare patta?") e ad un "no" (in risposta alla domanda "Devo accettare patta?").

Incidente n. 2. Un capitano, vedendo che un suo giocatore era in vantaggio di un pedone ma in una posizione in cui non poteva vincere, chiese all'arbitro se poteva suggerire al suo giocatore di offrire patta senza prima essere stato chiamato dal giocatore. L'arbitro era propenso a rispondere "No", ma si consultò con l'arbitro principale, il quale rispose "Sì".

Commento: Il fatto che un capitano possa offrire consigli senza prima essere interpellato sembra in contrasto con l'Articolo 6.3.9.4 (primo paragrafo). Come anche nell'Incidente n. 1, sembrerebbe permesso al capitano cambiare idea, od anche consultarsi con degli spettatori.

Incidente n. 3: Sulla prima scacchiera il giocatore X offrì patta al giocatore C. Il giocatore C (che stava leggermente meglio) rilanciò con l'offerta di accordarsi per la patta in prima ed in seconda scacchiera. Anche ad uno sguardo superficiale era chiaro che il compagno di squadra di C in seconda scacchiera era in una situazione peggiore. Questa azione di C sembra usurpare il ruolo del capitano. In effetti, C è più forte del capitano. È corretto il comportamento di C, e come dovrebbe comportarsi un arbitro? L'offerta del giocatore C fu effettuata senza coinvolgere l'arbitro.

Il giocatore X informò l'arbitro che intendeva estendere la proposta combinata di patta a tutte e tre le scacchiere, ma che avrebbe prima dovuto consultarsi con il capitano. Il capitano non era nella sala di gioco, non era arrivato. Allora domandò se uno dei GM liberi della squadra maschile potesse assumere il ruolo del capitano per la circostanza. L'arbitro acconsentì (in contrasto con l'Articolo 6.3.9.5). Il sostituto del capitano si recò ad osservare la terza scacchiera (sulla quale la sua squadra stava leggermente peggio) e disse: "Sì"; la giocatrice X disse lo stesso (di nuovo agendo al posto del capitano, ammettendo che il commercio di patte multiple risulti accettabile per qualcuno, cosa che purtroppo capita solitamente) e le tre partite vennero concordate come patte.

Commento: Il fatto che il sostituto del capitano abbia controllato soltanto la situazione in terza scacchiera indica che egli non aveva ben compreso cosa gli veniva chiesto. Egli avrebbe dovuto verificare la situazione anche sulla seconda scacchiera, e probabilmente anche sulla prima.

Punto n. 4: L'allestimento della sala, che ebbe come risultato di impedire agli spettatori di seguire il secondo tavolo di gioco femminile, fu davvero sfortunato. La Georgia aveva molti accesi sostenitori che riuscivano ad infilarsi nell'area di gioco e lì iniziavano a chiacchierare (spesso verso il fondo della sala, ma non sempre). Naturalmente, io interrompevo questo chiacchiericcio non appena me ne accorgevo. Avevo avuto un reclamo da parte del capitano di una squadra avversaria.

Punto n. 5: La concessione del libero ingresso all'area di gioco anche ai soli capitani delle sei squadre di punta provocava spesso sovraffollamento e difficoltà di movimento in sala. Non avemmo mai tutti e 12 i capitani in sala allo stesso momento, ma anche con 5 o 6 presenze regolari la scena ricordava più un torneo weekend nel seminterrato di una chiesa piuttosto che l'Olimpiade Scacchistica. Secondo la mia opinione, ogni capitano dovrebbe avere una sedia con una chiara visuale dell'incontro in corso; altrimenti il capitano dovrebbe rimanere nell'area riservata agli spettatori.

Punto n. 6: Un anonimo capitano dimenticò il suo tesserino identificativo, fece fotografie con il flash ben oltre il limite dei primi 15 minuti (sostenne di non sapere che il flash fosse attivo), passò il tempo chiacchierando ed occhieggiando agli altri incontri nell'area di gioco, e, quando il suo incontro era terminato, se ne andava dall'area di gioco senza firmare il protocollo.

È mia opinione che sia giunto il momento di ripensare al ruolo del capitano, non solamente all'Olimpiade, bensì anche in tutte le competizioni a squadre.

Sono rimasto abbastanza soddisfatto degli arbitri. Tuttavia alcune osservazioni sono necessarie. I turni iniziavano alle 15:00. Era stato concordato che gli arbitri si presentassero alle 13:30 per allestire la sala. I preparativi comportavano: piazzare i nomi delle squadre e dei giocatori, regolare gli orologi (e ho scoperto parecchie volte orologi regolati in modo scorretto), preparare i formulari (ogni partita aveva un proprio codice, per esempio il codice W09232 indicava una partita del torneo femminile, turno n. 9, incontro n. 23, scacchiera n. 2), verificare la posizione iniziale dei pezzi. Sfortunatamente, diversi arbitri arrivavano in ritardo, e toccava agli arbitri principali ed ai loro colleghi fare il lavoro dei ritardatari.

Un'Olimpiade genera un gran numero di documenti:

1. Formulari.
2. Accoppiamenti: pubblicati dal Comitato per gli Accoppiamenti.
3. Formazioni: ciascun capitano riceve all'inizio del torneo 14 copie di questo documento, una copia per ogni turno. Prima del turno egli ne consegna una copia all'arbitro capo, indicando chi giocherà nel turno.
4. Protocollo dell'incontro: per ogni incontro viene prodotto un protocollo. L'arbitro dell'incontro scrive il risultato delle partite su questo modulo, lo firma e, alla fine dell'incontro, i due capitani firmano per i risultati individuali e per il risultato finale dell'incontro. Questo protocollo ed i formulari vengono consegnati all'arbitro principale della sezione in cui l'incontro è stato disputato, e l'arbitro principale verifica tutti i risultati.
5. Protocollo del turno: in questo documento vengono pubblicati tutti gli incontri e tutte le partite. Questi protocolli sono a disposizione di giornalisti, capitani, Comitato per gli Accoppiamenti, Comitato Organizzatore, ecc.
6. Bollettini: tutte le partite e le classifiche vengono pubblicate in questi documenti.

7. Rapporto sui “rating”: questo documento contiene, per ciascun giocatore, il risultato di ogni sua partita, gli avversari incontrati, il rating medio degli avversari, il punteggio percentuale, il numero di avversari con rating, il numero di GM, il numero di MI, il numero di giocatori con titoli.

La cadenza di gioco era 40 mosse in 100 minuti, quindi 20 mosse in 50 minuti, ed infine 10 minuti per terminare la partita con un abbuono di 30 secondi a mossa a partire dalla mossa n. 1. E di nuovo non ci furono incidenti. Se possibile, dovremmo mantenere tale cadenza di gioco per le Olimpiadi.

Per la seconda volta nella mia carriera, mi ammalai durante un torneo. La cosa si dimostrò seria a tal punto che gli organizzatori decisero il mio ricovero in ospedale. Rimasi in ospedale per una notte. Durante tutta la durata del mio ricovero due membri del Comitato Organizzatore rimasero sempre con me e si presero eccellente cura di me. L’amicizia, specialmente durante questo breve periodo, che mi fu dimostrata da parte di molti giocatori mi fu di grande aiuto.

Vorrei ringraziare il Presidente della FIDE per la nomina ad arbitro capo. Vorrei inoltre ringraziare tutte le persone che si sono adoperate per fare di questa Olimpiade un successo.

Vorrei terminare questo articolo con la discussione di un suggerimento proveniente dagli Arbitri Internazionali inglesi John Robinson e Stewart Reuben. Parliamo di nuovo dell’Articolo 10.2, e ritengo sia una buona proposta.

I più concordano che abbuonare una frazione di tempo ad ogni mossa nella fase finale della partita sia una cosa desiderabile. Molti tornei non sono equipaggiati di orologi elettronici in numero sufficiente per poterli utilizzare in tutte le partite. Molti giocatori non apprezzano il modo cumulativo a partire dalla mossa n. 1. Nella partita Kasparov-Kramnik, solamente a partire dalla mossa n. 60 vennero abbuonati 10 secondi per mossa. Nessun orologio ad oggi offre questa modalità.

Nell’esempio seguente sia il modo cumulativo (Fischer) che ritardato (Bronstein) possono essere utilizzati secondo la propria preferenza. Il modo ritardato offre il vantaggio, in un calendario di gioco serrato, che ogni sessione sarà più breve. Non ci dovrebbero essere problemi di sovrapposizione di turni, a patto ovviamente che ci sia un ragionevole intervallo fra i turni. È fondamentale annunciare la modalità che si intende usare prima dell’inizio della sessione di gioco. Ciò è richiesto dal Regolamento degli Scacchi. L’esempio che segue non infrange il Regolamento in alcun modo.

40 mosse in 2 ore, seguite da 20 mosse in un’ora, quindi 10 minuti per terminare la partita con un abbuono di 30 secondi per mossa a partire dalla mossa n. 61. Dopo il completamento della 60<sup>a</sup> mossa del Nero, un orologio digitale viene preparato in modalità Fischer o Bronstein per aggiungere 30 secondi per mossa per il resto della partita. I tempi mostrati su ogni orologio devono essere regolati sui tempi mostrati sull’orologio usato per i primi due periodo di gioco con l’aggiunta di 10 minuti.

Potrebbe essere necessario effettuare la sostituzione di orologio dopo la caduta di una delle due bandierine, anziché dopo la 60<sup>a</sup> mossa del Nero. I tempi mostrati sull’orologio saranno allora 10 minuti più 30 secondi per mossa dopo la 60<sup>a</sup> mossa. (*Commento di Gijssen: Temo di non capire cosa intendano dire i signori Robinson e Reuben. Secondo me siamo nella situazione seguente: immaginiamo che la bandierina del Nero cada alla mossa n. 68, mentre il Bianco ha ancora 5 minuti di tempo residuo. Io fermo gli orologi ed assegno 15 minuti al Bianco e 10 minuti al Nero, con abbuono di 30 secondi per mossa a partire dalla mossa n. 69*). Entrambi i giocatori, da quel punto, sono tenuti ad annotare le mosse. Con abbuoni inferiori ai 30 secondi, non occorre annotare le mosse. Potrebbe risultare più facile regolare gli orologi quando il tratto è al Bianco.

Altre partite vengono giocate con orologi meccanici che vengono regolati dopo la 40<sup>a</sup> mossa del Nero – o dopo la caduta di una delle due bandierine. Una cadenza di gioco potrebbe essere 40 mosse in 100 minuti, seguite da 20 minuti per terminare la partita. Questo è probabilmente un grosso torneo weekend a sistema svizzero, con troppi pochi arbitri ed anche troppo pochi orologi

elettronici. Tipicamente il 35% delle partite può superare le 40 mosse.

La cadenza di gioco raccomandata è la seguente. Quando uno od entrambi i giocatori hanno meno di 5 minuti di tempo di riflessione residuo sull'orologio, si modifica la cadenza, abbuonando 10 secondi a mossa. Dal punto di vista dell'equità, non importa quando esattamente viene fatto iniziare il modo incrementale. Tale modalità sarà identica per entrambi i giocatori, e quindi equa. (*Commento di Gijssen: Non credo sia una buona idea modificare gli orologi durante lo Zeitnot. Ritengo ancora preferibile farlo dopo la caduta di una delle due bandierine*). Abbuoni di meno di 5 secondi sono sconsigliati. Molti orologi sono troppo imprecisi. Inoltre, un simile sistema è scorretto verso i giocatori anziani. I giocatori non hanno l'obbligo di annotare le mosse qualora si trovino con meno di 5 minuti di tempo di riflessione residuo in una fase della partita.

Un altro sistema sarebbe di introdurre la modalità con abbuono solamente su richiesta quando un giocatore si trovi con meno di due minuti di tempo residuo come indicato nell'Articolo 10.2 (*Commento di Gijssen: Vedi il mio commento precedente*). Questo sistema richiederebbe una maggiore sofisticazione da parte dei giocatori. E potrebbe essere causa di costernazione in una fase avanzata della partita.

Durante il Campionato Mondiale di Scacchi a New Delhi, ci fu anche una riunione del Consiglio di Presidenza della FIDE. Durante la riunione venne discussa questa cadenza di gioco: 40 mosse in 90 minuti, poi 15 minuti per terminare la partita con abbuono di 30 secondi per ciascuna mossa del secondo periodo.

Istanbul, New Delhi, Teheran... Continua il prossimo mese...

*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 Eugenio Davolio