



COLUMNISTS

Giugno 2000

[ChessCafe.com](#)

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

La stupidità del silicio

Da **Kevin Kane (USA)**: Grazie per aver risposto alla mia domanda nell'ultimo articolo. Alla fine lei chiede che tipo di torneo fosse per quanto riguarda il tempo. So che la cadenza era 40 mosse in 90 minuti e poi le restanti mosse in 1 ora. Credo sia "rapid", ma non sono sicuro. Presumo che la bandierina di uno dei giocatori sia caduta prima, ma l'altro giocatore non ha fermato l'orologio e chiesto la vittoria prima che cadesse anche la sua bandierina. So che questo compito di fermare l'orologio è del giocatore e non del direttore del torneo in questo tipo di cadenza. Così entrambe le bandierine erano giù.

Commento: Una partita con un tempo limite definito non è "rapid" ma una normale partita "quick play finish". In questo tipo di partite, l'arbitro (o il direttore del torneo - come lo chiama lei), è responsabile del segnale della bandierina. Se entrambe le bandierine sono cadute prima della quarantesima mossa e non è chiaro quale sia stata la prima, la partita continua. Se entrambe le bandierine sono giù ed è chiaro chi ha oltrepassato il tempo per primo, quel giocatore perderà. Lo stesso vale alla fine del secondo controllo se è chiaro chi ha oltrepassato il tempo per primo. Se non è chiaro chi è stato il primo, la partita sarà dichiarata patta. Nelle partite "Rapid" (tutte le mosse in 15-60 minuti) e lampo (tutte le mosse in 15 minuti o meno) l'arbitro non è responsabile della segnalazione della bandierina. Solo i giocatori sono responsabili. Anche quando è chiaro quale bandierina è caduta per prima e l'arbitro ha visto tutto, la partita è comunque patta.

Domanda: Caro Geurt, se durante un torneo "Rapidplay" un arbitro vede un giocatore toccare un pezzo e poi muoverne un altro mentre l'avversario è lontano dalla scacchiera, cosa deve fare?
Peter Worsley (Inghilterra)

Risposta: L'Articolo B5 del Regolamento Rapidplay dice che l'arbitro deciderà in base agli Articoli 4 e 10, solo se richiesto da uno o entrambi i giocatori. L'Articolo 4 tratta del pezzo toccato e l'Articolo 10, come tutti sanno, del quickplay finish. L'arbitro deve prendere una decisione solo se è richiesto da un giocatore. Se un giocatore si assenta dalla scacchiera, e lo può fare, si prende il rischio che l'avversario possa fare qualcosa come descritto nella sua lettera. L'arbitro può agire solo dopo un reclamo. Se non c'è reclamo l'arbitro non deve fare niente.

Domanda: A proposito del problema del giocatore "maleodorante"... lo scorso settembre al torneo di Braintree (Essex, Regno Unito) un concorrente ha lamentato ad uno degli arbitri che il suo

avversario disturbava la sua concentrazione emettendo continuamente flatulenze. L'arbitro coinvolto non si era mai trovato prima in questa delicata posizione ma ha svolto il suo lavoro correttamente ed ha chiesto alla persona che trasgrediva di non farlo più. Il signore coinvolto è stato molto dispiaciuto ed imbarazzato e questa non era evidentemente una violazione deliberata delle regole! **Peter Walzer (Regno Unito)**

Risposta: Grazie della replica. Conferma ciò che ho scritto nel mio articolo precedente: molte situazioni sono gestite meglio attraverso la diplomazia che con il Regolamento degli Scacchi.

Domanda: Caro Geurt Gijssen: nel libro "Scacchi per stupidi" si afferma che il matto più rapido dalla posizione di partenza è un matto forzato in tre mosse. 1. e4 f5 2. Cc3 g5 3. Dh5. Quando nella realtà se il Nero dovesse mattare il Bianco alla stessa maniera lo farebbe in due mosse. 1. f4 e5 2. g4 Dh4. Il Nero non deve sprecare una mossa nell'attesa che muovano entrambi i pedoni. (Il Bianco avrebbe dovuto con 2.Cc3). Come mai un libro scritto da un Gran Maestro contiene un errore talmente grande? E' a conoscenza di tutti? (Sono sicuro di non essere il primo a scoprirlo). Pensano tutti che quando qualcuno dice "il matto più veloce" si intenda che il Bianco matti il Nero? Volevo solo sapere se poteva chiarirlo per me. Grazie. **Adam Hall (USA)**

Risposta: Bene, temo di non poter chiarire il caso. Lei ha, naturalmente, ragione al 100%, affermando che la partita 1. f4 e5 2. g4 Dh4# sia più breve di una mossa. Ad ogni modo c'è una storia divertente sul matto riportato nel libro. Nel campionato olandese open di diversi anni fa, c'era un giocatore, aveva il Nero, che voleva assistere ad un concerto pop. Prima della partita offrì la patta al suo avversario che però rifiutò. La partita andò così: 1. e4 f6 2. Cc3 g5 e l'amante della musica si aspettava un immediato 3. Dh5#, ma cosa successe? L'avversario non fece nessuna mossa per circa due ore e quando aveva solo un minuto a disposizione giocò 3. Dh5#. Tutti furono davvero sorpresi che il giocatore Nero aspettasse per la mossa che dava il matto all'avversario. So che un altro giocatore olandese, che poi è diventato Gran Maestro, giocò le stesse mosse col Nero per dimostrare che era insoddisfatto dell'organizzazione del torneo.

Domanda: Caro signor Gijssen, ho appena giocato un torneo di scacchi a Lucerna nel quale la cadenza era di 90 minuti per 36 mosse più 1 ora per il resto della partita. Il seguente incidente è successo in una partita che ho osservato: i giocatori erano entrambi sotto i due minuti nella fase di rapidplay in questa posizione: (vedi diagramma)



Questa è una facile vittoria per il Bianco, poiché il Nero ha l'Alfiere "cattivo". Tuttavia, nella partita il Bianco non è stato capace di trovare la vittoria e la posizione non è cambiata molto (il pedone non è sceso) quando la bandierina del Bianco è caduta.

Il Nero ha chiesto la vittoria per il tempo ma non ha fermato l'orologio. C'erano molti testimoni attorno. E' iniziata una discussione perché il Bianco reclamava il pareggio in quanto il Nero aveva solo un Alfiere. Quando l'arbitro è arrivato entrambe le bandierine erano cadute. L'arbitro ha dato la vittoria al Nero.

Le mie domande: 1) Se entrambe le bandierine sono cadute quando arriva l'arbitro, e il Nero dice che è caduta prima la bandierina del Bianco ed il Bianco dice che ha visto solo entrambe le bandierine giù, gli osservatori sono ammessi come testimoni? 2) La vittoria per il Nero era basata sul fatto che era ancora possibile una vittoria? (vedi diagramma)



(L'altra possibilità sarebbe una promozione a Cavallo). Ovviamente non è molto probabile che qualcuna di queste possibilità si realizzasse. E se il Bianco non avesse pedoni sulla colonna a, non ci sarebbe matto, così sarebbe patta. E' stata corretta la decisione dell'arbitro? Se sì, sono previsti cambiamenti a questa regola (vittoria se un matto è possibile?) 3) C'è una lista di posizioni in cui il lato più debole può chiedere la patta? Ad esempio, è ovvio che possa chiedere la patta giocando contro due Cavalli. Ma che succede con Torre e Cavallo contro Torre (patta abbastanza facile), o Torre e Alfiere contro Torre (patta non così facile), o la posizione cui sopra, modificata con il pedone bianco in a6 e il Nero con un Alfiere camposcuero (anche qui patta). Accetterebbe una richiesta di patta in questo tipo di

posizioni o no? **Martin Fierz, Zurigo (Svizzera)**

Risposta: Lei chiama l'ultima fase di una normale partita fase rapid, ma intende il "quickplay finish". Dico questo per rendere molto chiaro che noi non applichiamo il Regolamento per il Rapid Chess ma il normale Regolamento degli Scacchi. Inoltre lei accennava che i giocatori erano sotto i due minuti di tempo rimasto ma nessuno dei due ha chiesto la patta. Quando dei testimoni affidabili vedono quale bandierina è caduta per prima, perché non approfittare di queste persone per conseguire il risultato giusto? L'arbitro ha dichiarato la partita vinta per il Bianco. (*non per il Nero? n.d.t.*) Secondo il Regolamento degli Scacchi questa decisione è completamente corretta. E' basata sugli Articoli 10.4 e 6.9:

Articolo 10.4: *"Se entrambe le bandierine sono cadute ed e' impossibile stabilire quale bandierina e' caduta per prima la partita e' patta."*

Bene, in questo caso era chiaro, ma se non ci sono testimoni ed un giocatore sostiene qualcosa di diverso dall'avversario, allora la partita deve essere dichiarata patta.

Articolo 6.9: *"Tranne quando si applicano gli articoli 5.1, 5.2 e 5.3, la partita e' persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Altrimenti se la posizione e' tale che l'avversario non e' in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali (ossia con le risposte peggiori), la partita e' patta."*

Come lei stesso dimostra, è possibile dare il matto al Re Bianco e sebbene si debba ammettere che il Bianco dovrebbe giocare male, ciò è comunque possibile.

Se questa partita fosse stata una partita lampo la decisione sarebbe stata che era patta. Il motivo sta nell'**Articolo C4** del Regolamento Lampo, che dice: per vincere un giocatore deve avere un 'potenziale di matto'.

Per poter vincere, un giocatore deve avere 'possibilita' di dare matto'. Con cio' si definisce una forza adeguata a produrre alla fine una posizione legale, possibile da 'aiutomatto', dove un avversario avente la mossa non puo' evitare il matto alla successiva. In questo modo due Cavalli e Re solo sono insufficienti, ma Torre e Re contro Cavallo e Re bastano.

Nella posizione di matto che lei fornisce l'ultima mossa era un errore, per esempio a6-a7 o Tb1-a1. Se il Bianco non gioca una di queste mosse, ma invece Tb1-c1+, il Bianco non subirà scacco matto. In altre parole non c'è un matto forzato. Quindi la partita è patta.

Lei chiede se intendiamo cambiare il Regolamento degli Scacchi riguardo questo punto. La risposta è sì. Intendo estendere questa regola, che ora si applica solo alle partite lampo, a tutti i tipi di scacchi. Ciò significa che nell'esempio, la partita sarebbe stata dichiarata patta, ma dovremo aspettare fino al Novembre 2000 quando si deciderà ad Istanbul durante il congresso FIDE. Per quanto attiene la sua ultima domanda sulla lista di posizioni, vorrei dire che, secondo me, non è

corretto pubblicare una lista del genere. Il punto è che non importa se una posizione sia patta o meno. E' importante che il giocatore che ha una posizione inferiore debba dimostrare che sa come agguantare la patta o il giocatore con la posizione migliore deve dimostrare come vincere la posizione. Io naturalmente indicherei ai giocatori di proseguire la partita.

Domanda: Grazie per i geniali consigli e i modi chiari in cui lei sembra trattare interpretazioni molto estreme delle regole. La mia domanda riguarda la regola del pezzo toccato-pezzo mosso. L'altro giorno un mio amico ha sollevato il suo Re e lo ha usato per muovere un Alfiere con l'ovvia intenzione di catturarlo; a questo punto l'avversario ha invocato la regola pezzo toccato-pezzo mosso forzando il mio amico a prendere il pezzo, comportando così uno stallo. Se avesse toccato l'Alfiere? **Richard Evans (Scozia)**

Risposta: Se capisco bene, il suo amico intendeva catturare l'Alfiere avversario con il proprio Re. Lui ha toccato il Re con l'intenzione di prendere l'Alfiere non con la sua mano ma con il Re. Visto che lei stesso dice che intendeva prendere l'Alfiere. Personalmente comanderei al giocatore di prendere l'Alfiere. E' un po' troppo per me stabilire che non ha toccato l'Alfiere con la mano e quindi non doveva prendere. Sono consapevole che un altro arbitro potrebbe dire che lui non aveva di fatto toccato l'Alfiere, ma, in ogni caso, il giocatore merita un'ammonizione, perché è chiaro che la sua azione è di disturbo.

Nel "Taccuino di un arbitro" dello scorso mese raccontavo del campionato olandese e della partecipazione di un computer chiamato Fritz SSS*. E' degno di nota che la maggioranza dei giornalisti sono stati contro la partecipazione del computer. Il Maestro Internazionale Gert Ligterink ed il Gran Maestro Hans Ree sono stati forti oppositori e non hanno nascosto la loro opinione nei resoconti quotidiani ai loro giornali. Ma quasi altrettanto degno di nota è, secondo me, il fatto che di solito iniziano i loro articoli con le partite del computer e scrivono lungamente di queste.

L'approccio dei giocatori è stato molto vario. Ho già scritto che il Gran Maestro Van der Sterren non si è presentato. I Gran Maestri Piket e Van der Doel hanno provato a giocare un tipo di apertura che normalmente non giocano mai. Piket ha ottenuto una patta e Van der Doel è stato battuto in una miniatura. Bosboom si è ritirato dopo 4 mosse in segno di protesta. Delle posizioni molto buone sono state conseguite dal Gran Maestro Nijboer, che ha pareggiato dopo un errore e dal Maestro Internazionale Grooten che aveva una posizione assolutamente vincente ma ha sbagliato ed ha perso. Tiviakov ha giocato una partita molto buona, aveva una posizione vincente ma era alla fine a corto di tempo. In questa posizione l'operatore ha offerto al Gran Maestro la patta perché l'operatore non voleva vincere per il tempo. Tiviakov ha rifiutato, dopo ha sbagliato due mosse e offerto la patta che è stata accettata. Dopo la partita Tiviakov ha protestato. Era dell'idea che l'operatore doveva abbandonare se non voleva vincere per il tempo se l'avversario aveva una posizione vincente. La Commissione d'Appello ha respinto la sua protesta. Le partite più interessanti sono state giocate dal Gran Maestro Van der Wiel e da Van Wely che è diventato campione d'Olanda per la prima volta.

Bianco: **Van Wely, L** - Nero : **Fritz SSS**

1. c4 e5 2. g3 Cf6 3. Ag2 Cc6 4. Cc3 Ab4 5. a3 Axc3 6. bxc3 0-0 7. e4 a6 8. a4 d6 9. d3 Ag4 10. f3 Ad7 11. Ce2 Dc8 12. h3 b6 13. f4 Ae6 14. f5 Ad7 15. g4 Ce8 16. Cg3 Dd8 17. g5 Ac8 18. h4 f6 19. Dh5 Ca5 20. Ta3 De7 21. Cf1 Cc6 22. Ce3 Dd7 23. g6 h6 24. Cg4 Ta7 25. Tg1 1-0

Bianco: **Van der Wiel, J** - Nero: **Fritz SSS**

1. d4 d5 2. c3 Cf6 3. Ag5 Ce4 4. Af4 g5 5. Ac1 h6 6. e3 Ag7 7. Ad3 Cd7 8. c4 Cdf6 9. f3 Cd6 10. c5 Cf5 11. Ce2 g4 12. f4 Dd7 13. Cbc3 De6 14. Dd2 Ad7 15. b4 h5 16. a4 0-0-0 17. Rd1 h4 18. b5 Rb8 19. Tb1 h3 20. g3 Ae8 21. a5 Ra8 22. Re1 Ad7 23. Rf2 a6 24. Dc2 Tb8 25. Ad2 axb5 26. Cxb5 Axb5 27. Txb5 Ce4+ 28. Axe4 Dxe4 29. Dxe4 dxe4 30. Cc3 e6 31. Cxe4 Ce7 32. Cg5 Thf8 33. Thb1 Ra7 34. a6 bxa6 35. Txb8 Txb8 36. Txb8 Rxb8 37. Cxf7 Rc8 38. Cg5 Rd7 39. Re2 Cf5 40. Ce4 Rc6 41. Cf2 Ch6 42. Aa5 Af6 43. Rd3 Rd7 44. e4 Ag7 45. Rc4 Rc6 46. Ad2 1-0

Van der Wiel ha ricevuto un premio speciale per questa partita. Una giuria ha stabilito che questa partita è stata la migliore contro il computer.

Dal 27 Maggio al 14 Giugno sono stato a Batumi (Georgia) per il primo Campionato Europeo Femminile. 32 donne vi hanno preso parte. Era un torneo knock-out (eliminazione diretta). Nei primi tre round sono state giocate due partite, nelle semifinali e finali, 4 partite. In caso di pareggio, le giocatrici dovevano giocare altre due partite alla cadenza di 25 minuti più 10 secondi a mossa. Se il risultato dopo queste partite in più era ancora pari, dovevano giocare due partite da 15 minuti + 10 secondi per mossa e alla fine per rompere qualsiasi parità residua, partite di 5 minuti con un'aggiunta di 10 secondi per mossa.

In queste partite di spareggio era applicato il normale Regolamento degli Scacchi. Le giocatrici non erano obbligate a segnare le mosse, ma potevano consultare il formulario dell'arbitro quando volevano chiedere una patta. Prima di ogni turno di spareggio informavo le giocatrici di questo, spiegando le regole e dando loro una copia delle regole (in Inglese ed in Georgiano) e pensavo proprio fosse tutto chiaro. Vediamo invece cosa è successo al secondo turno:

Bianco: **Khurtsidze,N** (GEO) - Nero: **Radziewicz,I** (POL)

1. b3 e5 2. Ab2 Cc6 3. c4 Cf6 4. e3 d5 5. cxd5 Cxd5 6. a3 Ad6 7. d3 0-0 8. Cf3 De7 9. Cbd2 Ag4 10. Ae2 Tad8 11. Dc2 Cb6 12. b4 a5 13. b5 Cb8 14. 0-0 C8d7 15. Tfe1 Af5 16. e4 Ag6 17. d4 exd4 18. Cxd4 Cc5 19. Cf5 Axf5 20. exf5 Axh2+ 21. Rxh2 Dd6+ 22. Rg1 Dxd2 23. Dxc5 Dxb2 24. Dxc7 Td2 25. Af1 Dd4 26. Dg3 Cd5 27. Df3 Cf6 28. Tad1 Td8 29. Txd2 Dxd2 30. De3 Dd5 31. Db6 Tc8 32. Dxa5 h5 33. Db4 Tc2 34. Df4 Dc5 35. De3 (vedi diagramma)



35...Dd6 36. Dd3 Dc5 37. De3 Dd6 38. Dd3 Dc5 39. De3 Dd6

La posizione si ripete, come è successo dopo 37 Dd6. Vorrei chiedere ai lettori quante volte ed in che posizioni il Bianco potrebbe chiedere la patta. Quello che è accaduto nella realtà è stato che il Bianco ha offerto una patta dopo 40. Dd3. Il Nero ha rifiutato; il Bianco ha, di conseguenza, perso la partita ed è stato eliminato.

40. Dd3 Dc7 41. Td1 Rh7 42. Dd6 Dc3 43. a4 Txf2 44. Dd4 Dxd4 45. Txd4 Ta2 46. Tc4 Rh6 47. Tc7 Txa4 48. Txb7 Cg4 49. Txf7 Ta1 50. Te7 Tb1 51. g3 Rg5 52. Tg7+ Rxf5 53. Te7 Rf6 54. Te8 Rf7 55. Te4 Rf6 56. Rg2 Tb2+ 57. Ae2 Rg5 58. Te8 Rf5 59. Rh3 Cf6 60. Ad3+ Rg5 61. Te5+ Rh6 62. Te6 Rg5 63. Te5+ Rh6 64. Ae2 Rg6 65. Tc5 Txe2 66. b6 Tb2 67. Tc6 Rg5 68. Tc5+ Rg6 69. Tc6 Rf5 70. Tc5+ Re6 71. Tc6+ Re5 72. Rh4 Tb4+ 73. Rg5 Tg4+ 74. Rh6 Tg3 75. b7 Tb3 76. Rg6 Cd5 77. Rxh5 Txb7

A questo punto pensavo che avremmo dovuto fare appello alla regola delle 50 mosse, ma guardate come la giocatrice polacca si è qualificata per il terzo turno:

78. Tc5 Tg7 79. Rh6 Tg1 80. Ta5 Re6 81. Ta6+ Rf7 82. Rh5 Cf6+ 83. Rh4 Rg6 84. Rh3 Rf5 85. Ta8 Rf4 86. Tf8 Tg3+ 87. Rh2 Tg6 88. Rh3 Rf3 89. Rh4 Rg2 90. Tg8 Cxg8 0-1

Dopo la partita ho domandato a Khurtsidze perché non ha reclamato la patta invece di continuare ad offrirla. Lei mi ha risposto che sapeva di poterla reclamare ma che non sapeva perché non l'aveva fatto.

Nelle semifinali si sono giocati i match Kovalevskaya (RUS) Chiburdanidze (GEO) e Zhukova (UKR) Stepovaia (RUS). Sebbene i Georgiani amino molto gli scacchi, sono di fatto interessati essenzialmente solo alle performance dei propri giocatori. Le giocatrici Georgiane sono molto popolari e per lunghissimo tempo sono state le giocatrici che dominavano il mondo. Nona

Gaprindashvili, 5 volte campionessa mondiale e Maya Chiburdanidze, anche ex-campionessa del mondo sono eroine nazionali in questo paese. Ho visitato molti paesi ma non ho mai visto un pubblico così sciovinista come i Georgiani. Quando Maya ha perso la quarta partita dell'incontro con Kovalevskaya ed è stata eliminata c'era un silenzio funereo nella sala. Sembrava che tutti gli spettatori fossero completamente paralizzati e non potessero credere che nessuna Georgiana era in finale. La finale è stata giocata da Zhukova (UKR) e Kovalevskaya (RUS). La giocatrice Ucraina ha vinto il match (2.5-1.5) Nella terza partita c'è stato un momento interessante. Quasi tutti hanno visto ciò che poteva accadere nella posizione del diagramma: matto in due mosse (troverete la soluzione alla fine dell'articolo).

Bianco: **Zhukova,N** (UKR) - Nero: **Kovalevskaya,E** (RUS)

1. d4 Cf6 2. c4 d6 3. Cc3 e5 4. e4 exd4 5. Dxd4 Cc6 6. Dd2 g6 7. b3 Ag7 8. Ab2 0-0 9. f3 Cd7 10. h4 h5 11. 0-0-0 Cc5 12. Cd5 Ce5 13. Ch3 c6 14. Ce3 Axb3 15. Txb3 Db6 16. Rc2 Ce6 17. Cf5 gxf5 18. exf5 Cd8 19. f6 Axf6 20. Dxd6 Ce6 21. Tg3+ Cg7 22. Axe5 Axe5 23. Dxe5 f6 24. Df4 Df2+ 25. Rb1 Tad8 26. Ad3 Tf7 27. Ah7+ Rxh7 28. Txd8 Te7 (vedi diagramma)



29. Td2 De1+ 30. Rb2 Te2 31. Txe2 Dxe2+ 32. Ra3 De7+ 33. b4 Dd7 34. De4+ f5 35. Dc2 a5 36. Tg5 De7 37. Dc3 axb4+ 38. Dxb4 De3+ 39. Ra4 Df2 40. Rb3 Dxh4 41. De7 Dd4 42. Txb3+ Rg8 43. Tg5 f4 44. Txb3+ Dxg7 45. Dxb3+ Rxg7 46. Rc3 Rf6 47. Rd4 Rf5 48. c5 1-0

Persino durante la cerimonia di chiusura i Georgiani non hanno nascosto i loro sentimenti e hanno affermato onestamente sul palcoscenico che erano molto delusi che nessuna Georgiana fosse diventata campionessa Europea. Entrambe le finaliste sono state insignite della cittadinanza onoraria della Repubblica Autonoma di Adjara.

Soluzione: 29 Dh6+ Rh6 30 Th8#. Zhukova ha valutato solo 29 Th8+ e non poteva trovare un matto veloce.

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