



## COLUMNISTS

Luglio 2001

ChessCafe.com

## *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

### Il Regolamento è entrato in vigore

La versione finale del Regolamento degli Scacchi è stata pubblicata dalla FIDE sul proprio sito Internet. Come trovarlo? 1. Andate nel sito della FIDE: [www.fide.com](http://www.fide.com) ; 2. Selezionate Handbook; 3. Andate al Capitolo E.

Ho partecipato recentemente a Stoccarda (nel sud della Germania) ad un seminario per arbitri di Germania, Austria, Lussemburgo e Svizzera. Abbiamo discusso le modifiche al Regolamento degli Scacchi che è entrato in vigore il 1° Luglio 2001. L'Articolo 10 è stato di nuovo uno dei punti chiave. Ma c'è stata parecchia discussione anche sulle Regole per il Gioco Rapido (Semilampo) e Lampo. E io ho dovuto ammettere che alcuni Articoli sono ancora piuttosto poco chiari. Discuteremo di ciò più in dettaglio in prossimi *Taccuini*. In generale gli arbitri erano soddisfatti del nuovo Regolamento degli Scacchi, affermando che è più breve di prima e più vicino alla pratica del gioco degli scacchi.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, nel FIDE Handbook, sezione B01 5.5, ho letto quanto segue: “La cadenza di gioco non deve superare le 46 mosse in due ore in qualsiasi fase della partita con l'eccezione che si può utilizzare un controllo del tempo finale 'sudden death' (quickplay finish) di almeno 30 minuti per tornei con partite della durata di almeno sette ore (AG '93). Se si utilizzano orologi elettronici, la cadenza di gioco non deve superare le 46 mosse in 2 ore in qualsiasi fase della partita ed è possibile aggiungere un tempo addizionale di almeno 15 secondi per mossa a partire dalla prima mossa (AG '93). Per il conseguimento di titoli è permesso utilizzare una cadenza di gioco di 40 mosse in due ore seguite da un'ora per terminare la partita. Tuttavia, a supporto della domanda di riconoscimento di un titolo è consentito produrre solo un risultato conseguito a tale cadenza (AG '93)”.

Spero ci sia un errore nel secondo paragrafo. Ovviamente non è possibile alcun quickplay finish con un orologio Fischer, ciò nonostante una cadenza di gioco che non ecceda le 46 mosse in 2 ore in qualsiasi fase della partita richiederebbe di aggiornare la partita. C'è qualche aggiornamento su questo aspetto nel FIDE Handbook del 2001?

La cadenza di gioco del terzo paragrafo non è gran che appetibile ora che le nostre decisioni sull'articolo 10.2 sono definitive e inappellabili. Inoltre, solo una norma può essere basata su tornei che utilizzino questo controllo del tempo "veloce". Questa restrizione appare sospetta perché il nuovo controllo del tempo FIDE è considerevolmente più veloce. Tornei con titoli in palio giocati con una cadenza di 40 mosse in 100 minuti, più 40 (o 50) minuti per terminare la partita con incremento di 30 secondi a mossa dalla mossa n. 1, rappresenterebbero una buona attrattiva per un organizzatore su scala locale. Anche una cadenza di 30 mosse in 75 minuti seguiti da 40 (o 50) minuti per terminare la partita sarebbe buona, e sarebbe più veloce della cadenza solita, ma potrebbe risultare sospetta per una competizione internazionale perché i giocatori della mia Federazione sono abituati a questa cadenza di gioco mentre quelli di altre Federazioni potrebbero essere disturbati dal fatto che il primo controllo del tempo non è alla 40.a mossa.

Sfortunatamente, il limite di tempo di 40 mosse in 75 minuti seguito da 15 minuti per terminare la partita ha pochissimi sostenitori a livello locale: il solo torneo canadese in programma con questa cadenza di gioco è lo Zonale FIDE. C'è un profondo bisogno di una cadenza di gioco, valida per tornei con titoli internazionali in palio, che utilizzi l'incremento di 30 secondi a mossa, che supporti partite di lunghezza attesa tra le 5 e le 6 ore e che non richieda il ricorso a desueti 'aggiornamenti'.

Sembra proprio che, se un torneo per il conseguimento di titoli dovesse iniziare domani e organizzatore e giocatori volessero usare un orologio che incrementi 30 secondi a mossa (una decisione molto sensata, alla luce della inappellabilità delle decisioni prese secondo l'Articolo 10.2), sarebbe illegale utilizzare qualsiasi cadenza di gioco diversa da quella ufficiale FIDE.

**Pierre Dénommée (Canada)**

**Risposta** 1. Se si utilizza una qualsiasi modalità Fischer, quell'Articolo non risulterà applicabile. 2. Quando il direttivo FIDE, a Teheran, nel dicembre 2000, prese quella decisione a proposito del nuovo tempo di riflessione, si sottovalutò il fatto di dover modificare anche i Regolamenti per i Titoli e le Graduatorie. 3. Mi pare di capire che, durante la riunione del direttivo FIDE a Dubai, il 30 giugno 2001, è stata creata una commissione con l'incarico di riconsiderare il nuovo tempo di riflessione. 4. Qualsiasi organizzatore che preferisca un limite di tempo specificato nel FIDE Handbook può benissimo utilizzarlo.

Dal 20 al 30 giugno 2001 ho organizzato il Campionato Nazionale Olandese maschile e femminile. Il tempo di riflessione in questi tornei era 40 mosse in 2 ore, quindi 20 mosse in 1 ora, e 30 minuti per terminare la partita. Dopo il Campionato Europeo con il nuovo tempo di riflessione mi risultò piuttosto difficile lavorare con questo "vecchio" tempo di riflessione. E se è difficile per me, immagini quanto sia difficile per i giocatori stessi. Per una forma di rispetto verso i giocatori di tutto il mondo, ritengo che il tempo di riflessione dovrebbe essere reso uniforme.

**Domanda** Ho una questione che spero lei sarà in grado di risolvere. Il nostro circolo scacchistico organizza tornei scolastici validi per le graduatorie USCF (United States Chess Federation, NdT). Abbiamo diverse sezioni con diversi livelli di abilità dei giocatori. Ecco un problema che spero lei sarà in grado di risolvere poiché io non sono stato in grado di trovare nei Regolamenti niente di specificamente collegato al seguente scenario.

Il Giocatore 1 fa una forte mossa con un pezzo ed annuncia il matto. Il Giocatore 2 non è sicuro che sia matto e chiede ad un arbitro del torneo di recarsi al loro tavolo e verificare se sia davvero matto. L'arbitro osserva la posizione, determina che non è scaccomatto e si pronuncia in tal senso. A quel punto il Giocatore 1 si arrabbia, in quanto ritiene che, se l'arbitro avesse detto nulla, il Giocatore 2 avrebbe potuto abbandonare senza sapere che c'era una mossa difensiva che avrebbe forzato il Giocatore 1 a perdere il pezzo che stava dando il possibile matto. Ora che il Giocatore 2 sa che non è scaccomatto, inizierà a cercare la mossa della salvezza, cosa che non avrebbe fatto se l'arbitro non avesse detto alcunché.

Forse l'arbitro dovrebbe semplicemente non pronunciarsi se sia realmente scaccomatto e forzare quindi i giocatori a decidere da soli se fosse scaccomatto o no. Ma in qualsiasi modo si pronunci, l'arbitro sta comunque influenzando la partita. Come si regolerebbe lei in una simile situazione?

**Jose Olivera Jr. (USA)**

**Risposta** La domanda è molto interessante e ha molteplici aspetti. Ufficialmente non vi è alcuna differenza tra una partita fra due studenti che hanno appena imparato a giocare a scacchi e una partita tra due professionisti. In pratica ci sono ovviamente delle differenze. Un giocatore professionista non annuncerebbe mai di aver dato matto al suo avversario, benché capisco benissimo che ciò possa accadere a livello di principianti. Come ho già ricordato più volte, gli arbitri dovrebbero comprendere che essi hanno anche un ruolo di insegnante verso i principianti.

Ora la risposta al suo quesito. Un giocatore che annuncia matto quando non lo è sta disturbando il suo avversario, benché egli non intenda farlo di proposito. Per di più, è uno dei doveri dell'arbitro accertarsi se una partita sia terminata o meno. Ritengo sia chiaro che l'arbitro non ha commesso alcun errore nel informare il secondo giocatore (così come il primo) che la partita non era terminata.

**Domanda** Caro Geurt, in un numero precedente lei scrisse: “Capita spesso che, durante una partita (anche pochi minuti dopo l’inizio del turno), i capitani inizino a parlare tra di loro ed informino i giocatori che è stato deciso di pattare. Questi accordi non mi piacciono, ma, secondo i regolamenti dei tornei a squadre, i capitani hanno tutti i diritti di comportarsi in tal modo”. La mia domanda è: hanno realmente diritto a stringere quegli accordi? Dove sta scritto? Certamente non nei regolamenti danesi per le competizioni a squadre! Se la sua affermazione è vera, ne sono davvero sorpreso, in quanto dal mio punto di vista ciò è in diretto conflitto con l’Articolo 9.1 delle Regole degli Scacchi, che recita: “L’offerta (di patta) non deve essere condizionata”. A me sembra che offrire una patta multipla sia esattamente porre delle condizioni per ogni singola patta! **Lau Bjerno (Danimarca)**

**Risposta** Cito l’Articolo 6.3.9.4 del Regolamento per le Olimpiadi degli Scacchi:

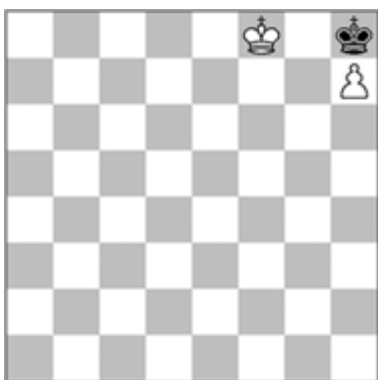
*“Durante le partite il capitano deve astenersi dall’interferire in qualsiasi modo. Egli è autorizzato, tuttavia, a consigliare i suoi giocatori sulla proposta o l’accettazione di patte o sull’abbandono di partite, a patto che egli non faccia alcun commento sulla posizione raggiunta sulla scacchiera, e si limiti a fornire brevi informazioni che in nessun modo possano essere considerate come un’opinione sullo stato della partita. Il colloquio tra capitano e giocatore deve avvenire in presenza di un controllore.”*

Nelle Regole per i Tornei troviamo qualche chiarimento. Cito:

*“Egli (il capitano) può dire ad un giocatore “Offri patta”, “Accetta la patta” o “Abbandona”. Per esempio, se richiesto da un giocatore di accettare o meno un’offerta di patta, il capitano dovrebbe rispondere “sì”, “no” o delegare la decisione al giocatore stesso.”*

**Domanda** Sig. Gjissen, la mia domanda è forse già stata posta in precedenza. Non avendola però vista (o non avendone vista una simile), la formulo comunque. Quale tipo di impatto avrebbe sugli scacchi la revoca della possibilità di accordarsi per pattare? Considerando che la patta per ripetizione di mosse continuerebbe comunque ad essere permessa, ci sarebbero o meno significativi cambiamenti nei risultati? **Jason Lippert (Germania)**

**Risposta** Naturalmente è impossibile provare se io abbia ragione o meno, ma ritengo che non vi sarebbe differenza alcuna nei risultati a livello di Grandi Maestri o di Maestri Internazionali. Se fosse impossibile accordarsi per la patta, sono certo che i giocatori terminerebbero le partite per ripetizione della posizione. Ci sono stati parecchi tentativi in passato di evitare rapide patte. Ricordo un periodo in cui le patte prima delle 30 mosse erano proibite, eppure i giocatori escogitarono innumerevoli trucchi per continuare a fare quel che pareva loro. Legga anche il mio articolo sul Torneo di New York del 1924 (negli archivi di [ChessCafe.com](http://ChessCafe.com)).



**Domanda** Egregio Sig. Gjissen, nel suo ultimo articolo lei ha risposto ad una domanda relativa alla caduta della bandierina; concorda con me che, in questa posizione, quando al Nero scade il tempo è ancora patta? Questo perché la sola mossa legale che il Nero può effettuare condurrà ad una posizione con solamente i due Re rimasti sulla scacchiera. **Jos Vlak (Olanda)**

**Risposta** Rilevante per la risposta è una parte dell'**Articolo 6.10**:

*“La partita è persa per quel giocatore che non completi il numero di mosse prescritto nel tempo concesso”.*

Sembra che la posizione sia apparentemente irrilevante. La caduta della bandierina significa la perdita della partita. Ma c'è una seconda, importantissima frase in quell'Articolo. Cito: *“Altrimenti, se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali (ossia con le risposte peggiori), la partita è patta.”*

Ebbene, questa frase rende chiaramente che la caduta della bandierina non significa sempre la perdita della partita. La posizione menzionata nella domanda è tale che il Bianco non ha alcuna possibilità di vincere la partita; quindi la partita è patta. Concordo con le sue conclusioni. Una nota finale: questa posizione è un esempio eccellente per i corsi per arbitri.

**Domanda** Caro Geurt, Pierre Dénommée ha chiesto se per il Sistema Dubov fosse già stato sviluppato un programma informatico. Da parte tua non è stato fatto alcun commento. Non ho notizia dell'esistenza di alcuna versione informatica, ufficiale o meno, a parte la notizia che Christian Krause ha sviluppato una versione sperimentale del suo programma PROSIM, che non è però distribuito pubblicamente. Non ho esaminato lo schema dei turni per il Campionato Europeo. Hai notato, o cercato di vedere, se qualcuno sia risultato svantaggiato negli accoppiamenti, come credo fosse possibile? Questo sarebbe probabilmente accaduto ai giocatori nella parte alta della seconda metà del sorteggio originale, soprattutto se avessero pareggiato molte delle prime partite. **Stewart Reuben (England)**

**Risposta** Nella tua domanda tu poni due questioni: (1) il Sistema Dubov; (2) la correttezza degli accoppiamenti a Ohrid. Mi domando: c'è forse qualche nesso tra le due questioni? O, per essere diretti, preferisci forse il Sistema Dubov per tornei di questo tipo?

Torniamo alla tua domanda. Per quanto mi è dato di sapere, non esiste alcun programma informatico del Sistema Dubov. Sono a conoscenza anche del fatto che Christian Krause, Presidente della Commissione Sistemi di Accoppiamento della FIDE, ha una versione sperimentale di un simile programma e lo sta provando.

Per quanto riguarda la tua seconda domanda, sono in grado di fornirti le seguenti informazioni. 203 giocatori hanno partecipato al Campionato Europeo. Ho calcolato il punteggio medio degli avversari dei giocatori con posizioni in graduatoria tra 1 e 25, tra 26 e 50, tra 51 e 75, e così via. Ecco i risultati:

Posizione in graduatoria	Punteggio medio degli avversari	Numero di qualificati
1-25	2547	20
26-50	2532	13
51-75	2532	9
76-100	2540	3
101-125	2525	5
126-150	2527	1
151-175	2516	0
176-203	2461	0

Devo aggiungere che i giocatori già qualificati per il loro ELO (5) sono compresi nella colonna 3. Le loro posizioni in graduatoria sono nel gruppo 1-25. Il gruppo con posizione in graduatoria fra 76 e 100 ha avuto un torneo difficile, mentre, come puoi vedere dalla tabella, il gruppo con posizione in graduatoria fra 101 e 125 ha avuto un torneo più facile, con addirittura 5 qualificati.

**Domanda** Secondo il Regolamento degli Scacchi, nelle partite lampo, dopo che un giocatore ha effettuato una mossa illegale e fermato il proprio orologio, il suo avversario può fermare gli orologi e reclamare la vittoria. Tuttavia, non mi è chiaro cosa succede se un giocatore effettua una mossa illegale (ad esempio gioca Cg1-f4, o lascia il Re sotto scacco, oppure muove il Re in una casa attaccata da un pezzo o pedone avversario, ecc.) ma se ne accorge prima di fermare il proprio orologio. Non so se questa domanda sia già stata posta.

Durante un recente torneo lampo in cui ero Direttore Tecnico, la regola che ho usato è stata che, se un giocatore effettua una mossa illegale (una qualsiasi tra quelle elencate sopra) ma se ne accorge prima di aver fermato il proprio orologio, quel giocatore ha il diritto di ritirare la mossa. Se il pezzo toccato può effettuare una mossa legale, il giocatore deve effettuare una mossa con quel pezzo, altrimenti è libero di effettuare qualsiasi altra mossa legale. So che ci sono alcuni punti oscuri qui, ad esempio cosa succede se il giocatore effettua una cattura illegale con un pezzo che non può muovere. Può il giocatore fare un'altra mossa con un altro pezzo, o è costretto a catturare il pezzo con una mossa legale? Qual'è la tua opinione in merito? **Dimitris Skyrianoglou (Grecia)**

**Risposta** Dal Regolamento degli Scacchi, cito parte dell'**Articolo C3**, nella sezione dedicata al Gioco Lampo:

*“Una mossa illegale è completata solo quando l’orologio dell’avversario è stato azionato. L’avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa”.*

All'apparenza un giocatore può correggere una propria mossa illegale prima di fermare il proprio orologio ed azionare quello dell'avversario. Cosa succede se un giocatore tocca un pezzo, cattura un pezzo avversario e quindi si accorge che la mossa è illegale? A questo punto cito una parte dell'**Articolo 4** del Regolamento degli Scacchi:

*“Se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera (a) uno o più pezzi del proprio colore, egli deve muovere o catturare il primo pezzo toccato che possa essere mosso o*

*catturato; o (b) uno o più pezzi dell'avversario, egli deve catturare il primo pezzo toccato che possa essere catturato; o (c) un pezzo di ciascun colore, egli deve catturare il pezzo dell'avversario con il suo pezzo o, se ciò è illegale, il primo pezzo toccato che può essere mosso o catturato. Se non fosse possibile determinare se il giocatore ha toccato per primo un suo pezzo o uno dell'avversario, si considererà che abbia toccato il suo pezzo prima di quello appartenente al suo avversario.”*

**Domanda** Egregio Sig. Gjissen, abbiamo un problema nel locale Campionato di Scacchi della Provincia di Gauteng (Sudafrica). Il controllo del tempo iniziale è alla quarantesima mossa, seguita da 15 minuti di 'quickplay finish'. Si applicano tutte le regole FIDE tranne la seguente: “Un capitano di squadra ha il diritto di indicare ad un giocatore della sua squadra che il controllo del tempo è stato raggiunto, che la bandierina dell'avversario è caduta, o che è stata effettuata una mossa illegale”. C'è anche un'ulteriore regola secondo cui, in caso di disputa, la disputa viene annotata ma i giocatori sono tenuti a terminare la partita. Il Direttore del Campionato potrà decidere sulla disputa in un secondo momento.

In un recentissimo incontro il Giocatore X (Bianco) stava incontrando il Giocatore Y (Nero – appartenente alla mia squadra), e finirono in Zeitnot. Inizialmente X aveva parecchi minuti in più rispetto a Y. Y aveva continuato ad annotare le mosse, anche con soli due minuti rimasti, per le ultime 16 mosse circa – mentre X smise di annotarle quando aveva ancora circa 6 minuti. Con circa una dozzina di mosse ancora da compiere, il capitano della squadra di X cominciò a tener conto delle mosse rimanenti della partita del suo giocatore, in modo da sapere quando il proprio giocatore avesse raggiunto il controllo del tempo. Y era capitano-giocatore della propria squadra.

Durante lo Zeitnot il Nero perse alcuni pedoni, come spesso capita in situazioni simili. Y affermò di aver visto X fare un cenno al proprio capitano, che gli era a fianco, durante lo Zeitnot. Effettuate le 40 mosse (entrambe le bandierine stavano per cadere), X disse che il controllo del tempo era stato raggiunto. Y chiese: “Come lo sai?”, al che X indicò il formulario del suo capitano lì a fianco.

I compagni di squadra di Y reclamarono di aver visto il capitano di X annotare le mosse e permettere al suo giocatore di verificare liberamente il proprio formulario. Il capitano non negò l'accusa e affermò che egli aveva pieno diritto di comportarsi come aveva fatto. Secondo la squadra Y, X avrebbe molto probabilmente perso per il tempo se non avesse avuto il formulario del capitano cui fare riferimento. Il tempo che X avrebbe dovuto impiegare per annotare le mosse, o anche semplicemente per tener traccia del numero della mossa, sarebbe stato sufficiente per fargli cadere la bandierina. Le regole FIDE, inoltre, impediscono ad un giocatore di ottenere assistenza esterna o di poter accedere a qualsiasi annotazione. In altre parole, la squadra Y crede che la squadra X abbia infranto le regole e si sia avvantaggiata slealmente. In seguito, è stato scoperto che il capitano della squadra X aveva già tenuto lo stesso comportamento in un precedente incontro con la squadra Z. Il giocatore della squadra Z sostenne che, durante uno Zeitnot, il capitano tenne conto delle mosse per il suo giocatore e diede libero accesso al suo formulario. Come in quest'ultimo esempio, anche allora il capitano dichiarò di avere pieno diritto di comportarsi in quel modo – forse si potrebbe dire che un capitano prudente si sarebbe accertato di avere in effetti tale potere. Il giocatore della squadra Z non si ritenne soddisfatto dalla spiegazione, ma non ne diede alcun seguito al suo reclamo.

La squadra X sostiene che il suo capitano era in diritto di fare ciò che aveva fatto. È stato asserito che il capitano della squadra, in effetti, diventa un Arbitro e può quindi comportarsi come avvenuto. La squadra Y sostiene che, anche se assume il ruolo di Arbitro, l'Arbitro ha solamente il diritto di indicare quando un controllo del tempo venga raggiunto o una bandierina sia caduta. C'è un precedente nel Campionato di un giocatore squalificato per aver interferito nella partita di un compagno di squadra. Ciò accadde quando a un giocatore fu assegnata partita persa per aver reclamato partita vinta per il tempo per uno dei suoi compagni di squadra. Quindi la squadra Y richiede partita vinta per interferenza esterna. Le saremmo grati se volesse darci la sua opinione e quale azione intraprenderebbe (se del caso). La preghiamo di farci pervenire la sua opinione al più presto possibile, in quanto è stato inoltrato un appello al Campionato e la questione potrebbe essere discussa entro breve. **Laurence Ball (Sudafrica)**



**Risposta** In tutta onestà, le regole nella vostra competizione sono decisamente strane. Stando a quanto lei scrive nella sua lettera, un capitano di squadra ha molti più poteri di quanto riportato nel Regolamento per i Tornei della FIDE: 1. Il capitano può informare i giocatori che hanno raggiunto il controllo del tempo; 2. Il capitano può informare il suo giocatore che l'avversario ha oltrepassato i limiti di tempo; 3. Il capitano può informare il giocatore della sua squadra che l'avversario ha effettuato una mossa illegale.

Il primo caso è particolarmente strano. Nemmeno un arbitro può fare quanto descritto. Riguardo ai casi 2 e 3, la cosa non è completamente priva di senso, in quanto un arbitro ha gli stessi diritti. Se entrambi i capitani si comportano in questo modo, essi agiscono più o meno come una squadra di arbitri. Con le regole adottate nella vostra competizione, è chiaro che le partite non possono essere calcolate ai fini delle graduatorie FIDE.

Se un torneo non è omologato FIDE, ciascuna federazione od organizzatore può adottare proprie regole specifiche. E apparentemente questo è ciò che è capitato nel Campionato di Scacchi di Gauteng. Nel vostro campionato, il capitano può notificare i suoi giocatori del completamento della quarantesima mossa. Nel vostro campionato esiste anche la regola che un giocatore, rimasto con meno di 5 minuti, può cessare di annotare le mosse. Questo significa, secondo me, che il capitano ha il diritto di annotare le mosse e, nel momento in cui un suo giocatore raggiunge le 40 mosse, di informarlo del raggiunto controllo del tempo. È invece una condotta più discutibile informare ad ogni mossa il giocatore su quante mosse siano state effettuate.

Il problema principale è che avete delle regole tutte vostre. In un primo momento lei dichiara che il capitano può aiutare i suoi giocatori, ed un momento dopo dichiara che l'interferenza esterna non è permessa. Secondo me c'è soltanto una soluzione: d'ora in poi dovreste giocare seguendo il Regolamento degli Scacchi FIDE, ed il capitano della squadra di casa, che non può essere capitano-giocatore, è l'arbitro.

**Domanda** In un recente torneo il giocatore A – che aveva il Bianco – era presente all'inizio della partita, mentre il suo avversario era in ritardo. Invece di effettuare la prima mossa sulla scacchiera, egli la scrisse semplicemente sul suo formulario. Io chiesi perché non avesse effettuato la mossa sulla scacchiera, ed egli mi rispose che l'arbitro gli aveva detto che non era necessario e che bastava mostrargli il formulario riportante la mossa. Vorrei sapere se ciò è corretto, in quanto quel giocatore avrebbe potuto cambiare idea, barrare la mossa scritta ed effettuarne un'altra. **David Borensztajn (Brasil)**

**Risposta** Lei ha ragione. Il Regolamento degli Scacchi non dice che un giocatore non deve effettuare la sua prima mossa, ma semplicemente scriverla nel proprio formulario. D'altra parte, non è irragionevole che la mossa possa essere soltanto scritta, ma in tal caso la mossa dovrebbe essere sigillata in busta. Così non sarà possibile cambiarla.

**Domanda** Egregio Sig. Gijssen, vorrei fare un commento a proposito di una domanda del sig. Sauberli. Il sig. Sauberli ha chiesto per quale motivo è stato modificato l'Articolo 4.6, che ora recita che un giocatore perde il diritto di richiedere patta se ha "toccato" deliberatamente un pezzo. Secondo me, questa regola può essere applicata, ad esempio, nel caso in cui un giocatore tocchi un pezzo, si renda quindi conto che stava per giocare una mossa sbagliata, rimetta il pezzo al suo posto (e finora non avrebbe violato la regola "pezzo toccato, pezzo mosso", dato che non ha mosso). e decida di riflettere ancora sulla sua mossa. In quel momento, quel giocatore non può più richiedere patta. Questa è, almeno, la mia interpretazione. **Damien André (Belgio)**

**Risposta** Di cosa stiamo parlando? Un giocatore tocca un pezzo e ne muove un altro? In quel momento il suo avversario può richiedere che il giocatore muova il pezzo toccato per primo. Se l'avversario non lo richiede, allora il fatto che il giocatore abbia mosso un pezzo differente non ha alcuna conseguenza. La questione è semplicemente: quanto tempo ha l'avversario per reclamare? Solo una mossa, o può farlo dopo 5 mosse, o deve farlo immediatamente? Il Comitato per le Regole ha deciso di chiarire a fondo quanto tempo l'avversario ha per reclamare. Il risultato della discussione nel Comitato per le Regole è stato: l'avversario ha il diritto di reclamare prima di toccare un proprio pezzo con l'intenzione di muoverlo. Tra l'altro, qualora un arbitro osservasse un

giocatore toccare un pezzo e poi muoverne un altro, avrebbe il dovere di intervenire immediatamente.

*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 2001 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2001 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Eugenio Davolio