



C O L U M N I S T S

Ottobre 2001

ChessCafe.com*Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

Problemi di promozione

Commento Caro Sig. Gijssen, riguardo la mia domanda nel suo precedente articolo, in cui descrivevo una situazione ed alla fine lei chiese se la mia domanda fosse “un bidone o un trabocchetto”. In tutta onestà – è *accaduto davvero. Non è una balla!* Io stesso non ci potevo credere. Come giocatore (sono un arbitro nazionale qualificato) non avevo il diritto di interferire nella situazione. All’inizio del turno successivo, andai finalmente dall’arbitro e gli dissi esattamente quello che lei ha detto - il Comitato d’Appello non aveva nulla a che fare con la gestione del caso (fu un inutile spreco di energie). Dato che l’arbitro era molto giovane ed inesperto, aveva accettato la decisione del Comitato d’Appello. Per hobby, documento tutte le situazioni buffe e più incredibili che trovo, e questa è di certo in testa alla classifica. In seguito, mi ha preoccupato non poco e la sola possibile spiegazione che ho trovato è che: per qualche ragione il Nero pensò che il Bianco avesse abbandonato e perciò pensò che le mosse che stavano giocando fossero in effetti di analisi, e per questo non azionò il suo orologio. **Guenther Van den Bergh (Sud Africa)**

Il mio commento Continua ad essere incredibile. Riguardo la sua ultima frase, per tutte le parti coinvolte, giocatori e arbitro, è molto importante sapere se una partita sia finita. Nel momento in cui un giocatore abbandona, l’avversario e, se è presente, l’arbitro, dovrebbero immediatamente chiedere al giocatore di confermare il risultato, scrivendolo sul formulario e firmandolo. È mia abitudine agire in questo senso, anche nei tornei semilampo. Questo è un buon metodo per evitare incomprensioni come quella descritta.

Domanda Caro Sig. Gijssen, in una partita di un torneo semilampo (60 minuti) il Giocatore A aveva Torre e Cavallo e più di 5 minuti sull’orologio; il Giocatore B aveva la Torre e meno di 15 secondi; non c’erano pedoni, né alcuna speciale posizione che comportasse il matto. Il Giocatore B fermò l’orologio e chiese la patta all’arbitro. L’arbitro gli diede la patta. Il Giocatore A protestò citando partite come Kramnik - Kasparov che continuarono per 13 mosse con lo stesso materiale e Shirov - Karpov che a Linares avevano continuato per 27 mosse, entrambe finite patte. Quale sarebbe stata la decisione giusta? E se il Giocatore A aveva ragione, come avrebbe dovuto continuare la partita? **Jorge Laplaza (Argentina)**

Risposta A partire dal 1° Luglio 2001, è in vigore il nuovo Regolamento. Alcuni Articoli sono stati un po' cambiati, alcuni sono stati cancellati ed alcuni aggiunti. Uno degli Articoli aggiunti è l'**Articolo 10.2.d**:

“La decisione dell’arbitro sarà definitiva in relazione a 10.2 (a), (b), (c).”

L'Articolo 10.2.d è parte dell'Articolo 10: Quickplay Finish. L'Articolo 10.2 descrive le richieste di patta nell'ultima fase della partita. E l'Articolo citato dice che è impossibile cambiare la decisione dell'arbitro nel caso di una richiesta di patta. Lei capisce che, in queste circostanze, non è corretto fare alcun commento sulla decisione dell'arbitro, perché la decisione è definitiva.

Il Sig. Laplaza osserva: Ma Geurt! Le tre possibili risposte che ci aspettavamo erano: 1) La decisione di dare una patta è corretta perché la posizione era patta. 2) La decisione era sbagliata perché il Giocatore A aveva il diritto legale di continuare la partita come Kramnik - Kasparov e altri. 3) In ogni caso, l'arbitro (che non aveva mai diretto prima un torneo) ha il diritto di dare la propria interpretazione dei fatti. Se potessi sceglierne una, ne saremmo soddisfatti! Grazie! Jorge Laplaza

Io risposi: Caro Jorge, se mi obblighi a fare una scelta, è chiaro che non può essere né la prima né la seconda, lasciando solo la terza. Il problema è che, secondo il nuovo Regolamento (Articolo 10.2.d), la decisione dell'arbitro è finale, perfino se la decisione è completamente sbagliata. Fa' il confronto con il calcio. Se un arbitro decide che la palla ha passato la linea del goal e che il goal è valido, la sua decisione è definitiva, anche se la palla non ha attraversato la linea. Geurt Gijssen

Caro Geurt: Grazie! Capisco cosa intendi. Cercheremo di scegliere arbitri più preparati. Il Giocatore A era un forte Maestro che ha battuto un campione Argentino. L'arbitro era molto inesperto. Ma, a mia opinione, il nuovo Articolo 10.2.d non dovrebbe rimanere così: gli scacchi non sono calcio, e gli scacchisti sono differenti – penso! **Jorge Laplaza, Rawson (Chubut) Arg, IM (ICCF)**

Ho ricevuto tre lettere in relazione alla mia risposta a Joshua Green:

Lettera 1 Il mio nome è Joshua Green e lei ha risposto ad una mia domanda il mese scorso. Il suo modo di risolvere la situazione è probabilmente quello che avrei scelto io, benché non fossi sicuro.

Secondo il Regolamento della Federazione Scacchistica degli Stati Uniti (USCF), in un controllo di tempo sudden-death [detti anche “morte improvvisa” o “guillotine”, ndr] un giocatore con poco tempo sull'orologio può chiedere una patta per “insufficienti probabilità di sconfitta.” La patta dovrebbe essere aggiudicata se si ritiene che un giocatore di classe C (rating USCF 1400-1599) abbia meno del 10% di probabilità di perdere contro un maestro (rating USCF 2200). Ammetto che questa sia una regola piuttosto macchinosa, ma è essenzialmente la versione USCF dell'Articolo 10.2 del Regolamento FIDE. Grazie per aver risposto alla mia domanda. **Joshua Green (USA)**

Lettera 2 Nel suo recente articolo su **Chesscafe.com** lei ha risposto ad una domanda di Joshua Green. Mi permetta di chiarire che cosa significhi “insufficienti probabilità di sconfitta”. È una regola introdotta dalla USCF per risolvere una serie di reclami che scaturiscono dai controlli di tempo sudden-death. Non c'è, che io sappia, nel Regolamento FIDE.

Dal sito web USCF: 14 H1. In un controllo di tempo sudden-death, un giocatore con meno di cinque minuti di tempo rimanente può fermare l'orologio e chiedere al Direttore di dichiarare la partita patta sulla base del fatto che il giocatore ha insufficienti probabilità di sconfitta.

La patta sarà aggiudicata se il Direttore ritiene che un giocatore di classe C avrebbe scarse probabilità di perdere la posizione contro un Maestro, avendo entrambi tempo in abbondanza. Le precise probabilità di sconfitta in una qualsiasi posizione non possono essere calcolate, ma un Direttore che desideri uno standard più preciso può considerare che “scarse” voglia dire meno del 10 per cento.

Si noti che sotto la regola delle “insufficienti probabilità di sconfitta”, gli effettivi rating dei giocatori sono irrilevanti, come lo è la quantità di tempo rimanente sugli orologi dei giocatori. Comunque, il giocatore che fa la richiesta deve avere meno di cinque minuti rimanenti - altrimenti la partita continua. Ancora, c'è una sottile ma precisa differenza tra insufficienti probabilità di sconfitta ed effettive probabilità di vittoria. Un giocatore potrebbe stare vincendo la partita ma avere ancora significative probabilità di sconfitta.

I Direttori hanno diverse scelte sotto la regola delle insufficienti probabilità di sconfitta.

Il Direttore può decidere che:

La richiesta è chiaramente corretta, ed aggiudicare una patta.

La richiesta è chiaramente sbagliata, e respingere la richiesta sottraendo un minuto dal tempo residuo del richiedente.

La richiesta è troppo precoce per decidere, e chiedere ai giocatori di continuare la partita. In questo caso, il Direttore può osservare la partita con l'intento di accogliere la richiesta se l'avversario non sta facendo alcun progresso. Un Direttore che sta osservando una partita dopo una richiesta per insufficienti probabilità di sconfitta può dichiarare la partita patta anche se la bandierina dell'originale richiedente cade.

La richiesta è troppo precoce per decidere, e dire al richiedente di ripresentarla successivamente se l'avversario non sta facendo progressi.

Mi sembra che la giusta risposta alla domanda sia che l'arbitro dovrebbe applicare la seconda opzione della regola USCF: penalizzare il tempo e forzare la mossa di pedone. Dopotutto, la richiesta, per quando è stata fatta, è chiaramente sbagliata poiché la mossa di pedone forzata rende la partita impossibile da vincere per il Nero. **David Wagle (USA)**

Lettera 3 Sig. Gijssen, per prima cosa vorrei dirle quanto mi piace la sua rubrica. Ora, sono perplesso da una risposta che ha dato al Sig. Joshua Green nel suo recente articolo. La sua domanda era incentrata sulla regola USCF delle “insufficienti probabilità di sconfitta”. La sua risposta sembrava intendere che lei non avesse mai sentito parlare di questa regola e che certamente non era tra le regole degli scacchi. OK, lei può avere assolutamente ragione che questa regola non esista altrove che negli USA, ma esiste per la USCF per tutte le partite giocate sotto la sua egida - certamente lei è al corrente di questo. Che cos'è che non ho capito? **Bob Haskell (USA)**

Risposta Grazie per i vostri commenti. Avevo il timore che la regola delle “insufficienti probabilità di sconfitta” facesse parte del Regolamento USCF. Ho già detto molte volte che è sbagliato avere un insieme di regole che sia in conflitto con il Regolamento. C'è anche, a mio parere, il problema che i tornei giocati secondo le regole USCF non valgono per il rating FIDE. Si noti anche che alcuni giocatori stranieri hanno problemi a giocare secondo le regole USCF.

A quanto posso capire, le regole USCF permettono ad un giocatore di richiedere una patta quando ha meno di 5 minuti rimanenti sull'orologio. Nel Regolamento FIDE, sono meno di 2 minuti rimanenti sull'orologio. Sono sempre dell'opinione che un arbitro non dovrebbe mai giudicare la posizione. Mi ripeto: la sola cosa importante è come stia andando la partita: l'avversario ha mancato nello sforzarsi di vincere la partita con mezzi normali?

Infine, consentitemi di citare la **Prefazione del Regolamento**:

“La FIDE chiede a tutti i giocatori e alle federazioni scacchistiche di accettare questo punto di vista. Ogni federazione scacchistica che già ha in funzione o desidera introdurre norme più dettagliate, è perfettamente libera di farlo purché:

(a) esse non siano in alcun modo in contrasto con le Regole degli scacchi ufficiali della FIDE,

(b) la loro applicazione sia limitata al territorio della federazione in questione e

(c) esse non siano valide per qualunque incontro, campionato o avvenimento di qualificazione della FIDE o per un torneo valido per il rating o i titoli.”

Domanda Caro Sig. Gijssen, ultimamente ho visitato la Germania e mi è stata raccontata, dal mio amico Kudoke di Amburgo, questa storia orripilante: Kudoke ha giocato nel recente Campionato tedesco seniores (+60). Aveva una posizione con un Alfiere in d6 e la Donna in e5. La minaccia dell'avversario era Nxc6, ma non poteva realizzarla perché ne sarebbe seguita Qxg3, con matto a seguire. Kudoke andò a salutare la moglie e quando tornò l'avversario aveva mosso Nxc6 e Kudoke immediatamente giocò Qxg3. L'avversario catturò la Donna e, con orrore, Kudoke scoprì che l'avversario aveva mosso l'Alfiere suo, di Kudoke, in c5! Quando Kudoke protestò con l'arbitro, questi decise che Kudoke avrebbe dovuto protestare prima della mossa (Qxg3) e che perciò il risultato di sconfitta per Kudoke sarebbe stato confermato. È giusta questa decisione dell'arbitro? Noti che si trattava di partite “normali”, con formulari. Il GM Uhlmann vinse il torneo! **Rolf Lundquist (Svezia)**

Risposta Questa è un'altra storia incredibile. Prima di tutto, che un giocatore muova un pezzo dell'avversario ad un'altra casa, non l'ho mai vista né sentita prima. L'azione del Bianco, se è realmente accaduta, di muovere l'Alfiere del nero da c5 a d6, non solo è una cosa che getta discredito sulla partita di scacchi, ma merita di essere punita. Sta all'arbitro decidere la penalità. Inoltre, se, e ripeto se, questo è realmente accaduto, la decisione dell'arbitro in questa partita è un'assurdità. Se, durante la partita, si scopre che un giocatore ha commesso un'azione illegale, questa azione deve essere corretta. Continuo a non credere che questo sia accaduto in un campionato nazionale ufficiale, anche se nel torneo seniores.

Domanda Geurt, permettimi di iniziare col congratularmi con te per la tua grande rubrica. Penso che sia nel contempo molto divertente ed una grande risorsa per le persone che tentano di applicare il Regolamento FIDE nei tornei di scacchi.

La mia domanda riguarda una situazione di Quickplay Finish in cui entrambe le bandierine siano cadute. L'Articolo 10.3 implica che se l'orologio indica quale bandierina sia caduta per prima (com'è il caso della maggior parte dei moderni orologi digitali), la partita sia persa per quel giocatore. L'Appendice B8 (che si applica al gioco semilampo e lampo) stabilisce che se entrambe le bandierine sono cadute, la partita è patta. Per prima cosa, per favore confermami che ho interpretato correttamente le regole e, in secondo luogo, per favore spiegami perché le regole siano differenti tra le partite di scacchi con tempo limite maggiore di 60 minuti e quelle con limite di 60 minuti o meno. **John Mazzieri (Australia)**

Risposta La tua interpretazione del Regolamento è del tutto corretta. In una partita normale, compreso il Quickplay Finish, la partita è persa per il giocatore la cui bandierina cada per prima, sempre che non sia stato completato il prescritto numero di mosse. Anche nei casi in cui entrambe le bandierine siano cadute ma sia chiaro quale delle due sia stata la prima, la partita è persa. Ci sono diversi modi per scoprirlo: 1. L'orologio – per esempio, un orologio DGT – ha questa opzione, e mostra un segno ‘-’ nel display del giocatore la cui bandierina è caduta per prima. 2. L'arbitro se ne accorge e decide di conseguenza. Nota che nelle partite semilampo e lampo l'arbitro non può agire quando la bandierina cade. Il giocatore deve richiedere la vittoria (o la patta).

Perché questa differenza tra partite normali, semilampo e lampo? La sola ragione che io possa immaginare è che nei Tornei semilampo e lampo ci sono sempre un sacco di giocatori e solo pochi arbitri. In effetti gli arbitri non sono in grado di gestire tutte le partite.

Recentemente, sono stato arbitro principale nell'incontro intercontinentale Europa - Asia di Batumi (Georgia). Questo era un torneo semilampo di tipo Scheveningen. Ciascun giocatore aveva 25 minuti per l'intera partita, e 4 o 6 partite avevano luogo simultaneamente. Per ogni partita c'era un arbitro. Questo arbitro “della partita” registrava anche le mosse. Decisi che in questo torneo l'arbitro dovesse proclamare la caduta della bandierina. Naturalmente, comunicai questa

speciale regola a tutti i giocatori prima che il torneo iniziasse.

Domanda Caro Sig. Gijssen, ho letto la sua eccellente rubrica su **ChessCafe.com** fin da quando è iniziata e mi ha divertito un sacco. Io stesso sono un Presidente, e webmaster del “LASK Chess Club” <http://lask.schacknyheter.com>.

Sono anche Direttore di torneo ed arbitro (arbitro federale della Federazione Scacchistica Svedese). Alcuni giorni fa si è tenuto il campionato semilampo del nostro circolo. Io stesso ho giocato e in una partita il mio avversario fermò l'orologio e andò ad un'altra scacchiera per prendersi una Donna. Quando tornò, avviò l'orologio ma osservò che avrebbe subito il matto in una mossa se avesse promosso il proprio pedone. Perciò fece un'altra mossa ed alla fine vinse la partita. Io non feci nulla, dal momento che aveva vinto la partita giocando bene, ma dopo la partita abbiamo discusso la situazione. Come avrebbe dovuto agire l'arbitro se io avessi fermato gli orologi, chiamato l'arbitro e chiesto di giudicare il caso?

Alcuni dei miei amici dissero che il mio avversario avrebbe dovuto perdere, avendo scorrettamente fermato l'orologio. Un altro amico disse che era “pezzo toccato”, perché la sua intenzione era di promuovere. Personalmente penso che avrei usato il “paragrafo zero delle regole”, cioè avrei usato il mio buon senso com'è detto nella Prefazione del Regolamento. Facendo così, penso che sia una sconfitta che una richiesta di “pezzo toccato” siano delle punizioni eccessive. Penso che avrei scelto di ammonire il giocatore o dato al suo avversario del tempo aggiuntivo (eventualmente anche riducendo il tempo del giocatore che aveva commesso l'errore). Sarebbe molto interessante sapere la sua opinione. Penso di aver già letto di casi simili nella sua rubrica, ma non ricordo se fossero esattamente analoghi. **Calle Erlandsson (Svezia)**

Risposta Ad essere sincero, ho aspettato a lungo questa domanda: un giocatore intende promuovere un pedone, ma il pezzo desiderato non è disponibile. Il giocatore ferma l'orologio, secondo le regole, e chiama l'arbitro per avere assistenza. Chiede all'arbitro una Donna, che non è subito disponibile. L'arbitro porta una Donna e riavvia l'orologio. Il giocatore comincia a pensare e dopo un minuto prende una Torre, che era già disponibile quando aveva chiamato l'arbitro. Le seguenti domande sono a proposito:

Il giocatore ha agito correttamente o no? Fermare gli orologi era un'azione giustificata, dato che il pezzo desiderato era disponibile? E se l'arbitro pensa che la condotta del giocatore fosse sbagliata, come dovrebbe gestirla?

La risposta alla prima domanda è essenziale. Penso che sia molto difficile dare una risposta generale ed è molto importante un grande buon senso da parte dell'arbitro. Sono incline a dire che in certi casi il comportamento del giocatore possa essere considerato inaccettabile. Ma ci sono anche casi (si veda, ad es., la domanda di Stewart Reuben nel seguito) in cui è accettabile. Ripeto che il giudizio e probabilmente anche l'intuizione dell'arbitro sono molto importanti. Una cosa è chiara: l'avversario è disturbato dall'azione del giocatore e dovrebbe perciò essere compensato. Gli darei del tempo supplementare, anche quando penso che l'altro giocatore abbia agito correttamente. Io non considero questa compensazione una penalità. Quando fossi dell'opinione che il giocatore abbia agito per fuorviare il suo avversario, agirei di conseguenza. Sottrarrei una parte del suo tempo (come nel caso di una richiesta di patta scorretta) ed aggiungerei tre minuti al tempo dell'avversario.

Vorrei tornare alla sua domanda. Fermare gli orologi senza chiamare l'arbitro è chiaramente sbagliato. Avrebbe dovuto chiamare l'arbitro per rendere palese la sua intenzione. Il caso che lei descrive può essere spiegato come un caso in cui non c'era l'intenzione di fuorviarla. Questo significa che non avrei punito il suo avversario, ma avrei compensato lei.

Domanda Quale è la giusta maniera di promuovere? Tenere in mano la Donna e quindi metterla nell'ottava traversa, poi togliere il pedone dalla settima ed azionare l'orologio? **Gozzi Giorgio (Italia)**

Risposta La procedura corretta è: 1. muovere il pedone dalla settima all'ottava traversa; 2.

rimuovere il pedone dalla scacchiera; 3. posizionare un pezzo nella casa dalla quale il pedone è stato rimosso; e 4. azionare l'orologio. Nota: Se il pezzo desiderato non è disponibile, si può fermare l'orologio e chiedere l'assistenza dell'arbitro.

Domanda Caro Geurt, la settimana scorsa mi trovavo ad un evento per bambini e mi sono state poste queste domande:

Un giocatore spinge il proprio pedone all'ottava traversa e questo deve essere promosso ad un nuovo pezzo. Prende quel pezzo. Quando è che si ritiene che il pezzo sia "toccato"? Ho sempre deciso che non lo sia fino a quando il pezzo tocca la scacchiera come nell'Articolo 4.3. Perciò, Re Nero f3, pedone f2. Re Bianco h2. Il Nero spinge il pedone in f1. Ora, prende una Donna. La rimette giù, e sostituisce il pedone con una Torre. Questo è permesso. Un'altra ragione, oltre al 4.3 che si riferisce solo a toccare un pezzo sulla scacchiera, è che potrebbe rovistare in una scatola cercando il pezzo voluto. Non potrebbe certo essere penalizzato per aver toccato il primo che gli è venuto in mano. In simili eventi è pratica comune avere molte Donne intorno alle scacchiere. È anche frequente usare come Donna una Torre rovesciata. Mi si dice che ci si trova perfino ad avere così tante Donne da finire le Torri ed usare due pedoni sulla stessa casa per rappresentare la Donna. Personalmente non l'ho mai visto fare. Qual è il rango di questi pezzi quando sia chiamato l'arbitro? Presumibilmente, è inverosimile che possa sorvegliare tutte le partite, e molti concludono dopo 5 minuti. Questi non sono eventi del tipo a cui tu ed io siamo abituati a partecipare. Pensi che dovremmo modificare il Regolamento nel 2005 per prevedere simili eventualità? **Stewart Reuben (Inghilterra)**

Risposta È mia opinione che dovremmo cercare di avere partite regolari senza alcun fraintendimento. Se un giocatore vuole promuovere ad un qualunque pezzo, ha sempre la possibilità di chiedere all'arbitro il pezzo che gli serve. E perché non dovremmo insegnare questo ai nostri giovani fin dai primi esordi? C'è sempre voluto un po' di tempo per introdurre una nuova regola, per esempio la procedura d'arrocco, ma sai benissimo che su questo abbiamo vinto. Oggi, tutti arroccano nel modo giusto. Se accettiamo ogni sorta di "Donne" sulla scacchiera, ci troveremo a far fronte ad un casino. Perciò non credo che nel 2005 avremo bisogno di cambiare o modificare qualsiasi Articolo per casi simili.

Domanda Caro Sig. Gijssen, ho visto molti arbitri in diversi tornei ed ho raggiunto la conclusione che i loro punti di vista non sono unitari. Specialmente quando giocatori non stiano registrando le mosse, o quando una bandierina cada. Perciò, ho alcune domande per lei: nel "gioco normale", quand'è che l'arbitro deve segnalare la caduta della bandierina? Ho visto arbitri che lo segnalano solo quando entrambi i giocatori non stiano registrando le mosse, ed altri che lo segnalano sempre. In un "Quickplay finish", l'arbitro deve segnalare la caduta della bandierina? L'arbitro deve registrare le mosse di un "Quickplay finish" quando i giocatori abbiano meno di 5 minuti sugli orologi?

Penso anche che il Regolamento FIDE sia troppo ambiguo riguardo al lavoro dell'arbitro. Penso che dovrebbe essere più dettagliato (tenendo in mente la Prefazione del Regolamento), riguardo la segnalazione della caduta della bandierina o l'intervento quando ci sia una mossa irregolare. **Juan Lopez (Spagna)**

Risposta Le regole per il "gioco normale" e per il Quickplay finish sono le stesse. La sola differenza è nella richiesta di patta nel Quickplay finish. Lei mi pone due domande sul ruolo dell'arbitro: 1. qual è il suo compito in caso di caduta della bandierina? 2. qual è il suo compito in caso di una mossa irregolare?

Nel momento in cui la bandierina cade, l'arbitro deve verificare se il prescritto numero di mosse sia stato completato. Lo deve fare in tutti i casi, anche quando entrambi i giocatori abbiano scritto tutte le mosse. In questi casi normalmente è sufficiente confrontare i formulari. Quando mostrano lo stesso numero di mosse, generalmente accetto entrambi i formulari come corretti. Per inciso, durante il turno verifico tutti i formulari parecchie volte. Se c'è una qualsiasi differenza nel numero di mosse scritte, cerco di scoprire quale dei due sia sbagliato ed informo il giocatore che ha saltato una mossa, o scritto la stessa mossa due volte, o non ha scritto le mosse sul formulario

correttamente. La mia sensazione è che gli scacchisti apprezzino questo, almeno finché l'arbitro non interferisca durante uno zeitnot. È mia abitudine verificarli circa due ore dopo l'inizio del turno e di nuovo dopo tre ore.

Il secondo caso riguarda un giocatore che abbia scritto tutte le mosse, ma il cui avversario non l'abbia fatto. Immediatamente dopo la caduta della bandierina, l'avversario deve completare la registrazione delle mosse mancanti sul proprio formulario. Dopo che ha fatto questo, verifico di nuovo entrambi i formulari. Se c'è la possibilità che uno dei giocatori abbia superato il limite di tempo, fermo gli orologi e verifico il numero di mosse.

Il terzo caso è quando nessuno dei due giocatori abbia registrato le mosse. Allora, l'arbitro o un assistente devono cercare di essere presenti per registrare le mosse. Dopo la caduta della bandierina, l'arbitro deve fermare gli orologi. I giocatori devono registrare le mosse, e nuovamente, dopo che entrambi i giocatori hanno scritto le mosse, l'arbitro verifica entrambi i formulari. Se necessario, dichiara la partita persa per uno dei giocatori o li convoca, dopo aver riavviato gli orologi, per proseguire la partita.

*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 Mario Held