



COLUMNISTS

Marzo 2002

[ChessCafe.com](#)

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

10.2 - 10.2 - 10.2 Non finirà mai!

Il mese scorso sono stato di nuovo a Mosca, questa volta per il Torneo Open Aeroflot. Era un torneo open diviso in tre gruppi: i partecipanti del Gruppo A avevano un rating maggiore di 2400. Tra i 130 partecipanti in questo gruppo c'erano 80 Grandi Maestri e il rating medio era di 2534. Per giocare nel Gruppo B era necessario un rating di almeno 2401 [*sic*] ma non superiore a 2450. In questo gruppo hanno partecipato 138 giocatori. Per il Gruppo C, il rating doveva essere minore di 2201. In questo gruppo hanno partecipato 102 giocatori. Permettetemi di darvi alcuni dati interessanti:

Sono stati giocati 9 turni in 6 giorni. Questo significa che ci sono state tre giornate con due turni. Alla fine, nessuno è stato molto contento di questo orario. Il limite di tempo era lo stesso del Campionato Mondiale: 90 minuti per l'intera partita con un incremento di 30 secondi per mossa dalla prima mossa. Questo limite di tempo va bene per quando si giocano due turni in una sola giornata, ma generalmente i giocatori preferiscono una minore velocità.

L'orologio usato era il Phileon. Sono stato molto soddisfatto dell'orologio, ma devo fare alcune osservazioni. L'Orologio DGT aggiunge 30 secondi al tempo del giocatore quando questi ha completato la sua mossa. L'orologio Phileon lo fa nel momento in cui l'avversario completa la sua mossa. Qual è il significato di tutto questo? Quando sta avanzando l'orologio Phileon dell'avversario e il giocatore vede sul proprio orologio 14 secondi residui, in realtà ha 14 + 30 secondi, mentre giocando con l'orologio DGT il giocatore vede l'effettivo tempo residuo.

È impossibile fare correzioni di tempo sull'orologio Phileon. L'orologio DGT indica chiaramente quale giocatore abbia superato per primo il limite di tempo. Il Phileon non lo fa. L'orologio Phileon non ha memorie. La conseguenza è che prima di ogni turno tutti gli orologi dovevano essere reimpostati. In un torneo con 185 partite per turno, questo porta via un certo tempo. Ho dato chiare istruzioni a giocatori ed arbitri riguardo agli orologi. Solo nel primo turno ho dovuto spiegare qualcosa di particolare quando qualche giocatore ha superato il tempo limite.

Nel frattempo, ho parlato con il produttore dell'orologio Phileon e questi mi ha promesso che nella prossima versione dell'orologio Phileon terrà conto di tutto ciò che gli ho detto.

Tenendo a mente che questo torneo fu annunciato solo tre mesi prima del suo inizio, il numero di partecipanti era incredibile. Lo sponsor era molto soddisfatto ed ha annunciato che vuole continuare ad organizzare questo torneo.

Lettera 1 Caro Sig. Gijssen: durante il Campionato Nazionale mi sono incontrato con il nostro Comitato Centrale Arbitri e sono giunto ad un accordo con loro. Mi daranno un incarico ed un'opportunità in un prossimo torneo. Ora sono anche diventato membro del Comitato per la Scolarizzazione della nostra Federazione scacchistica. Ho buone relazioni con il nuovo management. Ci sono state alcune questioni con il vecchio management, ma oggi come oggi sono state tutte risolte. Il nostro nuovo presidente è una persona giovane e piena di energia, per cui ho buone speranze per il nostro sviluppo. La ringrazio nuovamente e le auguro successo nel suo lavoro. **Ozan Çakir, Lettore di scacchi dell'Università di Marmara, Istanbul (Turchia)**

Commento alla Lettera 1 Sono molto felice che i problemi tra lei e la sua federazione siano stati risolti. Ero del tutto certo che sarebbe stato possibile ottenere questo risultato, perché i nuovi membri del Consiglio (come quelli del precedente) sono persone molto ragionevoli.

Lettera 2 Caro Geurt. Questa non è una nuova domanda ma un commento al dibattito sulla 'cattura del Re'. A me sembra del tutto assurdo che la persona che catturi il Re possa perdere per aver 'eseguito una mossa irregolare'. Di certo, il giocatore che lasci il suo Re sotto scacco, muove ad una casa attaccata o lo espone allo scacco, ha fatto una mossa irregolare. Perciò questi dovrebbe aver già perso prima che la cattura abbia luogo. Con una cadenza lenta, presumo che ci sia la possibilità di far notare che la mossa è illegale. Con una cadenza veloce, la mossa irregolare è stata fatta e l'orologio azionato. Perciò far notare l'illegalità costa del tempo al giocatore in regola. **Ian Reynolds (Regno Unito)**

Commento alla Lettera 2 Permettimi di spiegare ancora una volta la mia opinione. Sono d'accordo con te che un giocatore che lasci il suo Re in scacco o muova in scacco in una partita lampo meriti di perdere. Che cosa c'è di più semplice per l'avversario di fermare gli orologi, chiamare l'arbitro e richiedere la vittoria?

Supponiamo che il giocatore catturi il Re del suo avversario. Dopo questo, chiama l'arbitro e richiede la vittoria, perché è stato in grado di catturare il Re avversario. L'avversario contesta che il giocatore ha preso il Re con la mossa irregolare Td1xe6 o Ac1xg7. Come può l'arbitro risolvere questo problema, se non era presente alla scacchiera e non ci sono testimoni? Io proprio non lo so, perché rimuovendo il Re dalla scacchiera, non c'è più alcuna prova che l'ultima mossa fosse regolare od irregolare.

In una partita 'normale', l'**Articolo 7.4** contempla questo caso:

“(a) Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale, dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità. Se la posizione immediatamente precedente l'irregolarità non può essere stabilita, la partita deve riprendere dall'ultima posizione accertabile prima dell'irregolarità. Gli orologi saranno ripristinati in base all'Articolo 6.14 e, nel caso di una mossa illegale, si applicherà l'Articolo 4.3 alla mossa che sostituisce la mossa illegale. La partita dovrà poi continuare dalla posizione ripristinata.

(b) Dopo l'azione intrapresa in base all'Articolo 7.4 (a) per le prime due mosse illegali di uno stesso giocatore l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; per la terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui.”

Vorrei aggiungere ancora qualcosa:

L'arbitro deve intervenire, quando vede una mossa irregolare in una 'partita normale'.

In una partita semilampo è diverso. Prima di tutto, l'arbitro non può intervenire. Solo dopo la corretta richiesta di un giocatore, egli deve agire come descritto nel summenzionato Articolo 7.4. Il giocatore perde il diritto di richiedere la vittoria una volta che abbia toccato un pezzo con

l'intenzione di muoverlo.

A rendere più complicata la cosa, ci pensano le regole del gioco lampo:

“Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è stato azionato. Tuttavia l'avversario ha diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la sua mossa. Se l'avversario non può dare scacco con una qualsivoglia serie di mosse legali, anche con le mosse meno qualificate, allora ha la facoltà di chiedere patta prima di effettuare la sua mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.” [Articolo C.3, ndt]

Domanda Caro Geurt, nell'ambito dello scambio di opinioni su ChessCafe.com, vorrei esprimere la mia opinione riguardo le conseguenze di una mossa irregolare nelle partite lampo. Secondo il punto C.3 del Regolamento FIDE, l'avversario del giocatore che ha fatto la mossa irregolare ha diritto a richiedere la vittoria prima di fare la propria mossa. La ragione per l'esistenza di una tale regola nel Regolamento è comprensibile ma, nel contempo, penso che ci possano essere casi in cui sia difficile per l'arbitro prendere una decisione obiettiva oppure i giocatori potrebbero applicare le regole in maniera scorretta.

Questi incidenti per lo più sono possibili in tornei in cui il numero di arbitri non consenta loro di seguire tutte le partite. Per esempio, alla fine di una partita, quando i giocatori sono in zeitnot e le mosse vengono fatte velocemente, si presenti sulla scacchiera questa posizione:



Il Bianco muove la Donna alla casa f4½ (cioè, a metà tra f4 ed f5) e dopo la mossa del Nero a7-a5, il Bianco acconcia la posizione della Donna sulla casa f4 e richiede la vittoria, perché il Re del Nero è sotto scacco. Il Nero obietta che la Donna era in f5. È chiaro che, per un arbitro che non fosse presente, è molto difficile prendere una decisione obiettiva. Penso che sarebbe più leale se, nel Regolamento, il caso di una mossa irregolare fosse sanzionato con penalità più lievi; per esempio, un'aggiunta di 30 secondi all'orologio dell'avversario (o un minuto, secondo le possibilità tecniche dell'orologio), come è nel Regolamento.

Ashot Vardapetyan (Armenia)

Risposta A mio parere, nel tuo esempio, il Nero dovrebbe immediatamente richiedere qualcosa. Senza lasciare la scacchiera, dovrebbe chiamare l'arbitro. Può perfino richiedere la vittoria perché, a mio parere, la mossa Df4½ è una mossa irregolare. Per inciso, sistemare in maniera ambigua i pezzi su due case è un trucco ben noto nel gioco lampo.

Inoltre, ho la sensazione che tu stia cercando una qualche specie di compromesso. Va bene dare una penalità, ma non la penalità finale: dichiarare la partita persa. Infine, vorrei tornare al tuo esempio. È chiaro che la sola cosa che possa fare in questo caso un arbitro chiamato dal Nero è notare che almeno uno dei giocatori ha sbagliato. Ma chi ha sbagliato? Senza testimoni, non c'è alcuna possibilità di scoprire che cosa realmente sia accaduto. E ancora una volta vediamo la debolezza del Regolamento in generale. Questo è scritto per situazioni in cui ci sono solo due giocatori e un arbitro che ha la possibilità di guardare la partita dalla prima mossa fino alla fine e, come tutti sanno, questo non è sempre il caso.

Domanda Caro Sig. Gijssen, vorrei ripartire dalla domanda 3 di J. Tompa nel suo articolo di Gennaio. Il Giocatore A richiede una patta in base all'Articolo 10.2. L'arbitro differisce la propria decisione. Ma il Giocatore B fa uno svarione, ad es. perde una Torre o qualcosa del genere. Ora il Giocatore A - in posizione vincente - gioca per la vittoria. Improvvisamente, la bandierina di A cade. Qual è il risultato? Una sconfitta per tempo, perché A ha richiesto nuovamente una patta dopo l'errore di B benché la sua richiesta precedente non fosse ancora stata decisa? E qual è il significato della frase “L'arbitro proclamerà il risultato finale non appena una bandierina cade”

contenuta nell'Articolo 10.2 b)? C'è una qualche differenza con l'Articolo 10.2 a)?

Ultima domanda: se un giocatore richiede una patta perché il suo avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere, - solo la prima alternativa dell'Articolo 10.2 a) - può chiedere all'arbitro di esaminare le mosse precedenti? Per esempio, un giocatore presenta la sua richiesta con la seguente annotazione:

“Il mio avversario non ha fatto alcuno sforzo per vincere per venti mosse.” Secondo me l'arbitro non può replicare a questa richiesta senza aver esaminato le mosse precedenti. È giusto? **Peter Anderberg (D)**

Risposta Per prima cosa, ecco una breve spiegazione dell'attuale situazione dell'Articolo 10.2.

Dopo una richiesta di un giocatore, l'arbitro ha tre possibilità:

1. Concorda con la richiesta. Questo finisce la partita (10.2.a).
2. L'arbitro non prende una decisione, ma la differisce. Può concedere due minuti in più all'avversario e la partita continua. Dopo la caduta della bandierina, prende la sua decisione. Ha la possibilità di dichiarare la partita patta (concordare con la richiesta), ma ha anche le possibilità di dichiarare la partita persa per uno dei giocatori (10.2.b).
3. Non concorda con la richiesta e la respinge. L'avversario riceve 2 minuti aggiuntivi e la partita continua (10.2.c).

Inoltre si deve notare che la richiesta è considerata come un'offerta di una patta. Questo significa che nel momento in cui un giocatore richiede una patta, l'avversario ha la possibilità di dire: "OK, accetto l'offerta." Se un avversario non lo fa, si assume il rischio di poter anche perdere la partita.

Con questo in mente, rivediamo il suo esempio. Quando A ha richiesto la patta, B non ha risposto. In quel momento, il Giocatore B si è assunto il rischio di perdere la partita. Il Giocatore A gioca per la vittoria. Evidentemente nella posizione c'erano molte possibilità, era anche possibile sbagliare e la posizione non era una posizione morta. Ora, la bandierina di A cade. In quel momento, l'arbitro decide il risultato della partita: patta o vinta per il Giocatore B. Il risultato non dipende dalla posizione, ma dal modo in cui la partita è stata continuata. E leggendo la sua storia, penso che il 99% degli arbitri deciderebbe per la vittoria di B.

Lei mi chiede la differenza tra 10.2.a e 10.2.b. Penso sia chiaro che secondo 10.2.a la partita è una patta, ma secondo 10.2.b ogni risultato è possibile.

La sua ultima domanda: È possibile richiedere una patta in base alle mosse precedenti, e si può esigere che l'arbitro esamini il formulario?

Sì, è possibile richiedere una patta in base a ciò che è accaduto prima, ad es., l'avversario non stava facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali. L'arbitro ha l'autorità di esaminare il formulario, ma non può essere obbligato a farlo. Se differisce la propria decisione, può poi basarla, dopo la caduta della bandierina, su ciò che è scritto sul formulario e su quello che ha osservato durante la continuazione della partita.

Domanda Caro Sig. Gijssen, apprezzo molto la diligenza e la saggezza che lei usa nell'applicare il Regolamento FIDE. Da molto mi preoccupa il fatto che le regole USCF siano in contraddizione con il Regolamento FIDE, e purtroppo non sembra esserci molta preoccupazione negli U.S.A. su questo argomento. L'approccio USCF da lungo tempo è che l'arbitro non dovrebbe mai inserirsi nella partita, a meno che non gli venga richiesto di farlo da parte di un giocatore. La sola eccezione è qualora possa essere presente un arbitro ad ogni scacchiera, che non è praticamente mai il caso nei tornei U.S.A. La "ratio" della USCF è che "la partita appartiene ai giocatori", e l'arbitro non deve intervenire, nemmeno se è testimone di una violazione delle regole. La mia tesi è che questo approccio violi la Regola FIDE 13.1, "L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano

pienamente osservate”, perché esso richiede che l’arbitro ignori palesi violazioni delle regole.

Storicamente il problema si è verificato molto spesso con le richieste di vittoria per tempo secondo le regole USCF. Secondo il Regolamento USCF non basta che il richiedente dimostri che il suo avversario non è riuscito a fare il prescritto numero di mosse entro il tempo limite, benché secondo il Regolamento FIDE questo sia sufficiente. Invece, il richiedente deve dimostrare con il proprio formulario, che deve essere completo, che questo è il caso. L’arbitro può consentire fino a tre mosse [nel senso di “coppie di tratti”, ndt] incomplete, ma in una situazione lampo tipicamente ce ne saranno di più su ciascun formulario. Inoltre, questo ci porta all’effettivo caso di cui parlo, nel quale il richiedente aveva un formulario completo, ma l’avversario reclamava che aveva troppe mosse incomplete, sulla base del fatto che sette delle sue mosse non erano annotate correttamente (ad es., “Ce2” scritto senza specificare quale Cavallo fosse andato in e2). Questo illustra le situazioni assurde create dall’approccio dell’USCF.

Come ulteriore esempio, vi offro la seguente situazione, che è stata recentemente discussa in un newsgroup di scacchi:

“In un recente torneo scolastico ratificato USCF, due giocatori stavano restando a corto di tempo nel finale. Il Direttore Capo di Torneo stava direttamente osservando questa partita, che era l’ultima di quel particolare turno. Il Giocatore 1 toccò il suo pedone, e secondo la regola del pezzo toccato, dovette muoverlo alla sola casa possibile, finendo in una posizione di stallo. Il Giocatore 2, comunque, non si accorse dello stallo, e continuò con una mossa irregolare, ponendo il suo Re sotto scacco dell’Alfiere del Giocatore 1. Il Giocatore 1 quindi mosse il proprio Alfiere, rimuovendo lo scacco, ed il gioco continuò. Il Giocatore 2 abbandonò alcune mosse più tardi, senza essersi accorto dello stallo fino a dopo che la partita fu finita, ed anche allora, solo dopo che il Direttore Capo di Torneo gliel’ebbe detto. Il TD, comunque, decise che anche se lui, (il TD) aveva visto lo stallo e la mossa irregolare, era compito dei giocatori rilevarli. Il Giocatore 1 in seguito ammise che anche lui l’aveva visto, e fu sollevato quando il Giocatore 2 non lo vide. Il Giocatore 2 (un giocatore di dieci anni con un rating intorno a 1200) ne fu molto colpito, e pensò che non fosse stato leale. Forse non lo era. Ma la corretta richiesta era stata fatta?”

Il mio punto di vista è che la partita sia finita con lo stallo, dato che questo è quel che dicono le regole. Dal momento che l’arbitro l’ha visto, avrebbe dovuto segnalarlo. Ma altri scenari (nei quali l’arbitro non è presente) sono meno chiari. Che cosa succede se uno spettatore fa notare che è stallo? Che cosa se l’allenatore del giocatore arriva subito dopo la partita e gli dice “ti sei perso uno stallo”? Che cosa succede se i giocatori riferiscono il risultato, ma il giocatore, riguardando la partita, scopre di non aver visto lo stallo? Che cosa succede se gli abbinamenti per il turno successivo sono già stati fatti nel momento in cui lo stallo viene scoperto? Che cosa succede se il torneo è finito, i trofei già consegnati, e solo allora ci se ne accorge? In altre parole, quando il risultato di una partita è riportato erroneamente, quanto tempo ha un giocatore per richiedere la rettifica del risultato riportato sbagliato? Il suo pensiero sarà grandemente apprezzato! **Jerry Weaver (USA)**

Risposta Mi sono già chiesto molte volte, nella mia rubrica, perché la FIDE ratifichi tornei giocati con le Regole USCF. Ci sono casi in cui il punteggio di una partita è completamente diverso dal punteggio che si avrebbe giocando con il Regolamento FIDE. Ed è ancora mia opinione che la FIDE dovrebbe fare qualcosa.

La sua principale domanda è: quando un risultato diventa definitivo? Per questo vorrei citare l’**Articolo 8.7** del Regolamento:

“Al termine della partita entrambi i giocatori firmeranno entrambi i formulari indicando il risultato della partita. Anche se fosse sbagliato, questo risultato rimarrà immutato, a meno che l’arbitro non decida diversamente.”

Spetta all’arbitro correggere un risultato sbagliato. Mi permetta di darle la mia personale opinione in materia. In un torneo round-robin non c’è alcun problema a correggere un risultato durante il torneo. Per esempio, poniamo che ci sia un risultato sbagliato nel primo turno. Invece di 1-0 (il

risultato corretto) nel tabellone sia stato scritto 0-1. Giusto prima dell'inizio dell'ultimo turno, il giocatore del Bianco va dall'arbitro e lo informa dell'errore. Di conseguenza, il giocatore interessato diventa improvvisamente il leader del torneo. Posso capire che gli altri giocatori possano lamentarsi dicendo che negli ultimi turni hanno giocato patte veloci sulla base degli attuali risultati del torneo e se avessero saputo i risultati "reali" avrebbero giocato in maniera diversa. Sono d'accordo che questo esempio sia molto bizzarro, ma in effetti è possibile.

A mio parere, è anche possibile che l'arbitro non abbia potuto correggere un risultato riportato erroneamente durante il torneo, ma nel suo Rapporto alla FIDE indichi il risultato corretto. Naturalmente i giocatori ne devono essere informati.

In generale, un arbitro dev'essere molto attento quando cambia un risultato, specialmente quando il risultato sbagliato sia scoperto in uno stadio molto avanzato di un torneo.

Domanda Caro Sig. Gijssen, recentemente ho giocato una partita nel nostro campionato di circolo (controllo di tempo: 30 mosse in 1½ ore, resto della partita in mezz'ora). Alla mossa 17, in reciproco zeitnot, il mio avversario, che aveva un rating più basso, offrì la patta in una posizione peggiore. Io declinai facendo una mossa (senza dire nulla). Il mio avversario quindi offrì una patta dopo ciascuna delle sue mosse fino alla mossa 28 (dopo la quale stava meglio ed evidentemente non sarebbe più stato soddisfatto di una patta). Trovo questo comportamento molto irritante ed antietico. La mia domanda è: c'è una regola contro le ripetute offerte di patta? **Mats Nilsson**

Risposta Sì, c'è una regola contro le ripetute offerte di patta. Cito l'**Articolo 12.5** del Regolamento:

“È vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Questo comprende reclami o richieste o offerte di patta irragionevoli.”

In un caso come questo, il giocatore dovrebbe andare dall'arbitro ed informarlo sul comportamento dell'avversario. Nella pratica tra Grandi Maestri è costume che dopo un rifiuto il giocatore che ha offerto la patta non lo rifaccia. Sta quindi all'avversario offrire una patta.

Ricordo un caso in cui un Grande Maestro offrì una patta dopo ciascuna di tre mosse consecutive. Fu Tal a farlo, ma era chiaro che il suo avversario, Korchnoi, non l'aveva sentito. Questa fu la ragione per cui ciascuna delle successive richieste fu fatta a voce più alta della precedente. Quando Korchnoi finalmente si accorse che era stata offerta una patta, accettò immediatamente.

Domanda Caro Sig. Gijssen, faccio seguito alla mia precedente e-mail riguardo l'Articolo 9. Ho recentemente incontrato l'Arbitro principale del torneo, i giocatori coinvolti, gli altri giocatori ed il Vice Presidente della Federazione Scacchistica della Libia, che erano tutti testimoni di questo caso. Durante l'ultimo turno di un importante campionato, il Giocatore A richiese una patta alla 37a mossa scrivendola sul proprio formulario, fermò l'orologio, chiamò l'arbitro e reclamò la patta perché intendeva giocare quella mossa, che avrebbe ripetuto la posizione per la terza volta.

L'arbitro principale andò al suo computer e cominciò a rigiocare la partita usando i formulari dei giocatori. Dopo un po' di tempo venne alla conclusione che la pretesa ripetizione della posizione non c'era e fece quanto segue:

Aggiunse 3 minuti al tempo del Giocatore B. Ridusse a metà il tempo del Giocatore A, che aveva meno di 2 minuti. Chiese ai giocatori di continuare la partita, dato che la tripla ripetizione non c'era.

Dopo alcuni minuti, e con l'aiuto di un testimone esperto giocatore, l'arbitro si accorse di aver commesso un errore. C'era effettivamente una ripetizione della posizione per la terza volta, come aveva detto il Giocatore A nella sua richiesta. Immediatamente, si recò alla scacchiera, fermò gli orologi e chiese ai giocatori di firmare i formulari, poiché la partita era patta. Il Giocatore B naturalmente non apprezzò la decisione e reclamò. Il Comitato d'Appello approvò la decisione dell'arbitro.

Potrebbe gentilmente darci la sua opinione su questa questione? La sua opinione aiuterà tutti gli arbitri, i giocatori, gli organizzatori e forse i testimoni. **Ahmed Sharata (Libia)**

Risposta Anche un arbitro può commettere un errore. Quando l'arbitro era dell'opinione che la richiesta fosse sbagliata, si comportò quasi correttamente. Il solo piccolo errore fu quando ridusse a metà il tempo del giocatore A. Secondo il Regolamento entrato in vigore il 1° Luglio 2001, avrebbe dovuto regolare l'orologio del richiedente in modo tale che gli rimanesse un minuto. Se questa partita è stata giocata prima di detta data, la sua azione era corretta. Quando l'arbitro scoprì il proprio errore, agì di nuovo correttamente. Dovrebbe essere encomiato per una tale azione. A volte non è facile ammettere un errore, specialmente per un arbitro.

Domanda Il mio avversario fece la sua mossa, ma non azionò l'orologio. Posso fare la mia mossa? Consideri le seguenti due situazioni:

- a) il avversario dimenticò di azionare l'orologio;
- b) il mio avversario intenzionalmente ritardò di premere l'orologio.

Ero presente alla situazione b). Il Bianco aveva circa 30 secondi ed una posizione molto migliore, mentre il Nero aveva 5 minuti. Dopo aver mosso il pezzo, il Nero si prendeva un 5-10 secondi extra ogni volta prima di azionare l'orologio. Il Bianco aveva fretta, perciò fece la sua mossa successiva prima che il Nero azionasse l'orologio. Il Nero fermò gli orologi e chiamò l'arbitro.

Il Bianco dovrebbe essere penalizzato? Ha importanza se si tratti di una partita 'normale' o lampo? **Damijan Marolt (Slovenia)**

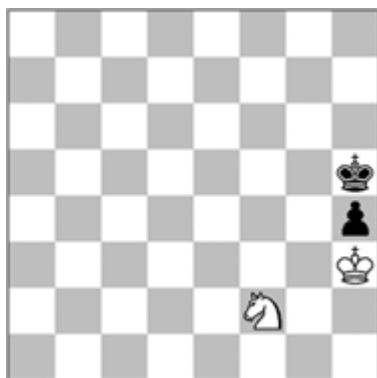
Risposta C'è una regola per ogni tipo di gioco. Dall'**Articolo 6.8.a** del Regolamento:

“Durante la partita ciascun giocatore, dopo aver eseguito la propria mossa sulla scacchiera, fermerà il proprio orologio e metterà in movimento quello del suo avversario. A un giocatore deve sempre permesso fermare il proprio orologio.”

La seconda frase è molto importante. Una conseguenza di questa regola è che è legale la seguente situazione:

Il Giocatore A fa una mossa, ma non preme il suo orologio. Il Giocatore B fa la sua mossa. In quel momento, il Giocatore A ha ancora il diritto di fermare il proprio orologio ed avviare l'orologio dell'avversario. Il Giocatore B che ha fatto la sua mossa, può ora completare anche lui la propria mossa, azionando l'orologio. Ora A ha la mossa e il suo orologio sta avanzando. Non c'è motivo di dare alcuna penalizzazione.

Domanda Mi spiace se questa domanda ha già avuto risposta in altri articoli, ma mi sono trovato in una situazione interessante. In un torneo lampo mi è capitata una partita molto interessante che finì in questa posizione.



Con solo 2 secondi residui, fermai gli orologi e chiesi una patta perché la tecnica di patta è molto semplice, ma con l'orologio sul lato “sbagliato” della scacchiera, semplicemente non ero abbastanza veloce da portare in giro il mio Cavallo in tempo. Gli arbitri ebbero una lunga discussione sul risultato, ed alla fine il mio avversario (essendo un'ottima persona) si offrì di accettare semplicemente la patta ed andare avanti. Gli arbitri non hanno mai preso una decisione, e mi chiedo quale dovrebbe essere la decisione corretta. **N. Nolans (AUS)**

Risposta A quanto capisco, era una partita lampo. Come lei probabilmente sa, una richiesta secondo l'Articolo 10.2 in una partita lampo non è possibile. (Veda l'Articolo C.4 delle regole per il gioco Lampo: "*L'Articolo 10.2 non va applicato.*")

L'Articolo 6.10 dice che il giocatore esaurisce il tempo perde la partita. Ma se l'avversario non può dare matto al giocatore, la partita è patta. nel mio precedente *Taccuino* ho scritto che un finale Cavallo contro Cavallo è perso per il giocatore che esaurisca il tempo. Ed è possibile raggiungere questo finale dalla posizione che lei cita nella sua domanda.

Deve ringraziare il suo gentile avversario che le ha offerto una patta.

Domanda Caro Geurt, nel settimo turno di un torneo open di sabato 9 marzo 2002, 7 turni, controllo di tempo 30/30 min., si è verificata questa sequenza di eventi. Tempi sugli orologi: Bianco: 5 minuti; Nero: 1 minuto e 30 secondi.

I seguenti pezzi erano sulla scacchiera: Bianco: Re, Torre, e pedone; Nero: Re, Torre, e pedone. Tratto al Nero. Il Nero richiede una patta. I giocatori rispondono all'arbitro: Nero: "Il Bianco non può vincere". Bianco: "Posso vincere".

L'arbitro differì la sua decisione. Non aggiunse tempo di riflessione su nessuno degli orologi.

La bandierina del Nero cadde, ed il Bianco non fu in grado di dimostrare la sua capacità di vincere. La posizione sulla scacchiera dopo che la bandierina del Nero fu caduta era: Bianco: Rg7, Td7, f6. Nero: Re4, Tf3, d3.

Domande:

- 1) Può l'arbitro dichiarare la vittoria per Bianco?
- 2) Quali possibili decisioni legali può l'arbitro prendere? **Marcus Atterbury (Sud Africa)**

Risposta La FIDE ha deciso che gli appelli contro una decisione arbitrale basata sull'Articolo 10.2 non sono possibili. La sua decisione è semplicemente definitiva. Ciò significa che può decidere che la partita è patta o persa per il giocatore che ha esaurito il tempo. Si spera che tutti gli arbitri prendano decisioni ragionevoli.

Apprezzo moltissimo il fatto che lei mi abbia dato la posizione finale, ma più essenziale è la posizione nel momento della richiesta e l'elemento più importante è la continuazione della partita, le mosse dal momento della richiesta fino a quando il giocatore ha esaurito il tempo. Un arbitro non dovrebbe mai giudicare la posizione, perché questo non è suo compito. Si dovrebbe anche notare che tutte le azioni dell'arbitro in questo caso erano corrette.

*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 2002 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2002 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Mario Held