



COLUMNISTS

Luglio 2003

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Vorrei proporre patta, ma dov'è il mio avversario?

Qualche giorno fa ho incontrato il sig. Albert Vasse, dell'azienda DGT. Mi ha fatto vedere come funziona il nuovo orologio DGT, chiamato DGT XL. Tutte le opzioni di cui disponeva il vecchio orologio sono presenti anche nel nuovo. Ma c'è di più. Con questo orologio è possibile combinare controlli del tempo diversi. In qualsiasi momento, inoltre, è possibile controllare quante volte i giocatori hanno premuto gli orologi. È anche più facile apportare delle correzioni. Io ho ricevuto uno dei prototipi. Vi terrò informati dopo che avrò ricevuto uno degli orologi di serie.

Domanda Egr. sig. Gijssen, penso che abbia commesso un errore in uno dei suoi articoli precedenti:

La domanda era: *In un torneo che stavo arbitrando, un giocatore, volendo correggere la posizione della sua Torre, l'ha spinta in avanti con la punta di un dito. L'avversario ha richiesto l'applicazione della regola "pezzo toccato, pezzo mosso", ma io ho respinto la richiesta perchè l'avversario non intendeva muovere o giocare la Torre.*

Nel corso di un'altra partita, un giocatore era immerso nelle sue riflessioni e indicava da vicino i pezzi con il dito, quindi ha finito per toccare involontariamente la parte superiore di un pezzo. L'avversario ha fatto la stessa richiesta, e io ho preso la stessa decisione. Era quella giusta? IA Naji AlRadhi (Emirati Arabi Uniti)

Lei ha risposto: *Se a suo giudizio i giocatori non avevano intenzione di giocare il pezzo toccato, le sue decisioni sono state corrette, ma dovrebbe fare presente al giocatore che si potrebbero evitare tantissimi problemi dicendo prima 'J'adoube' o 'acconcio'.*

Questo è sbagliato, perchè il nuovo Regolamento recita:

4.2 *Verificato che abbia prima espresso la sua intenzione (per esempio, dicendo 'j'adoube' o 'acconcio'), il giocatore che ha la mossa può acconciare uno o più pezzi sulle rispettive case.*

4.3 Tranne quanto previsto dall'Articolo 4.2, se il giocatore che ha la mossa deliberatamente tocca sulla scacchiera [...]

Nella versione precedente di questa regola (prima del 1998), si diceva qualcosa del tipo "tocca con l'intenzione di muovere". Adesso, invece, è necessario esprimere la propria intenzione in modo esplicito. Se si tocca deliberatamente un pezzo, per qualsiasi ragione, senza esprimere la propria intenzione, bisogna eseguire la mossa/la cattura. Nel primo caso, il pezzo è stato toccato deliberatamente, e deve essere mosso. Nel secondo caso, si può opinare che il pezzo non è stato mosso deliberatamente, ed è possibile muovere un altro pezzo. **Martin Norbäck (S)**

Risposta In qualche occasione, lo spirito delle regole prevale sulla loro interpretazione letterale. Nei casi riportati dal nostro collega è molto chiaro quali sono le intenzioni del giocatore. Concordo con lei che il compito dell'arbitro è molto più semplice se segue rigidamente il regolamento.

Domanda La domanda che sottopongo alla sua attenzione riguarda le posizioni indicate dal sig. Vereshagin. Sembra, anche se non viene dichiarato esplicitamente, che si tratti di posizioni di matto forzato, per cui il giocatore con inferiorità di materiale potrebbe richiedere la vittoria; oppure in queste posizioni la vittoria dovrebbe essere assegnata d'ufficio perchè l'unica mossa possibile per il Bianco è quella che porta al matto, per cui il Bianco non dovrebbe nemmeno completare la mossa sulla scacchiera. In entrambi i casi non sarei d'accordo. Tanto per cominciare, indipendentemente dal Regolamento, un giocatore non dovrebbe poter richiedere la vittoria se non è in grado di costruire sulla scacchiera una posizione di matto forzato, con il tratto a chi deve difendersi, in modo che si possa dimostrare se il matto è davvero inevitabile. Quanto al fatto che l'unica mossa legale è quella che porta al matto, la mossa deve ancora essere eseguita; perchè dovrebbe essere diverso che per qualsiasi altra mossa effettuata nel corso della partita, e che ha contribuito a costruire la posizione di matto? Anche quelle mosse hanno dovuto essere eseguite sulla scacchiera! **Andrew Rea (USA)**

Risposta Come arbitro, vorrei vedere la mossa che dà matto al Re avversario sulla scacchiera.

Domanda 1 In questo esempio tratto dall'ultimo numero della sua rubrica, la partita non è terminata? B ha accettato l'offerta di patta, e solo dopo A ha richiesto la vittoria per la caduta della bandierina. A mio parere la partita era già conclusa quando B ha accettato la patta. 1/2-1/2

Domanda 2 Salve Geurt! Il giocatore A offre la patta al giocatore B: il giocatore B riflette per qualche tempo, quindi dice 'sì' e sta per stringere la mano all'avversario per sancire il risultato quando il giocatore A dice: "La tua bandierina è caduta, richiedo la vittoria". La mia prima reazione è: la partita è terminata, perchè la bandierina è caduta prima che i giocatori avessero concordato la patta. Dal punto di vista razionale, però, e considerando lo spirito del gioco, si può sostenere che la patta era stata offerta e accettata, per cui il risultato non dovrebbe essere cambiato. Qual è il suo punto di vista? **Carl Tillotson**

Risposta 1-2 Presumo che l'episodio sia avvenuto durante una partita normale. Nel momento in cui una bandierina cade, la partita termina. Di conseguenza la sua risposta iniziale (il giocatore A ha vinto la partita) è corretta. Nel gioco rapid e lampo il giocatore deve richiedere la vittoria, e nel caso in questione la richiesta è stata fatta. Quindi il risultato è lo stesso che nel gioco normale.

Domanda Una partita con tempo di riflessione di 30 minuti. La bandierina del Bianco era caduta da 2 minuti, ma il Nero non se n'era accorto. Quindi il Nero ha fatto una mossa illegale. Il Bianco lo ha segnalato, e ha richiesto l'aggiunta di 1 minuto al suo tempo di riflessione. (Regola decisa prima dell'inizio del torneo.) Il Nero ha richiesto che al Bianco fosse assegnata partita persa per il tempo (-2 min + 1 min = -1). Io ho deciso di riportare il tempo del Bianco a 1 minuto prima della caduta della bandierina. Se avessi seguito rigidamente la regola assegnando al Bianco 1 minuto, il Nero avrebbe vinto la partita anche commettendo una mossa illegale. Questo non può essere conforme al Regolamento. La mia tesi è stata che non importa se un giocatore ha superato il tempo a disposizione di 1 secondo o di 30 minuti. Il tempo è comunque 0. La bandierina è caduta. Se la regola assegna un minuto supplementare a un giocatore questi deve poterlo usare per giocare. **Lars Dock (S)**

Risposta Penso che abbia agito correttamente. Come probabilmente sa, vi sono alcuni orologi digitali che si fermano non appena un giocatore supera i limiti del tempo a disposizione. Ciò significa che anche quando la partita continua, l'orologio indica sempre -0.00. In generale ritengo che il tempo trascorso dopo il superamento del limite non dovrebbe essere registrato.

Egr. sig. Gijssen, ho alcune domande per lei. **Frits Fritschy (Olanda)**

Domanda Innanzitutto, grazie per la sua utilissima rubrica. Ancora meglio sarebbe un link diretto a un sito in cui trovare la versione corrente del Regolamento FIDE.

Risposta Per quanto ne so, gli unici siti su cui è pubblicato il regolamento FIDE sono i seguenti:

Il sito della Federazione Scacchistica Olandese:

www.schaakbond.nl > Info/download > Regle-menten > FIDE Laws of Chess. Da questo sito è possibile stampare il Regolamento ottenendo un libretto in formato A5, che basterà poi unire con dei punti metallici.

Il sito Web della FIDE: www.fide.com > Info Handbook > E1. Laws of Chess

Domanda Per quel che posso capire dalle regole pubblicate sul sito della Federazione Scacchistica Olandese, non è necessario premere l'orologio dopo aver eseguito una mossa che termina immediatamente la partita (6.10). In un finale di Re e Alfiere contro Re e Pedone, quindi, se si cattura l'ultimo pedone non c'è più la possibilità di dare scacco matto (Articolo 5.2b); questo termina immediatamente la partita; di conseguenza non è necessario premere l'orologio e la partita è patta. Leggendo però la sua risposta al sig. van den Bergh, nell'ultimo numero della rubrica, ("Completare una mossa significa eseguire la mossa sulla scacchiera e premere l'orologio") sembra che non sia così. Ho ragione? In base all'Articolo 5.2c, una partita termina immediatamente anche quando una proposta di patta viene accettata. Anche l'Articolo 6.10 fa riferimento all'Articolo 5.2c: non è necessario fermare gli orologi dopo aver accettato un'offerta di patta. Nel gioco lampo, se si supera il limite di tempo la partita non termina automaticamente. Se quindi la bandierina di un giocatore cade prima che questi accetti la proposta di patta, ma l'avversario si accorge della caduta della bandierina solo dopo che la proposta è stata accettata, ritengo che il risultato di patta debba essere confermato, contrariamente a quello che si evince dalla sua risposta al sig. Tillotson nell'ultimo numero della rubrica. Sbaglio?

Risposta Esaminiamo le diverse possibilità:

1. Se ad esempio il Bianco ha Re, Donna e Torre e il Nero ha solo il Re, e il Bianco supera i limiti di tempo stabiliti, il Nero non vince la partita, ma ottiene solo la patta. La ragione è molto semplice: con il materiale a sua disposizione il Nero non è in grado di dare scacco matto al Re avversario. Concordo con lei che il Bianco non deve premere l'orologio per ottenere la patta, o meglio per ottenere soltanto la patta.

2. Nel suo esempio, il finale di Re + Alfiere contro Re produce immediatamente una patta, in base all'**Articolo 9.6**:

“La partita è patta quando viene raggiunta una posizione da cui non può scaturire alcuno scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse, anche contro le peggiori risposte. Ciò termina immediatamente la partita.”

Concordo con lei che nessuno dei giocatori deve premere l'orologio.

3. Se un giocatore propone la patta e l'avversario risponde dopo che la sua bandierina è caduta, conta la caduta della bandierina. La mia interpretazione è basata sull'**Articolo 9.1 (a)**:

“Un giocatore può proporre patta dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera. Egli deve farlo prima di fermare il proprio orologio e avviare quello del suo avversario. Un'offerta in

qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.5. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarla, o la partita si conclude in qualche altro modo."

La parte finale dell'ultima frase è molto importante. L'offerta di patta è valida finché la partita non si conclude in qualche altro modo. La caduta della bandierina, dunque, è decisiva se l'offerta di patta non è ancora stata accettata.

4. Nel gioco rapid e lampo la situazione è diversa. La ragione è che la bandierina si considera caduta quando l'avversario fa una richiesta in questo senso. Ciò significa che ad esempio una proposta di patta seguita dalla sua accettazione determina il risultato di parità, nel caso che l'avversario non abbia richiesto la vittoria per caduta della bandierina.

Domanda Mi chiedo sempre come devo fare a proporre una patta quando il mio avversario non è presente alla scacchiera. Non che la cosa mi disturbi (anche a me piace passeggiare quando non tocca a me muovere), ma non vedo perché dovrei andarlo a cercare. D'altra parte, in base al Regolamento, devo prima proporre la patta e solo dopo premere l'orologio. In ogni caso, mi sembra di sbagliare. Cosa devo fare, allora, lasciare un'annotazione?

Risposta Concordo con lei che non si tratta di un problema grave, ma può diventare serio se il giocatore non ha più molto tempo a disposizione. Mi vengono in mente 2 soluzioni possibili:

Mi piace il suo ultimo suggerimento: lasciare un'annotazione. Scriva sul formulario il segno (=), che si utilizza per registrare la proposta di patta, quindi prema l'orologio. Aspetti che il suo avversario ritorni alla scacchiera, gli proponga la patta e gli faccia vedere che ha registrato la proposta di patta.

Esegua la mossa, registri la proposta di patta sul formulario, fermi gli orologi, quindi chiami l'arbitro e lo informi della proposta di patta: sarà l'arbitro a riavviare gli orologi, e ad informare il suo avversario della proposta di patta.

Domanda Alcuni giocatori hanno l'abitudine di scrivere la mossa sul formulario, di nasconderla con la penna, e poi, dopo averla controllata, di cancellarla e di scriverne un'altra (senza giocare nemmeno questa). Ho notato che anche numerosi GM lo fanno. Potrei, come arbitro, ammonire il giocatore per questo comportamento, sul suo tempo? (Per complicare le cose, supponga che a fare questo sia un notissimo GM).

Risposta Ho trattato ampiamente la questione in un Taccuino precedente. Si tratta dell'Articolo dedicato alle 35esime Olimpiadi degli Scacchi di Bled, ed è reperibile negli archivi di ChessCafe

Domanda Alcuni giocatori registrano sul formulario anche il tempo di ciascuna mossa (loro e/o dell'avversario). È consentito? In caso contrario, cosa dovrebbe fare l'arbitro? **Charles Kayle (Libano)**

Risposta Occorre fare riferimento all'**Articolo 12.2**, secondo paragrafo:

"Il formulario deve essere usato solo per annotare le mosse, il tempo segnato dagli orologi, l'offerta di patta, e le indicazioni relative a una richiesta e altri dati di rilievo."

Domanda In un precedente Taccuino lei ha scritto quanto segue:

"L'Articolo 6.2 recita:

Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve fare un certo numero o tutte le mosse in un periodo di tempo stabilito.

L'Articolo 6.10, inoltre, recita:

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1, o uno degli articoli 5.2 (a), (b) e (c), la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. 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.

Completare una mossa significa eseguire la mossa sulla scacchiera e premere l'orologio. Se si considerano insieme questi due Articoli, a mio parere c'è una sola conclusione possibile: il giocatore che ha superato i limiti del tempo stabilito perde la partita. Capisco che la sua opinione sia diversa, ma la domanda è se l'arbitro deve tenere conto di come sarebbe la situazione sulla scacchiera se un giocatore avesse la possibilità di completare la sua mossa. Oppure in generale l'arbitro deve tenere conto di una sequenza forzata di mosse?"

Nella mia copia del *Regolamento FIDE ufficiale*, l'Articolo 7 ("Completamento della mossa") stabilisce, (nella sezione pertinente) che una mossa viene completata "nel caso del trasferimento di un pezzo in una casa vuota, quando la mano del giocatore ha rilasciato il pezzo." L'Articolo 7 continua definendo il completamento della mossa in caso di cattura, arrocco e promozione di un pedone. Ma in ogni caso il punto è lo stesso: il completamento della mossa non ha NULLA a che fare con la pressione dell'orologio.

In effetti, nel Regolamento non viene MAI richiesto che il giocatore prema l'orologio. Naturalmente non sarebbe molto produttivo adottare abitualmente questo comportamento. Uno perderebbe sempre per il tempo! Però sarebbe stato corretto se lei avesse affermato che "completare una mossa significa eseguirla sulla scacchiera". L'aggiunta delle parole "...e premere l'orologio" non è corretta. Premere l'orologio non ha nulla a che fare con il completamento della mossa.

Una volta che il mio avversario ha completato la sua mossa sulla scacchiera, io sono libero di eseguire la mia mossa, e non devo attendere che prema l'orologio. O almeno, questo è quello che dice il Regolamento. È vero? **David Stoughton (USA)**

Risposta Ho paura che la copia del Regolamento FIDE in suo possesso sia vecchia. Nell'edizione più recente del Regolamento, l'Articolo 7 si intitola "Irregolarità" e non "Completamento delle mosse". Nell'attuale versione del Regolamento questo capitolo (Articolo 4) si chiama "L'esecuzione della mossa".

Domanda Egr. sig. Gijssen, in una partita lampo, il giocatore A esegue una mossa, ma prima che tocchi l'orologio il giocatore B inizia ad eseguire la sua. Il giocatore A sostiene che il giocatore B non deve toccare il suo pezzo prima che la mossa del giocatore A sia stata completata. Il giocatore B afferma che dopo che è stata eseguita una mossa legale, non deve attendere il completamento della mossa dell'avversario, e può eseguire e completare la sua mossa anche se l'avversario non ha completato la propria (premendo l'orologio). Chi ha ragione qui? Grazie. **Zivomir Masic (Canada)**

Risposta L'Articolo 6.8 recita:

"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 essere permesso fermare il proprio orologio. La sua mossa non può essere considerata completata finché egli non lo abbia fatto, a meno che la mossa eseguita non concluda la partita. (Vedi Articoli 5.1 e 5.2).

La parte importante è l'affermazione che a un giocatore deve sempre essere permesso fermare il proprio orologio. Ciò significa che un giocatore ha ancora il diritto di premere il suo orologio anche dopo che l'avversario ha eseguito o persino completato la sua mossa seguente.

Personalmente ammonirei l'avversario nel caso questi eseguisse una mossa prima che il giocatore abbia potuto premere l'orologio, e lo facesse spesso.

Domanda L'esempio che segue si verifica molto frequentemente nei tornei lampo. Ipotizziamo la seguente situazione: partita tra A e B, finale di R+T contro R+T (lo stesso vale per R+C, R+D, R+A (colori diversi) contro lo stesso materiale). Quindi non si tratta di patta da regolamento. Entrambi i giocatori hanno un Elo di circa 2200 e *più* di un minuto sull'orologio (stessa domanda nel caso di 30 secondi o più). A propone la patta perchè pensa che sia inutile continuare a giocare. B non vuole la patta, ma desidera continuare a giocare; in questo caso ritengo che spera in una mossa irregolare da parte dell'avversario. L'arbitro può fare qualcosa o il giocatore A può richiedere in qualche modo la patta (c'è la regola delle 50 mosse, ma qual è la procedura? Solitamente nei tornei locali ci sono soltanto 1-2 arbitri e non possono seguire tutte le partite. Secondo me un giocatore deve giocare senza contare le mosse ad alta voce, perchè altrimenti la sua forza di gioco diminuisce). E naturalmente è molto fastidioso e spiacevole giocare contro un avversario di questo tipo, che vuole vincere anche in posizioni come queste. L'arbitro dovrebbe ammonire un giocatore quando vede che si comporta spesso in questo modo. A mio parere non è bello cercare di vincere queste posizioni (come non è bello prendere a calci l'avversario sotto il tavolo). Concordo che le cose sono diverse quando a un giocatore rimangono solo pochi secondi: in questo caso, naturalmente, continuare a giocare è ragionevole.

E cosa si dovrebbe fare quando questo avviene in una partita normale (ipotizziamo che entrambi i giocatori abbiano più di 2 minuti) e un giocatore desidera continuare a giocare (secondo me per infastidire l'avversario o minarne la salute psichica) perchè sa di averne il diritto e di non poter perdere la partita (infatti anche lui deve essere consapevole che non sta vincendo)?

Risposta Nelle partite normali e anche in quelle rapid un giocatore ha diverse opzioni. Una delle possibilità è chiedere l'applicazione dell'Articolo 10.2. Mi sorprende sempre constatare come molti giocatori, e persino arbitri, non sappiano che nel gioco rapid questo Articolo può essere applicato. Nelle partite lampo la situazione è diversa. **L'Articolo C4 del Regolamento lampo** dice esplicitamente: "*L'articolo 10.2 non si applica.*"

Onestamente quando sulla scacchiera è presente un finale come quello da lei descritto non vedo grandi possibilità di intervento per un giocatore o per l'arbitro. In teoria è possibile applicare la regola delle 50 mosse o della triplice ripetizione. Ma come fare a provarlo? Il giocatore deve esibire un formulario e in una partita lampo questo è quasi impossibile. Ho paura che dovremo convivere (e giocare) con chi ha questo atteggiamento antisportivo.

Domanda Di nuovo l'Articolo 10.2. A (Bianco) e B (Nero) hanno R+T+2 pedoni contro R+T+3 pedoni (tutti i pedoni sullo stesso lato). A ha 15 minuti e B meno di 2. B chiede la patta e l'arbitro invita a continuare la partita, perchè vuole vedere come giocano i contendenti. Fin qui tutto bene, perchè è colpa di B se ha così poco tempo. La partita continua e B gioca molto bene, ma la sua bandierina cade in una posizione con R+T contro R+T+ i 2 pedoni h e g sulla terza e quarta traversa. So che a suo parere l'arbitro non dovrebbe considerare se la posizione è vinta, patta o persa. Se l'arbitro si è convinto che B ha giocato benissimo ed è più forte del suo avversario, e B non ha preso rischi per cercare di vincere la partita, dovrebbe concedere la patta. L'arbitro dovrebbe assegnare la patta o dare partita persa a B?

Risposta L'interrogativo a cui bisogna rispondere è: il giocatore A ha cercato di vincere con mezzi normali? Dalla sua domanda, deduco che non lo ha fatto. In tal caso, la situazione è chiarissima. L'arbitro dovrebbe concedere la patta.

Domanda Di nuovo a proposito di sportività. Partita normale tra A e B. A aveva circa un'ora, B circa un minuto sull'orologio. La posizione era quasi di patta forzata (pochissimi pezzi). A si era reso conto che non poteva vincere. A aveva il tratto, ma si è alzato e ha iniziato a passeggiare per la sala, parlando con le persone e gli altri giocatori. In questo modo ha lasciato trascorrere circa 55 minuti. Ogni tanto si avvicinava al tavolo e sembrava sul punto di muovere, ma poi si allontanava di nuovo, sorridendo all'avversario. Cosa dovrebbe fare un arbitro in questo caso? Sono sicuro che questa abitudine è abbastanza diffusa nei tornei locali.

Risposta Bisogna considerare due situazioni diverse:

1. Quando questo avviene in prossimità del primo controllo del tempo. In questo caso il giocatore non può fare nulla. Anche l'arbitro non può fare nulla, tranne proibire ad A di parlare con altri giocatori.
2. Se ci si trova nell'ultima fase della partita, il giocatore B può richiedere la patta in base all'Articolo 10.2.

Domanda In base all'Articolo 7.4(b) (per le partite normali e rapid), un giocatore riceve 2 minuti di tempo extra per ciascuna delle prime due mosse illegali del suo avversario. Alla terza mossa illegale, l'avversario perde la partita.

Consideriamo la seguente situazione. Il giocatore A ha materiale sufficiente per dare matto sulla scacchiera. Il giocatore B ha solo il Re. Il giocatore A fa una mossa illegale. Si tratta della sua terza mossa illegale. Adesso, in base all'Articolo 7.4(b) il giocatore B si aggiudica la partita. Questo mi sembra assurdo: come può il giocatore B ricevere un punto intero se non ha materiale sufficiente per dare matto sulla scacchiera? Questa è simile alla "vecchia" regola del gioco lampo, che consentiva a un giocatore rimasto con il solo Re di vincere per il tempo. In un caso come quello esposto sopra, non è meglio che l'arbitro assegni mezzo punto al giocatore B e zero punti al giocatore A?

Un suggerimento. Perché non cambiare il Regolamento in questo modo:

7.4(b) " ... alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. All'avversario sarà assegnato un punto intero se ha materiale sufficiente per dare matto sulla scacchiera, altrimenti gli verrà assegnato solo mezzo punto." OPPURE " ... L'arbitro deciderà il risultato dell'avversario." **Günther van den Bergh (Sudafrica)**

Risposta A mio parere ha trovato un buco del Regolamento. Senza dubbio accetteremo la sua proposta. Preferisco la seguente versione, che è più in linea con gli altri Articoli:

Alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. Se l'avversario non è in grado di dare scaccomatto mediante una qualsiasi possibile serie di mosse, anche contro le peggiori risposte, l'arbitro deve dichiarare patta 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 2003 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2003 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Arcangelo Sorrenti