



COLUMNISTS

Marzo 2003

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Da New York a Mosca

Questa è la mia 60^a rubrica. Questo significa che il primo *Taccuino di un Arbitro* ha avuto inizio cinque anni fa. Avevo molti dubbi sul fatto se avremmo avuto abbastanza argomenti su cui scrivere! L'accordo era che sarei partito con 9 rubriche e poi avremmo valutato come stavano andando le cose. Non credo che ci sia stata una valutazione, ma so di sicuro che certamente c'è stato abbastanza interesse e materiale per scrivere una rubrica al mese. Vorrei esprimere il mio ringraziamento a tutti per i loro contributi e spero di averne ancora anche in futuro.

La vita di un giocatore di scacchi può essere molto varia. Gioca un incontro, il suo prossimo evento può essere un torneo a squadre e poi parte per un torneo open. Questi erano i miei pensieri quando terminò il Torneo Open Aeroflot del 2003. Il 21 gennaio ero volato a New York per l'incontro Kasparov – Deep Junior e poi da New York direttamente a Mosca per essere il capo-arbitro nell'Open Aeroflot; da un evento con un giocatore e un computer a un torneo open con tre gruppi ed un totale di 476 giocatori. Sarebbe difficile sperimentare una differenza più grande. Nell'incontro Kasparov – Deep Junior c'erano uno o due giorni di riposo tra ogni partita, mentre a Mosca non c'era nessun giorno di riposo. (Comunque a me non piacciono i giorni di riposo, a meno che la città non sia interessante o io abbia l'opportunità di incontrare qualche amico. In effetti a New York questo fu possibile.)

A New York le partite iniziavano alle 15.30. A Mosca un gruppo partiva alle 9.30 e due gruppi alle 15.00. A New York avevo cura che il computer fosse pronto nella stanza a fianco della sala da gioco; a Mosca mi fu chiesto di verificare che nessun giocatore stesse usando un computer tascabile durante l'incontro. E ci sono state altre differenze. New York e Mosca hanno avuto una sola cosa in comune: era piuttosto freddo e nevicava.

Ma lasciate che vi racconti di più su questi due eventi. L'incontro Kasparov – Deep Junior ha avuto luogo in una piccola stanza al 12° piano del Club Athletic di New York ubicato in Central Park Sud. Solo pochissimi spettatori avevano accesso all'area di gioco. Deep Junior si trovava in un'altra stanza prossima alla sala da gioco. Di nuovo, poche persone avevano accesso a quella stanza. Due membri del team del computer seguivano le partite su un monitor. Altri tre, su un altro monitor, verificavano cosa stesse accadendo in partita: IM David Levy, IA Peter Wilson e il Professor Jonathan Schaeffer. Erano tutti esperti di computer. I monitor mostravano le varianti

considerate dal computer e le valutazioni di queste varianti. Nella sala da gioco un terzo monitor mostrava la stessa cosa. Lo schermo era visibile all'operatore e a me, ma naturalmente non a Kasparov. C'era un chiaro accordo con Kasparov su dove gli fosse permesso passeggiare e dove no. Kasparov era l'unico a cui non fu mai permesso di lasciare la stanza da gioco durante la partita. L'operatore aveva il permesso di consultarsi con gli altri componenti del team, nel caso Kasparov offrisse la patta oppure nel caso l'operatore stesso volesse farlo. Ciò non ha mai causato alcun problema, sebbene potesse succedere.

Lasciatemi spiegare. In effetti l'operatore era solo la persona che poteva agire per conto del computer: lui scriveva le mosse, eseguiva le mosse del computer sulla scacchiera, digitava le mosse di Kasparov sul computer e premeva l'orologio. L'operatore non doveva pensare. Era semplicemente l'estensione "giocante" del computer. Ma in caso di un'offerta di patta la situazione era completamente differente. Allora lui doveva decidere che cosa fare. Nel regolamento era scritto che in tali casi l'operatore poteva consultarsi con il suo team: l'altro operatore, l'autore del programma Deep Junior e il GM Boris Alterman. Era ugualmente nel regolamento dell'incontro che, nel caso il computer avesse fatto una mossa prima che l'offerta di patta fosse accettata, l'operatore poteva ancora accettarla, anche dopo che il computer avesse fatto la mossa successiva.

Infatti questo è ciò che successe nell'ultima partita. Kasparov offrì patta. Shay Bushinsky, che era l'operatore in questa partita, andò nella stanza del computer per chiedere un consulto. Ma, sfortunatamente, non trovò nessuno. Nel frattempo Kasparov venne da me, dicendo che, basandosi sulla sua conoscenza dei computer, la valutazione di Deep Junior sarebbe stata che lui, Kasparov, aveva la posizione migliore. Gli dissi che per me era molto difficile replicare, perché io sapevo che il computer stava mostrando qualcosa di diverso. E in quel mentre il computer fece una mossa. L'offerta di patta veniva rifiutata. Dopo poche mosse l'operatore offrì un pareggio e Kasparov accettò. Ho descritto questa parte dell'incontro in modo dettagliato perché diversi spettatori mi hanno poi chiesto di che cosa stavamo discutendo.

Ci sono stati molti altri aspetti singolari in questo incontro, come in tutti gli incontri tra un essere umano e un computer. Il computer non è mai disturbato dal suo avversario, dagli spettatori e neppure dall'arbitro. Non sente alcuna tensione, non è nervoso, non è mai stanco, e non ha mai bisogno di riposarsi. Si trova in una posizione molto vantaggiosa: tutti i libri delle aperture gli sono disponibili; deve semplicemente scorrere il suo database. L'operatore può consultare il suo team in qualsiasi momento gli piaccia; può passeggiare dentro e fuori. L'unica restrizione per l'operatore è che deve starsene tranquillo il più possibile e che non può disturbare l'essere umano.

Com'è diversa la situazione per il giocatore umano.... Prima di tutto, deve essere molto concentrato e in queste condizioni ogni rumore può infastidire. Io, per esempio, mi sono abbastanza irritato quando l'impianto di riscaldamento ha fatto improvvisamente un gran rumore durante la partita. Ma Kasparov non si è mai lamentato. E mi sono infuriato quando il cellulare di uno dei fotografi si è messo a suonare.

(Comunque, voglio complimentarmi con i fotografi e con le truppe televisive per come hanno svolto il loro lavoro e per la loro comprensione quando diedi solo pochi minuti per fare le foto. C'erano così tanti fotografi che fummo costretti a suddividerli in due o tre gruppi e ciascun gruppo ebbe solo due o tre minuti per svolgere il proprio lavoro.)

Kasparov aveva un'area limitata nella stanza da gioco. In quest'area passeggiava e si riposava. Gli era assolutamente proibito lasciare la stanza da gioco. Non aveva libri delle aperture a disposizione. Insomma, aveva un solo vantaggio. Poteva parlare, fare rumore, fare smorfie e così via, perché questo non poteva disturbare il suo avversario. Non sto dicendo che Kasparov stesse sempre parlando, facendo rumore o facendo smorfie, ma avrebbe potuto farlo.

Il tempo di riflessione in questo incontro era di 40 mosse in 2 ore, poi 20 mosse in 1 ora e infine 30 minuti per le mosse rimanenti. Avevo paura che dovesse essere applicato l'Articolo 10.2. Ma sono stato contento che si sia mai arrivati alla terza fase.

Durante quest'incontro Levy, Wilson, Schaeffer, Yasser Seirawan e il vostro rubricista hanno

cercato di stabilire regole per i futuri incontri tra esseri umani e computer. Abbiamo suggerito un tempo limite di 40 mosse in 2 ore, poi 20 mosse in 1 ora e infine 15 minuti per le mosse rimanenti con un incremento di 30 secondi per mossa nell'ultima fase. Ci piacerebbe presentare la bozza del regolamento per incontri tra esseri umani e computer all'Assemblea Generale FIDE per l'approvazione.

Il Torneo Open Aeroflot di Mosca fu un'altra cosa. C'erano 476 partecipanti in tre gruppi. I partecipanti del gruppo A dovevano avere un punteggio di almeno 2401, i partecipanti del gruppo B dovevano avere un punteggio di almeno 2150, ma minore di 2451. Il tempo limite in questi due gruppi era 40 mosse in 2 ore, poi 20 mosse in 1 ora e infine 30 minuti per le mosse rimanenti. Articolo 10.2!!! Infine il gruppo C: il punteggio in questo gruppo era sotto 2201. Il tempo limite era 90 minuti per l'intera partita con un incremento di 30 secondi per la prima mossa.

Come nel torneo del 2002, giocammo con orologi Phileon. Non abbiamo avuto problemi nel gruppo C, ma nei gruppi A e B abbiamo avuto un pò di problemi. L'orologio aveva un contatore di mosse. Come risultato fu aggiunta un'ora dopo che sia il Bianco che il Nero avevano premuto il bottone 40 volte. E a volte capitò che il tempo non venisse aggiunto al momento giusto. Qualche volta è accaduto prima della mossa 40, qualche volta alla mossa 41 o 42. Ciò ha causato un poco di confusione. Malgrado questo problema, è stato molto complicato aggiustare gli orologi se la bandierina cadeva al momento sbagliato. Secondo me il 99% dei problemi che abbiamo dovuto affrontare in questo torneo è stato relativo al contatore di mosse.

Ho detto ai produttori di orologi, che erano presenti a Mosca, che secondo me il contatore di mosse andrebbe eliminato.

Ho già menzionato l'Articolo 10.2. Rimasi molto sorpreso che solo pochi giocatori reclamassero la patta sulla base di questo Articolo. Ma rimasi ancora più sorpreso che lo chiedessero scorrettamente. Per esempio, furono fatte richieste quando la mossa era all'avversario, oppure senza fermare gli orologi. E sono anche stato testimone di alcune situazioni sfortunate. Alcuni giocatori si turbarono molto quando videro come il loro tempo residuo si approssimasse allo 0:00 e non sapevano cosa giocare. Io promisi ai giocatori che per il 2004 avrei suggerito di utilizzare lo stesso tempo di riflessione della bozza del regolamento per incontri tra esseri umani e computer. Ma per quell'evento alcuni produttori dovranno aver modificato gli orologi.

Secondo me l'orologio digitale ideale dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti:

- Un opzione con tre controlli. Per ciascuno dovrebbe essere possibile settare il tempo e un incremento.
- L'orologio ha una memoria di almeno 50 ore. Il vantaggio è che l'arbitro non deve installare tutti gli orologi prima di ciascun incontro, ma accende solamente gli orologi e le opzioni richieste vengono mostrate.
- I giocatori hanno la possibilità di vedere da una ragionevole distanza quale orologio sta funzionando.
- Il display deve essere grande (eccellente quello dell'orologio Phileon)
- L'orologio è facile da premere senza molto rumore.

Ci sono stati altri problemi, specialmente all'inizio del torneo. Come ho ricordato prima per ciascun gruppo un giocatore doveva avere un certo punteggio: Gruppo A: ≥ 2401 , Gruppo B: ≥ 2151 , ma ≤ 2450 e Gruppo C ≤ 2150 . Come potete vedere alcuni giocatori potevano scegliere se giocare in A o B e altri in B o C. Solo i giocatori con punteggio superiore a 2450 o inferiore a 2150 non avevano scelta.

Non tutti i giocatori che potevano scegliere dichiararono chiaramente in quale gruppo avrebbero giocato. In questi casi dovevano scegliere gli organizzatori e sfortunatamente diverse volte venne fatta una scelta sbagliata.

Un altro problema precedentemente menzionato anche in rubriche precedenti è stato lo spelling dei

nomi. Perciò è stato impossibile trovare alcuni giocatori nell'elenco dei punteggi FIDE. Inoltre ho avuto l'impressione che alcuni giocatori avessero deliberatamente cambiato un po' i loro nomi. In questo modo sono stati considerati giocatori senza punteggio e hanno potuto giocare nel gruppo C. Ovviamente non ne sono sicuro, ma ho i miei dubbi.

Infine l'assegnazione dei trofei ha creato alcuni problemi. I trofei sono stati assegnati in accordo al Sistema Hort, basato sulla media dei punteggi degli avversari, tolto il punteggio più alto e il più basso. Avevo preparato l'elenco e avevo ricevuto da un programmatore la media dei punteggi. Ma sfortunatamente, aveva fatto un errore e aveva calcolato le medie dopo 8 turni invece di 9. In alcuni casi la differenza era sostanziale. Ma fortunatamente l'errore fu scoperto prima che i trofei fossero assegnati ed è stato corretto.

Leggendo dell'Open Aeroflot uno potrebbe avere l'impressione che ci siano stati solo errori, guasti e così via. Ma non è assolutamente stato così. E' stato un grande torneo con 154 Grandi Maestri e giocatori da 46 nazioni. Se pensate che il giocatore più giovane era nato nel 1992 e il più vecchio nel 1919, potete considerare questo torneo come un torneo di quattro generazioni. La sala da gioco era eccellente e l'hotel Rossiya è piacevolmente ubicato nel centro di Mosca, molto vicino al Cremlino.

Come ho potuto vedere la grande maggioranza dei giocatori era molto contenta e molti di loro mi hanno detto che gli sarebbe piaciuto tornare l'anno successivo. Infine, un argomento molto importante che mi piacerebbe menzionare: i giocatori sono sicuri che l'annunciato montepremi è disponibile e sarà pagato.

Alcuni lettori mi hanno scritto che sono rimasti molto sorpresi circa quanto letto hanno nella rubrica di Hans Ree relativamente ad un episodio avvenuto al torneo Corus. Il testo in questione:

Nel sesto incontro Karpov e Radjabov hanno avuto un lungo finale nel quale Radjabov, che aveva Torre + Alfiere contro Torre, cercava di vincere. Naturalmente questo finale è una patta teorica, ma la difesa è difficile, ancor di più perché dopo la mossa 60 i giocatori hanno solo mezz'ora per concludere la partita.

Alla mossa 113 Karpov, con circa dieci secondi rimasti sull'orologio, reclama la patta in base alla regola delle 50 mosse. Ancora giorni dopo era indignato perché Radjabov aveva cercato di farlo sfiorare con il tempo.

“Ma immagina questo,” disse Bottema. “Cosa sarebbe successo se Radjabov avesse messo il suo Alfiere *en prise* e Karpov avesse voluto prenderlo? Allora si sarebbe ripreso a contare una nuova serie di 50 mosse e Karpov avrebbe sfiorato realmente.”

Lo avrebbe fatto? Karpov può essere molto veloce con il cervello e con le mani. Questo dipende da una sottigliezza. Karpov era il Bianco, quindi l'orologio avrebbe dovuto essere sulla sua mano sinistra. No, in quel caso non avrebbe avuto possibilità di farlo.

Ma si può richiedere patta in un finale di Torre contro Torre? Il nostro distinto rubricista Geurt Gijssen ha dato una chiara risposta: solo in una partita rapida o in una partita blitz, non negli scacchi classici.

Ma Karpov non avrebbe dovuto prendere l'Alfiere, poteva ignorarlo, abbiamo argomentato noi. Ma anche per questo Bottema aveva pronta una risposta: “Sarebbe così se Radjabov avesse messo il suo Alfiere *en prise* vicino alla fine delle sue 50 mosse nello sforzo di vincere. Allora Karpov poteva sicuramente ignorarlo. Ma se Radjabov lo avesse fatto - dico - dieci o quindici mosse prima, Karpov non sarebbe stato in grado di ignorarlo, perché avrebbe subito scacco matto. Torre + Alfiere contro Torre può essere un pareggio, ma Torre + Alfiere Inattaccabile contro Torre deve essere una vittoria.

Reclamare una patta in accordo all'Articolo 10.2 è possibile negli scacchi classici (se non c'è nessun incremento) e negli scacchi rapidi, ma non negli scacchi lampo. E negli scacchi classici è

possibile solamente nella fase in cui tutte le mosse devono essere completate in un tempo limitato.

Ma il caso è molto interessante. Perciò mi piacerebbe aggiungere qualcosa. Ton Bottema mi ha chiesto. “Cosa fare nel caso Radjabov avesse messo il suo Alfiere *en prise* e Karpov lo avesse preso? Allora sarebbe iniziata una nuova serie di 50 mosse e Karpov avrebbe sfornato realmente.”

Io non sono così sicuro che Karpov o un altro qualsiasi giocatore sfornerebbe il controllo del tempo. A meno che non ci sia un'immediata vittoria forzata, nel momento in cui il finale Torre contro Torre appare sulla scacchiera un giocatore ha la possibilità di richiedere la patta in forza dell'Articolo 10.2. Non c'è arbitro che rifiuterebbe di accogliere la patta o di posticipare la decisione, che secondo me sono le sole opzioni possibili. La partita sarebbe dichiarata patta subito dopo la caduta della bandierina. E' pure mia opinione che nel momento in cui il giocatore mettesse il suo alfiere *en prise* e l'avversario lo prendesse, l'arbitro potrebbe dichiarare la patta se l'avversario lo richiedesse. Sarebbe molto evidente che il giocatore fa così con l'intenzione di vincere sul tempo e di non vincere con mezzi normali. E queste sono esattamente le condizioni sotto le quali sarebbe dichiarata la patta.

Nell'annuale torneo Amber, di solito giocato a Monaco, ma quest'anno disputato in Francia, c'è stato nel primo turno una partita rapida molto interessante. E' stata la partita Shirov – Topalov.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 dxe4 4. Cxe4 Cd7 5. Cg5 Cgf6 6. Ad3 e6 7. C1f3 Ad6 8. De2 h6 9. Ce4 Cxe4 10. Dxe4 Dc7 11. Dg4 Rf8 12. O-O c5 13. b3 e5 14. c3 b6 15. Te1 Ab7 16. Dh3 Td8 17. Ab2 g6 18. dxe5 Cxe5 19. c4 Axf3 20. gxf3 Th7 21. Ae4 f5 22. Ad5 Cd3 23. Dh4 g5 24. Dh3 Axf3 25. Dxf3 Dxf3 26. Rxf3 Cxb2 27. Te5 Cd3 28. Txf5+ Re7 29. Rg3 Cf4 30. Rg4 Td7 31. Te1+ Rd8 32. Tf8+ Rc7 33. Ae4 h5+ 34. Rf5 Thg7 35. Tf6 Cg2 36. Tc6+ Rd8 37. Th1 h4 38. Th6 Cf4 39. Te1 Tdf7+ 40. Rg4 Rc7 41. Af5 Tf8 42. Te5 Td8 43. Ae4 Td1 44. Te8 Td8 45. Te5 Td6 46. Th8 Td8 47. Th6 Td6

Una domanda per i lettori: Se il Bianco avesse reclamato la patta dopo 47.Th6, poiché secondo lui la stessa posizione si sarebbe poi ripetuta tre volte sulla scacchiera e voi foste stati l'arbitro, avreste accolto questa richiesta o no?

Un lettore (Sig. Howard S.Sample) ha notato che ho dato la mossa sbagliata nella partita Karpov – Leko. E devo ammettere che ha perfettamente ragione. Invece di 1.e4, Karpov giocò 1.d4 e offrì la patta, che fu accettata da Leko. La “partita” fu giocata a Groningen nel 1995. Karpov vinse il torneo con 7½ su 11 e finì il torneo un mezzo punto davanti al secondo classificato. Quando andai al mio database per verificare, realizzai che Karpov e Kamsky durante questo torneo stavano negoziando i termini del loro prossimo incontro per il campionato del mondo, che fu successivamente giocato a Elista, nel giugno del 1996. So che i negoziati furono molto duri. Questo spiega perché Karpov sarebbe stato contento di giocare una partita breve nell'ultimo turno.

*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 Carlo Traversi