



## COLUMNISTS

Marzo 2004

ChessCafe.com

*Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

**Il Festival Aeroflot, orologi, cellulari e tanto altro ancora**

**Introduzione.** Sono appena tornato da Mosca dove sono stato primo arbitro al Festival Aeroflot 2004, che probabilmente è il più forte torneo di scacchi del mondo. Infatti, c'erano tre tornei, hanno gareggiato giocatori di 51 Paesi e il punteggio medio del torneo A era 2538. Il punteggio medio del torneo B era 2328. La seguente tabella mostra altri interessanti dati statistici:

Torneo	Giocatori	GM	WGM	IM	WIM	FM	WFM	Senza Titolo
A	203	131	10	50	0	6	0	6
B	244	5	17	67	7	46	3	99
C	198	0	0	0	1	1	1	195
Totale	645	136	27	117	8	53	4	300

Come si vede, 131 grandi maestri hanno iniziato nel Torneo A, ma dal turno 2 avevamo in realtà 132 grandi maestri, perché un giocatore, che era in attesa del titolo, ha superato la soglia dei 2500 ed è diventato automaticamente grande maestro. Il punteggio medio del torneo A era 2538; in passato lo chiamavamo torneo di categoria XII; e questo ha visto 203 partecipanti. Così non mi sorprende che il Libro del Guinness dei Primati abbia mostrato tanto interesse per le statistiche del torneo.

Questo torneo è stato probabilmente il più difficile della mia carriera. I tornei B e C iniziavano alle 9,30 del mattino. Ogni mattina alle 8 gli arbitri erano presenti in sala gioco per sistemare i pezzi, distribuire i formulari e regolare gli orologi. Poiché il tempo era di 90 minuti per l'intera partita con un incremento di 30 secondi per mossa, i turni terminavano tra le 14 e le 14,45.

Il Torneo A cominciava alle 15,30 e si giocava nella stessa sala. Per cui dovevamo sistemare tutto come al mattino e regolare gli orologi. Il tempo nel Torneo A era di 40 mosse in 2 ore, poi 20 mosse in 1 ora, ed infine 15 minuti per le restanti mosse con un incremento di 30 secondi per mossa dopo l'ultimo controllo del tempo. Così il turno terminava verso le 22,45.

Mentre si giocava il Torneo A noi preparavamo ed esponevamo gli accoppiamenti dei tornei B e C, e dopo la fine del torneo A preparavamo gli accoppiamenti del giorno successivo. Questi accoppiamenti venivano quindi esposti verso mezzanotte, giacché era necessario verificare i risultati ed assicurare corretti accoppiamenti, dato che alcuni di essi erano vietati per ragioni politiche.

Fu deciso in anticipo che i giocatori dei tornei B e C dovessero giocare due turni nello stesso giorno all'inizio del torneo. In un caso questo si rivelò un disastro a causa degli accoppiamenti vietati. La sessione del mattino terminò alle 14,50. Ricevetti i risultati dall'arbitro anziano alle 15,10 e il turno successivo partì regolarmente alle 15,30. Questo non era un problema perché era facilissimo inserire i risultati ed effettuare gli accoppiamenti in soli 10 minuti, ma quando esaminai gli accoppiamenti scoprii un accoppiamento vietato. Tentai di rifare le coppie, ma l'accoppiamento vietato riapparve. Questo accadde di nuovo e allora, improvvisamente persi tutti i dati. Quindi posposi il turno aspettandomi una rivolta da parte dei giocatori. Invece, fui molto sorpreso dal modo in cui essi accettarono la mia decisione e, in effetti, non accadde nulla.

### **Orologi**

In questo Festival abbiamo giocato con due diversi limiti di tempo e con due tipi d'orologio. La maggior parte delle partite si è giocata con i nuovi orologi digitali XL. A me piace moltissimo quest'orologio perché possiede alcune nuove opzioni ed è facile da installare. Nel Torneo A abbiamo usato il limite di tempo classico, che corrisponde all'opzione 18. C'è un contatore delle mosse, ma l'orologio si setta sul successivo controllo del tempo dopo che una bandierina è caduta. Così, dopo che una bandierina è caduta, l'arbitro deve verificare se i giocatori hanno completato o no il numero minimo richiesto di mosse, proprio come con un orologio meccanico. In genere questo non causa problemi, anche se talvolta ho dovuto spiegare che quando si vede la bandierina al termine del primo e del secondo controllo del tempo, non significa che la partita è persa.

Anche nel Torneo C abbiamo usato l'orologio digitale XL, ma abbiamo incontrato dei problemi. Il limite di tempo era di 90 minuti per l'intera partita con un incremento di 30 secondi per mossa, che è l'opzione 12. L'opzione 12 appariva sul *display* dell'orologio come 1 ora + 30 minuti e modalità Fischer, ma talvolta mostrava 1 ora + 40 minuti, modalità Fischer e tre periodi, che è l'opzione 13. Chiaramente è un difetto dell'orologio. Quando ho parlato col produttore dell'orologio digitale, mi disse che questo errore era noto e che gli orologi si potevano restituire al venditore dov'erano stati acquistati per la sostituzione, senza spese. M'informarono che sono stati prodotti circa 1000 di questi orologi difettosi, tutti col numero di serie 28500 o inferiore.

Nel Torneo B furono usati gli orologi Phileon. Quest'orologio aggiunge del tempo nel momento in cui l'avversario ferma il suo orologio e fa partire quello dell'avversario. Di conseguenza, il giocatore deve tenere a mente che, finché tocca all'avversario, ci sono effettivamente 30 secondi in più di quanto mostri il *display*. Per quanto ne so tutti gli altri orologi mostrano il tempo esatto che il giocatore ha a disposizione per la sua prossima mossa. Il sistema del Phileon è piuttosto scadente perché l'orologio, nella modalità Fischer descritta, non si arresta quando un giocatore supera il limite di tempo. Il *display* mostra un segno "meno", indicando che un giocatore ha superato il limite di tempo, ma l'orologio continua a funzionare. Così, se anche l'avversario supera il limite di tempo, anche il suo *display* mostra un segno "meno" e non è assolutamente chiaro chi abbia superato per primo il limite di tempo. Spero che il produttore rimedi al più presto possibile.

### **Cellulari**

C'era un cartello all'ingresso della sala gioco con l'avviso, sia in russo sia in inglese, di spegnere i telefoni cellulari. In più, prima di ciascun turno, io dicevo ai giocatori di spegnere i loro telefonini, li informavo della penalità e concedevo loro 10 secondi per completare l'operazione. Pensavo così di aver fatto il massimo per avvisare i giocatori e fui scioccato quando il cellulare di un giocatore cominciò a squillare. Non avevo scelta e dovetti dare partita persa a questo giocatore, cosa sempre spiacevole per un arbitro. Quando capitò che il telefono di uno spettatore squillasse, lo espulsi dalla sala gioco per tutta la durata del turno. In un caso decisi che uno spettatore non potesse entrare in sala gioco fino alla fine del torneo, perché il suo telefono squillò in due turni consecutivi. Non ho scrupoli nel penalizzare gli spettatori.

### Programma svizzero

Per la prima volta ho usato la versione Windows di Swissmaster 4.8 in un torneo. Sebbene abbia avuto alcuni problemi, mi sono sentito incoraggiato a continuare a lavorarci. Uno dei benefici è che di tutti i documenti (classifiche, accoppiamenti, norme, ecc.) può essere quasi immediatamente creata come file di Excel. Anche i miei colleghi Ashot Vardapetian (Armenia) e Vladimir Dvorkovich (Russia) erano molto entusiasti. Dopo queste prime esperienze parecchi elementi saranno probabilmente migliorati e vi terrò informati.

### Norme

Come mostrato nella tabella successiva, 37 norme sono state ottenute in questo Festival:

Torneo	GM	WGM	IM	WIM
A:19	9	0	10	0
B:18	0	2	13	3
Totale:37	9	2	23	3

### Miscellanea

Ho ricevuto occasionalmente alcune strane domande, commenti, o lamentele in ciascun torneo. Ecco alcuni esempi dal Festival Aeroflot:

1. *“E’ vero che una norma GM conta come 2 norme MI?”*

No, non è vero. E’ vero che una norma GM può essere usata come una delle norme di un titolo MI e poi utilizzata anche per il titolo GM.

2. *“Nel secondo turno io ero il flottante e nell’ottavo è capitato ancora. Alcuni arbitri internazionali mi hanno detto che la regola prevede che un giocatore possa essere flottante una sola volta.”*

La regola prevede che, se possibile, un giocatore flottante non lo sarà nei due turni successivi. Così, essere flottante nel secondo turno, nel quinto e nell’ottavo, è possibile.

3. *“Il mio avversario ha effettuato una mossa illegale, che ho scoperto rivedendo la partita. Inoltre, ho firmato il formulario sul quale il risultato è stato scritto correttamente.”*

Il giocatore fu piuttosto deluso quando lo informai che il risultato non era in discussione, perché la mossa illegale non era stata scoperta durante la partita.

4. *Una partita cominciò con il Re Bianco in d1 e la Donna Bianca in e1. L’errore fu scoperto quando il Bianco giocò 4.Rd1-d4. Il Bianco chiese al Nero se poteva sistemare Re e Donna nelle giuste caselle. Il Nero rifiutò, probabilmente sperando che il Bianco avrebbe dovuto muovere il Re.*

La regola afferma che si doveva iniziare una nuova partita. Il Nero fu deluso.

**Domanda** Vorrei condividere con lei alcune riflessioni sull’uso dei cellulari e come gestire questo problema all’interno delle regole. Come lei disse in un precedente articolo, vi sono due problemi diversi con i cellulari:

- provocano disturbo squillando e facendo altri rumori e
- si possono usare per comunicare con altri giocatori, o per far girare programmi scacchistici, in entrambi i casi in violazione dell’Articolo 12.2.

Riguardo al punto a), penso sia necessario avere la regola che tutti i cellulari, come tutti gli altri apparecchi elettronici, debbano essere completamente spenti. Forse “squillare” si deve definire come “creare ogni tipo di segnale elettronico, che disturba qualunque giocatore”; ciò, ovviamente, include ricevere messaggi di testo. La mia opinione è che non si può dichiarare persa una partita quando squillano i cellulari e contemporaneamente non fare nulla o imporre una piccola penalità se solo vibra, suona, o riceve un messaggio istantaneo. Durante il nostro campionato nazionale, un

giocatore aveva una piccola borsa in cui, dopo un'ora di gioco, l'allarme del suo orologio iniziò a suonare. Lui non lo sentì, ma alcuni spettatori e l'arbitro lo indicarono, anche se non erano sicuri da dove provenisse il suono. Il disturbo durò circa 20 secondi; finché la sorgente non fu individuata e il giocatore ammonito. Se avesse avuto partita persa, avrebbe allertato tutti i giocatori di stare più attenti con i loro "giocattoli" elettronici.

Riguardo al punto b), naturalmente l'uso di cellulari per qualsiasi ragione dev'essere causa di partita persa. Detto questo, non credo sia necessario avere dei *metal detector* perché la minaccia di avere partita persa sarebbe troppo grande. In Germania Ovest avevamo già la regola che i cellulari devono essere completamente spenti, ma non c'era una sanzione fissa se si fosse violata questa regola. La situazione era gestita in modo diverso da regione a regione e da arbitro ad arbitro. Ma dopo che lei ha pubblicato il risultato del Comitato per le Norme e i Regolamenti dei Tornei, tutti i direttori di torneo cominciarono a dire che le partite sarebbero state dichiarate perse se un cellulare squillava. Io penso che così vada bene, perché la "piaga del cellulare" va fermata in qualche modo... Cordiali saluti, **Leo Evers (Germania)**

**Risposta** Beh, in linea generale concordo con tutto quello che lei ha menzionato nella lettera. Solo su di un punto sono in disaccordo con lei. Secondo lei la sanzione di avere partita persa in caso di un cellulare che vibra dovrebbe essere più severa. Io penso che dovremmo punire i giocatori che disturbano l'avversario in qualunque modo. Tuttavia, di recente, c'è stato un allarme di un orologio che suonava in sala gioco, la giocatrice coinvolta non si accorse che era il suo, e si vergognò molto. Io decisi di non penalizzarla. All'inizio del turno successivo dissi di spegnere tutti i cellulari e gli allarmi degli orologi.

**Domanda** Caro signor Gijssen, secondo le nuove linee guida della Federazione Olandese Scacchi un cellulare che squilla comporta la perdita della partita per il suo proprietario. Supponga che un giocatore abbia già vinto la sua partita e stia passeggiando in sala quando il suo cellulare squilla. Qual è la sanzione in questo caso? **Tom Bus (Olanda)**

**Risposta** Un giocatore che ha terminato la sua partita è da considerarsi come uno spettatore e sanzionato di conseguenza: il giocatore/spettatore dovrebbe essere espulso dalla sala gioco.

**Domanda** Molte volte ammonire un giocatore non raggiunge lo scopo. Per frenare i cattivi comportamenti la FIDE dovrebbe compilare una lista dei recidivi e renderla pubblica con la lista ELO FIDE! Così le organizzazioni e gli arbitri saranno preavvertiti ed otterremo un effetto deterrente. **Shashikant Rimbak Sahasrabudhe, (India)**

**Risposta** Concordo con lei che comminare solo ammonizioni non sia efficace. Se un giocatore dopo, diciamo, due ammonizioni ufficiali mostra ancora un cattivo comportamento, si devono applicare altre sanzioni. Dalla lista pubblicata nell'Articolo 13.4 del Regolamento FIDE, esse includono: ammonizione, aumento del restante tempo all'avversario, riduzione del restante tempo al giocatore colpevole, dichiarare che la partita è persa, riduzione dei punti ottenuti in una partita alla parte colpevole, aumento dei punti ottenuti in una partita dall'avversario fino al massimo possibile per quella partita, ed espulsione dal torneo. Tuttavia, la mia esperienza dice che il 99,99% dei giocatori si comporta correttamente e la mia opinione è che non c'è bisogno di pubblicare una lista nera ufficiale della FIDE.

**Domanda** Alla fine del 2003, lessi la sua opinione riguardo alla registrazione delle mosse prima di effettuarle. Lei affermò che era illegale e scrisse:

*"Un giocatore che scrive una mossa prima di effettuarla fa uso di note e questo è proibito. Nei precedenti Taccuini ho già riferito la mia opinione, cioè che non è permesso scrivere la mossa prima di effettuarla, sebbene alcuni colleghi abbiano tentato di convincermi che ho torto. L'Articolo 8.1 comincia così: Nel corso del gioco ciascun giocatore deve registrare le sue mosse e quelle dell'avversario. Registrare qualcosa significa secondo me scrivere quello che è già accaduto. Questo significa che non c'è ragione di nascondere il formulario all'avversario."*

Condivido il suo punto di vista, ma un mio amico ha indicato che per reclamare una tripla

ripetizione di mosse o la regola delle 50 mosse, i giocatori sono obbligati a scrivere la mossa prima di effettuarla sulla scacchiera! L'**Articolo 9.2** recita:

*La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore avente il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse) è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa.*

E l'**Articolo 9.3** afferma:

*La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, se egli scrive sul suo formulario, e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare una mossa, che risulti l'ultima di 50 mosse fatte da ciascun giocatore senza il movimento di alcun pedone e senza la cattura di alcun pezzo.*

Quindi non si può registrare una mossa prima di giocarla, ma in altri casi si è obbligati a farlo! Con i migliori auguri, **GM Bartłomiej Maciej** (Polonia)

**Risposta** Mi fa molto piacere che lei condivida la mia opinione che scrivere la mossa prima di effettuarla è scorretto. Sembra che il suo amico mi abbia colto in fallo, ma non credo. Mi permetta di cominciare con un altro esempio. Una volta, molto tempo fa, le partite venivano aggiornate e la mossa successiva sigillata. Ciò vuol dire che era solo scritta. Dopo che un giocatore aveva scritto la sua mossa, fermava gli orologi. In quel momento la mossa era completata, ma non eseguita. L'esecuzione della mossa c'era al momento della ripresa.

Ora, per discutere il suo caso, prima di tutto, citerò altri due Articoli del Regolamento:

**Articolo 9.4:** *Se il giocatore fa una mossa senza aver richiesto la patta, perde il diritto di richiederla basandosi su quella mossa, in base all'Articolo 9.2 o 9.3.*

**Articolo 9.5:** *Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, deve fermare immediatamente entrambi gli orologi. Non è permesso ritirare la richiesta.*

*(a) Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.*

*(b) Se si verifica che la richiesta non è corretta (...) la partita deve continuare e la mossa programmata deve essere eseguita.*

Come vede nell'Articolo 9.4, la patta dev'essere proposta prima che la mossa venga effettuata. Andando all'Articolo 9.5, lei vede che la mossa scritta è contemplata nel caso in cui la richiesta non fosse corretta. Così, secondo me, scrivere la mossa in caso di richiesta di patta e fermare gli orologi ha lo stesso significato che completare la mossa.

**Domanda** Durante una partita giocata in un hotel in un torneo *open*, il controllo del tempo era di 40 mosse per 2 ore e 1 ora per le restanti mosse. Io avevo il Bianco e stavo giocando per vincere con soli 7 minuti rimasti sull'orologio. Il mio avversario, che giocava per la patta, aveva 8 minuti rimasti sull'orologio. Dopo 5 ore e 45 minuti non stavo troppo bene e dovetti prendere una medicina, che si trovava nella mia stanza. Non potevo però raggiungere la mia stanza, perché avrei perso 2 o 3 minuti sul mio orologio. Le mie domande sono:

1. posso fermare gli orologi per raggiungere la mia stanza e prendere la mia medicina?
2. quanto dovrebbe durare questo periodo - 3 minuti? **Jean Deschesnes, (Canada)**

**Risposta** Anzitutto, vorrei dire che è sempre possibile fermare gli orologi e chiedere l'aiuto dell'arbitro. Sta all'arbitro decidere se l'aver fermato gli orologi era giustificato o no. Sta anche all'arbitro garantire una sospensione. Personalmente io le concederei tale sospensione. Questo anche se la richiesta fosse stata fatta in un momento difficile per l'arbitro, perché vi sono normalmente molti casi di *zeitnot* a questo punto del torneo e, se possibile, un arbitro deve

accompagnarla in stanza.

**Domanda** Probabilmente le è già capitato. Un arbitro dovrebbe segnalare che la bandierina di un giocatore è caduta? In certi tornei gli arbitri lo fanno ed in altri lasciano che siano i giocatori a reclamare. L'arbitro ha il dovere di osservare tutti gli orologi? Questo non è sempre facile quando capita nella fase convulsa in cui un elevato numero di partite vede i giocatori alle prese con lo *zeitnot* (ristrettezza di tempo n.d.T.) . Saluti, **Peter Davies, (Galles)**

**Risposta** Mi rifaccio ad alcuni Articoli del Regolamento. Per le partite "normali":

*Articolo 6.9: Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando una richiesta valida in questo senso viene avanzata da uno qualsiasi dei due giocatori.*

Per le partite di gioco rapido e lampo:

*Articolo B6: La bandierina si considera caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.*

E' chiaro che in partite "normali" l'arbitro ha il dovere di annunciare che una bandierina è caduta. Nelle partite di gioco rapido e lampo è responsabilità dei giocatori reclamare la caduta della bandierina. Concordo con lei che in molti casi sia piuttosto difficile, se non impossibile osservare tutti gli orologi, ma perlomeno l'arbitro dovrebbe tentare.

*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 2004 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2004 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.  
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Piero Schiatti