



## COLUMNISTS

Giugno 2005

ChessCafe.com

## *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

### Il ritorno del 10.2!

**Domanda** Gentile signore, in un recente torneo FIDE, il Bianco sta giocando con una Torre contro il Nero che possiede un Cavallo e due pedoni. Entrambi i giocatori hanno solo mezzo minuto di tempo rimanente nel loro orologio. Il Nero, considerando la posizione presente sulla scacchiera, richiede ripetutamente la partita patta all'arbitro. In apparenza il giocatore sembra non conoscere l'Articolo 10.2 riguardante la richiesta di patta. Io ero il capo arbitro e ho rifiutato la sua richiesta di patta a causa della presenza di materiale sufficiente a dare matto, e poi quando la bandierina del bianco è caduta, ho comunque dichiarato partita vinta per il nero. La mia decisione è stata corretta? Grazie, **Pranesh Yyadav (India)**

**Risposta** Una richiesta di patta basata su "niente" non può essere corretta. Perciò la tua decisione è stata corretta. Ma supponiamo che il Nero conoscesse l'**Articolo 10.2**.

*10.2 Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Deve fermare gli orologi e appellare l'arbitro.*

*a. Se l'arbitro è convinto che l'avversario non sta facendo alcuno sforzo per vincere la partita con i normali mezzi, o che non è possibile vincere con i normali mezzi, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione.*

*b. Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. L'arbitro deve dichiarare successivamente, o non appena una bandierina cade, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali o che l'avversario non sta facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con i mezzi normali.*

*c. Se l'arbitro respinge la richiesta all'avversario saranno assegnati due minuti supplementari.*

*d. La decisione dell'arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce a 10.2 a, b, c.*

Anche così tu hai ragione, perché una richiesta d'appello riguardante una decisione presa in base all'articolo 10.2 è proibita. L'arbitro ha purtroppo sempre ragione.

**Domanda** Signor Gijssen, come posso ottenere una copia del manuale FIDE? **Jos Van Doorn (Olanda)**

**Risposta** L'intera guida la puoi trovare sul sito della FIDE (vai su INFO e poi HANDBOOK).

**Domanda** Caro signore, un nostro giocatore non registra mai le mosse correttamente, e l'arbitro lo punisce ogni volta in base all'**Articolo 13.4**:

*L'arbitro ha la possibilità di applicare una o più delle seguenti penalizzazioni:.* l'ammonizione;  
l'aumento del tempo che rimane all'avversario;  
la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole;  
l'assegnazione della perdita della partita;  
la riduzione del punteggio ottenuto in una partita alla parte colpevole;  
l'aumento del punteggio ottenuto in una partita all'avversario fino al massimo disponibile per quella partita;  
l'espulsione dalla manifestazione.

Se lo stesso giocatore non scrive le sue mosse correttamente anche nel prossimo torneo, l'arbitro può immediatamente dichiarare partita persa senza dare nessuna penalità o avvertimento? Cordiali Saluti, **Haroon-or Rashid (Bangladesh)**

**Risposta** Secondo me bisognerebbe chiedere al giocatore perché non scrive le mosse correttamente. Questo dovrebbe essere fatto privatamente prima che inizi il torneo. E' possibile che il giocatore abbia un handicap o non sia capace a scrivere? Se la sua risposta indica veramente che sia inabile a scrivere, il regolamento prevede delle misure che dovrebbero essere prese. Se la risposta che dà il giocatore non è soddisfacente, lo dovrebbe avvisare in anticipo dei provvedimenti che si vogliono prendere. Personalmente, la mia decisione potrebbe essere quella di proibire al giocatore di giocare il torneo. Ma l'arbitro deve impegnarsi al massimo per evitare tale situazione. In base alla mia esperienza, parlare con un giocatore "difficile" del problema è veramente utile ed è possibile trovare una soluzione in quasi tutti i casi.

**Domanda** Gentile signor Gijssen, qual'è il presunto punteggio elo di un giocatore non classificato, in un torneo con girone all'italiana, dato che la FIDE ha definito come elo di partenza il punteggio di 1600? **Mahesh Ved (India)**

**Risposta** Sono felice di risponderti, perché mi hai dato l'opportunità di chiarire alcuni punti riguardanti il sistema elo. La FIDE ha intenzione di abbassare il punteggio "minimo" a 1000. Ma anche in tale circostanza, un giocatore il cui punteggio non è ancora pubblicato nella lista elo FIDE, rimane non classificato, e l'arbitro deve tenerne conto quando invia il report del torneo alla FIDE.

Inoltre in caso di abbinamenti effettuati con il sistema svizzero (e solo con essi), l'arbitro ha la possibilità di "stimare" l'elo del giocatore. Per esempio, potrebbe usare il punteggio elo nazionale del giocatore. Il software "Swissmaster" permette di indicare se il punteggio elo utilizzato sia o meno FIDE. Se l'arbitro indica che il punteggio elo non appartiene all'elo FIDE, il programma utilizza tale punteggio per gli abbinamenti, ma nel report del torneo il giocatore viene considerato non classificato. Inoltre, se uno dei giocatori è senza punteggio elo in un torneo con girone all'italiana, riceverà un punteggio temporaneo se uno dei partecipanti al torneo ottiene una norma per un titolo FIDE.

**Domanda** Caro signor Gijssen, per effettuare gli accoppiamenti con il sistema svizzero, i giocatori devono essere ordinati in base al punteggio elo prima che il torneo inizi. Ma cosa si deve fare se un giocatore "X" compare in lista FIDE con un rating di 1900, mentre il giocatore "Y" non compare nella lista FIDE ma possiede un punteggio elo nazionale di 2200 punti elo? Abbiamo la necessità di considerare il giocatore "X" più forte che "Y" se noi applichiamo il seguente **Articolo**:

*Prima di effettuare gli accoppiamenti per il primo turno, la lista dei partecipanti è preparata e i giocatori ricevono il loro numero di sorteggio in base alla loro posizione nella lista. Il numero 1*

*viene dato al giocatore con che si trova al primo posto della lista e possiede il punteggio elo più alto. In base a questo articolo il numero 1 possiede il numero di accoppiamento più alto. Giocatori che possiedono lo stesso punteggio elo o sono sprovvisti di punteggio FIDE, sono ordinati rispettivamente in base al titolo FIDE che possiedono, al punteggio elo nazionale o in base ad altri parametri.*

Ma noi dobbiamo considerare il giocatore "Y" più forte di "X" se noi usiamo la versione olandese del sistema svizzero:

**A.1Punteggio:** *E' opportuno verificare tutti i punteggi Elo relativi ai vari giocatori. Se non fosse conosciuto un punteggio affidabile per un giocatore, l'arbitro dovrebbe effettuare una stima la più accurata possibile, prima dell'inizio del torneo.*

*Per convertire il punteggio tedesco INGO o quello inglese BCF usare:*

*rating = 2840 - (8\*INGO)*

*rating = 600 + (8\*BCF)*

Grazie. Cordiali Saluti, **Sergio Pagano (Italia).**

**Risposta** La tua domanda è quasi identica alla precedente. Tuttavia, io vorrei aggiungere che è corretto che un giocatore con un punteggio locale o nazionale di 2200 debba essere considerato più forte di un altro con un elo FIDE di 1900. Sicuramente, è molto difficile accertare l'attendibilità di un punteggio locale o nazionale. Io m'imbatto in questo problema molte volte durante il torneo "C" del festival "Aeroflot". Io non utilizzerò mai il punteggio elo come un criterio per lo spareggio dove ci sono due giocatori che hanno lo stesso punteggio finale. E' meglio usare il sistema Buchholz come criterio di spareggio.

**Domanda** Caro Signor Geurt, la mia domanda riguarda la promozione del pedone a Torre rovesciata. La seguente citazione deriva da un commento di un arbitro al campionato blitz a squadre svoltosi a Monaco lo scorso anno (un giocatore ha promosso un pedone a Torre rovesciata invece di fermare l'orologio e richiedere la Donna):

"Per molto tempo, l'interpretazione del regolamento assumeva che il pezzo rimaneva una Torre, con il risultato di avere immediatamente partita persa, quando il giocatore muoveva tale pezzo in diagonale. Recentemente, comunque, l'interpretazione si è orientata nella direzione di considerare tale promozione "sbagliata" della Torre, essa stessa come mossa irregolare. Semplicemente, una Torre rovesciata non è un pezzo di scacchi regolare".

Sfortunatamente, non viene detto a quale interpretazione l'autore si riferisce; sicuramente non la mia. Io potrei raccomandare di dire "Acconcio" e girare la Torre dalla parte corretta. Ma la domanda rimane, il semplice fatto di promuovere un pedone a Torre rovesciata comporta la sconfitta in una partita lampo, o bisogna effettuare una mossa irregolare per perdere? In poche parole, è una Torre rovesciata comunque una Torre? Grazie per la fantastica e illuminante rubrica, **Joachim Vaerst (Germania).**

**Risposta** Io non capisco quale sia il problema. Facendo riferimento all'**Articolo 6.13**:

*a. Se è necessario interrompere la partita, l'arbitro fermerà gli orologi.*

*b. Un giocatore può fermare gli orologi unicamente con lo scopo di richiedere l'assistenza dell'arbitro, per esempio in caso di promozione se il pezzo scelto non è disponibile.*

Questo Articolo viene applicato a tutti i tipi di partite: "normali", a gioco "rapido" e "lampo". Così la soluzione è molto semplice. E' consigliabile, specialmente nei tornei "lampo", annunciare tale Articolo prima che il torneo inizi. Comunque, io spero che con il nuovo Regolamento entrante in vigore il 1° Luglio, a tutti i giocatori sia molto chiaro che catturare il Re è proibito.

**Domanda** La seguente situazione è avvenuta durante l'ultimo turno di un torneo. Il giocatore A effettua la mossa e rilascia il pezzo nella casella. Il regolamento afferma che la mossa non è completata fino a che l'orologio è azionato, ma il giocatore dimentica di farlo e il suo tempo

continua a scorrere. Il giocatore B che non avvisa che l'orologio non è stato premuto, tocca e rilascia un pezzo prima di notare che il suo orologio è fermo. Il giocatore A dichiara la regola del "pezzo toccato - pezzo mosso", ma il giocatore B reclama che la sua azione è una conseguenza del fatto che il giocatore A non ha completato la sua mossa. La situazione si è risolta con il giocatore B che abbandona e si allontana velocemente dalla scacchiera. Comunque, uno degli arbitri suggerisce che dato che il giocatore A non ha mai completato la sua mossa, allora la regola del "pezzo toccato - pezzo mosso" non può essere applicata al giocatore B, dato che non tocca a lui muovere. Sfortunatamente il giocatore B non richiede l'intervento dell'arbitro prima di andare via. Cosa pensa di questo fatto? Grazie per il vostro tempo e l'attenzione. **Robin Grochowski (USA)**.

**Risposta** Prima andiamo a vedere cosa è scritto riguardo il completamento delle mosse nell'**Articolo 6.8a** del Regolamento FIDE:

*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).*

In base alla precedente norma un giocatore potrebbe effettuare una mossa e prima che lui sia in grado di fermare il suo orologio, il suo avversario potrebbe esso stesso effettuarne una. Dunque, bisogna aggiungere che un giocatore deve sempre fermare il suo orologio. Nel caso descritto il giocatore potrebbe fermare il suo orologio con tutta la calma e avviare quello dell'avversario.

Dato che il fatto accaduto non è completamente descritto nel Regolamento FIDE, si dovrebbe probabilmente aggiungere (nel 2008): "Quando un giocatore tocca un pezzo, prima che il suo avversario fermi l'orologio, è obbligato a muovere o catturare il pezzo toccato".

**Domanda** Signor Gijssen, la mia domanda riguarda l'**Articolo 10.2**:

*Se il giocatore rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada.*



Qual'è la decisione corretta nella seguente posizione in cui spetta al Bianco muovere, con due secondi di tempo rimanenti, dopo che il Nero ha mosso Rb4-b5?

Inoltre quale decisione si dovrebbe prendere in una posizione dove l'unica possibilità di dare matto è un "aiuto-matto", del tipo Re e Alfieri di colore opposto oppure re e due Cavalli contro Re. **Zeljko Kanostrevac (Australia)**

**Risposta** Ci sono diverse interpretazioni nel gruppo arbitrale riguardo alla sua domanda. Una parte è dell'opinione che l'arbitro dovrebbe accettare la richiesta di patta, in base alla teoria dei finali di pedoni. Dopo 1.Rb2 Ra4 oppure Rb4, o Rc4 2.Rb1, il Nero non riesce ad ottenere nulla, dato che il Bianco ha l'opposizione.

Un altro gruppo di opinioni afferma che il Bianco deve dimostrare di comprendere come ottenere una patta, ma questo è impossibile con solo due secondi nell'orologio. Io appartengo a questo gruppo. Consideriamo cosa è accaduto prima della mossa del Nero ...Rb5. Io posso immaginare che il Bianco avesse già mostrato di comprendere come giocare questo finale e nel contempo il Nero provava ad arrivare ad una posizione in cui il Bianco potesse perdere l'opposizione. La mossa Rb4-b5 è un'indicazione di ciò e anche un'importante traccia. Tuttavia io sono orientato ad accettare la richiesta di patta del Bianco.

Esiste anche un terzo gruppo, che è dell'opinione che la decisione dell'arbitro dipenda dalla forza di gioco del giocatore. Se loro sono esperti giocatori, come maestri internazionali e grandi maestri, l'arbitro dovrebbe accettare la richiesta di patta; ma se ci troviamo di fronte a tornei giovanili, l'arbitro dovrebbe rimandare la sua decisione.

Il seguente esempio è stato mostrato in un seminario:



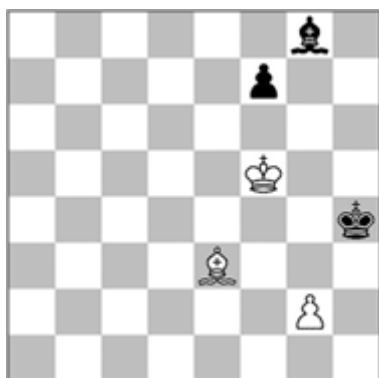
**Il Bianco deve muovere.**

La continuazione corretta è: 1.Txc8 Rxc8 2.Aa6! In tale posizione ci sono due possibilità:

- a) 2...bxa6 e il Bianco non può vincere il finale perché ha l'Alfiere del colore sbagliato, o
- b) Il Nero non cattura, ma poi 3.Axb7 garantisce una patta per la stessa ragione.

E' chiaro che il Bianco comprende come giocare questo finale, ma la domanda è: deve ogni arbitro comprendere il significato delle mosse del Bianco. Quando il Bianco possiede abbastanza tempo non è un problema, perché la patta apparirà sulla scacchiera, ma cosa accade se il Bianco possiede soltanto 2 secondi? Inoltre non è auspicabile iniziare una discussione con i giocatori riguardo la posizione, e un ricorso riguardo la decisione dell'arbitro è impossibile. Io sono dispiaciuto che tale situazione permetta agli arbitri di prendere differenti decisioni riguardo la medesima posizione.

Riguardo la seconda domanda, io posso far riferimento alla prima risposta. Benché rispondere, in caso ci trovassimo di fronte a un finale di Alfieri di colore contrario, non sia difficile. Io discussi la seguente posizione in un numero precedente della rubrica:



**Il Bianco muove.**

Esiste una sequenza di mosse forzata: 1.Af2+ Rh5 2.g4+ Rh6 3.Rf6 Rh7 4.g5 Rh8 5.Ad4 Rh7 6.Ae5 Rh8 7.g6 fxg6 8.Rxg6#

Da notare che nella posizione finale sono presenti solo due Re e due Alfieri sulla scacchiera, ma tuttavia è matto. In genere quando due Re sono nel centro della scacchiera, una patta dovrebbe essere accordata immediatamente con Alfieri di colore contrario.

Re e 2 Cavalli contro Re è un finale un pochino più complicato per i giocatori con il Re allo scoperto. E' il caso di far continuare la partita, e decidere dopo, considerando cosa accade nel proseguimento della mosse.

*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 2005 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2005 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.  
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Alfredo Alessandrini