



## COLUMNISTS

Ottobre 2005

ChessCafe.com

# *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

## Nuove regole

Recentemente ho avuto un meeting con arbitri Turchi ad Ankara, nel quale discutemmo le nuove regole del Regolamento introdotto il 1° luglio 2005. Si erano preparati molto bene per questo meeting, con molte domande mirate, e trascorremmo circa 12 ore in due giorni a discutere questi cambiamenti. Ci sono solo alcune federazioni in grado di competere con la Turchia dal punto di vista dell'organizzazione e rispetto alla comunicazione ed all'addestramento di giocatori ed arbitri. Tutte le sessioni sono state registrate mediante Power Point e l'interprete, il FM Özgür Solakoglu, ha fatto un magnifico lavoro. I miei colleghi turchi ed io scoprimmo parecchi punti da aggiungere o modificare nel 2008, quando avremo nuovamente l'opportunità di rivedere il Regolamento.

**Domanda** Caro Signore, vorrei avere qualche chiarimento riguardo l'applicazione della nuova regola che impone di scrivere la mossa solo dopo che è stata giocata:

**1:** In un torneo gli arbitri furono istruiti a dare un avviso prima dell'inizio della partita. Poi, durante una partita, per due volte l'arbitro della scacchiera ammonì verbalmente un giocatore, ed alla terza violazione ci fu una discussione tra gli arbitri se le precedenti ammonizioni verbali dovessero essere contate o meno. Sappiamo che le ammonizioni sarebbe meglio farle per iscritto, ma cosa si deve fare quando ciò non accade?

**2:** l'arbitro deve aspettare che l'avversario protesti, o dovrebbe invece intervenire immediatamente ammonendo o penalizzando il colpevole?

**3:** cosa accade se un giocatore non obietta a questa violazione da parte dell'avversario e considera invece che l'interferenza dell'arbitro sia di maggiore disturbo, specie quando la partita sia così complessa e tesa che entrambi i giocatori abbiano bisogno di un alto livello di concentrazione? Grazie per il suo costante aiuto. Suo, **Naji Alradhi (UAE)**

**Risposta** Quando venga istituita una nuova regola, gli arbitri dovrebbero essere elastici. La maggior parte degli arbitri più o meno segue quello che succede al Regolamento, ma una piccola percentuale dei giocatori è meno "bene informata" a proposito di questi nuovi Articoli.

È chiaro che gli arbitri internazionali hanno opinioni diverse riguardo a come agire in determinate situazioni. Alcuni intervengono solo se sia richiesto da uno dei giocatori, mentre altri pensano di dover agire nel momento in cui rilevano la trasgressione. Quelli dell'ultimo gruppo fanno

riferimento all'**Articolo 13.1**:

*L'arbitro deve controllare che le Regole degli scacchi siano pienamente osservate.*

Io appartengo a questo secondo gruppo. Ci sono molte situazioni in cui un arbitro dovrebbe essere elastico, specialmente nei tornei giovanili, a cui partecipano molti giocatori inesperti, ed in quei tornei organizzati subito dopo l'entrata in vigore delle nuove regole.

Vorrei provare a rispondere alle sue domande:

**1:** Se gli arbitri sono stati istruiti ad annunciare la nuova regola prima dell'inizio del turno o torneo, ben fatto! Come ho detto, è importante essere elastici. Perciò, le ammonizioni scritte sarebbero fuori luogo, specialmente al primo turno del torneo. Anche il tono di certi avvertimenti è molto importante, ma una discussione sul fatto che le due precedenti ammonizioni debbano essere o meno contate per me non è un'opzione.

**2:** Io non aspetterei che ci fosse un reclamo dall'avversario. In maniera molto amichevole, informerei il giocatore sulla nuova regola ed agirei nello stesso modo anche dopo un secondo o terzo avvertimento. Dobbiamo considerare che molti giocatori hanno formato quest'abitudine fin dall'esordio della propria carriera scacchistica, ed è perfettamente comprensibile che trovino difficoltà ad adattarsi a questa nuova regola.

**3:** Sinceramente parlando, l'opinione dell'avversario in questa materia mi è del tutto indifferente. Ma è importante non disturbare nessun giocatore, incluso l'avversario. Sono un convinto assertore di questa nuova regola, ma ognuno deve avere la possibilità di adattarsi. Le esagerazioni sono controproducenti.

**Domanda** Caro Geurt, ho una domanda sulle procedure di spareggio utilizzate nel prossimo Campionato mondiale FIDE in Argentina. Sto cercando di calcolare la probabilità che il torneo richieda lo svolgimento di partite semilampo, piuttosto di risolversi solo con le partite classiche e le procedure di spareggio. Mi sembra che il [Regolamento](#) sia ambiguo in un punto chiave.

Esso afferma che lo spareggio considera i risultati dello scontro diretto tra tutti i giocatori a pari merito e che, qualora ci sia ancora il pareggio, si considera il numero di vittorie nel torneo. Se permane la situazione di parità, si procede alle partite semilampo. Sono curioso a proposito di questo scenario:

- I giocatori A, B, e C competono a pari merito per il primo posto, con un punteggio di +3
- I giocatori A e B hanno ciascuno sei vittorie in totale, e il giocatore C ha in totale cinque vittorie.
- Nei risultati testa a testa, il giocatore A ha vinto entrambe le partite con il giocatore B, il giocatore B ha vinto entrambe le partite con il giocatore C, e il giocatore C ha vinto entrambe le partite con il Giocatore A.

Chiaramente, i risultati degli scontri diretti mostrano un punteggio di 2/4 per ciascuno dei tre giocatori. Perciò, procederemmo con il numero di vittorie, e presumibilmente il giocatore C (con il minor totale di vittorie) sarebbe eliminato dallo spareggio. Questo ci lascia il giocatore A ed il giocatore B. Dato che sono ancora alla pari al secondo spareggio (totale delle partite vinte), si dovrebbe procedere alle partite semilampo? O potremmo ritornare alla precedente considerazione (risultati degli scontri diretti) nel qual caso il giocatore A (che ha realizzato un 2/2 contro il giocatore B) sarebbe automaticamente dichiarato vincitore? Non mi è chiaro. Ecco i paragrafi del Regolamento rilevanti:

*Quando i due o più giocatori in testa alla classifica abbiano lo stesso punteggio, il titolo di Campione del Mondo sarà deciso dai seguenti criteri:*

*1. I risultati delle partite tra i giocatori coinvolti nel pareggio.*

*In caso di ulteriore parità:*

*2. Il numero totale di vittorie nel torneo di ciascun giocatore coinvolto nel pareggio.*

*Se mediante i due criteri sopra detti non è possibile determinare chiaramente un vincitore, si terrà tra i giocatori una speciale gara. Ciascun giocatore giocherà due partite con gli altri avversari (uno o più) con un controllo di tempo di 25 minuti ed un incremento di 10 secondi per mossa dalla prima mossa per ciascun giocatore. Il vincitore sarà dichiarato Campione del Mondo.*

Un'altra domanda è se si debba applicare lo spareggio mediante scontri diretti più di una volta. Ad esempio, se ci fosse un pareggio a cinque ed i risultati dei testa a testa (tra i cinque giocatori) mostrasse tre giocatori a +2 e due a -3, si eliminano i primi due e quindi si procede riconsiderando gli altri 3 ed i risultati degli scontri diretti tra di loro, o dobbiamo considerarli pari merito e passare al numero di vittorie? Anche questo non è chiaro. Grazie! **Jeff Sonas (USA)**

**Risposta** Caro Jeff, i tre criteri di spareggio saranno applicati in ordine discendente. Questo significa che il criterio 1 sarà applicato per primo. Se fallisce, si applicherà il criterio 2 e, se anche questo fallisse, si applicherà il criterio 3. I tre criteri del Torneo del Campionato del Mondo sono:

- I risultati delle partite tra i giocatori a pari merito al primo posto in classifica.
- Il numero totale di vittorie di tutti i giocatori che condividono il primo posto.
- I risultati delle partite semilampo tra i giocatori che ancora condividono il primo posto.

E quando si applicano le regole di spareggio, non si deve mai tornare ad un criterio precedente. Questo vuol dire che nel primo caso da te descritto sopra, i giocatori A e B dovranno giocare le partite semilampo.

Nel caso 2 va applicata la stessa procedura. I tre giocatori con +3 “vanno” al secondo criterio: il numero di vittorie.

Nel regolamento sono chiaramente descritte le conseguenze degli incontri che finiscono 1-1, come pure ciò che accade se 3-5 giocatori condividono il primo posto. Rimando il lettori interessati al già menzionato [sito web](#).

**Domanda** Caro Signore, secondo l'Articolo 10.2, se l'arbitro pospone la sua decisione, può assegnare due minuti in più al giocatore che ha richiesto la patta. Supponga che il giocatore quindi vinca la partita grazie a questi due minuti in più! Qual è il risultato finale? Gli viene realmente assegnata la vittoria o è patta? Sembra che l'arbitro lo aiuti. Grazie. **Pranesh Yadav (India)**

**Risposta** Nel Taccuino [precedente](#) ho risposto a due domande dall'India a proposito dell'Articolo 10.2. Una in cui si diceva che il richiedente ricevette due minuti in più alla richiesta di patta, ed un'altra che conteneva lo stesso errore, che però correggi prima della pubblicazione perché non mi ero reso conto che c'era un errore d'interpretazione di questo Articolo. L'**Articolo 10.2** recita:

*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.*

*Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare se possibile alla presenza dell'arbitro.*

Spero che questo chiarisca la questione. È l'avversario che riceve i due minuti in più. Così, come può vedere, l'arbitro non sta aiutando il richiedente.

**Domanda** Caro Geurt, durante il Campionato Open olandese del 2005 uno dei giocatori completò in zeitnot una mossa irregolare, che passò inosservata da entrambi i giocatori. Le partite del gruppo principale erano giocate su scacchiere elettroniche e il computer della sala stampa indicò che c'era qualcosa di sbagliato quando smise di registrare le mosse dei giocatori dopo la mossa 36, benché i giocatori avessero già giocato 42 mosse. L'arbitro fu informato dall'operatore e l'errore fu subito scoperto. L'arbitro quindi ripristinò la posizione a quella precedente la mossa irregolare ed i giocatori continuarono la partita da questa posizione. È ammissibile l'uso di informazioni prodotte dalla scacchiera elettronica e dal computer?

Qualcosa di simile è accaduto recentemente nella partita Rogers – Afek a Vlissingen. In zeitnot, ne' i giocatori ne' l'arbitro registravano le mosse. Ad un certo punto, Rogers chiese ad Afek la patta per ripetizione di posizione. Afek non era d'accordo e continuò a giocare. Sarebbe stato possibile usare le informazioni della scacchiera elettronica e del computer per verificare la richiesta? Avrebbe Rogers potuto dichiarare all'arbitro che voleva richiedere una patta? Il giorno dopo, il bollettino mostrò che la posizione era stata ripetuta solo due volte. Distinti saluti, **Huub Blom (Olanda)**

**Risposta** Ho investigato e scoperto quanto segue:

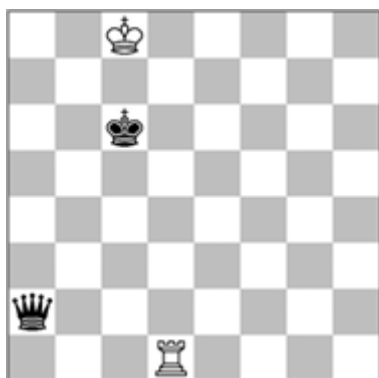
**Hoeksema, E (2406) - Savchenko, S (2506)**  
Campionato olandese, 2005



Questa era la posizione dopo **37.Rxb2**. la partita reale continuò con **37...Dxb3+ 38.axb3 a5 39.Thxe3 dxe3 40.Txe3 Te8 41.Rc3 Rf7 42.Rd4 Rf6 43.Txe4 ½-½**, ma originariamente fu giocato **37...Dc3+** e dopo alcune altre mosse l'operatore del computer scoprì che qualcosa non andava. Correttamente, informò l'arbitro, che verificò i formulari e trovò la mossa irregolare. L'arbitro quindi agì ai sensi dell'Articolo 7 del Regolamento.

Riguardo al secondo caso, se il suo racconto è esatto, il GM Rogers non ha agito secondo il Regolamento. Non avrebbe dovuto presentare la propria richiesta all'avversario, ma all'arbitro, com'è spiegato nell'Articolo 9 del Regolamento. È anche possibile che il GM Rogers abbia semplicemente offerto una patta. Inoltre, se le mosse sono state correttamente pubblicate nel bollettino, al posto di **83...Da6+**, **83...Da8** è matto. Ma questo è solo un dettaglio.

**Rogers, I (2569) - Afek, Y (2389)**  
Vlissingen Open, 2005



**80.Tc1+ Rd6 81.Td1+ Re5 82.Td7 Re6 83.Tc7 Da6+ 84.Rb8 Rd6 85.Tb7 Rc6 86.Tc7+ Rd6 87.Tb7 De2 88.Ra8 Rc6 89.Rb8 De8+ 90.Ra7 De3+ 91.Ra8 De4 92.Ra7 Dd4+ 93.Ra8 Da4+ 94.Rb8 Rd6 95.Tb6+ Rc5 96.Tb7 Rc6 97.Tc7+ Rd6 98.Tb7 De8+ 99.Ra7 Rc6 100.Tb6+ Rc5 101.Tb7 De2 102.Rb8 Rc6 103.Ra7 De4 104.Ra8 Da4+ 105.Rb8 ½-½**

Ora cercherò di rispondere alla sua interessantissima domanda. Il primo Articolo del Regolamento che balza alla mente è l'**Articolo 6.15**:

*Schermi, monitor, o scacchiere per dimostrazione che riportino la posizione in atto sulla scacchiera, le mosse e il numero di mosse fatte, e orologi che indichino anche il numero delle mosse, sono permessi nella sala di torneo. In ogni caso, non è consentito al giocatore avanzare richieste basate su informazioni ricavate in questo modo.*

Benché non ci sia stata una richiesta da parte di un giocatore, faccio riferimento a questo Articolo

perché la situazione è simile. Mi piace interpretare l'ultima frase in questo modo:

*In ogni caso, l'arbitro non può decidere basandosi solamente su informazioni mostrate in questo modo.*

La partita Hoeksema – Savchenko era un caso semplice, perché erano disponibili i formulari. Perciò è stato semplice verificare, e i giocatori non hanno messo in dubbio che sia stata effettuata una mossa irregolare.

La situazione con Rogers – Afek è leggermente più complessa perché sembra che l'unica informazione disponibile sia quella mostrata sullo schermo. Se Rogers avesse chiesto la patta all'arbitro sulla base **solo** di questa informazione, sarei incline a dire: No. Comunque, se la partita era giocata usando un orologio digitale con contamosse, allora l'arbitro poteva fare riferimento al numero di mosse mostrato dall'orologio come ulteriore informazione su cui basarsi. Tuttavia, il Regolamento non cita la corretta procedura per una richiesta di patta. È il richiedente che deve provare che la richiesta è corretta, o è l'arbitro a dover accertare la correttezza della richiesta? È consuetudine che l'arbitro, insieme con i giocatori, verifichi la richiesta. Le regole USCF richiedono che un giocatore abbia un formulario completo quando fa una richiesta e sarebbe preferibile aggiungere questo requisito al Regolamento FIDE.

**Domanda** Supponga che sia caduta una bandierina durante una partita di un torneo e nessuno se ne sia accorto. Alcuni minuti più tardi il giocatore la cui bandierina è caduta, reclama che il suo avversario ha completato una mossa irregolare. Il giocatore perde la partita o riceve due minuti in più a causa della mossa irregolare? Grazie per la sua attenzione sulla questione. **Edgar A. Murray (Porto Rico)**

**Risposta** Ci sono parecchi dettagli da chiarire prima di rispondere alla sua domanda. Cominciamo con la caduta della bandierina. A questo proposito, faccio riferimento all'**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.*

Come vede, se nessuno nota la caduta della bandierina, non c'è caduta della bandierina. Perciò il problema si risolve facilmente. L'**Articolo 7** recita in parte:

*Se nel corso di una partita, si constata che è stata giocata una mossa illegale(...), dovrà essere ripristinata la posizione precedente l'irregolarità...*

Tuttavia, il punto centrale della sua domanda è: se l'avversario di un giocatore fa una mossa irregolare e si vede che la bandierina del richiedente è caduta, chi ha la priorità: la mossa irregolare o la caduta della bandierina?

Dobbiamo considerare diversi casi.

Caso 1: il controllo di tempo è, diciamo, 40 mosse in 2 ore. Alla mossa 37 cade la bandierina del Bianco, ma questi reclama che la mossa 32 del Nero era irregolare. In quel caso, si deve ripristinare la posizione precedente la 32-esima mossa del Nero e gli orologi vanno regolati dando al Bianco due minuti in più.

Caso 2: il controllo di tempo è 40 mosse in 2 ore. Alla mossa 32 del Bianco la bandierina cade, ma non viene notata. Il Nero quindi completa una mossa irregolare e aziona il proprio orologio. Il Bianco immediatamente ferma gli orologi e reclama che il Nero ha completato una mossa irregolare. Solo ora si osserva che la bandierina del bianco è caduta. Consideriamo nuovamente la definizione della caduta della bandierina:

*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.*

Poiché la caduta della bandierina è stata osservata dopo che la mossa irregolare è stata

completata, il Bianco riceve due minuti in più e la partita continua.

*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 Mario Held