



COLUMNISTS

Febbraio 2007

[ChessCafe.com](#)

## *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

### Decisioni contestate

**Domanda** Egregio signore, innanzitutto lasci che mi congratuli con lei per la sua decisione di avviare gli orologi nella quinta partita del match Kramnik - Topalov. Lei rappresenta un grande modello per gli arbitri di tutto il mondo. Bisogna capire che l'arbitro si limita ad attuare il regolamento. Non può decidere di rinviare un match o di espellere dei giocatori da un torneo.

Passando a un'altro argomento, i match per il Campionato del mondo ripropongono sempre la questione degli incontri vinti grazie alla preparazione casalinga. Nei famosi match tra Kasparov e Karpov alcune partite erano interamente frutto della preparazione a casa. La FIDE dovrebbe prendere qualche provvedimento. Io avrei alcuni suggerimenti:

- Regolamentare gli scacchi Fischer Random; la FIDE può selezionare e approvare posizioni iniziali diverse. In effetti è strano che la FIDE non abbia mai adottato questo tipo di scacchi.
- Approvare una posizione di partenza con il Re del Bianco in d1 e la Donna in e1. Si può affermare che questo è già accettato nelle partite rapide e in quelle lampo, quando sono state effettuate tre mosse senza che uno dei due giocatori protestasse.
- Consentire l'arrocco nella posizione suggerita al punto due. Questo favorirebbe il gioco aggressivo, perché aumenterebbe il numero delle partite con arroccchi eterogenei, e può essere immediatamente implementato per le partite rapide.

Può darmi un suo commento su questo? Cordiali saluti, **Naji Alradhi (Emirati Arabi Uniti)**

**Risposta** Un'osservazione riguardo alla sua introduzione: l'Articolo 13.4 del Regolamento FIDE consente a un arbitro di espellere un giocatore da un torneo. Non sono sicuro che sia mai stato applicato, ma è possibile.

Non capisco perchè consideri ingiusta la preparazione casalinga.

La sua osservazione sugli scacchi Fischer Random ha qualche pregio; le consiglio di proporla alla FIDE attraverso la sua Federazione. Quindi potrà essere discussa nelle Commissioni FIDE e all'Assemblea Generale. Inoltre le regole degli scacchi Fischer Random sono molto [ben definite](#).

**Domanda** L'appendice D (Quick Play Finish quando l'arbitro non è presente alla scacchiera) recita: "Un giocatore può chiedere patta allorché ha meno di due minuti di tempo di riflessione e prima che la sua bandierina cada. Ciò termina la partita." Più avanti stabilisce che nel caso di richiesta di patta perchè l'avversario non sta cercando di vincere con mezzi normali, "il giocatore deve ... sottoporre un formulario

aggiornato, formulario che deve essere completato prima che il gioco sia terminato.”

Suppongo quindi che se non è presente alcun arbitro (come nella maggior parte degli incontri di campionato), e si desidera richiedere una patta quando il tempo a disposizione è inferiore a due minuti, si debba registrare le mosse fino al momento in cui si richiede la patta. Solitamente è consentito smettere di registrare le mosse nei cinque minuti precedenti un controllo del tempo, ma in questo caso, se si richiedesse la patta si violerebbe la regola sopra citata.

Se è vero, sembra una regola un po' rigida. Se si smette di registrare le mosse in forza dell'Articolo 8.4, si scopre che proprio per questo non è possibile richiedere la patta. Penso che l'Appendice D dovrebbe essere corretta, sostituendo “...che deve essere completato prima che il gioco sia terminato” con qualcosa del tipo “...che deve essere completato al più presto possibile alla conclusione della partita.” Cordiali saluti, **Bob Jones (USA)**

**Risposta** A mio parere la sua supposizione non è corretta. La regola che un giocatore non è obbligato a registrare le mosse quando ha meno di 5 minuti rimane applicabile. L'unico problema che vedo è la sua definizione di "fine del gioco". Il gioco termina quando, dopo la richiesta, il giocatore ha registrato tutte le mosse. A proposito, non ho problemi ad accogliere la sua proposta; apporterei solo un piccolo miglioramento: “...che deve essere completato subito dopo la richiesta.”

**Domanda** Egr. sig. Gijssen, nel corso del campionato lampo della Repubblica Ceca si è verificata la seguente situazione: il Bianco ha dato scacco al Re nero, il Nero ha lasciato il suo Re sotto scacco e ha eseguito un'altra mossa, dopo di che la bandierina del Bianco è caduta. Il Nero ha richiesto la vittoria per il tempo, mentre il Bianco ha richiesto la vittoria per mossa illegale. Il direttore del torneo ha deciso di far rigiocare la partita, ma a mio parere il Bianco avrebbe dovuto ottenere la vittoria. Qual è la sua opinione? Cordiali saluti, **Jiri Bielavsky (Repubblica Ceca)**

**Risposta** In questo caso sono essenziali due Articoli:

**B6 (C3)** *Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l'orologio dell'avversario. L'avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta per mossa illegale prima di eseguire egli stesso la sua mossa.*

**B7** *Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore.*

Sembra che entrambi i giocatori abbiano fatto una richiesta valida. Probabilmente è per questo che la partita è stata fatta rigiocare. Tuttavia la situazione può anche essere considerata da due punti di vista:

- **L'ordine degli eventi:** Il Nero ha completato una mossa illegale, poi è caduta la bandierina del Bianco.
- **L'ordine delle richieste:** Il Nero ha richiesto la vittoria per il tempo, poi il Bianco ha segnalato il completamento di una mossa illegale da parte del Nero.

A mio parere l'ordine degli eventi è più importante dell'ordine delle richieste; sono quindi d'accordo che il Bianco meritava di vincere la partita.

**Domanda** Egr. sig. Gijssen, in occasione di un torneo in Australia si è verificato il seguente episodio: due giocatori stavano per iniziare la partita quando si sono accorti che l'orologio non era impostato correttamente. Quindi uno dei giocatori ha reimpostato l'orologio, ma non ha incluso l'incremento di 30 secondi. L'errore non è stato rilevato da nessuno dei due giocatori e solo nella fase finale della partita è stato segnalato all'arbitro.

L'arbitro ha iniziato a osservare la partita, per vedere se venisse aggiunto l'incremento dopo la mossa del giocatore, ma una delle bandierine è caduta, cosa che è stata notata dall'avversario e riconosciuta dal giocatore. L'arbitro ha quindi controllato l'orologio e ha confermato che effettivamente l'impostazione non era corretta.

Tuttavia l'arbitro ha decretato che il risultato non dovesse cambiare, e tale decisione è stata poi confermata in sede di appello. Sembra ragionevole, perchè qualsiasi alternativa avrebbe potuto ritardare i turni rimanenti del torneo.

La mia domanda è: se un orologio non è impostato correttamente, è come se fosse difettoso? Quella di un orologio difettoso sembra essere l'unica situazione contemplata esplicitamente nel Regolamento. Stia bene, **Phil Bourke (Australia)**

**Risposta** Innanzitutto, è chiaro che l'orologio non era difettoso. Analizziamo quindi la situazione. **Mentre la partita era in corso** si è scoperto che l'impostazione dell'orologio era sbagliata. Presumo che i giocatori avessero registrato le mosse e che il loro numero fosse noto. Quindi era possibile calcolare il tempo mancante sugli orologi, e non c'era ragione per cui i tempi sugli orologi non venissero corretti. Il programma del torneo non avrebbe subito ritardi se gli orologi fossero stati regolati subito.

**Domanda** Sir, come organizzatore di tornei ho sperimentato diversi sistemi di punteggio e ho trovato che il migliore è assegnare 7 punti per la vittoria e 3 per il pareggio. Sto per organizzare un torneo omologato FIDE che si terrà nel marzo del 2007 e vorrei sapere se è possibile utilizzare questo sistema di punteggio. La sua risposta sarà grandemente apprezzata. Grazie e cordiali saluti, **Darshan Gupta (India)**

**Risposta** Faccio riferimento all'**Articolo 11** del Regolamento FIDE:

*A meno che non sia antecedentemente comunicato, il giocatore che vince la sua partita, o vince per forfait, ottiene un punto (1), il giocatore che perde la sua partita, o che la perde per forfait, non ottiene punti (0) e il giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto (1/2).*

Questo Articolo consente a ciascun organizzatore di applicare un sistema di punteggio differente, ma deve essere annunciato prima. Per il calcolo dell'Elo bisogna applicare il sistema di punteggio "tradizionale" (1, 1/2, 0).

**Domanda** recentemente ho partecipato a un torneo lampo (5/0); durante la riunione dei giocatori è nata una discussione a proposito di quale debba essere la penalità se l'avversario muove prima che sia stato premuto l'orologio. Saremmo molto interessati alla sua opinione. Grazie, **Matthew King (Nuova Zelanda)**

**Risposta** Faccio riferimento all'**Articolo 6.8.a** 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 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)*

Secondo un'interpretazione accettata di questo Articolo, un giocatore può eseguire una mossa prima che l'avversario abbia fermato il proprio orologio e avviato l'altro. Anche dopo che l'avversario ha eseguito la sua mossa, il giocatore conserva il diritto di premere il proprio orologio. Questa regola è applicabile per tutti i tipi di partite, perché il Regolamento del gioco rapid e lampo non prevede eccezioni su questo punto.

**Domanda** Egr. sig. Gijssen, è possibile organizzare un torneo con tempi di riflessione "misti"? Ad esempio:

- se si utilizza un orologio meccanico, 2 ore per tutta la partita
- se si utilizza un orologio digitale, 1 ora e 30 minuti per tutta la partita, con un incremento di 30 secondi a mossa a partire dalla prima

Penso che sia una pratica molto diffusa nei tornei FIDE in Argentina. Grazie mille per il suo tempo e la sua attenzione. Cordiali saluti, **Artur Bartmann Arns (Brasile)**

**Risposta** Ci può essere un problema se i giocatori stanno cercando di conseguire una norma. Faccio riferimento all'**Articolo 1.14 del Regolamento Titoli**:

*Senza un incremento di almeno 30 secondi a mossa il tempo minimo è 2 ore e 30 minuti.*

*Con un incremento di almeno 30 secondi a mossa, il tempo minimo è 120 minuti per completare tutte le mosse, calcolato su una partita di 60 mosse.*

*Ecco alcuni esempi di scacchi standard:*

- Tutte le mosse in 90 minuti, ma per ciascuna mossa al giocatore vengono aggiunti 30 secondi al tempo sull'orologio.
- 40 mosse in due ore, più 1 ora per finire.
- 40 mosse in due ore, 20 mosse in un'ora, più 30 minuti per finire.

- 40 mosse in due ore, 20 mosse in un'ora, più 15 minuti per finire con un incremento di 30 secondi a mossa.

Come vede, non è possibile conseguire una norma utilizzando il tempo di riflessione che lei ha indicato per gli orologi meccanici, ma è possibile utilizzando quello indicato per gli orologi digitali. Ciò significa che occorre fare molta attenzione se si adottano tempi di riflessione misti.

Un altro punto a sfavore dell'adozione di tempi di riflessione misti è che i giocatori che utilizzano gli orologi digitali sono obbligati a registrare le mosse durante tutta la partita. Quelli che utilizzano gli orologi meccanici, invece, nel suo esempio potrebbero smettere di registrare le mosse quando hanno meno di 5 minuti sull'orologio. Questi ultimi potrebbero anche chiedere la patta in base all'Articolo 10.2. Alla luce di queste due argomentazioni, io sconsiglierei di adottare tempi di riflessione misti.

**Domanda** Sig. Gijssen, mi piacerebbe conoscere la sua opinione su una fastidiosa questione che è sorta nel corso di un torneo giovanile di scacchi destinato agli alunni delle scuole elementari, qui a Trinidad. Il primo giorno del torneo, solo tre dei quattro giocatori che componevano la squadra della nostra scuola si sono presentati.

Il secondo giorno del torneo, ho portato quattro giocatori, due dei quali non erano presenti il primo giorno. Ho ottenuto il permesso ufficiale di far giocare i due nuovi bambini. I due bambini che avevano giocato il giorno prima si sono di nuovo schierati nelle rispettive scacchiere (la prima e la terza).

In seconda scacchiera c'era un bambino che sostituiva un amico assente, mentre la quarta scacchiera era occupata da un bambino che non era presente il primo giorno del torneo. I direttori del torneo non hanno sollevato obiezioni e quel giorno i bambini hanno giocato cinque turni.

Alla fine la mia squadra ha conquistato il terzo posto, ed è stata premiata con medaglie e certificati. Quando però i risultati sono stati pubblicati sui giornali, diverse settimane dopo, abbiamo scoperto che eravamo stati retrocessi al quarto posto, senza aver mai ricevuto alcuna comunicazione ufficiale.

Le questioni controverse sono:

- Portare due nuovi giocatori il secondo giorno è stato “illegittimo,” anche se gli organizzatori hanno dato la loro approvazione? Il bambino in terza scacchiera avrebbe dovuto passare in seconda, e in terza avrebbe dovuto giocare il sostituto?
- La seconda scacchiera avrebbe dovuto essere lasciata vacante?
- L'organizzatore aveva il diritto di cambiare i risultati in seguito a una protesta presentata dopo l'evento?

Vorrei sapere da lei se abbiamo violato il Regolamento relativo alle competizioni a squadre. Attendo con trepidazione la sua risposta. **Arlene Blackman (Trinidad e Tobago)**

**Risposta** Per illustrare la situazione ho creato la seguente tabella:

	1° scacchiera	2° scacchiera	3° scacchiera	4° scacchiera
<b>Giorno 1</b>	Giocatore A	Giocatore B	Giocatore C	Vacante
<b>Giorno 2</b>	Giocatore A	Sostituto	Giocatore C	Giocatore D

Non conosco le regole specifiche del torneo in questione, ma posso farle alcuni esempi di tornei a squadre.

- All'inizio delle Olimpiadi il capitano della squadra fornisce i nomi dei quattro giocatori e delle due riserve, nell'ordine in cui dovrebbero giocare per tutta la durata della manifestazione. Sono contrassegnati con un numero da 1 a 6 e possono giocare solo in quest'ordine. Se ad esempio 2 e 4 non giocano, l'ordine delle scacchiere è 1, 3, 5 e 6.
- Nel campionato olandese un capitano può cambiare l'ordine a suo piacimento.
- Nel campionato regionale olandese, il capitano annuncia la composizione della squadra prima dell'inizio della competizione, ma può variare l'ordine delle scacchiere. Tuttavia un giocatore non può mai scendere di

oltre tre posti rispetto alla lista originale.

Come vede, per le competizioni a squadre ci sono diverse possibilità. Posso solo dire che la decisione della Commissione d'Appello avrebbe dovuto esservi comunicata prima della pubblicazione.

*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 2007 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2007 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

"**The Chess Cafe®**" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Arcangelo Sorrenti