



COLUMNISTS

Ottobre 2007

[ChessCafe.com](#)

## *Il taccuino di un Arbitro*

Geurt Gijssen

### Decisioni controverse

**Domanda** Caro Geurt, la mia opinione a proposito della tua risposta al sig. Krzewinski del mese scorso (“*Casi particolari e l'Articolo 10.2*”, n. 114, Settembre 2007, NdT) dal Belgio è differente. Il giocatore B diede scaccomatto al Re del proprio avversario, e, secondo l'**Articolo 5.1(a)**:

*La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re dell'avversario con una mossa legale. Ciò termina immediatamente la partita verificato che la mossa che ha prodotto lo scaccomatto sia una mossa legale.*

Non vi è alcuna differenza tra gioco normale, gioco rapido e gioco lampo. La partita terminò nel momento in cui il giocatore A subì lo scaccomatto, qualsiasi avvenimento verificatosi successivamente non ha alcun significato. L'arbitro presumibilmente vide quello che stava accadendo e non rilevò alcunché di anomalo negli eventi come presentati nella lettera del sig. Krzewinski. Quindi la decisione dell'arbitro fu corretta; il giocatore B fu proclamato vincitore. Non capisco come possa essere dichiarato vincitore il giocatore il cui Re abbia subito lo scaccomatto. Anche nel gioco lampo si tratta pur sempre di scacchi. Con i migliori auguri, **Lembit Vaheasaar (Estonia)**

**Risposta** Ho ricevuto lettere simili anche da **Sigvat Stensholt, Norvegia**, e **Peter Anderberg, Germania**. Per prima cosa vorrei richiamare i seguenti Articoli del Regolamento Internazionale degli Scacchi:

**B5.** *L'arbitro deve attuare decisioni in base all'Articolo 4 (L'esecuzione della mossa), unicamente su esplicita richiesta di uno o di entrambi i giocatori.*

**B6.** *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. Solo dopo la questa richiesta l'arbitro potrà agire di conseguenza. Comunque, se possibile, l'arbitro interverrà se entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un pedone non è stata completata.*

**B7.** *Si considera che una bandierina è caduta quando una valida richiesta viene fatta in questo senso da un giocatore. L'arbitro deve astenersi dal segnalare la caduta di una bandierina.*

Negli “scacchi normali” l'arbitro deve segnalare la caduta di una bandierina, ma nel gioco rapido e nel gioco lampo no. Soltanto il giocatore è responsabile della segnalazione (cioè della contestazione) della caduta di una bandierina.

Gli Articoli B6 e B7 spiegano in modo esplicito il ruolo dell'arbitro nel gioco rapido e lampo. Ci sono solo due situazioni in cui un arbitro può intervenire senza alcuna contestazione da parte di uno dei giocatori: una

promozione di pedone non completata o il caso in cui entrambi i Re siano sotto scacco.

Un problema, specialmente nel gioco lampo, è rappresentato dal fatto che è molto difficile per l'arbitro essere presente a ciascun tavolo. Capita ogni tanto che il gioco continui anche dopo uno scaccomatto e che il giocatore che ha subito lo scaccomatto vinca la partita.

Non vedo alcuna citazione o indicazione che l'arbitro possa intervenire qualora un giocatore non si sia accorto che ha dato scaccomatto al Re avversario o che la partita sia terminata per stallo.

Non ho niente contro l'aggiunta di un Articolo nel Regolamento Internazionale degli Scacchi che indichi che l'arbitro deve intervenire nelle partite di gioco rapido e lampo quando osservi uno scaccomatto od uno stallo, ma in questo momento un simile Articolo non esiste.

A proposito, Eddie Price, Sudafrica, suggerì una volta di modificare l'Articolo 5.1 come segue: “La partita è vinta dal giocatore che ha dato scaccomatto al Re del suo avversario, *se riconosciuto*”. Formulazione secondo cui anche una partita normale potrebbe continuare dopo lo scaccomatto o lo stallo, ma personalmente sono contrario a una simile modifica per le partite normali.

**Domanda** Caro Geurt, l'appendice sul gioco rapido del Regolamento Internazionale degli Scacchi recita che una partita è da considerarsi di “gioco rapido” quando il tempo di riflessione viene fissato fra 15 e 60 minuti per ciascun giocatore. La mia domanda è: 60 minuti sono considerati gioco normale o rapido? Sinceri auguri,  
**Ashot Vardapetian (Armenia)**

**Risposta** Così recita l'**Articolo C1 per il gioco lampo**:

*Una 'partita lampo' è quella in cui tutte le mosse deve essere eseguite in un tempo prestabilito inferiore a 15 minuti per ciascun giocatore o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è inferiore a 15 minuti.*

Questo significa che un tempo di riflessione di 15 minuti per l'intera partita non è gioco lampo, ma gioco rapido.

L'**Articolo B1** recita:

*Una 'partita di gioco rapido' è un partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un determinato lasso di tempo compreso tra 15 e 60 minuti; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è compreso tra 15 e 60 minuti.*

Personalmente sono incline a gestire il tempo di riflessione per il gioco rapido in modo analogo, il che significa che una partita con tempo di riflessione di 60 minuti è gioco normale.

Nelle Regole FIDE per le Norme ho trovato quanto segue:

### **1.0 Cadenza di gioco:**

*1.1 Affinché una partita sia registrata ciascun giocatore deve avere a disposizione i seguenti tempi minimi per effettuare tutte le mosse, assumendo che la partita duri 60 mosse. (Consiglio di Presidenza 2000)*

*1.11 Qualora almeno uno dei giocatori del torneo abbia un punteggio di 2200 o più (punti Elo, NdT), ciascun giocatore dovrà avere un tempo di riflessione di almeno 120 minuti.*

*1.12 Qualora almeno uno dei giocatori del torneo abbia un punteggio di 1600 o più, ciascun giocatore dovrà avere un tempo di riflessione di almeno 90 minuti.*

*1.13 Qualora tutti i giocatori di un torneo abbiano un punteggio inferiore a 1600 punti, ciascun giocatore dovrà avere un tempo di riflessione di almeno 60 minuti.*

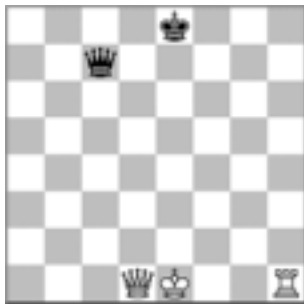
Quindi, secondo l'Articolo 1.13 riportato sopra, una partita con tempo di riflessione di 60 minuti è una partita di gioco normale. Per evitare questo tipo di equivoci è probabilmente preferibile modificare il testo dell'Articolo C1:

Una 'partita di gioco rapido' è una partita in cui tutte le mosse devono essere fatte in un lasso di tempo di **15 o più minuti, ma meno di 60 minuti**; o quella in cui il tempo fissato più 60 volte l'incremento previsto è **15 o**

**più minuti, ma meno di 60 minuti.**

**Domanda** Egregio signore, volevo chiedere se sia stato fornito ultimamente qualche nuovo chiarimento sui “diritti temporanei di arrocco” per quanto riguarda le ripetizioni di posizione. Io ed alcuni colleghi stiamo scrivendo dei programmi per il gioco degli scacchi e la discussione su questo aspetto è piuttosto animata. La mia posizione è che tale regola è senza senso e non rilevante. Non ho trovato alcuna accurata definizione di ciò cui ci si riferisca esattamente; se una posizione si ripete in modo identico, cosa importa cosa è avvenuto nelle mosse intermedie? Per favore indichi eventuali riferimenti a norme FIDE nella sua risposta. **Alan Pittman (Canada)**

**Risposta** Per quanto riguarda i diritti temporanei di arrocco non c'è alcun cambiamento. L'unico chiarimento fornito di recente a proposito delle ripetizioni di posizione per quanto riguarda le regole dell'arrocco è ciò che è stato discusso ed accettato durante il Congresso FIDE del 2005 a Dresda. In un precedente articolo (“*Dresda 2005*”, n. 90, *Settembre 2005*, NdT), presentai il seguente esempio:



“Il tratto è al Nero ed il Bianco non ha mai mosso il suo Re o la Torre in h1:

Il gioco continua con 1... Dg3+ 2. Rf1 Df4+ 3. Re1 Dg3+ 4. Rf1 Df4+ 5. Re1 ed in questo momento il Nero reclama la patta perché, dopo 5... Dg3+, si ha la terza ripetizione di posizione, con il tratto al medesimo giocatore. È corretta questa richiesta?

Il Comitato per le Regole ed i Regolamenti dei Tornei discusse approfonditamente l'argomento durante la riunione del Consiglio Esecutivo a Dresda e formulò una proposta per il Consiglio Esecutivo, proposta che venne accettata.

La risposta è: la richiesta non è corretta. L'arbitro deve rigettare la richiesta di patta perché, quando la posizione si è presentata per la prima volta sulla scacchiera, il Bianco non aveva perso il diritto di arroccare. Egli ha perso tale diritto non a causa di 1... Dg3+, bensì a causa di 2. Rf1, cioè quando ha mosso il proprio Re. [...] La regola generale è: *Un giocatore perde il diritto di arroccare a causa di una propria mossa, non di una mossa dell'avversario.*”

**Domanda** Egregio sig. Gijssen, ho recentemente giocato una partita (tempo di riflessione: 90 minuti a testa) nel cui finale mi trovai ad avere Alfiere e pedone di Torre (con casa di arrivo dello stesso colore dell'Alfiere) contro tre pedoni. Quando il mio avversario rimase con sette secondi di tempo, decisi che il modo più facile di terminare la partita sarebbe stato di sacrificare il mio Alfiere per due dei pedoni avversari e quindi di guadagnare l'ultimo pedone (che bloccava il mio pedone di Torre) con il mio Re. Il mio avversario tenne un comportamento deprecabile, picchiando sull'orologio e impedendomi di premere a mia volta l'orologio prima di rispondere alle mie mosse. L'arbitro stava osservando lo *zeitnot*, ed il mio avversario venne ripreso per il fatto di non permettermi di premere l'orologio una prima volta da me e quindi anche dall'arbitro quando la cosa si ripeté. Tuttavia, non gli venne comminata alcuna penalità per questo suo comportamento. Quindi, con un solo secondo sul suo orologio, il mio avversario si girò verso l'arbitro e disse “Patta”. Quando il suo tempo fu terminato, l'arbitro, dopo aver consultato un “tablebase” (*archivio di finali di partita*, NdT), assegnò la patta. Fu corretta quella decisione? Io avevo ancora materiale sufficiente per dare scaccomatto (un pedone di Torre) ed al mio avversario non fu chiesto di dimostrare che sapeva come pattare in quella posizione. Aveva il diritto di richiedere patta mentre stava ancora cercando di vincere la partita? **Peter Jones (USA)**

**Risposta** Con meno di due minuti di tempo sull'orologio e giocando senza incremento nell'ultima fase di una partita, un giocatore ha sempre il diritto di richiedere la patta. Questo secondo il Regolamento Internazionale degli Scacchi. Inoltre, l'**Articolo 10.2.d** recita:

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

Tuttavia, arbitri diversi possono prendere decisioni diverse. Assumo che l'arbitro l'abbia osservata sacrificare il suo Alfiere e raggiungere una posizione con un pedone su colonna a o h. Non so se la posizione fosse vincente o meno, ma probabilmente non è importante. Io avrei probabilmente deciso di far continuare la partita e posposto la mia decisione.

**Domanda** Caro Geurt, a proposito della domanda di Viron Tsorbatzoglou (Grecia) del mese scorso (*“Casi particolari e l'Articolo 10.2”, n. 114, Settembre 2007. NdT*) sulla possibilità di pubblicare delle interpretazioni del Regolamento Internazionale degli Scacchi, sarebbe possibile includerle in un libro come *The Chess Organiser's Handbook*?

Molti anni fa il *Chess Competitors Handbook* includeva sia il Regolamento Internazionale degli Scacchi che sue interpretazioni, ed era di grande aiuto sia per gli arbitri che per i giocatori. Era così popolare che era quasi impossibile reperirne una copia. **Tim Conlan (Irlanda)**

**Risposta** Conosco molto bene quel libro. Fu scritto da Bozidar Kazic, e ogni tanto mi capita di consultarlo per i miei scopi. Tuttavia, le interpretazioni contenute nel libro di Kazic erano parte integrante del Regolamento Internazionale degli Scacchi, secondo quanto proposto dal Comitato per le Regole ed accettato dall'Assemblea Generale della FIDE.

Nella terza edizione del suo libro *Chess Organiser's Handbook*, l'autore Stewart Reuben incorporò il Regolamento Internazionale degli Scacchi del 2005, ma su alcune materie i commenti presenti sono dell'autore stesso. Come menzionato il mese scorso, dovremmo proprio pubblicare le interpretazioni e le spiegazioni sul Regolamento Internazionale degli Scacchi.

**Domanda** Geurt, c'è un rimedio molto semplice per quanto riguarda la gestione dei telefoni cellulari in sala di gioco. Semplicemente si ordini a tutti i giocatori di rimuovere fisicamente la batteria prima dell'inizio della partita. In questo modo, i giocatori potranno tranquillamente tenere il proprio cellulare con sé, tanto non saranno in grado di usarlo. Questo elimina anche qualsiasi preoccupazione che il telefono possa accendersi automaticamente da solo in tasca al giocatore. Ovviamente, se un cellulare viene mantenuto acceso durante la partita, si applicano comunque le normali regole. E se il cellulare squilla anche privato della batteria, si può essere abbastanza sicuri che si tratti di un messaggio proveniente da un'entità trascendente. **Matt Schladweiler (Olanda)**

**Risposta** Questa sembra essere una soluzione plausibile al problema. Preferisco chiedere l'opinione dei lettori in materia.

**Domanda** Egregio sig. Gijssen, ho una domanda a proposito dei giocatori ritardatari. Non avrebbe senso che, quando è presente il solo giocatore con il Bianco ed è l'orologio dell'avversario ad essere in moto, il Bianco non sia obbligato ad effettuare la sua mossa fin quando non compaia il suo avversario? Sono noti dei casi in cui un giocatore, con il Nero, ha inviato un collaboratore a spiare la prima mossa del Bianco per poter impiegare un po' di tempo in più a preparare la partita. Il giocatore con il Nero avrà sicuramente meno tempo, ma ciò è compensato dalla preparazione addizionale specifica per rispondere alla mossa del suo avversario.

Inoltre, devo dissentire da alcune sue recenti risposte:

**Caso 1:** la domanda di Joachim Heuser pubblicata nel numero scorso (*“Casi particolari e l'Articolo 10.2”, n. 114, Settembre 2007. NdT*). Per quanto riguarda la promozione di un pedone bianco a Donna nera, lei ha scritto: “È chiaro che il giocatore A completò una mossa illegale. Di solito l'avversario ha diritto di richiedere partita vinta, ma in questo caso, a causa dell'insufficienza del proprio materiale a dare scaccomatto, egli avrebbe potuto richiedere solamente partita patta”.

C'è realmente insufficienza di materiale? Il giocatore con il Nero ha ricevuto in regalo una Donna come risultato della mossa illegale (ma completata!) del Bianco. Inoltre, se il giocatore con il Nero non sporse reclamo, allora quella posizione doveva essere giocata senza tenere in alcun conto le mosse illegali da cui era scaturita. Io direi che, in caso di reclamo fondato, il reclamante dovrebbe vincere, dato che in quel momento egli ha materiale sufficiente per dare scaccomatto.

**Caso 2:** Sempre dall'articolo del mese scorso, sono fortemente in disaccordo con la sua risposta a Fabien Krzewinski. Lo scaccomatto termina la partita indipendentemente dalla validità di un reclamo o dal fatto che si tratti di una partita di gioco lampo. Qualunque cosa succeda dopo uno scaccomatto non può modificare il risultato. L'unica richiesta è che la mossa che dà scaccomatto deve essere una mossa valida. Nel caso riportato questa richiesta sembra essere soddisfatta. Distinti saluti, **Wojciech Pietrzak (Polonia)**

**Risposta** In un “Taccuino” precedente (“*Episodi insoliti*”, n. 104, Novembre 2006. NdT), discussi un caso simile relativo alle competizioni a squadre. Scrissi:

*“Nel campionato olandese, abbiamo una regola estremamente logica: i capitani di entrambe le squadre devono consegnare all’arbitro la lista dei componenti prima dell’inizio dell’incontro. Se un giocatore non è arrivato in tempo, entro un’ora dall’avvio degli orologi il capitano può sostituire tale giocatore. Il giocatore con il Bianco mette in busta la sua mossa e preme l’orologio. Se l’avversario designato arriva, il Bianco deve giocare la mossa in busta, ma se il suo posto viene preso da un sostituto, il Bianco può cambiare la sua mossa.”*

Perché non applicare una simile regola? Il testo dell'Articolo potrebbe essere:

***In caso il giocatore con il Nero sia assente al momento dell'inizio del turno, il giocatore con il Bianco ha il diritto di mettere in busta la sua mossa.***

Esiste poi anche un'altra possibilità. Perché non assegnare partita persa al giocatore che non sia presente all'inizio della competizione? Non conosco alcun altro sport che tolleri che uno dei giocatori sia assente all'avvio della competizione. In aggiunta, ciò rappresenta una mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario, degli organizzatori e degli sponsor. Certo, vi possono essere casi di “*forza maggiore*”, ma in tali casi l'arbitro potrebbe avere la possibilità di decidere diversamente. Questo argomento dovrebbe venire discusso in maggiore dettaglio.

**Caso 1:** Temo di dover dissentire da lei. Un giocatore reclama che il suo avversario ha completato una mossa illegale. Secondo la mia opinione non vi può essere discussione alcuna sulla legalità di questo reclamo. Se l'avversario non ha sufficiente materiale per dare scaccomatto (per esempio, soltanto il Re), è abbastanza logico assegnare la patta. È invece sbagliato assegnare partita persa al giocatore che offre al proprio avversario un pezzo in più a causa di una mossa illegale. Questo è come un doppio giudizio per lo stesso reato.

**Caso 2:** Veda la mia risposta alla prima domanda di questo articolo.

***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 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 Eugenio Davolio