



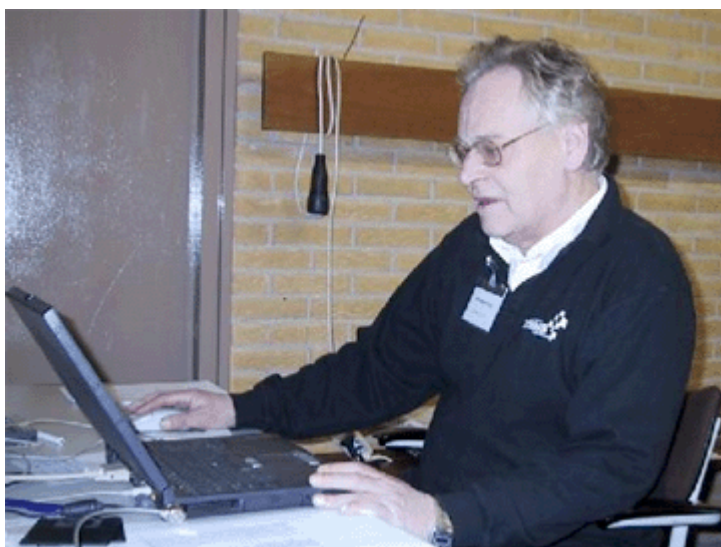
COLUMNISTS

Ottobre 2008

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

In memoria di Wil Haggenburg

Wil Haggenburg

Lo scorso mese è venuto a mancare Wil Haggenburg, uno dei più attivi arbitri internazionali di scacchi olandesi. Sono pochi i tornei di scacchi che egli non abbia arbitrato. Wil amava specialmente effettuare gli abbinamenti: era un vero virtuoso della materia. Se dei giocatori si ritiravano da un torneo anche poco prima dell'inizio di un turno, egli riusciva comunque a correggere la situazione in pochissimo tempo. Egli teneva anche corsi per arbitri in tutta l'Olanda, ed insegnò regolamenti ed abbinamenti a tutti i livelli. Io ho avuto il piacere di lavorare con lui in parecchi tornei, ma i miei migliori ricordi riguardano le discussioni che avemmo a proposito del Sistema di Abbinamenti Svizzero. I risultati di quelle discussioni si condensarono in un libretto e vennero accettati dalla FIDE, diventando noti come il Sistema Olandese. Wil è deceduto all'età di 68 anni. Possa riposare in pace.

Domanda Quand'è che un giocatore perde il tratto? Durante una partita, quando un giocatore ha completato la

propria mossa, il tratto passa al suo avversario. Ma quand'è che tale giocatore perde il tratto?

Sono un allievo di Jacques Marceil, che utilizzava il *Chess Competitor's Handbook* di Bozidar Kazic. Egli riteneva che le valutazioni di Kazic fossero sufficientemente eque, e disse che una partita si compone delle seguenti fasi, che vengono ripetute fino al termine della partita:

- il giocatore ha il tratto,
- effettua la mossa,
- dopo aver completato la mossa, il tratto passa al suo avversario.

Egli usava questo esempio: nella triplice ripetizione di posizione un giocatore deve richiedere patta mentre ha il tratto. Se il giocatore tocca un pezzo prima di esprimere la sua richiesta, non ha più diritto ad alcuna richiesta! Questo significa che, dopo aver toccato un pezzo sulla scacchiera, il giocatore non ha più il tratto. Quindi, possiamo dire che *il giocatore perde il tratto appena tocca un pezzo sulla scacchiera*.

Ho utilizzato questo esempio in quanto a mia volta l'ho insegnato a dei nuovi arbitri, ma sono stato recentemente informato che ciò non è esatto, in quanto nulla in proposito è scritto nel Regolamento Internazionale degli Scacchi.

A questo punto, ho il dubbio di aver detto loro qualcosa in maniera imprudente. Qual è la sua opinione in proposito? **Christian Bernard (Francia)**

Risposta Caro Christian, mi permetta di iniziare citando l'**Articolo 1.1**:

La partita di scacchi è giocata tra due avversari che muovono alternativamente i loro pezzi su una tavola quadrata detta 'scacchiera'. Il giocatore con i pezzi bianchi comincia la partita. Si dice che un giocatore 'ha il tratto' quando la mossa del suo avversario è stata 'fatta'.

Dopo che un giocatore ha eseguito o completato una mossa (ciò è ancora oggetto di discussione), il tratto passa all'avversario. Secondo la mia opinione, "fare una mossa" comprende più del mero spostamento di un pezzo da una casa ad un'altra. Comprende anche che l'avversario ha la possibilità (o il diritto) di inoltrare un reclamo. Tenendo a mente questo aspetto addizionale, niente è stato modificato. Per esempio, dopo aver effettuato una mossa, un giocatore perde la possibilità (o il diritto) di richiedere partita patta.

Ho verificato l'*Handbook* di Kazic, e in realtà non è stato modificato nulla a proposito di quanto discusso. Leggo nella sua lettera un certo disappunto, e la comprendo. Il modo in cui si discute degli argomenti al giorno d'oggi è cambiato, ed è a volte piuttosto difficile per la nostra generazione accettare ciò.

Domanda Egregio signor Gijssen, se un giocatore è non vedente e necessita di un assistente, chi è responsabile di procurarglielo – l'arbitro, il giocatore stesso o l'organizzazione del torneo? Grazie, **Christian De Vivo (Italia)**

Risposta Vi sono quattro Articoli nel Regolamento Internazionale degli Scacchi che trattano di assistenti per giocatori disabili.

Articolo 6.8d: *Se un giocatore non è in grado di usare l'orologio, potrà indicare un assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Gli orologi saranno tarati dall'arbitro in modo opportuno ed equo.*

Articolo 8.1: *Se un giocatore è impossibilitato a scrivere il formulario, potrà indicare un' assistente, che sia ben accetto dall'arbitro, per adempiere a questa operazione. Gli orologi saranno tarati dall'arbitro in modo opportuno ed equo.*

Articolo F9: *Il giocatore non vedente ha il diritto di utilizzare un assistente che potrà svolgere uno o tutti i seguenti compiti:*

(a) *Riportare le mosse di qualsivoglia dei due giocatori sulla scacchiera dell'avversario.*

(b) *Annunciare le mosse di entrambi i giocatori.*

(c) *Tenere aggiornato il formulario del giocatore non vedente e azionare l'orologio del di lui avversario, (tenere presente la regola 3.c).*

(d) *Informare il giocatore non vedente, solo su specifica richiesta, sul numero di mosse eseguite e sul tempo*

utilizzato da entrambi i giocatori.

(e) *Richiedere la vittoria in caso di superamento del tempo e informare l'arbitro qualora il giocatore vedente abbia toccato un pezzo.*

(f) *Espletare le necessarie formalità in caso di aggiornamento di una partita.*

Articolo F10: *Se il giocatore non vedente non si avvale dell'aiuto di un assistente, il giocatore vedente può utilizzare una persona che espleti i compiti previsti nei punti 9 (a) e (b).*

Solo l'Articolo F9 è specifico per giocatori non vedenti o ipovedenti. Gli Articoli 6.8d e 8.1 sono utilizzabili per tutti i tipi di disabilità o impedimento: per esempio, annotare le mosse o premere il pulsante dell'orologio qualora ciò sia proibito per motivi religiosi.

Secondo la mia opinione, per casi relativi agli Articoli 6.8d e 8.1 il giocatore deve provvedere in proprio a procurarsi un assistente. Se invece considero tutti gli adempimenti dell'assistente elencati nell'Articolo F9, mi pare chiaro che tale assistente debba essere fornito dall'organizzazione, dato che egli di fatto agisce come assistente arbitro.

Domanda Egregio signor Gijssen, cosa si può fare nel caso in cui un giocatore abusi della possibilità di “acconciare” i pezzi? Per esempio, il suo avversario inoltra reclamo e l'arbitro interviene secondo quanto disposto dall'Articolo 12.6. Egli chiede al giocatore di non acconciare così spesso i pezzi. Il giocatore risponde di non essere in grado di vedere bene i pezzi a causa di un problema agli occhi, e invoca l'Articolo 4.2, dato che ha il tratto. Cosa dovrebbe fare l'arbitro? Grazie anticipate. **Stéphane Escafre (Corsica)**

Risposta Per prima cosa, mi permetta di riportare i due Articoli da lei menzionati:

12.6: *E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Ciò comprende immotivate richieste o offerte di patta.*

4.2: *Verificato che abbia prima espresso la sua intenzione (per esempio, dicendo 'j'adoube' o 'acconcio'), il giocatore che ha la mossa può acconciare uno o più pezzi sulle rispettive case.*

Anche se un giocatore acconcia i pezzi durante il “suo” tempo di riflessione, egli può involontariamente distrarre l'avversario qualora lo faccia troppo spesso. Quindi, si applica l'Articolo 12.6. Se il comportamento è realmente collegato ad una difficoltà visiva, allora il giocatore dovrebbe fare uso di un assistente come stabilito nell'Articolo F9.

Domanda Salve, Geurt Gijssen, dato che lei è il presidente della Commissione FIDE per i Regolamenti, spero sarà in grado di avviare i miei suggerimenti attraverso i canali opportuni, se li riterrà appropriati.

Sono rimasto sbalordito dalla confusione creatasi durante le partite “Armageddon” (dette anche “sudden death”, in cui il Bianco ha 6 minuti di tempo di riflessione per l'intera partita ed il Nero 5 minuti, ma con vittoria assegnata al Nero in caso di patta. NdT) del Campionato USA e nel Campionato Mondiale FIDE a Nalchik, Russia. Io preferisco il Gioco Lampo con gli incrementi, come si è visto nei più recenti tornei di Gioco Lampo in Russia, in cui si avevano 5 minuti a testa per l'intera partita e da 3 a 5 secondi di incremento per mossa. Con questa cadenza, in posizioni piate, che non potrebbero essere vinte se non per il tempo o a causa di una mossa illegale, alla fine i giocatori si accordano per la patta, dato che prima o poi entrambi i giocatori capiscono che non vi è nulla da guadagnare insistendo a continuare nel gioco. Il problema è che il margine tra una posizione tendenzialmente piatta ed una con insufficiente materiale per dare scaccomatto su entrambi i fronti è ancora grande. Si tratta di una debolezza intrinseca della cadenza di gioco “sudden death”, e spero che in futuro potremo vedere sempre più partite con tempo addizionale. Forse un giorno le partite “sudden death” si estingueranno. Questo fatto almeno ci salverà da quei terrificanti zeitnot nonché dalla terribile regola dell'Articolo 10.2.

Se si ritiene necessaria una partita “Armageddon” per assicurarsi che un incontro termini con quella partita, ritengo sarebbe meglio effettuarla con un incremento di 5 secondi, come nelle altre partite di Gioco Lampo di Nalchik. Il problema a questo punto è che non è più così vantaggioso avere il Bianco se una patta si trasforma in vittoria per il Nero. Tuttavia, ritengo che questo problema potrebbe essere risolto con il seguente sistema: per il vantaggio di avere il Nero, che vince se la partita termina patta, ciascun giocatore offre con quanti degli 11 minuti (a passi di 30 secondi) è disposto a giocare. La trattativa parte da 6 minuti per il Nero e 5 per il Bianco, ma, se il giocatore A chiede 4½ minuti contro 6½, ed il giocatore B ugualmente richiede 4½ minuti, la trattativa prosegue fino a che o uno dei due giocatori accetta un dato svantaggio (il che significa che quel giocatore giocherà con il Nero ed il tempo di riflessione offerto), oppure si concorda un dato tempo di riflessione, ad esempio 4-7 (nessun

giocatore accetterebbe 3½-7½), e questa viene quindi fissata essere la cadenza di gioco, dopo di che si effettua il sorteggio per determinare chi avrà il Nero.

Ciò nonostante, la partita di Gioco Lampo a 5 minuti è dura a morire, per cui suggerisco alcune chiare regole per specifiche situazioni:

- Articolo 5.2 (f) Se l'avversario ha solamente un alfiere od un cavallo, il giocatore ha il diritto di chiamare l'arbitro affinché dichiari patta la partita, qualora non ci si trovi in situazioni particolari.
- Articolo 5.2 (g) Se si giunge ad un finale Donna contro Donna o Torre contro Torre, un giocatore può chiamare l'arbitro per ottenere la patta, che viene accordata se in 5 mosse nessuno dei due giocatori raggiunge una posizione vincente.
- Articolo 8.8 In una situazione derivante dalla regola “pezzo toccato, pezzo mosso” in cui un pezzo toccato sia riposizionato nella casa di partenza, la prima parte della mossa dovrebbe essere annotata nel formulario, possibilmente da entrambi i giocatori.
- Articolo 3.7 (f) La promozione scorretta, per esempio, a pedone o ad una Torre rovesciata, può venire contestata dall'avversario, che riceverà 1 minuto di tempo di riflessione aggiuntiva. Non viene tuttavia considerata mossa illegale, e quindi non sarà decisiva in una partita di Gioco Lampo per l'assegnazione della vittoria al reclamante.
- Articolo 3.7 (g) La promozione può venire effettuata senza muovere il pedone nella casa di promozione a patto che le posizioni precedente e seguente la promozione siano corrette.

Saluti, **Jesper Nørgaard Welen (Messico)**

Risposta Ad essere onesto, le partite Armageddon non mi sono mai piaciute. Ricordo per esempio i Torneo Immpar di Parigi (1990 – 1992), nei quali avemmo diversi problemi con decisioni di questo tipo. Nei regolamenti per il Campionato Mondiale di Scacchi ad eliminazione diretta del 1997/98 c'era scritto che, in caso di spareggio, qualora diverse partite di Gioco rapido non avessero sciolto la parità, l'Arbitro Principale poteva decidere che la partita successiva dovesse essere decisiva. Io non ricorsi a tale possibilità, ben conoscendo i problemi legati a questo tipo di partite. Personalmente preferisco ancora effettuare delle serie di due partite fino a quando la questione non giunge a soluzione.

Comprendo la ragione pratica di giocare solamente una partita, ma ciò non modifica la mia idea a proposito delle partite Armageddon. Di fatto, preferirei che tutte queste partite decisive venissero giocate con un incremento o secondo la modalità “tempo dilazionato”, che probabilmente è ancora migliore. Farò tutto il possibile per discutere le sue proposte a Dresda.

Domanda Caro Geurt, la situazione che segue si è verificata in un torneo di Gioco Lampo a 5 minuti di tempo di riflessione:

- Il giocatore A diede scacco al Re del giocatore B.
- Il giocatore B eseguì una mossa che non parava lo scacco subito.
- Il giocatore A non si accorse che il giocatore B non aveva parato lo scacco ed eseguì una mossa.
- Il giocatore B a quel punto fermò gli orologi e sporse reclamo perché il giocatore A aveva eseguito una mossa illegale.

Qual è la tua opinione in questa strana situazione? Cari saluti, **Fabien Krzewinski (Belgio)**

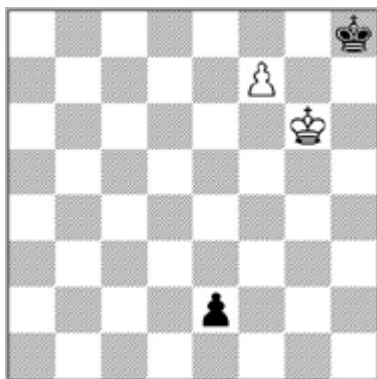
Risposta Al passo n. 3, il giocatore A aveva la possibilità di sporgere reclamo per mossa illegale e vincere la partita. Riporto l'ultima paragrafo dell'**Articolo C3** del Regolamento Internazionale degli Scacchi per il Gioco Lampo:

Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta.

Tuttavia, tale mossa illegale venne accettata dal giocatore A. Il modo più semplice per risolvere il problema è che il giocatore B esegua una mossa che riporti la posizione in piena legalità, cioè una mossa che pari lo scacco al suo Re.

Domanda Egregio signore, nella posizione che segue il tratto è al Nero.

Il Nero reclamò patta in quanto, se entrambi i pedoni vengono promossi ad Alfieri dello stesso colore, allora la posizione finale non può essere vinta con i normali mezzi, anche contro le peggiori risposte. Qual è la sua opinione? **Raj Kadam (India)**



Risposta Un ottimo trucco da parte del Nero. Egli sa bene che, dopo f8D o f8T il suo Re prende scaccomatto. Il conduttore dei Bianchi non può essere forzato a giocare f8=A. A mio giudizio, il reclamo è infondato.

Domanda Egregio sig. Gijssen, durante una partita il giocatore A può promuovere un pedone in e7, per cui prende una Donna e la piazza in e8. A *quel punto* si accorge che in effetti la promozione è in effetti una mossa errata e rimuove la Donna dalla scacchiera. Ora, egli sostiene che, non avendo toccato il pedone, non è obbligato a giocare la mossa e7-e8D. Tutto ciò è corretto? Cordiali saluti, **Ralph Roder (Germania)**

Risposta Ritengo che questo sia un chiaro esempio in cui si applica la **Prefazione** al Regolamento Internazionale degli Scacchi:

Le Regole degli scacchi non possono coprire tutte le possibili situazioni che possono sorgere durante una partita, né possono regolare tutte le questioni amministrative. Laddove i casi non siano esattamente regolati da un Articolo delle Regole, dovrebbe essere possibile raggiungere una corretta decisione studiando analoghe situazioni che sono affrontate nelle Regole. Le Regole presumono che gli arbitri abbiano la necessaria competenza, buon discernimento e assoluta oggettività. Una regola troppo dettagliata potrebbe privare l'arbitro della sua libertà di giudizio e ciò lo ostacolerebbe nel trovare la soluzione di un problema dettata dall'imparzialità, dalla logica e dalla speciale situazione.

Vorrei anche menzionare l'**Articolo 4.4.d**:

Se un giocatore promuove un pedone, la scelta del pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo tocca la casa di promozione.

La sola ragione per cui il giocatore piazza una Donna bianca in e8 è per promuovere il pedone in e7. Quindi, se io fossi stato l'arbitro di questa partita, la mia decisione sarebbe stata che la mossa e8D era valida, sebbene egli non avesse seguito la procedura dell'**Articolo 4.6**:

Quando un pezzo, come mossa legale o parte di una mossa legale, è stato lasciato su una casa, non può essere mosso in un'altra casa. La mossa si considera eseguita quando sono stati soddisfatti tutti i requisiti previsti dall'Articolo 3:

[...]

c. nel caso di promozione di un pedone, quando il pedone viene tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha rilasciato il nuovo pezzo posizionandolo nella casa di promozione. Se la mano del giocatore ha lasciato il pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di muovere il pedone in un'altra casa.

Di fatto, è comunemente accettato che prima si posizioni la Donna in e8 e poi si tolga dalla scacchiera il pedone e7.

Domanda Caro Geurt, ho una domanda a proposito dell'**Articolo 6.9**:

Si considera caduta una bandierina quando l'arbitro rileva il fatto o quando uno qualsiasi dei due giocatori avanza una richiesta valida in questo senso.

Immagina il seguente scenario: in un torneo a squadre l'arbitro, per qualche ragione, pur assistendo alla partita, manca il momento in cui cade la bandierina del giocatore A. Diversi spettatori testimoniano di aver visto il giocatore A perdere per il tempo. Qual è il corretto comportamento dell'arbitro? Ha la possibilità di, o è piuttosto tenuto a:

- domandare agli spettatori / assistenti arbitri cosa abbiano visto?
- Utilizzare la registrazione video di una telecamera digitale?
- Utilizzare qualsiasi mezzo per stabilire la verità?

Potrebbe essere uno degli spettatori ad informare l'arbitro che il giocatore A ha perso per il tempo. Per di più, il giocatore B potrebbe aver sentito questa informazione e richiedere partita vinta prima del controllo del tempo. Tale informazione rivolta all'arbitro è contro il regolamento in linea generale, o solamente nel caso in cui anche i giocatori abbiano la possibilità di sentirla? Qual è la penalizzazione se tale comportamento è contro i regolamenti? Uno spettatore (un sostenitore od un compagno di squadra) potrebbe venir espulso dalla sala di gioco qualora interferisse in una partita. Dal punto di vista della squadra è preferibile vincere la partita e subire una simile penalità. La situazione sarebbe diversa se fosse uno degli assistenti arbitro (mentre si trova ad un'altra scacchiera) ad informare l'arbitro? Cordiali saluti, **Joachim Wintzer (Germania)**

Risposta Se l'arbitro non nota che una bandierina è caduta, o il giocatore non avanza richiesta di vittoria per la caduta di una bandierina, tale bandierina non risulta essere caduta. Veda l'Articolo 6.9.

Vorrei anche ricordare l'**Articolo 13.3**:

L'arbitro deve controllare le partite, specialmente quando i giocatori sono a corto di tempo, applicare le decisioni che ha preso e imporre penalizzazioni ai giocatori quando necessita.

Ma quali sono le possibilità in caso un arbitro non si accorga della caduta di una bandierina? Lei ne cita alcune nella sua domanda. Gli spettatori non sono un'opzione valida, dato che l'arbitro non può sapere se essi siano davvero neutrali. Se l'evento viene osservato da un assistente arbitro, costui dovrebbe riferirlo all'arbitro principale, il quale dovrebbe dunque prendere una decisione. Qualora il tutto fosse stato ripreso da una telecamera, allora è mia opinione che sia valido ricorrere alla registrazione.

Nel Torneo Immopar ricordato sopra c'era una telecamera collegata all'orologio da scacchi. Un assistente arbitro sorvegliava un monitor che riprendeva l'orologio, così da informarmi qualora non avessi notato la caduta della bandierina; tuttavia, come poi risultò, tutto ciò si rivelò non necessario.

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 2008 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2008 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

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

Traduzione a cura di Eugenio Davolio