



COLUMNISTS

Gennaio 2009

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Modifiche al Regolamento Internazionale degli Scacchi

Il mese scorso (*"In memoria di Bob Wade"*, n. 128, Dicembre 2008. NdT) avevo annunciato che in questa rubrica avrei trattato alcune delle principali modifiche al Regolamento Internazionale degli Scacchi che entreranno in vigore dal 1 Luglio 2009.

1. La prima modifica è il nuovo **Articolo 6.11.b**:

Se, nel corso di una partita, si constata che la regolazione di uno o di entrambi gli orologi era scorretta, uno dei due giocatori o l'arbitro dovrà immediatamente fermare gli orologi. L'arbitro dovrà ripristinare la regolazione corretta e correggere i tempi di riflessione ed il contatore delle mosse. Egli farà ricorso al suo miglior discernimento nel determinare le regolazioni corrette.

Con gli orologi analogici, non ci sono mai stati problemi di regolazioni errate. Con quelli digitali, capitano parecchi incidenti a causa di regolazioni scorrette: ad esempio, non viene attivato l'incremento.

2. Se un giocatore completa una mossa illegale per tre volte nel corso della stessa partita, egli avrà assegnata partita persa. A Dresda è stata aggiunta la frase seguente:

Tuttavia, la partita è patta se la posizione è tale per cui l'avversario non può dare scacco al primo giocatore mediante una qualsiasi possibile serie di mosse legali.

3. Come sapete, sono stati disputati tornei in cui era proibito offrire patta senza il preventivo consenso dell'arbitro. Secondo la mia opinione questa regola non era ufficializzata nel Regolamento Internazionale degli Scacchi ora in vigore. A Dresda si è deciso di ufficializzarla:

9.1a. Se le regole di una competizione permettono la patta per accordo tra i giocatori, si applica quanto segue:

(1) Un giocatore intenzionato a proporre patta dovrà farlo dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera e prima di fermare il proprio orologio e avviare quello del suo avversario. Un'offerta in qualsiasi altro momento durante il gioco è sì valida, ma si deve considerare l'Articolo 12.6. L'offerta non deve essere condizionata. In entrambi i casi l'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario la accetta, la rifiuta oralmente, la rifiuta toccando un pezzo con l'intenzione di muoverlo o catturarlo, o la partita si conclude in qualche altro modo.

(2) L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul proprio formulario con un simbolo (Vedi

Appendice E13).

(3) *La richiesta di patta in base agli Articoli 9.2, 9.3 o 10.2 deve essere considerata come un'offerta di patta.*

In effetti, l'Articolo 9.1.b corrisponde all'originale Articolo 9.1, mentre la novità è rappresentata dall'Articolo 9.1.a. Tutti i comitati organizzatori dei tornei sono tenuti ad annunciare in anticipo come verrà applicato l'Articolo 9.1. Essendo la norma interpretabile, si aprono diverse possibilità.

È possibile decidere che le proposte di patta non possano essere effettuate prima di un certo numero di mosse, per esempio 30, 40 o 50 mosse, od anche proibite del tutto, a meno che l'arbitro non sia d'accordo. Ciò è citato nell'Articolo 9.1.a.

Ma un comitato organizzatore può anche decidere di mantenere la regola precedente secondi cui l'offerta di patta è possibile in qualsiasi momento durante la partita. Si veda l'Articolo 9.1.b.

4. L'ultimo paragrafo dell'**Articolo 9.2** è stato modificato. Questa modifica probabilmente mette la parola fine alle discussioni sulla modifica temporanea o permanente del diritto ad arroccare.

La partita è patta, su corretta richiesta del giocatore che ha il tratto, quando la stessa posizione, per almeno tre volte (non necessariamente con ripetizione di mosse)

a. è sul punto di apparire, se egli innanzitutto scrive la mossa sul suo formulario e dichiara all'arbitro la sua volontà di effettuare questa mossa, o

b. è appena apparsa e il giocatore richiedente ha il tratto.

Le posizioni di (a) e (b) sono considerate le stesse, se lo stesso giocatore ha la mossa, i pezzi dello stesso genere e colore occupano le stesse case, e le possibili mosse di tutti i pezzi di entrambi i giocatori sono le stesse. Le posizioni non sono le stesse se un pedone poteva essere catturato en passant non può più essere catturato. Quando il Re od una Torre sono costretti a muovere, tale pezzo perde il diritto ad arroccare, qualora abbia tale diritto, solamente dopo essere stato mosso.

5. Nell'**Articolo 9.4** è comparso una modifica piccola, ma importante. Il nuovo testo recita:

Se il giocatore tocca un pezzo come indicato nell'Articolo 4.3 senza aver formulato la richiesta di patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, perde il diritto a chiederla a quella mossa.

Il testo precedente era:

*Se il giocatore **esegue una mossa** senza aver formulato la richiesta di patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, perde il diritto a chiederla a quella mossa.*

6. L'**Articolo 9.5** ha subito due modifiche:

Se un giocatore chiede la patta in base all'Articolo 9.2 o 9.3, può fermare entrambi gli orologi (si veda l'Articolo 6.13.b). Non gli è permesso ritirare la richiesta.

a. Se si verifica che la richiesta è corretta la partita è immediatamente patta.

b. Se si verifica che la richiesta non è corretta, l'arbitro deve aggiungere tre minuti al tempo rimasto all'avversario. Dopodiché la partita continuerà. Se la richiesta era basata su una mossa programmata, tale mossa deve essere eseguita come indicato nell'Articolo 4.

Nel primo paragrafo era scritto che un giocatore doveva fermare gli orologi se intendeva richiedere la patta. La nuova versione è che il giocatore **può** fermare gli orologi.

Più importante è la modifica apportata all'Articolo 9.5.b. Nella versione precedente al giocatore che aveva effettuato una richiesta non corretta veniva detratto del tempo di riflessione. Ora, in caso di richiesta di patta non corretta, l'unica penalizzazione consiste nell'aggiunta di tre minuti di tempo al tempo di riflessione dell'avversario.

7. Il ben noto Articolo 12.3.b (i cellulari!) è stato modificato, ed è stato introdotto l'**Articolo 12.3.c**.

a. Durante il gioco ai giocatori è vietato fare uso di note, fonti di informazione, consigli, o analizzare su di

un'altra scacchiera.

b. È severamente vietato portare telefoni cellulari o altri mezzi elettronici di comunicazione, non autorizzati dall'arbitro, nell'area riservata al torneo, a meno che non siano completamente spenti. Se il telefono di un giocatore emette un qualsiasi suono, tale giocatore perde la partita. All'avversario viene assegnata partita vinta, a meno che questi non possa vincere la partita mediante una qualsiasi possibile serie di mosse legali, nel qual caso gli sarà assegnata partita patta.

c. È permesso fumare esclusivamente nella zona della sede di gioco designata dall'arbitro.

Richiamo l'attenzione sul fatto che, in precedenza, questo era l'Articolo 12.2, e che nessuna modifica è stata apportata all'Articolo 12.3.a. Alcune osservazioni a proposito dell'Articolo 12.3.b:

1. Un giocatore può portare un cellulare nell'area di gioco, ma deve essere completamente spento.
2. Qualsiasi suono ha come conseguenza che il giocatore coinvolto perde la partita.
3. Risultati quali ½-0 oppure 0-½ sono ammessi.

L'Articolo 12.3.c è una “novità” nel Regolamento Internazionale degli Scacchi. Curiosamente, una tale regola era menzionata solamente nei “Regolamenti per la Classificazione dei Giocatori” (*titolo originale* “02. FIDE Rating Regulations (Qualification Commission)”, in “FIDE Handbook”>> “B. Permanent Commissions”, consultabile sul sito della FIDE. NdT).

8. All'**Articolo 12.6** è stata aggiunta un'interessante postilla:

È proibito distrarre o recare disturbo all'avversario in qualsiasi modo. Ciò comprende l'inoltro di reclami senza ragione, o proposte di patta fuori luogo o l'introduzione nell'area di gioco di sorgenti di rumore.

Questa postilla è diretta probabilmente ai lettori MP3 ed agli iPod, ma forse anche i bambini che piangono in sala di gioco possono essere allontanati grazie a questa aggiunta.

9. È strano che il Regolamento Internazionale degli Scacchi non contenesse alcuna menzione del fatto che un giocatore ha diritto a presentare appello contro una decisione arbitrale. Si diceva solamente che in due specifici casi non era possibile presentare appello. Logico quindi che si sia introdotto l'**Articolo 12.10**:

Nel caso di cui all'Articolo 10.2 o all'Appendice D, un giocatore non ha diritto a presentare appello contro la decisione dell'arbitro. In tutti gli altri casi un giocatore può presentare appello contro la decisione dell'arbitro, a meno che le regole della competizione specifichino diversamente.

Il mio unico dubbio è quale possa essere un motivo per cui le regole di un torneo dovrebbero rendere impossibile l'appellarsi contro le decisioni arbitrali.

10. Le definizioni di Gioco Rapido e Gioco Lampo sono ora più precise. In entrambi i tipi di gioco i giocatori non hanno l'obbligo di annotare le mosse. La modifica principale nelle partite di Gioco Rapido e Lampo, nel Regolamento Internazionale degli Scacchi, è la differenza fra supervisione adeguata e non:

Gioco Rapido

A3 Qualora vi sia adeguata supervisione del gioco (ad esempio, con un arbitro ogni tre partite al massimo), saranno applicate le Regole del Torneo.

A4 Qualora la supervisione del gioco sia inadeguata, saranno applicate le Regole del Torneo ad eccezione dei casi in cui siano prevalenti il seguente Regolamento per il Gioco Rapido:

a. Dopo che ciascun giocatore ha eseguito tre mosse, non può essere avanzato alcun reclamo concernente l'errata posizione dei pezzi, l'orientazione della scacchiera o la taratura dell'orologio. In caso di inversione di posizione tra Re e Donna, a tale Re non è permesso l'arrocco.

b. 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.

c. 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 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.

*d.1. 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, **ma può farlo se entrambe le bandierine sono cadute.***

2. Per richiedere la vittoria per il tempo, il richiedente deve fermare entrambi gli orologi e comunicarlo all'arbitro. Affinché la richiesta sia valida, la bandierina del richiedente deve rimanere alzata e quella del suo avversario essere caduta dopo che gli orologi sono stati fermati.

3. Se entrambe le bandierine sono cadute come indicato in (1) e (2), l'arbitro dichiarerà che la partita è patta.

Gioco Lampo

B2. Qualora vi sia adeguata supervisione del gioco (un arbitro per partita), saranno applicate le Regole del Torneo e l'Articolo A2 (nessun obbligo di annotare le mosse – G. Gijssen).

B3 Qualora la supervisione del gioco sia inadeguata, si applicherà quanto segue:

a. Il gioco deve essere assoggettato alle Regole del Gioco rapido esposte nell'Appendice B tranne quanto diversamente previsto dalle seguenti Regole per il Lampo.

b. L'Articolo A4.c non è applicabile.

c. Una mossa illegale è completata solo quando l'orologio dell'avversario è azionato. L'avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Se l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, anche con le peggiori risposte, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. Una volta che l'avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta tranne il caso in cui ciò sia stato concordato tra i giocatori senza intervento dell'arbitro.

La modifica più significativa qui è che, qualora si possa organizzare adeguata supervisione, si deve utilizzare il “normale” Regolamento Internazionale degli Scacchi anche per il Gioco Rapido e Lampo. Qualora invece non vi sia adeguata possibilità di supervisione, valgono ancora le “vecchie” regole, con pochissime modifiche.

Durante la prossima riunione del Consiglio di Presidenza verrà deciso se aggiungere al Regolamento Internazionale degli Scacchi un'Appendice per il Regolamento del Gioco Chess960 (o Scacchi Fischer Random). Esiste una petizione in tal senso firmata da molti giocatori (ad es. Anand, Kramnik e Kosteniuk).

Ho già ricordato che abbiamo discusso le modifiche al Regolamento Internazionale degli Scacchi in due riunioni durate in totale sette ore. Come al solito, ci volle molto più tempo per queste discussioni. Mi sarebbe piaciuto poter discutere molti altri punti non collegati alla revisione del Regolamento Internazionale degli Scacchi, ma sfortunatamente ciò fu impossibile.

Passiamo ora ad alcune domande.

Punteggi Progressivi

Vorrei ringraziare tutti i lettori che hanno inviato delle spiegazioni sul metodo di calcolo del Punteggio Progressivo di un giocatore in un torneo a Sistema Svizzero. Di fatto, io non lo so calcolare, ma continuo a interrogarmi sul valore di questo sistema. Infatti, l'unico vantaggio del Punteggio Progressivo rispetto al Buchholz ed al Sonneborn-Berger è che il giocatore può calcolare il Punteggio Progressivo di tutti i giocatori prima dell'inizio dell'ultimo turno.

Per finire, permettetemi di citare **Stewart Reuben**:

“Lei ha scritto a proposito della somma dei Punteggi Progressivi e del fatto che non la capisce, o non ne capisce l'utilizzo. Forse intendeva davvero ciò che ha scritto, o forse stava facendo un'affermazione politica. A mio giudizio, tutti i sistemi di spareggio che si basano sui risultati degli avversari, come accade per il Buchholz o il

Sonneborn-Berger, non hanno alcun senso. E fondamentalmente sono tutti privi di senso, comunque. Stiamo solamente parlando di Svizzeri.”

Forse Stewart è stato il solo a comprendere ciò che intendevo dire. Ho i miei dubbi su quasi tutti i sistemi di spareggio. Secondo me, è ragionevole utilizzare il punteggio Elo dei giocatori. Si dovrebbe calcolare la media dei punteggi Elo degli avversari di un giocatore, ma con l'avvertimento che tutti i giocatori devono avere un punteggio Elo realistico e che si dovrebbe eliminare i punteggi Elo più alto e più basso degli avversari di ciascun giocatore.

Domanda Egregio signore, nei campionati a squadre si utilizzano, come sistema di spareggio, i punti-incontro. Se una squadra vince 4-0, 3½-½, 3-1 o 2½-1½ vengono assegnati 2 punti-incontro; in caso di pareggio 2 a 2, viene assegnato 1 punto-incontro; e, in caso di sconfitta, ovviamente si assegnano 0 punti-incontro. Mi chiedo perché non utilizzare un sistema che attribuisca 5, 4, 3, 2 e 1 punto a seconda del margine con cui si è vinto, invece di attribuire sempre due “punti-incontro” per qualsiasi tipo di vittoria. Grazie. **Pranesh Yadav (India)**

Risposta Ho io una domanda per lei: perché non utilizzare i punteggi effettivi delle partite? Si avrebbero sicuramente più gruppi di punteggio.

Domanda Salve, secondo le regole per gli spareggi adottate dalla FIDE nel 2007, le squadre che risultano a pari merito come punti-incontro vengono ordinate secondo il seguente criterio:

a) la somma dei punti Sonneborn-Berger, che vengono calcolati come segue:

I punti-incontro di ogni avversario, escludendo quello che ha realizzato il numero di punti-incontro più basso, moltiplicati per il numero di punti-partita ottenuti contro tale avversario.

Questo approccio lascia spazio a delle ambiguità, dato che il più delle volte ci si troverà nella situazione per cui gli avversari con il più basso numero di punti-incontro sono più di uno. Dato che, con tutta probabilità, i punti-partita ottenuti contro tali avversari dal più basso numero di punti-incontro saranno differenti, quale di questi punti-incontro dovrà essere scartato dal Berger totale? Saluti, **Wojtek Bartelski (Polonia)**

Risposta Ho chiesto al sig. Krause, membro della Commissione Abbinamenti di Dresda, come ci si dovrebbe comportare in casi simili. La soluzione è decisamente semplice. In questi casi, la Commissione calcolò anche il punteggio Sonneborn-Berger delle squadre con lo stesso numero di punti-incontro, e la squadra con il Sonneborn-Berger inferiore venne scartata.

Domanda Egregio signore, in un torneo di Gioco Lampo si sono verificate i casi che seguono.

Domanda 1 Il giocatore A dà scaccomatto al giocatore B, ma, causa lo *zeitnot*, non se ne accorge e cattura la Donna del giocatore B, effettuando quindi una mossa illegale. Il giocatore B a sua volta risponde catturando il Re del giocatore A, ed a quel punto il giocatore A reclama che il giocatore B abbia effettuato una mossa illegale. Cosa dovrebbe decidere l'arbitro? È vero che *lo scaccomatto significa la fine della partita*?

Domanda 2 Con entrambi i giocatori in fortissimo *zeitnot* il giocatore A intende promuovere un pedone a Donna. Non trovando alcuna Donna, cerca di fermare gli orologi per richiamare l'attenzione dell'arbitro. Il giocatore B, tuttavia, interviene maldestramente e gli orologi di entrambi i giocatori vengono azzerati. Come dovrebbe gestire questa situazione l'arbitro?

Domanda 3 In una partita di Gioco Lampo, il giocatore A esegue una mossa ed il giocatore B risponde immediatamente, senza lasciare il tempo al giocatore A di premere l'orologio. Il Regolamento Internazionale degli Scacchi non prevede che un giocatore possa effettuare una mossa solamente dopo che l'avversario abbia completato la propria con la pressione dell'orologio?

Grazie. Distinti saluti, **Abhijeet Joshi (India)**

Risposta 1 Sì, lo scaccomatto termina immediatamente la partita. Ma cosa fare se nessuno si accorge dello scaccomatto? La partita a quel punto continua, e, come ha raccontato lei, in una serie di mosse illegali risulta decisiva l'ultima, quella cioè contro cui viene sporto reclamo, poiché se un giocatore non sporge reclamo contro una mossa illegale del suo avversario, significa che accetta tale mossa come se fosse legale.

Risposta 2 Se, al momento di promuovere un pedone, non risulta disponibile una Donna, il giocatore ha pieno diritto di fermare entrambi gli orologi e richiedere l'assistenza dell'arbitro. Questo significa che il giocatore B ha assolutamente sbagliato nel non permettere al giocatore A di fermare gli orologi. L'arbitro dovrebbe quindi

infliggere una penalità al giocatore B, e la penalità più adeguata in questo caso è di assegnare al giocatore A una quantità di tempo di riflessione aggiuntivo. Se quindi il giocatore A si accorge che l'orologio del giocatore B segna 0:00, può richiedere partita vinta.

Risposta 3 Lei descrive la seguente situazione: il giocatore A esegue una mossa e, prima che egli possa fermare il proprio orologio, il giocatore B esegue la sua mossa successiva. Recentemente si sono verificati diversi esempi di questo tipo di incidente, come da me menzionato in precedenti articoli. Io ho sempre fatto riferimento all'**Articolo 6.8.a**:

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).

La frase chiave è:

A un giocatore deve sempre permesso fermare il proprio orologio.

È quasi impossibile vedere sempre cosa succede in partite di Gioco Lampo od anche durante lo zeitnot nelle partite “normali”. La soluzione è che il giocatore A, anche dopo che il giocatore B ha effettuato la sua mossa, ha sempre il diritto di fermare il suo orologio e di mettere in moto quello del suo avversario.

Domanda Egregio sig. Gijssen, alcuni anni or sono stavo giocando in un torneo negli Stati Uniti, quando il mio avversario ebbe da ridire sui miei pezzi. Io avevo il Nero. I pezzi erano il modello “Zagreb '59” di House of Staunton, caratterizzati dall'ornamento apicale di Re, Donne ed Alfieri di colore opposto rispetto al pezzo.



La mia domanda è semplice: un Direttore Tecnico potrebbe accettare un reclamo contro questo set di pezzi? Mi sembra piuttosto comune per tornei ufficiali FIDE. Le regole degli scacchi sembrano indicare che un Direttore Tecnico non potrebbe accettare un simile reclamo, ma in quel caso il Direttore Tecnico mi disse che era del parere di accogliere questo reclamo, dato che il mio avversario era un giocatore con molta più esperienza del sottoscritto. Egli ebbe da ridire anche contro il mio orologio da scacchi, un modello a display singolo con due contatori. Così utilizzammo il suo Chronos. Per fortuna la scacchiera – una classica avvolgibile con case verdi e marrone chiaro – incontrò la sua approvazione. Molte grazie, **Brenan R. Nierman (USA)**

Risposta Capisco che per un arbitro sia estremamente difficile decidere quali pezzi siano accettabili e quali no. Il FIDE Handbook (*solo in inglese, consultabile sul sito Internet della FIDE*. NdT) descrive quali pezzi siano accettabili nel modo seguente:

1 Materiale

I pezzi degli scacchi dovrebbero essere fatti di legno, plastica o materiali simili.

2 Altezza, peso, proporzioni

L'altezza del Re dovrebbe essere circa 9,5 cm. Il diametro della base del Re dovrebbe misurare tra il 40% ed il 50% dell'altezza.

Le dimensioni degli altri pezzi dovrebbero essere proporzionali alla loro altezza e forma; si possono tenere in considerazione anche altri elementi, quali stabilità, estetica, ecc. Il peso dei pezzi dovrebbe essere tale da consentire di muoverli agevolmente ed assicurarne la stabilità.

3 Forma, stile dei pezzi

I pezzi raccomandati per l'utilizzo in competizioni ufficiali FIDE sono in stile nuovo Staunton. I pezzi dovrebbero avere una forma tale da essere chiaramente distinguibili tra loro. In particolare, l'ornamento apicale del Re dovrebbe essere distintamente differente da quello della Donna. La parte superiore dell'Alfiere può recare un'intaccatura o essere di un colore speciale che lo renda chiaramente distinguibile dal pedone.

4 Colore dei pezzi

I pezzi neri dovrebbero essere di colore marrone o nero, o di altra sfumatura scura di questi colori. I pezzi bianchi dovrebbero essere di colore bianco o panna, o di altri colori chiari. Anche il color legno naturale (noce, acero, ecc.) è ammissibile. I pezzi non dovrebbero essere lucidi e dovrebbero essere esteticamente piacevoli.

Da questa descrizione chiunque può verificare la corretta rispondenza dei pezzi. Vorrei sottolineare che lo stile è raccomandato; di conseguenza, è molto difficile inoltrare un reclamo e la decisione spetta all'arbitro.

Gli orologi che lei ha citato sono entrambi modelli non approvati dalla FIDE, a quanto mi consta. Ciò significa che la decisione spetta all'arbitro.

***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 2009 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 2009 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.
"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Eugenio Davolio