



COLUMNISTS

Dicembre 2009

[ChessCafe.com](#)

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Il “Tal Memorial” e il Gioco Lampo

Nel torneo “Tal Memorial” di Mosca si è verificata una particolare applicazione dell'*Articolo 9.1.a*:

*Le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto, **senza il consenso dell'arbitro**.*

La regola in questo evento era che i giocatori potevano accordarsi per la patta solamente con il permesso dell'arbitro. La procedura era la seguente:

Il giocatore effettua la propria mossa.

Il giocatore offre patta.

Il giocatore ferma il proprio orologio e mette in moto quello dell'avversario.

L'avversario valuta la proposta ricevuta.

Se accetta l'offerta, l'avversario ferma gli orologi ed informa l'arbitro del fatto di accettare l'offerta.

L'arbitro prende una decisione.

In linea di massima non si verificarono problemi. In alcuni casi l'accordo venne rifiutato ed i giocatori continuarono la partita.

Svidler – Ivanchuk, dopo 23... Ad8



In questa posizione, Ivanchuk offrì patta e Svidler l'accettò. Io respinsi l'accordo. La continuazione fu **24.Cg5 Tf6 26.Ce4 Te6 26.Cg5 Tf6 27.Ce4 Te6** ½-½

Carlsen – Aronian, dopo 26... Ab4



I giocatori si accordarono, ma io richiesi di vedere alcune mosse in più. La continuazione fu **27.Ta1 Td2+ 28.Rf1 Txb2 29.a6 Ac5 30.Tc1 g6 31.Txc5 Ta2 32.Txb5 Txa6** ½-½

Leko – Ivanchuk, dopo 27... Ah6



Ivanchuk propose patta. In questa posizione, Leko aveva 30 minuti di tempo di riflessione e Ivanchuk 68 minuti. Leko rifletté sulla proposta di patta per dieci minuti, quindi mi informò che era intenzionato ad accettarla. Io avevo dei dubbi, e ne riferii ai giocatori. Leko menzionò che aveva “perso” dieci minuti. Di conseguenza, concordai che in quella situazione sarebbe stato scorretto imporre ai giocatori di continuare la partita.

Quest'ultima partita dimostra chiaramente perché non mi piace questa regola. Secondo la mia opinione, non è corretto che l'arbitro decida in base alla propria valutazione della posizione. Ciò non dovrebbe essere compito dell'arbitro. Preferisco che l'**Articolo 9.1.a** reciti come segue:

Le regole di una competizione possono specificare che i giocatori non possono accordarsi per la patta, in meno di uno specificato numero di mosse o affatto.

Richieste giustificate di patta in base alla triplice ripetizione di posizione, alla regola delle cinquanta mosse, o al verificarsi di posizioni in cui nessuno dei due giocatori possa dare scaccomatto al Re avversario con una qualsiasi serie di mosse legali saranno ovviamente risolte con la dichiarazione della patta.

Domanda Caro Geurt, sembra che il novanta per cento delle domande rivolte a questa rubrica riguardino partite di gioco rapido o lampo, oppure situazioni di *zeitnot*. Mi è sovvenuto che la maggior parte di questi problemi, se non addirittura tutti, potrebbero essere evitati se le partite venissero giocate utilizzando computer con software per il gioco del tipo reperibile su tanti siti Internet.

Ciò presenterebbe diversi vantaggi:

- La disposizione iniziale dei pezzi sarebbe sempre corretta.
- Nessuna possibilità di abbattere involontariamente (o di proposito) dei pezzi durante la partita.
- Niente mosse illegali.
- Niente mosse senza avere il tratto.
- Nessuna controversia tipo “pezzo toccato, pezzo mosso” o ritiro di mosse.
- Nessuna monopolizzazione dell'orologio.
- Nessun fraintendimento su offerta e accettazione della patta o sull'abbandono.
- Le partite terminano automaticamente in caso di triplice ripetizione di posizione, caduta di una bandierina, stallo, oppure scaccomatto.
- E, oh sì!, nessun bisogno di arbitri – sostituiti da tecnici informatici.

Ovviamente, comprendo bene che ciò non sarebbe utilizzabile su larga scala, ma in casi in cui un importante incontro o campionato venga deciso mediante spareggi rapidi o lampo ciò potrebbe tornare utile – specialmente se previene controversie quali quelle della partita Krush-Zatonskih. Distinti saluti, **Neal Turner (Finlandia)**

Risposta Ho partecipato di recente al Campionato Mondiale Lampo di Mosca ed ho arbitrato il match Kasparov – Karpov di Valencia. A Mosca ventidue giocatori di vertice hanno giocato 462 partite in quarantadue turni con un tempo di riflessione di tre minuti per tutta la partita ed un incremento di due secondi per mossa. Non si è verificato assolutamente alcun incidente.

La spiegazione è molto semplice: l'incremento! Per ciascuna mossa un giocatore ha a disposizione almeno due secondi. Tale incremento è sufficiente per le normali partite. Per esempio, qualora si raggiunga un finale R + C contro R + C vincibile da entrambi i giocatori, essi sanno molto bene che è impossibile vincere tale finale in un modo normale. Essi si accorderanno sempre per una patta.

È mia ferma convinzione che le partite cosiddette “Armageddon” dovrebbero essere giocate con un incremento.

Sebbene non si sia verificato alcun problema nei due eventi citati, penso che la sua proposta di giocare utilizzando dei computer sia molto utile e probabilmente applicabile nei più importanti eventi professionistici. Le competizioni alla cieca dei Tornei Amber vengono giocate in questo modo. La sola differenza, in questo caso, sarebbe che, secondo la sua proposta, i giocatori avrebbero sullo schermo l'effettiva posizione raggiunta invece delle scacchiere vuote degli scacchi alla cieca. Dovremmo solo sperare che non si verifichino problemi tecnici.

Domanda Egregio sig. Gijssen, ho quattro domande relative alle partite di Gioco Lampo.

Domanda 1 La cadenza di gioco è di cinque minuti a testa per terminare la partita senza incremento. La posizione sulla scacchiera è la seguente:



Il conduttore dei Bianchi ha venti secondi di tempo sull'orologio, mentre il conduttore dei Neri ha un minuto. Il tratto è al Bianco. A questo punto il Bianco ferma gli orologi e richiede patta in base alla seguente informazione: il Bianco intende muovere esclusivamente il suo Re, per cui lo scaccomatto è impossibile. Se non facesse così, il Nero userebbe il proprio vantaggio di tempo e vincerebbe. Qual è il verdetto?

Domanda 2 Consideri la posizione seguente, in cui il tratto è al Bianco:



La mossa del Bianco è Dxb4 (mangia il suo stesso pedone? n.d.A.). Quindi il Nero muove immediatamente il Cavallo in g6. A quel punto il Bianco si accorge che la sua mossa precedente era illegale, e allora rimette la Donna in c5 e gioca Dxb4. Dopo di che il Bianco ferma gli orologi e si ritrova ad aver guadagnato la Donna nera.

Domanda 3 Consideri la posizione seguente, in cui il tratto è al Bianco:



Il Bianco muove la Donna in a7 ed il Nero immediatamente cattura il pedone in b3: Tb8xb3. A quel punto, il Bianco si accorge che la sua mossa precedente era illegale, per cui rimette la Donna in c6 e gioca una mossa legale: Dc8 scaccomatto. Queste situazioni sono legali in base alle Regole degli Scacchi?

Domanda 4 Ho visto due video del Campionato Mondiale di Gioco Lampo: Carlsen contro Svidler (turno 28) e Mamedyarov contro Ivanchuk (turno 37). In entrambe le partite venne effettuata una promozione di pedone come segue: con il pedone in settima traversa, il giocatore piazza la nuova Donna in ottava traversa e quindi toglie il pedone dalla settima traversa, per cui il pedone non ha mai raggiunto l'ottava traversa. Credo che ciò sia illegale. Le Regole degli Scacchi dicono (*Articolo 3.7.e. NdT*): “Quando un pedone raggiunge la traversa più lontana dalla sua posizione di partenza deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con...”. Forse che i grandi maestri di vertice hanno stretto un qualche accordo segreto per poter promuovere un pedone in tal modo? Il mio modo di operare è di seguire le Regole degli Scacchi. **Osmo Kähönen (Helsinki)**

Risposta 1 Nelle partite di Gioco Lampo non è possibile richiedere patta in base all'*Articolo 10.2*:

Se il giocatore che ha il tratto rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Può fermare gli orologi e appellare l'arbitro.

Il punto è che non si tratta di una posizione “morta”, in quanto è possibile dare scaccomatto. L'arbitro non può fare alcunché. L'unico modo per prevenire situazioni di questo tipo è di avere cadenze di gioco con un incremento.

Risposta 2 1.Dxh4 è una mossa illegale. Il Nero poteva fermare gli orologi e richiedere partita vinta. Giocando 1...Cg6, egli perse tale diritto di richiedere partita vinta. E quando il Bianco “giocò” Dh4-c5, il Nero poteva di nuovo richiedere la vittoria, poiché anche tale mossa era illegale. È chiaro che almeno il Nero non conosceva le regole, altrimenti avrebbe richiesto la vittoria. Ad essere onesto, mi è difficile credere che quanto sopra sia realmente avvenuto nel corso di una partita.

Risposta 3 Questa situazione è identica a quella della Domanda 2. Dopo 1.Da7, il Nero poteva richiedere partita vinta, e poteva di nuovo farlo dopo 2. Da7-c6. Si veda anche il mio commento finale alla domanda precedente.

Risposta 4 Se seguiamo la regola alla lettera, lei ha ragione. Tuttavia, è generalmente accettato che si promuova nel modo da lei descritto. Anche le scacchiere elettroniche utilizzate nei tornei di alto livello accettano questo modo di promuovere.

Domanda Salve, sig. Gijssen. Ho una domanda relativa alle partite di Gioco Lampo. Immagini che in un torneo di Gioco lampo si verificano le seguenti posizioni:



Il giocatore con il Bianco ha quindici secondi ed il giocatore con il Nero venticinque secondi. Il Bianco richiede patta, ma il Nero vuole continuare a giocare in quanto ha più tempo. Cosa può fare l'arbitro? Se posso chiederglielo, la prego di rispondere nel modo più esauriente possibile per quanto riguarda sia i tornei di Gioco Lampo che quelli in modalità Fischer. Molte grazie. **Mohammad Motevaseli (Iran)**

Risposta Posso solo ripetere quanto già risposto. Secondo le Regole degli Scacchi, il Nero ha la possibilità di continuare la partita e di vincere la partita per il tempo. Forse non è così leale, ma è proprio nelle partite di Gioco Lampo che l'orologio gioca un ruolo importante e spesso decisivo. Devo ripetere che situazioni simili sono impossibili qualora si utilizzi la modalità Fischer. Ciò significa che, dopo ciascuna mossa, uno o più secondi vengono aggiunti al tempo di riflessione rimanente di un giocatore.

Domanda Egregio Geurt Gijssen, ho alcune domande relative al controllo del tempo e la possibilità di un diverso esito della partita in funzione del tipo di orologio utilizzato (analogico oppure DGT). Durante una partita al nostro circolo (105 minuti a testa per l'intera partita) due giocatori erano rimasti con appena pochi secondi di tempo di riflessione e stavano giocando molto rapidamente. Non era presente alcun arbitro. Ad un certo punto venne osservato che entrambe le bandierine erano cadute e la partita venne interrotta. Siamo di fronte ad una patta, o la partita va assegnata al giocatore la cui bandierina è caduta per seconda? L'**Articolo 6.11.b** recita:

Se entrambe le bandierine sono cadute ed è impossibile stabilire quale bandierina è caduta per prima: [...] la partita sarà patta se ciò accade nel periodo di tempo in cui devono essere completate tutte le mosse.

Dato che veniva utilizzato un orologio DGT, esso mostrava un simbolo che indicava quale bandierina era caduta per prima. Ciò significa che quel giocatore aveva perso la partita? E ciò significa che, nel caso fosse stato utilizzato un orologio analogico (senza il simbolo per la bandierina caduta per prima), la partita sarebbe stata assegnata come patta? Mi pare un po' strano (e sleale?) che il tipo di orologio possa decidere il risultato di una partita.

Una domanda per concludere: capisco bene che, se la cadenza di gioco fosse stata inferiore ai sessanta minuti (Gioco Rapido), il risultato sarebbe stato una patta (secondo quanto indicato dall'Appendice A4, comma d.3), indipendentemente dal tipo di orologio impiegato? Distinti saluti, **Dennis Breuker (Olanda)**

Risposta Le sue domande sono relative a partite di gioco normale e a partite di Gioco Lampo/Rapido. Se entrambi i giocatori avevano un tempo di riflessione di 105 minuti, la partita è considerata di gioco normale. Dato che lei correttamente riporta l'Articolo 6.11.b, è molto facile dare la risposta corretta. Se entrambe le bandierine sono cadute e risulta impossibile determinare quale è caduta per prima, la partita è patta.

Con l'orologio DGT questo problema non si pone, in quanto esso indica quale bandierina è caduta per prima. La conseguenza è che il giocatore la cui bandierina è caduta per prima perde la partita, a patto che la posizione non sia tale per cui l'avversario non può vincere la partita per scarsità di materiale.

Per le partite di Gioco Lampo e Rapido vale lo stesso delle partite di gioco normale a patto che vi sia adeguata supervisione. Riporto qui l'**Articolo A4.d** delle Regole degli Scacchi, in caso la supervisione non sia adeguata:

- *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 lo può fare se entrambe le bandierine sono cadute.*
- *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.*
- *Se entrambe le bandierine sono cadute come descritto in (1) e in (2) l'arbitro deve dichiarare la partita patta.*

La sua osservazione che sia sleale che l'esito di una partita possa dipendere dal tipo di orologio utilizzato nel torneo è completamente corretta. Quindi, è scorretto utilizzare due tipi di orologi per lo stesso evento. Inoltre, l'invito spedito ai giocatori di un torneo dovrebbe indicare quali orologi saranno utilizzati per il torneo.

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