



COLUMNISTS

Maggio 2011

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

Cos'è una patta teorica

Ho ricevuto due repliche alla mia risposta alla domanda del Sig. Tsjinarjev nella [rubrica di Marzo](#). Riporto la domanda e la risposta:

Domanda Caro Sig. Gijssen, In un torneo al quale ho preso parte si è verificato il seguente incidente: la bandierina del giocatore A (Bianco) era caduta; dopo circa due minuti, il giocatore B fece una mossa irregolare, che fu osservata. L'arbitro ed i giocatori posarono la loro attenzione anche sul fatto che la bandierina del giocatore A era caduta. L'arbitro decise di aggiungere due minuti al giocatore A e di far proseguire la partita. Era una decisione corretta? Molte grazie. **Nikita Tsjinarjev (Russia)**

Risposta Ho detto in un precedente numero della rubrica che in una partita di gioco normale la bandierina si considera caduta quando l'arbitro od un giocatore osservino il fatto. La caduta della bandierina è stata osservata dopo che l'avversario aveva già reclamato per la mossa irregolare. L'arbitro in questo caso deve agire secondo l'**Articolo 7.4.b** del Regolamento:

(...) l'arbitro dovrà dare due minuti di tempo extra all'avversario per ogni volta; alla terza mossa illegale dello stesso giocatore l'arbitro dichiarerà partita persa per costui. Comunque, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scacco matto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali.

Se però anche con l'aggiunta di due minuti di tempo extra il giocatore ha comunque superato il limite di tempo, l'arbitro deve dichiarare partita persa per questo giocatore.

Domanda Caro Geurt, nella tua rubrica di Marzo hai risposto ad una domanda di

Nikita Tsjinarjev (vedi sopra):

Ma cosa si deve fare se questo accade in un periodo di quick play finish? Il display dell'orologio mostrerà solo 0.00 dopo che un giocatore abbia superato il tempo concesso.

E cosa si dovrà fare qualora la partita sia stata giocata con una cadenza che includa un incremento + contamosse? Quando un giocatore ha superato il tempo concesso nel suo primo periodo, il suo orologio smette immediatamente di contare e, per il resto della partita, anche il display mostra solo 0.00! I miei migliori saluti, **Jan van den Ende (Olanda)**

Domanda Ho un'ulteriore domanda. Ho posto la stessa questione vari anni fa. In quel caso, usavamo orologi analogici. Ma in questo caso il giocatore del bianco aveva "perso per tempo" da oltre cinque minuti. Io decisi che al bianco dovessero essere concessi due minuti per proseguire il gioco. Nella sua risposta, lei mi confermò questo, ma mi pare che ora deciderebbe diversamente.

A mio parere, questa risposta non può essere corretta per vari motivi.

- Non si può perdere per tempo con dei minuti a disposizione. Devono essere zero.
- Gli orologi digitali semplicemente si fermano a zero e non ci dovrebbe essere differenza nella decisione quando siano utilizzati orologi analogici.
- Non c'è assolutamente nessuna ragione per cui il giocatore che abbia "perso per tempo" possa reclamare per una mossa illegale. Se presenta questo reclamo, perde.

Non può essere giusto punire quello che non ha fatto nulla di male e premiare quello che ha commesso un errore. A mio parere, questo dovrebbe ricevere due minuti per continuare a giocare, passando da zero a più due. **Lars Dock (Svezia)**

Risposta Vorrei cominciare col discutere la questione con riferimento agli orologi digitali. È un fatto che l'orologio del giocatore che ha superato il tempo concesso indichi 0.00. In questo caso, il giocatore che ha superato il tempo concesso riceve due minuti extra e la partita continua.

Quando si usa un orologio analogico, non si ha l'arresto dell'orologio, che continua ad avanzare. In linea di principio concordo sul fatto che sarebbe ingiusto dichiarare persa la partita nel caso in cui anche dopo l'aggiunta di due minuti il giocatore abbia comunque superato il tempo concesso. Perciò è giusto che abbia due minuti fino al controllo di tempo.

Domanda Vorrei sapere quand'è che si può chiedere all'arbitro una patta teorica qualora sia evidente che non c'è progresso verso la vittoria ma io mi trovi a corto di tempo. Una volta chiesi la patta avendo una torre ed il pedone f, mentre il mio avversario aveva un alfiere ed i pedoni g ed h. Ovviamente non poteva vincere, ne' potevo farlo io. È corretto reclamare una patta in questa posizione? Si trattava di una partita di gioco rapid con una cadenza di 15 minuti. **Farirai Gumbe (Zimbabwe)**

Risposta Qual è la definizione di "patta teorica"? A mio parere è una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto al Re avversario con una qualunque sequenza di mosse legali. Le do alcuni esempi: R + A contro R + A con alfieri di colore uguale, o R + A contro R, o R + C contro R, o R contro R. Io penso che queste siano le

uniche patte teoriche. E con queste posizioni sulla scacchiera, le partite sono patte in base all'Articolo 9.6. In linea di principio, tutte le altre posizioni possono essere continuate, benché ci siano posizioni ovvie nelle quali è del tutto ingiusto continuare la partita. Le do un esempio: Bianco: Re a3, pedone a4 Nero: Re a6, pedone a5.

Domanda Quanto segue è del tutto ipotetico e proviene da una discussione circa il Regolamento tra alcuni scacchisti. Diamo un'occhiata a questa posizione:



[FEN"6k1/2pp1ppp/3r4/8/8/8/6P1/1R4K1 w - - o 1"]

Ora, il bianco è un po' esibizionista e decide che vuole far scivolare la sua torre in b8 (come nel curling o nello shuffleboard).

Perciò prende la sua torre in b1, le fa prendere un po' di velocità e la lascia andare da b3, e l'esibizionista ha chiaramente perfezionato la sua abilità perché la torre si ferma esattamente al centro di b8.

Ed ora la discussione.

Alcuni dicono: "È scaccomatto: tutto qua."

Altri dicono: "La mossa non è eseguita come si dovrebbe. Il Bianco dovrebbe essere ammonito. La torre dovrebbe essere riposizionata su b1 e il Bianco dovrebbe avere nuovamente il tratto."

Io dico: "Il Bianco ha lasciato la torre su b3. Questa è una mossa legale. Perciò Tb1-b3 è la mossa che vale. Il fatto che poi la torre si fermi su b7, b8, o cada giù dalla scacchiera mi sembra irrilevante."

Come reagirebbe lei se questo scenario le si presentasse in un torneo?

Grazie per i suoi articoli, che sono sempre molto divertenti da leggere. Cordiali saluti,
Siebren Westra (Olanda)

Risposta Se fossi stato presente ed avessi visto la mano del giocatore rilasciare la torre su b3, avrei deciso che fosse stata valida Tb1-b3. In caso diverso, temo che avrei dovuto decidere che la torre era stata collocata sulla casa sulla quale aveva terminato la sua corsa, a condizione che si trattasse di una mossa legale.

Domanda Uno Caro Sig. Gijssen, come sa, nella maggior parte degli orologi digitali è sempre chiaro quale bandierina sia caduta per prima (ad esempio è indicata da un '-'). Si può usare questa segnalazione come criterio sul quale basare una decisione arbitrale? In alcuni casi, quando la bandierina cade l'orologio si ferma e ciò è in contraddizione con questo articolo: "La bandierina si considera caduta quando un giocatore o l'arbitro rilevino il fatto". Le sarò molto grato per una sua spiegazione.

Domanda Due Questa domanda riguarda la collocazione dei pezzi sulla scacchiera ai bordi delle case. Cosa deciderebbe se un giocatore rilasciasse un pezzo su un bordo (tra due od anche quattro case) e il suo avversario la chiamasse per una decisione? La mossa registrata sul formulario è un criterio valido, o la decisione va comunque presa solo in base alla posizione del pezzo (ad esempio più su e4 che su d4, per cui il pezzo è su e4)? Ringraziando fin d'ora, **FA Hadi Bakhshayesh (Iran)**

Risposta Uno Sì, lo utilizzo. So che in caso di caduta della bandierina, gli orologi sono bloccati, ma non vedo come questo sia in contraddizione con l'articolo citato. La costruzione dell'orologio o, per meglio dire, la sua programmazione, è fatta in modo che il blocco avvenga alla caduta della prima bandierina. E nei casi in cui l'arbitro debba prendere una decisione, l'unica cosa che deve sapere è quale bandierina sia caduta per prima.

Risposta Due A condizione che la mossa registrata sia legale, userei l'informazione data dalla mossa registrata.

Domanda Caro Sig. Gijssen, le scrivo questa lettera innanzitutto per ringraziarla. Lei gioca un ruolo molto importante nell'esercizio dell'attività di arbitro. Apprezzo i suoi sforzi. Ho due domande:

Domanda Uno Supponga che, in una partita di gioco normale, entrambi i giocatori siano in zeitnot (cadenza Fischer con incremento di trenta secondi per mossa). L'arbitro è in giro e sta controllando altre scacchiere, o risolvendo un qualche caso. Uno dei giocatori non sta scrivendo tutte le mosse (ad esempio: non ha registrato sei mosse)! L'arbitro arriva ed osserva che il formulario non è completo e il giocatore il cui formulario ha problemi ha solo quindici secondi sull'orologio e ha il tratto (l'orologio sta avanzando).

A suo parere, qual è il miglior comportamento dell'arbitro in questo caso? Obbligare il giocatore a scrivere tutte le mosse nei suoi quindici secondi (e forse perderà la partita per caduta della bandierina), aggiungere due minuti all'avversario o semplicemente richiamare il giocatore? Aspettare che muova, o il momento giusto per fermare gli orologi ed intervenire è prima che faccia la sua mossa? E cosa accade in questo caso se l'arbitro è informato dall'avversario?

Domanda Due Nel Regolamento FIDE, sono previste alcune penalità. Le ho capite, ma c'è un caso che non è utilizzabile in base alle altre regole: ridurre il tempo all'avversario. Si tratta di un errore, o ci sono casi in cui possiamo utilizzare questa penalità? Suo sinceramente, **FA Amir Erfan Hashemi (Iran)**

Risposta Uno Ho già risposto a questa domanda nella [rubrica di Marzo](#).

Risposta Due Temo che abbia frainteso l'**Articolo 13.4.c** del Regolamento:

*L'arbitro ha la possibilità di applicare una o più delle seguenti penalizzazioni:
c. la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole.*

Domanda Ho varie domande sul Regolamento. Spero che lei mi darà risposta a queste domande.

Domanda Uno Nel Regolamento abbiamo un Articolo:

1.1 La partita di scacchi è giocata tra due avversari che muovono alternativamente i loro pezzi su una tavola quadrata ...

La parola "alternativamente" mi confonde. Vorrei sapere con quale criterio si determina a chi stia il tratto.

Supponga che due giocatori stiano giocando a scacchi. Come fa a sapere chi abbia il tratto? Penso che dobbiamo avere un criterio per determinare a chi stia la mossa.

Le do due suggerimenti.

1) Se l'orologio determina la mossa, ricordi lo scenario al quale ha già dato risposta in passato:

Il giocatore A fa una mossa e non ferma il proprio orologio. Quindi il giocatore B fa una mossa, il giocatore A ferma il suo orologio, il giocatore B ferma il suo orologio.

Lei scrisse che non vedeva nulla di sbagliato in questo scenario! Da questo io deduco che nella sua interpretazione l'orologio non determina chi abbia la mossa.

Se l'orologio mostra chi abbia la mossa, allora in questo scenario il giocatore A ha ancora la mossa fintantoché non ha fermato il proprio orologio e il giocatore B non ha il diritto di muovere, perché gli scacchi sono giocati alternativamente! Perciò il giocatore B, facendo una mossa quando il tratto sta al suo avversario, esegue una mossa illegale. Sbaglio? A mio parere, in questa situazione l'orologio evidentemente non determina chi abbia il tratto.

Le fu posta una domanda su questo scenario, e lei rispose. Ora le propongo uno scenario simile e lei può rispondere:

Supponga che il giocatore A faccia una mossa e non arresti l'orologio, anche il giocatore B faccia una mossa e non fermi l'orologio e tutto questo avvenga per sette volte. Alla fine, il giocatore A ferma il proprio orologio. Il giocatore B ha ancora il diritto di fermare il proprio orologio, e possono ripetere tutto questo per sei volte senza fare una mossa? Vedo in questo un comportamento caotico. Qual è la sua risposta?

2) Si potrebbe considerare che ci debba essere un'adeguata supervisione. In questo caso, determinare chi abbia la mossa è più facile. Penso però che questo caso sia poco realistico. Ad esempio, in un torneo lampo con 300 giocatori, per un'adeguata supervisione abbiamo bisogno di 150 arbitri. Wow!

Le chiedo *perché* la FIDE permetta ad un giocatore di muovere nel tempo che intercorre tra quando l'avversario finisce la propria mossa e quando arresta il proprio orologio!? Questa domanda è alla base del mio bisogno di scoprire quale sia il reale significato di "avere il tratto"?

Domanda Due In una partita lampo, un giocatore ha un evidente vantaggio, ma molto meno tempo. Ferma gli orologi, chiama l'arbitro e richiede una patta. Qual è la sua decisione in questa situazione?

Mi riferisco all'**Articolo 10.2** del Regolamento:

Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro.

Penso che molti arbitri preferiscano posporre la propria decisione. Suppongo che, se l'arbitro ha sospeso il giudizio, possa assegnare i due minuti al giocatore B e far continuare la partita. Dopo due mosse la bandierina del giocatore A cade e B ha più di due minuti sul proprio orologio. Supponga che l'arbitro voglia indagare più a fondo. La mia domanda principale è allora: in che modo può l'arbitro emettere un giudizio su come la partita potrebbe proseguire, dal momento che il giocatore A ha esaurito il tempo concesso e quindi a mio parere è impossibile continuare la partita?

Domanda Tre Non sono certo che lei conosca la situazione degli arbitri in Iran. Agiscono in maniera erranea in tutti i generi di tornei.

Le vorrei chiedere: in quale modo si può fare ricorso contro l'operato di un arbitro? È possibile segnalare il comportamento di questi arbitri? La FIDE tiene in considerazione un giocatore in caso di protesta? Non ci sono apparati di ripresa nelle sale di gioco. Qual è il modo corretto di obiettare o protestare?

Domanda Quattro Qual è la sua idea circa queste situazioni (Blitz e Rapid) in relazione a potenziali penalizzazioni?

- a. il giocatore A muove due volte nel proprio turno.
- b. il giocatore B preme il suo orologio senza aver mosso!
- c. il giocatore C ha due donne. Intendo dire, inizia con una donna al posto di un alfiere e il suo avversario non se n'è accorto ed entrambi i giocatori hanno già completato tre mosse.
- d. il giocatore D muove un pedone ad a8, non lo sostituisce con un pezzo e preme l'orologio. Il suo avversario può reclamare la vittoria?
- e. il giocatore E fa cadere uno dei propri pezzi e preme l'orologio.
- f. il giocatore F cattura un pezzo con la destra, se lo porta alla mano sinistra e posiziona il suo pezzo nella stessa casa.
- g. il giocatore G è in zeitnot e improvvisamente rovescia tre o più pezzi sulla scacchiera e prova a rimetterli a posto. Chi dovrebbe verificare che li rimetta nelle case corrette?

Distinti saluti, **Reza Khalil Nejad Gherkh Segher (Iran)**

Risposta Uno La domanda è molto interessante. Sono d'accordo con lei che in effetti non ci sia alcuna prova reale su chi abbia il tratto, eccetto quando tutte le mosse siano videoregistrate. Ma capisco anche che per, diciamo il 99.5% delle partite, è impossibile provvedere alla registrazione con questo metodo.

È corretta la sua osservazione che quale dei due orologi sia in moto non è elemento decisivo per assegnare il tratto. Ed è come lei dice, essendo in merito pertinente l'**Articolo 6.7.a**:

6.7a. 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 essere 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.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c e 9.6).

La sua domanda sul perché il Regolamento consenta che un giocatore possa fare una mossa prima che l'avversario abbia premuto il proprio orologio è semplicemente per ragioni pratiche: in zeitnot e nel gioco lampo, per l'arbitro è quasi impossibile vedere quale sia la reale successione: eseguire una mossa – premere l'orologio – eseguire una mossa, oppure eseguire una mossa – eseguire una mossa – premere l'orologio.

Vorrei inoltre dire che la sequenza di premere l'orologio per tre volte di fila è proibita.

Infine vorrei osservare che il 99.99% dei giocatori non vanno a cercare i trucchi di cui lei parla.

Risposta Due Presumo che ci sia un'adeguata supervisione, perché se la supervisione non è adeguata l'Articolo 10.2 non si applica.

Nel gioco lampo con adeguata supervisione c'è un arbitro per ogni partita. Questo arbitro segue la partita dalla prima mossa e non ha altro da fare che seguire questa partita. Perché dico questo? A mio parere è un grande vantaggio che nelle partite lampo con adeguata supervisione l'arbitro sappia esattamente cos'è accaduto prima che un giocatore richieda la patta in base all'Articolo 10.2. Faccio riferimento a questo Articolo e specialmente a **10.2.a**:

Se l'arbitro è convinto che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o che non è possibile vincere con mezzi normali, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione oppure respingere la richiesta.

È molto importante che l'arbitro sia testimone del fatto che, ad esempio, il giocatore non abbia fatto alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, ma stia solo speculando sulla scarsità di tempo dell'avversario. Mi permetta di farle un esempio - incidentalmente, uno che ho già fatto:



[FEN "k7/8/8/8/8/8/8/4KQ2 w - - o 1"]

Supponga che siano state giocate le seguenti mosse: **1.Da6+ Rb8 2.Db6+ Rc8 3.Dc6+ Rd8 4.Dd6+ Re8 5.De6+ Rf8 6.Df6+ Rg8 7.Dg6+ Rh8 8.Dh6+ Rg8 9.Dg6+** e dopo 9.Dg6 il giocatore del nero abbia richiesto la patta. A mio parere il giocatore del bianco non ha fatto alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, cioè per dare scaccomatto al re nero. Non vedo alcun motivo per non dichiarare la partita patta. E lei?

È molto difficile dare delle linee guida generali per gestire i reclami, ma sono anche dell'opinione che in caso di un reclamo, il richiedente debba tenere in conto che l'arbitro deve avere la possibilità di vedere come si sviluppi la partita, specialmente nei casi in cui non abbia visto ciò che è accaduto prima. Perciò in generale è una cosa saggia che l'arbitro posponga la sua decisione.

Risposta Tre In effetti, non conosco la situazione degli arbitri nel suo Paese. Se lei non concorda con una decisione arbitrale, molti tornei offrono la possibilità di fare appello, ad esempio, scrivendo una protesta al Comitato d'appello. Se in uno specifico torneo un tale comitato non esiste, si può anche informare la dirigenza della Federazione. Questi sono i modi nei quali un singolo giocatore può rendere nota la sua opposizione ad una decisione arbitrale.

Ma temo che non sarà contento della mia risposta.

Risposta Quattro Prima di rispondere alla sua domanda, vorrei fare una considerazione generale: è pericoloso, e probabilmente perfino sbagliato, prescrivere un'esatta penalità per ogni possibile infrazione. Alcune penalità sono esattamente descritte nel Regolamento, ad esempio per una mossa illegale, un'errata richiesta di patta arbitrale o uno squillo di cellulare .

Per altre infrazioni, l'arbitro deve anche prendere in considerazione le circostanze specifiche dell'evento. Le faccio un esempio: in un torneo con bambini inesperti non agirò nello stesso modo come in un torneo di professionisti. In un torneo di bambini, l'arbitro dovrà comportarsi anche come una specie d'insegnante. Con queste considerazioni alla mente, cercherò di rispondere alle sue domande:

a. è ovvio che il giocatore deve tornare indietro dalla seconda mossa. Qualora secondo me l'avversario sia stato veramente disturbato dall'azione del giocatore e/o abbia perso una significativa quantità di tempo, gli darei una certa quantità di tempo addizionale. Se tutto questo accadesse più volte nella stessa partita e avessi l'impressione che fosse fatto apposta, punirei l'azione come se fosse una mossa illegale con la conseguenza che, se accade per la terza volta, la partita sarà dichiarata persa.

b. gestirei questa situazione come nel caso della risposta a.

c. Se questo accadesse in una partita di gioco normale agirei in conformità all'**Articolo 7.1.a**:

Se durante una partita si verifica che la posizione iniziale dei pezzi era scorretta, la partita deve essere annullata e deve essere giocata una nuova partita.

Più interessante è la risposta alla sua domanda riguardo cosa accadrebbe in un partita Rapid o lampo. Assumo che lei abbia presente l'**Articolo A.4.a** del Regolamento Rapid e Blitz:

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.

La mia interpretazione di questo Articolo è che entrambi i giocatori hanno i pezzi che dovrebbero avere, ma i pezzi sono erroneamente posizionati, ad esempio un cavallo in c1 e un alfiere in b1. Se nella posizione iniziale un giocatore ha due donne, e questo viene scoperto durante la partita, gestirei la cosa come in una partita di gioco normale: ordinerei l'inizio di una nuova partita.

d. Questo caso è coperto dall'**Articolo 7.4.a**:

*Se nel corso di una partita, si constata che è stata completata una mossa illegale, **compreso il mancato rispetto dei requisiti per la promozione di un pedone** o la cattura del Re avversario, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente precedente l'irregolarità.*

e. Questo caso è coperto dall'**Articolo 7.3**:

Se un giocatore mette fuori posto uno o più pezzi, egli dovrà ripristinare la corretta posizione con il proprio tempo. Se fosse necessario sia il giocatore sia l'avversario hanno diritto di fermare l'orologio per chiedere l'assistenza dell'arbitro. L'arbitro può penalizzare il giocatore che ha mal posizionato i pezzi.

Sta all'arbitro decidere come penalizzare il giocatore colpevole.

f. Probabilmente sono troppo elastico. Ad essere onesto, non vedo nulla di sbagliato. Prende un pezzo dalla scacchiera con la mano destra e, sempre con la destra, posiziona il proprio pezzo nella casa dalla quale ha rimosso il pezzo avversario. Cosa c'è di sbagliato?

g. Prima di tutto l'avversario dovrebbe controllare se il giocatore abbia ripristinato la posizione corretta. Se ha un qualsiasi dubbio, dovrebbe chiamare l'arbitro.

© 2011 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse vi risponderà nella sua prossima rubrica su **ChessCafe.com**. Per favore includete il vostro nome ed il Paese di residenza.

[Sì, ho una domanda per Geurt!](#)

Commenta la rubrica di questo mese tramite la nostra [Contact Page](#)! I migliori commenti verranno pubblicati giornalmente.

© 2011 BrainGamz, Inc. All Rights Reserved.

"**ChessCafe.com**®" is a registered trademark of BrainGamz, Inc.

Traduzione a cura di: Mario Held,
Revisione e veste grafica: Marco F. Biagioli, Eugenio Davolio, Giorgio Gozzi