

# SCACCHITALIA

Anno III - Numero 1 - Nuova serie. Gennaio/Marzo 1997

## EDITORIALE

Indirizzato in particolare ai Presidenti di Società, ai Presidenti e Delegati Provinciali, ai Presidenti dei Comitati Regionali ed agli Arbitri, oltre che ai Tesserati

Considerata l'urgenza di diramare il nuovo "Regolamento Internazionale del gioco" della FIDE, che entrerà in vigore il 1° luglio 1997, nonché le recenti modifiche ai Regolamenti Tecnici FSI, incentrate in particolare nella nuova articolazione del Campionato Nazionale Individuale, le cui selezioni provinciali (quelle iniziali) potranno prendere avvio sin dal 1° ottobre 1997 (mentre le restanti disposizioni entreranno in vigore dal 1° gennaio 1998), abbiamo ritenuto opportuno dedicare interamente questo numero alle nuove normative. Il numero viene inviato gratuitamente, come di consueto, ai Presidenti di Società, ai Presidenti e Delegati Provinciali, ai Presidenti dei Comitati Regionali, agli Arbitri. Ulteriori copie potranno essere richieste soltanto dalle Società e dai Tesserati interessati alla FSI - Segreteria con il versamento (sul c/c postale 31908205, intestato alla Federazione Scacchistica Italiana) di un rimborso spese di Lit. 10.000 (comprensivo delle spese postali, come stampe ordinarie) per ciascuna copia.

Per favorire la migliore comprensione delle variazioni intervenute nei vari regolamenti riportiamo qui di seguito una sintesi di quelle più rilevanti.

## REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DEL GIOCO

Il nuovo Regolamento è stato completamente ristrutturato in modo da comprendere nel suo interno le norme relative non solo al gioco ed alla partita di torneo, ma anche quelle riguardanti il finale rapido, al gioco rapido e lampo, eliminando così gli specifici regolamenti ad essi dedicati in precedenza. Vi sono inoltre alcune importanti innovazioni, soprattutto nella parte "Regole del gioco", riguardanti in particolare gli articoli 6,8,9,10 e 12 e le Appendici B e C.

In merito a tali innovazioni riteniamo utile riportare una libera traduzione dell'articolo esplicativo redatto da Geurt Gijssen, presidente della Commissione Regolamenti della Fide (tratto dal bollettino FIDE FORUM, nr. 1/97).

Il 1° luglio 1997 entrerà in vigore il nuovo regolamento del gioco della Fide. La revisione del regolamento iniziò nel novembre 1995 con la pubblicazione degli appunti delle prime riunioni della Commissione Regolamenti. Una bozza fu inviata a tutte le federazioni, per le loro osservazioni, e la Commissione Regolamenti si è nuovamente riunita a Yerevan.

L'intento principale della Commissione era di integrare i vari tipi di gioco, ordinario, finale rapido, gioco rapido, gioco lampo. Ad esempio solo le regole del gioco rapido e lampo stabilivano che l'orologio deve essere azionato con la stessa mano con cui si gioca il pezzo.

Con i nuovi modelli di orologi elettronici, nuove cadenze sono state incorporate, particolarmente il sistema cumulativo (Fischer) e il sistema Bronstein. Il cambiamento più importante è che una mossa è completata dopo che il giocatore ha fermato il proprio orologio e azionato quello dell'avversario. Altra importante regola è che a un giocatore deve sempre essere consentito fermare il proprio orologio e azionare quello dell'avversario.

In passato ci sono state molte discussioni sulla fattispecie del giocatore che si presenta alla scac-

chiera con un'ora di ritardo: per decidere se aveva oltrepassato l'ora di ritardo concessa, si calcolava l'orario stabilito o l'orario di effettivo inizio? Al con-gresso di Yerevan è stato deciso che l'orario stabilito costituirà il punto di riferimento.

In molti tornei si adoperano scacchiere murali, schermi e monitor per illustrare la partita in corso. Si è deciso che essi, se mostrano la posizione in atto, le mosse, il loro numero e il tempo utilizzato, sono ammessi in sala gioco. Il giocatore però non può esporre reclami basandosi su queste fonti.

Riguardo alla trascrizione delle mosse vi è una modifica radicale e due nuovi articoli:

1. un giocatore, se lo desidera, può rispondere alla mossa avversaria prima di averla trascritta. Egli deve trascriverla prima di averne effettuata un'altra.
2. la proposta di patta deve essere trascritta sul formulario da ambedue i giocatori. La proposta deve essere segnata con il segno [=].
3. se un giocatore, per motivi fisici o religiosi, è impossibilitato a compilare il formulario, all'inizio della partita gli deve essere dedotto, a discrezione dell'arbitro, un quantitativo di tempo di riflessione rispetto a quello prestabilito.

Molti giocatori hanno l'abitudine di nascondere il formulario dalla vista, coprendo le mosse con penne o orologi. Dal 1° luglio 1997 il formulario deve in ogni momento essere visibile all'arbitro.

Se un giocatore richiede la patta per aver rag-giunto tre volte la stessa posizione, egli deve immediatamente fermare ambedue gli orologi. La proposta di patta non può essere ritirata. Che cosa capita se la richiesta è infondata?

A tal fine voglio ricordare le regole trascorse. Fino al 1979 il giocatore richiedeva la patta ma non poteva fermare gli orologi. Mentre l'arbitro esamina la richiesta l'orologio era in moto. Se il giocatore superava i limiti di tempo perdeva la partita.

Nel 1979 si decise che il giocatore poteva arrestare l'orologio e, se la richiesta era infondata, veniva penalizzato di 5 minuti. Perdeva la partita se gli erano rimasti meno di 5 minuti all'atto della richiesta.

Dal 1° luglio 1997 la regola diventa: se la richiesta è infondata l'arbitro deve decurtare al richiedente metà del tempo di riflessione rimasto-gli sino a un massimo di 3 minuti e aggiungere 3 minuti al tempo rimasto all'avversario. Ciò significa che se un giocatore ha più di 6 minuti, bisogna sottrarne 3. Se un giocatore ha meno di 6 minuti al momento della richiesta, bisogna sottrargliene la metà. Ad esempio nel caso che un giocatore abbia 4 minuti al momento della richiesta, bisogna sottrargliene 2. In tutti i casi l'avversario riceve 3 minuti in più.

La partita è patta quando viene raggiunta una posizione che non può condurre al matto con qualsiasi possibile sequenza di mosse legali, anche giocando in modo maldestro. Ciò conclude immediatamente la partita. L'articolo è molto più generico che in passato. Nei precedenti regolamenti molte posizioni erano descritte. Naturalmente queste posizioni possono tuttora tornare di aiuto agli arbitri.

Probabilmente le difficoltà maggiori riguardano l'articolo 10.2 sul finale rapido. Riporto il testo completo dell'articolo:

Se un giocatore dispone ancora di meno di 2 minuti, egli può richiedere la patta prima che cada la bandierina. Egli deve fermare gli orologi e avvertire l'arbitro.

a. se l'arbitro è convinto che l'avversario non compie alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi

normali, o che non è comunque possibile vincerla con mezzi normali, egli deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve rinviare la propria decisione.

b. se l'arbitro rinvia la propria decisione, all'avversario possono essere assegnati 2 minuti in più di tempo di riflessione e la partita deve continuare in presenza dell'arbitro.

c. se ha rinviato la decisione, l'arbitro può successivamente dichiarare la partita patta, anche se una bandierina è caduta.

Nel corso delle Olimpiadi di Yerevan, si applicava già questo articolo e tutte le proteste vi erano connesse. Il fatto è che siamo in presenza di due situazioni differenti: in primo luogo l'avversario non compie alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali; apparentemente egli ripete le mosse sperando che l'avversario superi i limiti di tempo.

In secondo luogo non è possibile vincere con

mezzi normali, nel qual caso vi è una posizione patta sulla scacchiera e l'arbitro è chiamato a decidere che la posizione è patta. Posso presupporre che questo sia un compito troppo difficile per molti arbitri.

Segnaliamo i seguenti nuovi articoli:

Ai giocatori non è concesso di lasciare la "sede di gioco" senza il permesso dell'arbitro. Per sede di gioco si intende l'area di gioco, i restanti locali, l'area di ristoro, l'area per fumatori e altri luoghi stabiliti dall'arbitro. Il giocatore cui tocca il tratto non può abbandonare la "area di gioco" senza il permesso dell'arbitro.

Il giocatore che persistentemente si rifiuta di rispettare il Regolamento di gioco riceve la perdita della partita. Il risultato dell'avversario deve essere deciso dall'arbitro.

Ai congressi di Parigi e Yerevan si è discusso a lungo sulla dichiarazione di caduta della bandierina. Ne è responsabile solo il giocatore o anche l'arbitro?

Infine si è deciso che nel gioco rapido e lampo solamente il giocatore è responsabile e l'arbitro non può interferire, ma in tutti gli altri casi l'arbitro è autorizzato ad intervenire.

Gioco rapido e gioco lampo sono definiti come segue:

E' partita di gioco rapido quella in cui tutte le mosse devono essere compiute in un tempo fra 15 e 60 minuti.

E' partita di gioco lampo quella in cui tutte le mosse devono essere compiute in meno di 15 minuti.

Desidero menzionare due proposte che non sono state approvate. La Commissione Arbitri della Federazione Russa proponeva che i giocatori devono stringersi la mano prima e dopo la partita. La maggioranza della Commissione Regolamenti è stata dell'opinione che non possiamo obbligarli a farlo.

La Commissione Composizione proponeva che la regola delle 50 mosse non fosse applicata agli studi. L'opinione della Commissione Regolamenti è stata che le "laws of chess" coprono soltanto il gioco a tavolino. Se la Commissione Composizione desidera non applicarla, ne è autorizzata.

Infine mi piace menzionare la grande cooperazione degli arbitri addetti alle riunioni della Commissione Regolamenti. Ognuno rispettava l'opinione altrui. Io spero che abbiamo fatto buone

regole, sebbene abbia coscienza che anche queste regole possono essere migliorate.

## **REGOLAMENTI TECNICI FEDERALI**

Dal 1° Gennaio 1998 entreranno in vigore le nuove norme dei Regolamenti Tecnici Federali (RAA, DTT, RCN, REI), approvate dal C.D. del 19/4/97, con importanti novità, delle quali riassumiamo le più significative:

- ciclo per l'assegnazione del titolo di campione italiano che prevede la programmazione di Ottavi di finale (Campionati Provinciali), Quarti di finale (Campionati Regionali) e Semifinale;
- nuova suddivisione delle fasce dei tornei di promozione, con istituzione del nuovo torneo di promozione alla Terza Categoria Nazionale;
- abolizione del limite inferiore del punteggio Elo Italia, con conseguente eliminazione della retrocessione per chi scende sotto i 1500 punti;
- rivalutazione del titolo di Maestro con modifica dell'iter per il conseguimento del titolo;
- possibilità di organizzare tornei di Comitato Regionale in un solo week-end.

Allo scopo di poter effettuare in tempo utile le selezioni per il 58° Campionato Italiano, la possibilità di organizzare gli Ottavi di finale (Campionati Provinciali) è stata anticipata al 1° Ottobre 1997.

La Federazione attribuisce molta importanza a questa manifestazione, che prevede la gestione in prima persona dei Comitati Regionali e dei Comitati e Delegati Provinciali. Per tale motivo è stata predisposta e verrà inoltrata quanto prima ai Comitati Regionali una apposita scheda contenente le indicazioni necessarie per l'organizzazione e la stesura dei bandi dei campionati provinciali. Sarà compito dei Comitati Regionali trasmettere tale scheda ai Comitati e Delegati Provinciali, per la migliore divulgazione dell'iniziativa nel territorio. Va precisato che i Campionati Provinciali saranno in pratica dei tornei open di promozione alle categorie nazionali con possibilità di variazione dell'Elo Italia ed eventualmente dell'Elo FIDE.

La Federazione auspica una fattiva e completa collaborazione da parte di tutti per la migliore divulgazione dei nuovi Regolamenti, sia nazionali che internazionale.

[Fide Laws of Chess - FLC](#)

[Regolamento Internazionale degli scacchi FIDE - RIF](#)

[Regolamento dell'attività agonistica, dei titoli e delle categorie FSI - RAA](#)

[Disposizioni tecniche per lo svolgimento dei tornei - DTT](#)

[Regolamento dei Campionati Nazionali - RCN](#)

[Regolamento Sistema di classificazione Elo Italia - REI](#)