

Laws of chess

Art. 6.9

Except where one of the Articles: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by the player. However, the game is drawn, if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Tuttavia se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali, la partita è patta.

A cura di Maurizio Mascheroni

Ultimo aggiornamento: 9 settembre 2009

Ma cosa serve per dare matto?

Se avete tenuto qualche corso per principianti, sicuramente avrete dovuto insegnare ai vostri allievi i matti elementari (quello contro il solo Re) e avrete provveduto a elencare il materiale necessario e sufficiente per ottenere la vittoria: una torre, oppure un alfiere e un cavallo, oppure due alfieri, ecc.

Ma se affrontate la stessa questione nella pratica dei tornei e in un'ottica regolamentare, la risposta potrebbe essere sorprendente: potrebbe bastare un solo cavallo! Per capire appieno la verità di una tale affermazione, bisogna controllare il nuovo regolamento della FIDE, in vigore dal 1° luglio 2005 e che resterà valido per i prossimi quattro anni.

Nei tornei, come sappiamo, siamo tutti sottoposti a una sottile e perfida tortura: quella dell'orologio. Questo infernale aggeggio segna inesorabile il trascorrere dei minuti a nostra disposizione e l'impressione che ne abbiamo è che il nostro tempo scorra sempre più veloce di quello del nostro avversario. Quando, fortunatamente, il tempo a disposizione del nostro contendente finisce, ecco che la sua bandierina (quel simpatico affarino di plastica solitamente colorato di rosso) cade. L'avvento degli orologi elettronici ci toglierà anche il sottile piacere di sentire quel dolce "plink" ... ma la sostanza non cambierà: abbiamo "vinto per il tempo", come si dice in gergo.

Ma ne siamo proprio sicuri?

L'articolo del regolamento che si occupa dell'orologio è il numero 6.
Cosa succede quando cade una bandierina? Vediamo ...

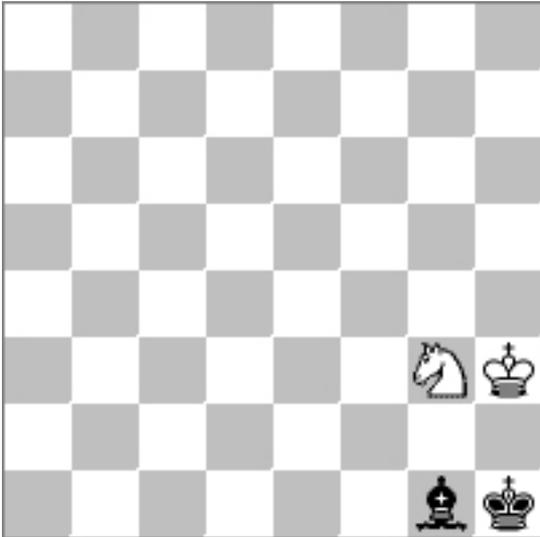
6.9

Tranne quando si applicano gli Articoli 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c, la partita è persa per quel giocatore che non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito. Tuttavia se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali, la partita è patta.

Proviamo a "riformulare" quest'ultima parte dell'art. 6.9: se cade la bandierina del mio avversario, io ho vinto se è possibile raggiungere (con qualunque sequenza di mosse legali) una posizione in cui i miei pezzi diano matto ai pezzi avversari.

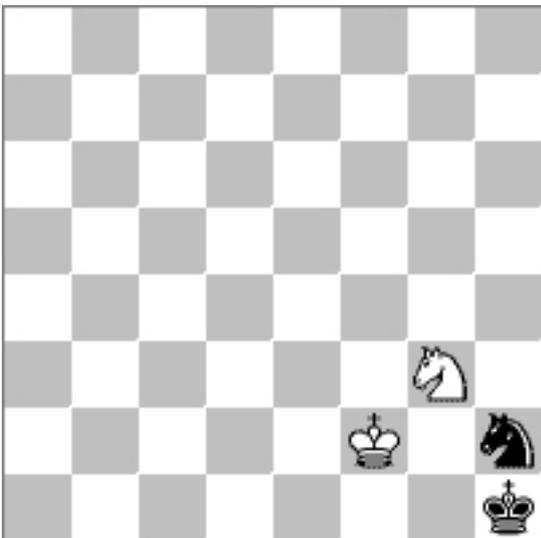
Il Cavallo

Così, per esempio, si può vincere con Cavallo contro Alfiere, in quanto è possibile raggiungere la posizione del diagramma 1.

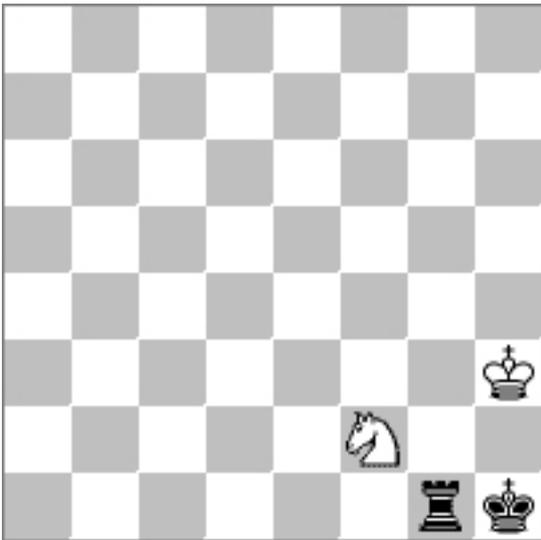


[Diagramma 1]

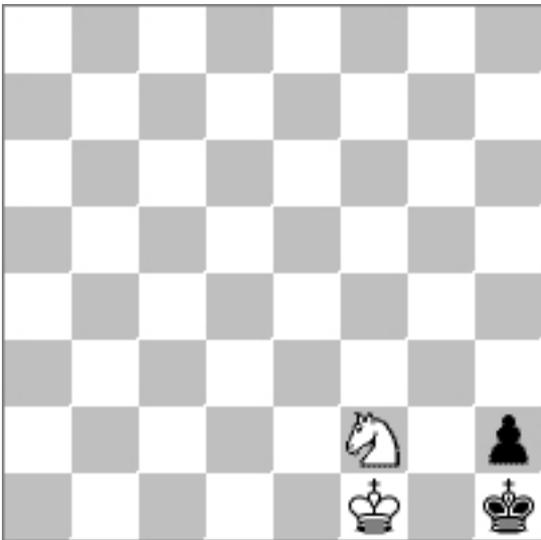
Per questo particolare aspetto regolamentare, il Cavallo si rivela un pezzo di una forza straordinaria: vince praticamente sempre, tranne quando l'avversario ha soltanto la Donna. Si vedano questi altri diagrammi, infatti, per alcune possibili configurazioni di matto con il solo cavallo.



[diagramma 2]



[diagramma 3]

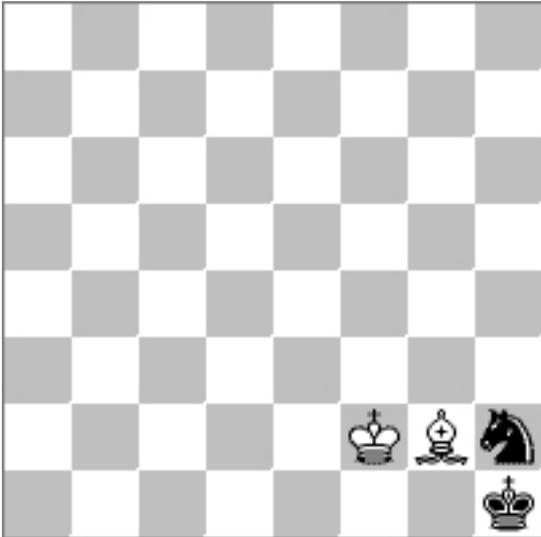


[diagramma 4]

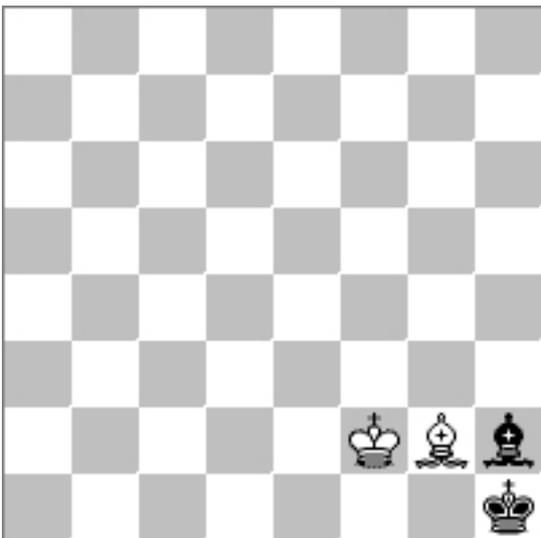
Se l'avversario avesse invece soltanto la Donna non è possibile raggiungere una posizione di matto; ma se avesse una Donna e altri pezzi/pedoni allora la posizione di matto sarebbe raggiungibile. Per esempio, contro Donna e Pedone, si può ipotizzare che il Pedone venga promosso a Cavallo, permettendo in questo modo il matto di cui al diagramma 2, supponendo anche ovviamente che la Donna resti in una posizione influente o che sia stata catturata.

L'Alfiere

L'Alfiere, invece, incontra qualche difficoltà in più rispetto al Cavallo. Vince contro il Cavallo (diagramma 5) e contro un Alfiere di opposto colore (diagramma 6).



[diagramma 5]



[diagramma 6]

Contro un pedone, l'Alfiere (come il Cavallo) vince sempre, anche quando questo non fosse sulle colonne "a" o "h", in quanto è sempre possibile promuovere il Pedone a Cavallo, rientrando nel caso del diagramma 5.

Gli altri pezzi

Se cade la bandierina al vostro avversario, e voi avete qualcosa di diverso (o in piu') del Cavallo o dell'Alfiere, allora potete dormire sonni tranquilli: la configurazione di matto si trova praticamente sempre.

Sappiamo infatti che Torre o Donna non hanno difficolta' alcuna a dare matto, cosi' come la coppia di Alfieri, oppure Alfiere e Cavallo. Anche la coppia dei Cavalli in questo caso vince (a gioco corretto il finale sarebbe patto, ma qui possiamo anche giocare "qualsiasi possibile sequenza di mosse legali", quindi anche mosse "cattive" da un punto di vista squisitamente tecnico).

Naturalmente, un semplice Pedone e' ugualmente vincente, dato che possiamo sempre ipotizzare di riuscire a promuoverlo.

Tutto questo, pero', qualora fossimo in presenza di posizioni "aperte", cioe' di posizioni in cui siano possibili catture di pezzi, sacrifici, spinte di pedone, ecc. Ci sono pero' una serie di posizioni, che chiamerei "chiuse" (anche se i termini "aperte" e "chiuse" sono in questo ambito un poco impropri), nelle quali non e' possibile forzare la posizione in alcun modo con mosse legali.

Si veda per esempio la posizione del diagramma 7.



[diagramma 7]

In questa posizione non e' possibile per nessuno dei due colori ottenere nulla, comunque si giochi: non e' possibile alcuna mossa di Pedone, nessuno dei due Re puo' penetrare nel territorio nemico, nessun pezzo puo' essere sacrificato per alterare la natura bloccata della posizione. La FIDE chiama questo genere di posizione con il termine "posizione morta". Questo genere di posizioni dovrebbe comportare il termine immediato della partita, pero' nella concitazione delle partite semilampo e lampo puo' succedere che i giocatori proseguano ... ma se cadesse la bandierina al Nero (o al Bianco) la partita sarebbe comunque patta.

Annotazioni finali

E' importante ricordare che questo discorso (contrariamente a quanto avveniva in passato e che non segnalo per non generare confusione) vale in tutti i tipi di torneo, siano essi a tempo "lungo", di "gioco rapido", oppure "lampo".

Tabella esemplificativa

Ho approntato una tabellina, che spero si possa rivelare un valido aiuto (anche per gli arbitri!) al momento della caduta di una bandierina. Ho evidenziato tutti i casi possibili di patta: in tutte le altre situazioni la partita e' vinta dall'avversario del giocatore cui e' caduta la bandierina (si vedano comunque le eccezioni -posizioni "chiuse"- prima citate).

Cade la bandierina di un giocatore. La partita e' patta quando ...

Pezzi del possibile vincente	Pezzi del giocatore cui è caduta la bandierina
Re solo	(ininfluenti)
Re + Cavallo	Re Solo
Re + Cavallo	Re + Donna
Re + Alfiere	Re Solo
Re + Alfiere	Re + Alfiere dello stesso colore
Re + Alfiere	Re + una qualunque combinazione di soli pezzi pesanti (T; D; T+T; T+D; T+T+D, ecc.) oppure di pezzi pesanti con presenza di alfiere dello stesso colore.

La ratio di questa norma

Molti sono portati a pensare che questa sia una norma assurda, in quanto sembra impossibile che un giocatore possa *auto-mattarsi* in una situazione in cui l'avversario abbia solo un cavallo o solo un pedone.

Il pensiero è molto semplice: "Figuriamoci se il giocatore gioca certe mosse idiote!".

In realtà, se io mi venissi a trovare in una situazione in cui ho soltanto un pedone contro una serie di pezzi avversari, ciò significa unicamente che io, durante la partita, ho proprio giocato una lunga serie di mosse idiote. Non c'è perciò alcun motivo per non pensare che ora possa proprio essere il mio avversario ad effettuare le peggiori mosse immaginabili.

Perciò, finchè c'è possibilità di dare matto, la partita non è patta.

I possibili casi di patta sono infatti cinque:

- 1) patta per accordo
- 2) patta per stallo
- 3) patta per ripetizione di posizione
- 4) patta per la regola delle 50 mosse
- 5) patta per posizione morta

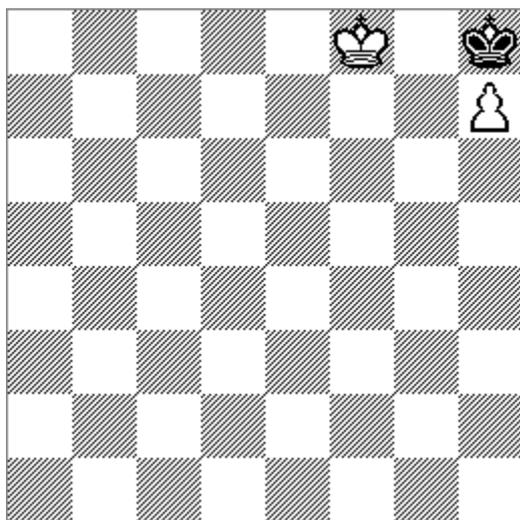
L'unico caso che, qui, realmente ci interessa è l'ultimo: patta per posizione morta; la posizione morta è proprio un tipo di posizione in cui non c'è possibilità di dare matto e, finchè non si raggiunge una posizione di questo tipo, la partita non è patta.

Attenti alla posizione!

Da tutto il discorso fatto prima, sembra evidente che avere un solo pedone (che potrebbe promuovere) contro il Re solo sia sufficiente per vincere, qualora all'avversario cada la bandierina. Ma ne siamo proprio sicuri? Bisogna fare molta attenzione nel valutare la posizione, e non fermarsi semplicemente a considerare il materiale presente.

Si veda a questo proposito il seguente caso molto istruttivo, tratto dalla rubrica di Gijssen, che lui stesso considera un eccellente esempio per i corsi per arbitri.

Question Dear Mr. Gijssen, In your last column you answered a question about a flag fall; do you agree with me that in this position, when black oversteps the time it's still a draw? This because the only legal move that black can make will lead to a position with only two kings on the board. *Jos Vlak (The Netherlands)*



Answer Relevant for the answer is a part of Article 6.9: *"If a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by the player."*

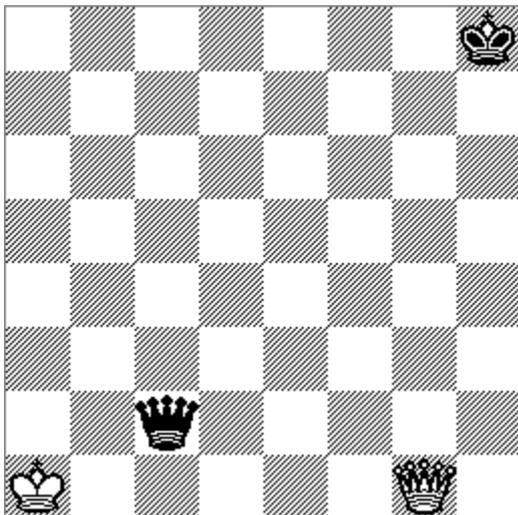
It seems that the position is apparently irrelevant. Flag falling means loss of the game. But, there is a second, very important sentence of this Article. I quote: *"However, the game is drawn, if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves, even with the most unskilled counter-play."*

Well, this sentence makes it clear that a flag fall does not always mean that the game is lost. The position mentioned in the question is such that White has no chance to win the game; therefore the game is drawn. I agree with your conclusion. One final remark: this position is an excellent example for arbiters' courses.

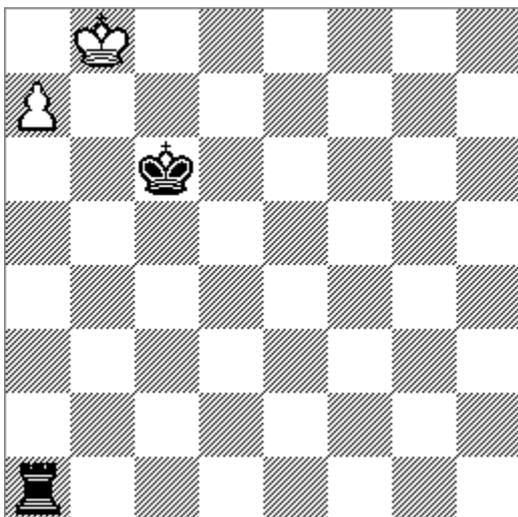
Questa posizione è veramente spettacolare. Mossa al nero, cade la bandierina: patta. Mossa al Bianco, il Bianco gioca Re7 e se il Nero non riesce a completare la cattura del pedone prima che la sua bandierina cada, allora perde, dato che l'arbitro è costretto a considerare anche le mosse più bizzarre possibili, cioè anche l'incredibile Rg7.

Altre due posizioni interessanti

Ecco altre due posizioni che esemplificano questo aspetto.



Il Bianco gioca 1.Dg7+. Prima che il Nero possa rispondere, allo stesso cade la bandierina. Il Nero ha perso? No.

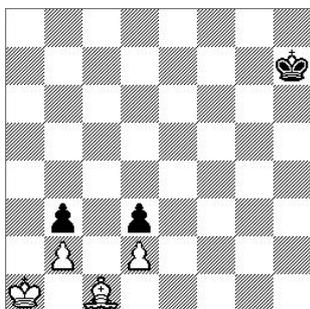


Il Bianco gioca 1.a8=D+, e il Nero risponde 1 ... T:a8+. Prima che il Bianco possa rispondere, allo stesso cade la bandierina. Il Bianco ha perso? No.

Commento - Ulteriori posizioni

A completamento dell'analisi di questo articolo, riporto quattro bizzarre posizioni segnalate da Stewart Reuben.

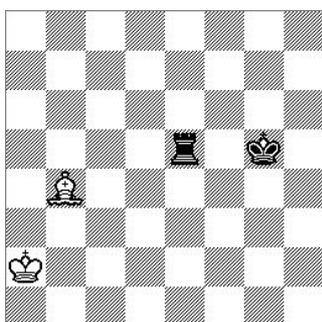
In tutte queste posizioni, cade la bandierina del Nero. Che risultato assegnare?



1

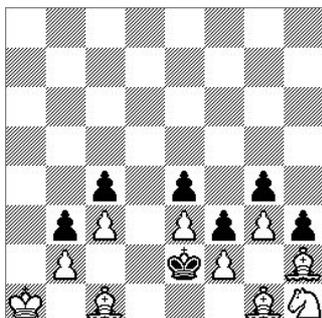
Patta.

Se l'arbitro vedesse questa posizione prima che cada la bandierina del Nero, deve fermare la partita e assegnare la patta.



2

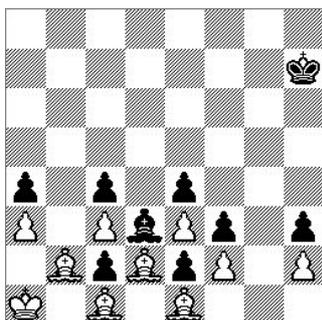
Patta.



3

Patta.

Se l'arbitro vedesse questa posizione prima che cada la bandierina del Nero, deve fermare la partita e assegnare la patta.



4

Il Bianco vince.

Re e due Cavalli vincono

Dopo tutti i discorsi fatti, dovrebbe essere chiaro che Re e due Cavalli vincono contro il Re solo, in caso di caduta della bandierina di colui che ha solo il Re. Questo non impedisce però all'arbitro di assegnare patta, qualora il giocatore in svantaggio la richieda nei tempi e nei modi corretti previsti dall'articolo 10.2.

Si veda anche il seguente commento di Stephane Escafre.

[da un commento di Stephane Escafre]

"Mat où ?" fait l'un

bonjour, j'aurais voulu savoir si Roi + 2 cavaliers contre Roi était nulle ou pas ? En effet le mat existe mais pas de manière forcé, mais il est réalisable par le jeu le plus médiocre. Doit on considérer la partie comme nulle ? merci d'avance *Raphaël Silva (Valence Echecs)*

Comme vous le dites il existe un mat. Donc pas de nulle, ce n'est pas une position morte. En revanche, il n'y aura pas de problème pour appliquer le 10.2.