

Laws of chess

La patta d'accordo

Tutte le norme comportamentali sulla richiesta della patta d'accordo, viste dall'ottica del giocatore.

A cura di Maurizio Mascheroni

Ultimo aggiornamento: 9 settembre 2009

La patta per accordo tra i giocatori

Il regolamento prevede che una partita possa terminare patta per accordo tra i due giocatori. Ma come raggiungere questo accordo? Ci viene in soccorso l'art. 9.1, comma "b1":

Un giocatore può proporre patta dopo aver eseguito una mossa sulla scacchiera. Egli deve farlo 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 catturarla, o la partita si conclude in qualche altro modo.

Si ricorda inoltre che (art. 9.1, comma "b2"):

L'offerta di patta sarà annotata da ciascun giocatore sul suo formulario con un simbolo (Vedi Appendice C13).

L'articolo è sufficientemente chiaro, ma riassumiamo le azioni da intraprendere:

- 1) eseguite sulla scacchiera la vostra mossa;
- 2) richiedete chiaramente al vostro avversario la patta con una frase tipo "Propongo la patta", oppure semplicemente "Patta?";
- 3) azionate l'orologio;
- 4) scrivete la vostra mossa sul formulario, corredata con il simbolo "=";
- 5) attendete ... :-)

Nel caso invece desideriate declinare l'offerta di patta del vostro avversario, la cosa più semplice da fare è quella, semplicemente, di proseguire la partita eseguendo la vostra mossa di risposta.

Non è raro sentire accompagnare la mossa con una frase tipo "Facciamo ancora qualche mossa ...".

Qualora vogliate accettare la proposta del vostro avversario, tendetegli la mano e confermate le vostre intenzioni in modo chiaro, per esempio con una frase del tipo "Va bene, accetto la patta".

Naturalmente, soprattutto nei tornei weekend, non è raro affrontare giocatori che si conoscono molto bene, spesso dei veri e propri amici. In questo caso è abbastanza frequente proporre e accettare/rifiutare la patta con metodi meno "formali", e addirittura nel momento "sbagliato" (cioè quando la mossa è all'avversario). Usualmente non nascono particolari problemi, ma il mio consiglio è di cercare di attenersi sempre alle modalità previste dal regolamento.

Il riferimento all'articolo 12.6 va spiegato. Vediamo l'articolo in questione:

E' vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsivoglia maniera. Questo comprende insensate o reiterate richieste o offerte di patta o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.

Quindi le cose da evitare sono sostanzialmente due:

- 1) offrire patta in continuazione. Questo potrà essere considerato un disturbo dal vostro avversario, che potrà protestare con l'arbitro, il quale, se considererà fondate le sue lamentele, prenderà qualche provvedimento nei vostri confronti.
- 2) offrire patta in modo "errato", per esempio, come già segnalato, quando la mossa è al vostro avversario. In questo caso è sicuro che la vostra richiesta rappresenta un disturbo, pur se la richiesta verrà comunque ritenuta valida. Come ho già avuto modo di affermare prima, è molto meglio utilizzare il formalissimo "modus operandi" che ho descritto prima.

Figlio diretto di questo articolo è il 9.1(b2), che prevede che la richiesta di patta sia annotata, sul formulario, con il simbolo "=".

Questo è necessario perchè, se intendete protestare per le reiterate proteste di patta del vostro avversario, dovete provare questo fatto; la cosa sarà più facile se tutte le richieste di patta saranno evidenziate con il simbolo richiesto.

Alcuni aneddoti, infine, chiariranno ancora meglio alcuni aspetti.

Due anni fa' affrontai a Corsico (MI) un giocatore decisamente più forte di me, che però attraversava un periodo di forma piuttosto scadente e stava affrontando le partite cercando di "limitare i danni". Dopo una decina di tranquille mosse di apertura, mi offrì patta, ma lo fece talmente sottovoce che io non sentii nulla. Feci la mia mossa e questo lo rese nervoso, in quanto si convinse che io volessi proseguire la partita. Subito fece un'altra mossa e mi offrì nuovamente la patta, questa volta con un tono di voce così alto che tutti i giocatori delle scacchiere vicino si voltarono incuriositi verso di noi. Io scrissi il simbolo "=" vicino alla sua mossa, lui sbirciò il mio formulario e, notando il simbolino, si tranquillizzò in modo evidente: avevo sentito. Accettai il pareggio e lui sembrò come liberato da un mezzo incubo :-)

La frase "*l'offerta non deve essere condizionata*" ha una sua precisa origine storica, come raccontatoci da Geurt Gijssen nello stage arbitrale di Montecatini 1999.

Successe in un torneo internazionale che un GM offrì il pareggio all'avversario, una GM. La fanciulla sprofondò in una profonda elucubrazione che durò oltre un'ora e alla fine, pochi minuti prima dell'esaurimento del proprio tempo, accettò il pareggio, con l'avversario che ormai stava per avere un esaurimento nervoso ...

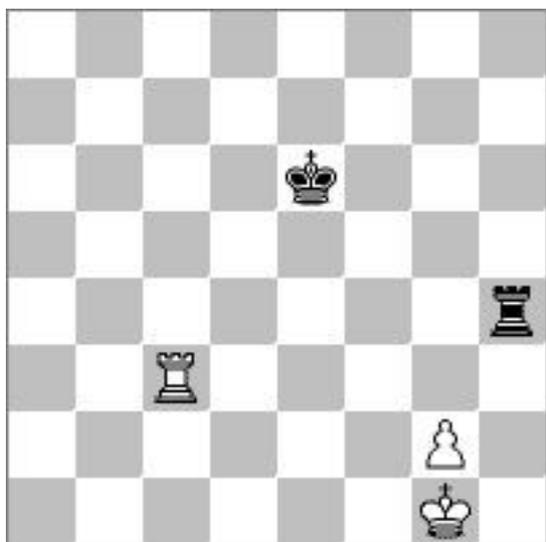
Dopo poco tempo, i due si incontrarono nuovamente, e ancora il GM propose patta, ma aggiunse qualcosa del tipo "Ma mi deve dare una risposta entro due minuti!".

Ovviamente una "condizione" di questo tipo non è ammissibile, perciò la FIDE ha pensato bene di renderla esplicita sul regolamento.

Una regola non scritta, ma generalmente accettata, è quella secondo la quale non è "sportivo" proporre il pareggio quando ci si trova in posizione inferiore. E' naturale che sul regolamento non possa trovare posto una regola di questo genere, in quanto implica un giudizio tecnico sulla posizione. Inoltre, non sempre un giocatore si "rende conto" di essere in posizione inferiore, e quindi propone patta in totale buona fede.

Dalla pregevole rubrica di Geurt Gijssen su <http://www.chesscafe.com> riassumo alcuni aneddoti significativi su questo aspetto.

Nella terza partita del match Kasparov-Kramnik (Londra, 2000), si raggiunse la seguente posizione:



In questa posizione pari Kramnik (Nero) offrì patta e la cosa pare abbia irritato molto Kasparov, che respinse la richiesta. Tre mosse più tardi, comunque, egli stesso offrì il pareggio.

Nel campionato olandese 2000, Tiviakov si trovò, giocando contro Fritz 6, in una posizione completamente vinta, ma avrebbe però sicuramente perso la partita, causa la drammatica mancanza di tempo. Il gioco era nella fase QPF (Quick Play Finish). Se Tiviakov avesse richiesto la patta (art. 10) non è chiaro cosa avrebbe fatto l'arbitro, essendo la posizione molto complicata. Però all'operatore del computer non andava di vincere la partita in quel modo e offrì lui stesso il pareggio, mentre era in funzione l'orologio dell'avversario. Tiviakov rifiutò, per poi offrire patta lui stesso due mosse dopo, pareggio che fu immediatamente sottoscritto da Frans Morsch, l'operatore di Fritz 6. Dopo la partita ci furono le proteste di Tiviakov, che affermava che l'operatore avrebbe avuto l'obbligo di abbandonare, stante la posizione perduta. Questa (Tiviakov ha il Nero) la posizione in cui fu concordata la patta:



Come chiosa finale a questi due episodi, Geurt Gijssen afferma:

"In short, it is not correct to offer a draw in a lost position, although the Laws of Chess do not expressly forbid this."