



La partita Armageddon

(a cura di Francesco De Sio e Michele Gisolini)

La partita Armageddon (o sudden death) è una variante degli scacchi blitz in cui la patta viene considerata una vittoria per il Nero.

Questo garantisce che la partita finisca in modo decisivo e vi si fa ricorso per determinare il vincitore di un torneo quando anche le partite di spareggio a tempo rapid e blitz sono terminate in parità.

Si dà al giocatore col bianco un piccolo vantaggio di tempo, che deve essere precisato dal regolamento del torneo, o dall'arbitro prima dell'inizio, generalmente 6 minuti contro 5 minuti dati al nero.

Una complicazione si ha quando lo spareggio riguarda più di due giocatori.

La soluzione più naturale è quella di disputare un minitorneo a eliminazione diretta, con la possibilità, quindi che qualche giocatore debba giocare più partite e qualcuno meno. L'alternativa è disputare un girone all'italiana, che però potrebbe rilevarsi non risolutivo.

Il documento ufficiale di riferimento per i sistemi di spareggio è l'Handbook FIDE C.07 (<https://handbook.fide.com>), che non tratta espressamente l'Armageddon ma di fatto lo include nel capitolo sulle partite di spareggio.

In ogni caso va chiarito, prima dell'inizio del torneo:

- se le partite di spareggio siano per qualsiasi posizione di ex aequo, o solo per posizioni specifiche (ad esempio solo per il 1° posto);
- se la qualificazione per le partite di spareggio si esegua dopo l'applicazione di nessuno, alcuni o tutti tra gli altri spareggi eventualmente previsti;
- il formato (ad es. all'italiana o ad eliminazione diretta);
- il metodo di attribuzione dei numeri di abbinamento;
- il metodo di attribuzione del colore;
- le cadenze per tutte le partite;
- il calendario di gioco, o l'intervallo tra ogni partita.