

Scacchi 5 - Quando la partita è patta

a cura di Alberto Meraviglia

Nella partita a scacchi è contemplata anche la possibilità di pareggio: si parla in questo caso di patta.

Quali sono i casi in cui la partita termina patta?

a) Il caso più logico è quello di accordo tra i due giocatori, i quali in qualsiasi momento della partita possono concludere la stessa in parità. Si parla in questo caso di “patta d’accordo”. In tempi recenti in alcuni tornei per esigenze di spettacolo si vieta ai giocatori di fare patta prima della 30ª mossa.

b) Si ha poi la patta quando nessun giocatore è in grado di dare lo scacco matto. Per esempio, quando si resta con Re e Alfiere o Re e Cavallo contro Re solo. Si parla in questo caso di “patta teorica”.

c) Il regolamento prevede poi che in qualunque momento della partita un giocatore possa chiedere all’avversario lo scacco matto entro 50 (cinquanta) mosse. Attenzione, però: il computo delle mosse deve ricominciare dall’inizio ogni volta che si muove un Pedone o si esegue una cattura.

Se, giocate le cinquanta mosse, il giocatore che lo ha richiesto non ha subito il matto, la partita è patta. Si parla in questo caso di “patta per richiesta di mosse”. Sottolineiamo che le mosse sono 50, comprendendo nella mossa il tratto del Bianco e quello del Nero, e non 11 o 16 come erroneamente riportato da più di un trattato sul gioco degli scacchi.

d) Il regolamento prevede anche

che la partita sia dichiarata patta, su richiesta di un giocatore, quando *la medesima posizione si ripresenta per tre volte anche non consecutive sulla scacchiera, purché sia sempre lo stesso giocatore ad avere il tratto*. Si parla in questo caso di “patta per ripetizione di posizione”. Si noti che è invece impropria ed imprecisa la dizione “patta per ripetizione di mosse”, anche se solitamente la posizione si ripete proprio perché i due giocatori ripetono le stesse mosse.

e) Una particolare forma di patta per ripetizione di posizione si verifica quando un giocatore dimostra di potere e di volere dare scacco al Re avversario senza interruzione.

f) L’ultimo caso di patta previsto dal regolamento è la cosiddetta “patta per stallo”. Che cosa è lo “stallo” e quando si verifica?

Lo stallo è praticamente la impossibilità di effettuare mosse regolari e si verifica quando il Re del giocatore cui tocca muovere non è sotto scacco, ma il giocatore non può eseguire alcuna mossa lecita.

DIAGRAMMA (Rf6, Pf7 = Rh6) Nella posizione del diagramma il Bianco muove e vince, anzi può dare scacco matto in 2 mosse.

Notiamo subito che non va bene



promuovere il Pedone a Regina, perché in questo caso avremmo un esempio di patta per stallo. Infatti dopo 1. f8=D, il Re nero - che non è sotto scacco - non può muovere in quanto muovendo si metterebbe sotto scacco, cosa che non è lecita. Si trova quindi in stallo e la partita è patta.

Ovviamente il Bianco vince facilmente giocando 1. Re7 e promuovendo a Regina alla mossa successiva, ma c’è anche la possibilità di dare scacco matto in 2 mosse.

Come? Promuovendo il Pedone a Torre!

Dopo 1. f8=T, il Re nero può muovere anche se dispone di un’unica mossa, ovvero 1...Rh6; dopo di che segue 2. Th8 scacco matto!

Abbiamo così visto insieme un possibile caso di stallo e un esempio di promozione a pezzo minore.