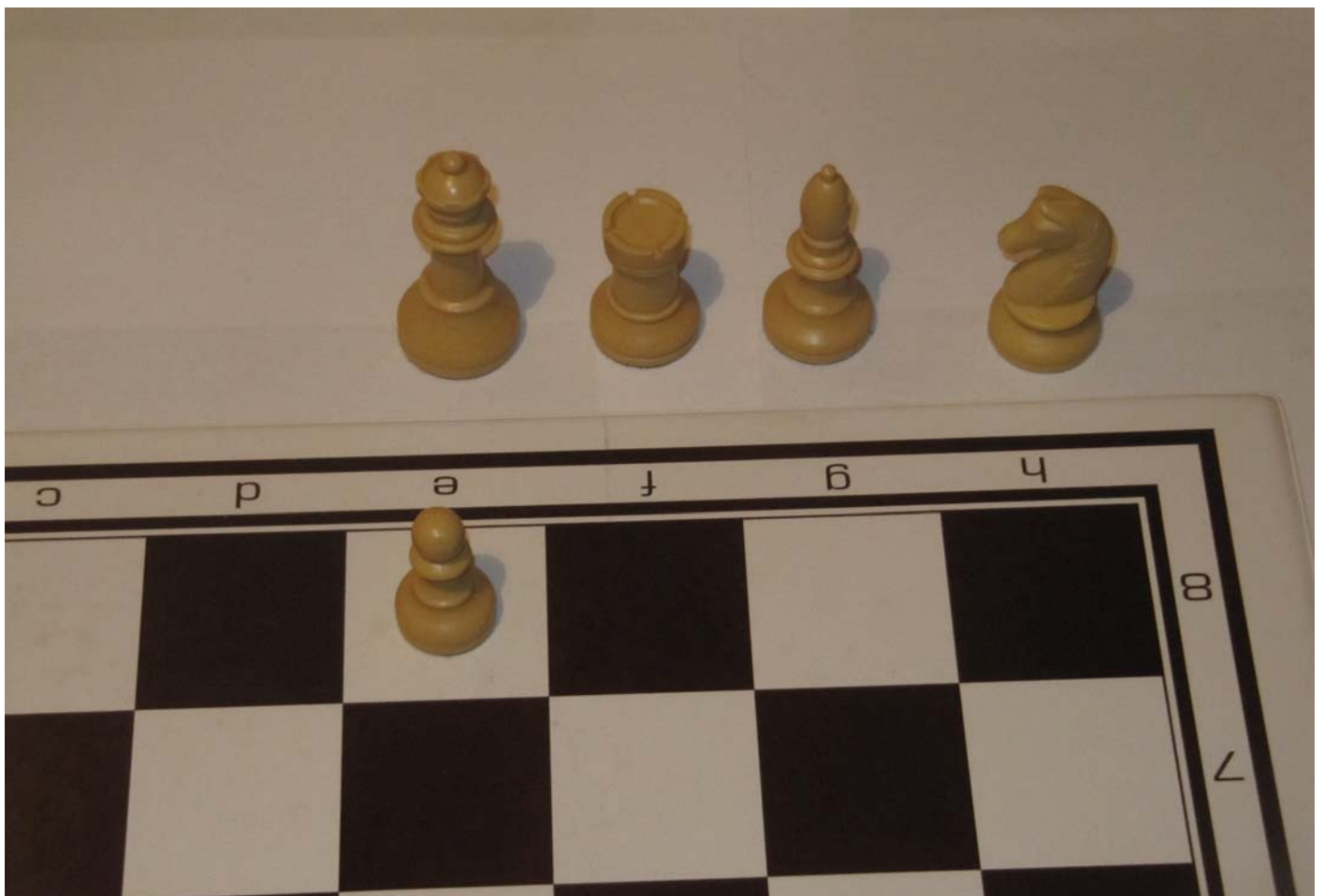


REGOLE FIDE

SPIEGAZIONI E CASI PRATICI

2° TEMA

LA PROMOZIONE



Sommario

1. <i>Premessa</i>	3
2. <i>Estratto delle Regole FIDE</i>	3
3. <i>Procedura corretta della promozione del Pedone</i>	4
4. <i>Cosa succede se il Pedone viene lasciato sulla traversa più lontana</i>	5
5. <i>Scelta della Figura</i>	6

1. Premessa

Il presente scritto intende informare e rendere attenti i giocatori e gli appassionati di scacchi sulle principali particolarità del regolamento FIDE relativo alla promozione del Pedone.

Gli esempi sono tratti principalmente dai seguenti testi:

- P.-L. Barvas e B Rügsegger, “**FIDE Schachregeln 2001**”, Federazione Scacchistica Svizzera 2001;
- IA Gijssen “**An Arbiter notbook**” rubrica mensile sul sito www.Chesscafe.com;
- Kurt Richter “**Kurzgeschichten um Schachfiguren**” Gruyter & Co 1955.

2. Estratto delle Regole FIDE

Nella tabella sottostante sono riportati i principali regolamenti che fanno riferimento alla promozione.

Per semplificare il confronto tra le regole generali per i tornei e quelle per il gioco rapido e lampo i singoli articoli sono stati ordinati in due colonne accostate e alcuni passaggi sono stati sottolineati.

Regole per i tornei	Gioco rapido (senza adeguato controllo)	Gioco lampo (senza adeguato controllo)
<p>Art. 3.7.e <i>Quando un Pedone raggiunge la traversa più lontana dalla sua posizione di partenza, deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore del Pedone. La scelta del giocatore non deve essere limitata ai pezzi che sono già stati catturati. Questo cambio di un Pedone per un altro pezzo è chiamato “promozione” e l’effetto del nuovo pezzo è immediato.</i></p>		
<p>Art. 4.4.d <i>Se un giocatore avente la mossa promuove un Pedone, la scelta del nuovo pezzo diventa definitiva quando il nuovo pezzo ha toccato la casa di promozione.</i></p>		
<p>Art. 4.6.c <i>Quando un pezzo, come mossa legale o parte di una mossa legale, è stato lasciato su una casa, non può essere mosso in un’altra casa per quella mossa. La mossa si considera eseguita: ... Nel caso di promozione di un Pedone, quando il Pedone viene tolto dalla scacchiera e la mano del giocatore ha lasciato il nuovo pezzo posizionandolo nella casa di promozione. Se la mano del giocatore ha lasciato il Pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita, ma il giocatore non ha più alcun diritto di muovere il Pedone in un’altra casa. Si dice che una mossa è legale quando tutti i parametri di rilievo dell’articolo 3 sono stati soddisfatti. Se la mossa non è legale, sarà sostituita da un’altra mossa in base all’articolo 4.5.</i></p>		
<p>Art. 6.12.b <i>Un giocatore può fermare gli orologi unicamente con lo scopo di richiedere l’assistenza dell’arbitro, per esempio in caso di promozione se il pezzo scelto non è disponibile.</i></p>		
<p>Art. 7.4.a <i>Se nel corso di una partita, si costata che è stata completata una mossa illegale, compreso il mancato rispetto dei requisiti per la promozione del Pedone o la cattura del Re avversario, dovrà essere ripristinata la posizione immediatamente l’irregolarità, ...</i></p>	<p>Art. A4.c <i>Una mossa illegale è completata non appena viene messo in moto l’orologio dell’avversario. L’avversario ha quindi diritto di avanzare richiesta per mossa illegale prima di eseguire egli stesso la sua mossa. Solo dopo questa richiesta l’arbitro potrà agire di conseguenza. <u>Comunque, se possibile, l’arbitro interverrà se entrambi i Re sono sotto scacco o la promozione di un Pedone non è stata completata.</u></i></p>	<p>Art. B3.c <i>Una mossa illegale è completata solo quando l’orologio dell’avversario è stato azionato. L’avversario ha allora diritto a richiedere la vittoria prima di eseguire la propria mossa. Tuttavia, se l’avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con una qualsiasi serie di mosse legali, allora il richiedente ha diritto di chiedere patta prima di eseguire la propria mossa. <u>Una volta che l’avversario ha eseguito la sua mossa, una mossa illegale non può più essere corretta, a meno di accordo reciproco senza l’intervento dell’arbitro.</u></i></p>

3. Procedura corretta della promozione del Pedone

Metodo 1	Metodo 2
<ol style="list-style-type: none">1. Muovere e lasciare il Pedone sull'ottava traversa;2. Rimuovere il Pedone;3. Sostituire il Pedone con la nuova Figura;4. Premere l'orologio.	<ol style="list-style-type: none">1. Togliere il Pedone dalla settima traversa;2. Mettere la nuova Figura sulla casa dell'ottava;3. Premere l'orologio.

Opinione di IA Gijssen:

“Dal punto di vista formale, il modo corretto di promuovere un Pedone è il seguente (metodo 1):


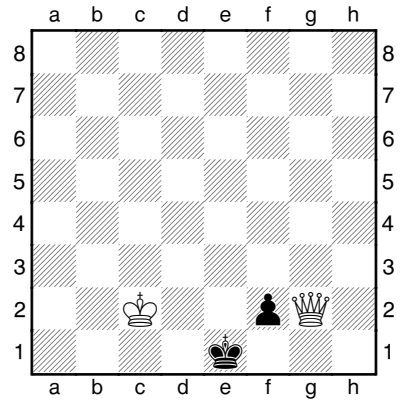

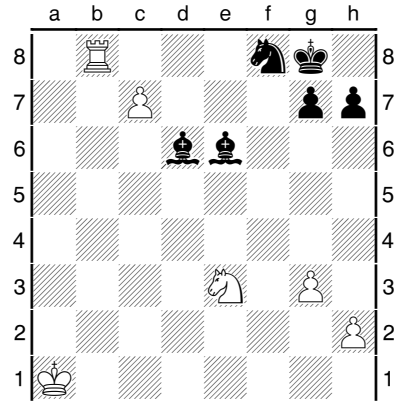

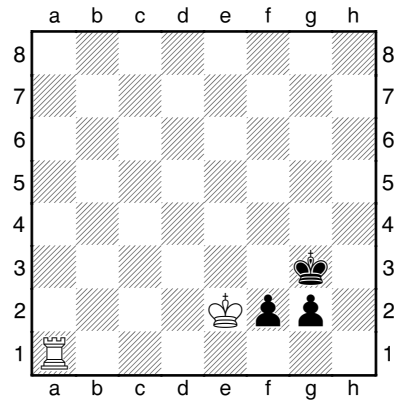
- muovere il Pedone nella casa di arrivo sull'ottava traversa;
- rimuovere il Pedone dalla casa di arrivo;
- piazzare il nuovo pezzo nella medesima casa;
- premere l'orologio.

Quando nei tornei furono introdotte le scacchiere elettroniche, il computer accettava la promozione solamente quando veniva effettuata nel modo descritto. Ciò provocò una tale confusione che venne programmata anche la possibilità di rimuovere il Pedone quando si trovava in settima traversa e di piazzare il nuovo pezzo in ottava traversa. **A mio parere, entrambe le modalità di promozione sono accettabili.** Le modalità di promozione sopra menzionate valgono per tutte le tipologie di gioco”.

Osservazioni:

1. In Italia e in alcuni altri paesi era inizialmente permesso nei tornei solo il metodo 1, poi la decisione iniziale della commissione arbitrale nazionale è stata rettificata. Ci sono però ancora giocatori che, ignari di questa rettifica, reclamano erroneamente la vittoria per mossa illegale quando l'avversario adotta il metodo 2.
2. Altri giocatori avanzano invece una richiesta per mossa illegale non appena l'avversario lascia il Pedone sull'ottava traversa (metodo 1). Essi basano il loro reclamo sulla prima frase dell'art. 4.6 che menziona che **“quando un pezzo è stato lasciato su una casa, non può essere mosso”**. Anche questo reclamo è infondato perché il capoverso “d” dello stesso art. 4.6 indica chiaramente che ... **“se la mano del giocatore ha lasciato il Pedone che ha raggiunto la casa di promozione, la mossa non è ancora completamente eseguita”**.

4. Cosa succede se il Pedone viene lasciato sulla traversa più lontana

		<p>Situazione: Torneo a cadenza classica</p> <p>Il Nero spinge il Pedone in f1 e senza sostituirlo con un Figura preme l'orologio. Il Bianco vuole che tutto abbia il suo ordine e prima di dare matto in d2 prende il Pedone nero in f1 e lo sostituisce con una Donna. Ora il Nero pretende che il Bianco avendo toccato la Figura nera in f1 debba forzatamente catturarla.</p> <p>Giudizio: Il reclamo è respinto perché la posizione era illegale. Il Nero deve completare la promozione e il Bianco riceve 2 minuti di abbuono.</p> <p>Consiglio: se il vostro avversario non completa la promozione premete nuovamente l'orologio e pretendete che sia lui con il suo tempo a sostituire il Pedone con la Figura corretta.</p>
		<p>Situazione: Torneo a cadenza classica</p> <p>Il Bianco spinge il Pedone in c8 e, convinto che il Nero l'avrebbe subito catturato, non lo sostituisce con una Figura. Il Nero invece di catturare il Pezzo in c8 da uno scacco intermedio 1...Ae5+. Il Bianco decide allora di sostituire il Pedone in c8 con una Donna. A questo punto il Nero pretende che il Bianco pari lo scacco con la Donna.</p> <p>Giudizio: Come nel caso precedente il reclamo è respinto perché la posizione era illegale. La partita deve essere ripresa dalla promozione del Pedone. Il Nero riceve 2 minuti di abbuono.</p>
		<p>Situazione: Dorfman – Raschkowski , torneo rapido</p> <p>Ambedue i giocatori si trovano in Zeitnot. Il Nero gioca 1...g1 senza sostituire il Pedone con una Figura. Il Bianco gioca 2.Ta3+ il Nero risponde 2...Rg2. A questo punto vennero fermati gli orologi e venne chiamato l'arbitro.</p> <p>Giudizio: Trattandosi di un torneo a gioco rapido (semilampo) in base al regolamento A4.c l'arbitro deve intervenire per ristabilire l'ordine, se si accorge o se viene chiamato per una promozione non eseguita correttamente. Il Nero deve quindi completare la promozione con il suo tempo mentre il Bianco non ha diritto ai due minuti di abbuono perché non ha reclamato subito dopo la mossa illegale.</p> <p>Osservazione: In caso di partita lampo, la partita avrebbe dovuto continuare con il Pedone nero in g1. Infatti il Bianco avendo giocato 2.Ta3+ non ha più il diritto di richiedere la vittoria per mossa illegale. Il Pedone in g1 è considerato un "Pezzo morto" ("dead wood") che non può più essere mosso ma che può comunque essere catturato.</p> <p>In questo caso il Bianco avrebbe vinto facilmente la partita. Dopo 2...Rg2 segue per esempio 3.Tf3 f1D 4.Txf1 Rh2 5. Rf3 Rh3 6.Te1 Rh4 7.Te5 Rh3 8.Th5#.</p>


5. Scelta della Figura

5.1 È possibile, in assenza di una Donna, completare la promozione con una Torre rovesciata?

Gran parte degli arbitri considerano mossa irregolare la promozione a Torre rovesciata. In realtà, il regolamento non stabilisce se la Torre debba stare sulla scacchiera con la base rivolta verso il basso, **perciò la promozione a Torre rovesciata non è mossa irregolare.**

Il problema sorge quando un giocatore promuove a Torre rovesciata dichiarando di voler promuovere a Donna. La dichiarazione in questo caso non ha valore, e la Torre rovesciata rimane tale. La mossa irregolare avviene nel momento in cui il giocatore che ha promosso muove la Torre rovesciata in diagonale come una Donna. **Quindi, la Torre rovesciata rimane comunque una Torre.**

5.2 Quando la scelta della nuova Figura diventa definitiva?

	a b c d e f g h	8	<p>Situazione:</p> <p>Il Bianco gioca il Pedone sulla casella f8 e afferra la Donna bianca. Prima di posare la Donna sulla casella di promozione si accorge della minaccia di stallo. Quindi ripone la Donna sul bordo della scacchiera e posa una Torre bianca sulla casella f8. Il Nero ferma l'orologio, chiama l'arbitro e pretende che il Bianco, avendo toccato la Donna, debba per forza promuovere a Donna.</p> <p>Giudizio: Il reclamo è respinto e il Bianco può promuovere a Torre.</p> <p>Infatti conformemente all'Art. 4.4.d la scelta del Pezzo diventa definitiva solo quando questi tocca la casella di promozione.</p>								8
	8	7									7
	7	6									6
	6	5									5
	5	4									4
	4	3									3
	3	2									2
	2	1									1
	1	a b c d e f g h									1

5.3 Quando è permesso chiedere l'intervento dell'arbitro per prendere la nuova Figura

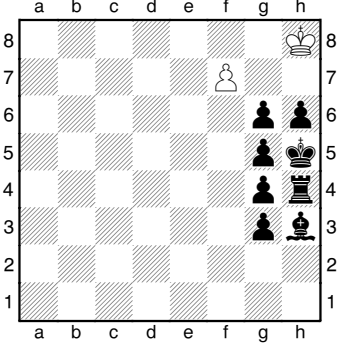
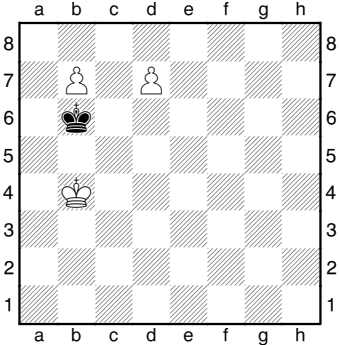
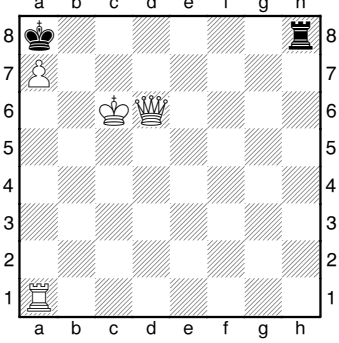
In un torneo lampo un giocatore in Zeitnot con l'intenzione di promuovere a Donna fermò l'orologio e chiamò l'arbitro sebbene sulle scacchiere accanto vi fossero diverse Regine disponibili. Con questo stratagemma riuscì a guadagnare tempo per riflettere sulla posizione.

In base all'IA Gijssen questo modo di procedere è sleale e non conforme al regolamento. **Infatti il giocatore può fermare l'orologio e chiamare l'arbitro unicamente in caso di necessità, vale a dire se il Pezzo che desidera non si trova a portata di mano.** Un comportamento simile deve quindi essere punito mediante la riduzione del tempo al giocatore che ha chiamato l'arbitro e/o l'aggiunta di tempo all'avversario perché è stato disturbato.

Curiosità:

Le vecchie regole scacchistiche erano sovente imprecise. Per esempio il testo di Howard Staunton "Chess Praxis" del 1860 e l'opera di Dasterot "Traité élémentaire du jeu d'Echecs" del 1853 si limitavano a indicare che il Pedone che raggiungeva l'ultima traversa poteva essere sostituito con qualsiasi altra Figura.

Le lacune di queste vecchie regole sono state evidenziate soprattutto dai problemisti di quel tempo (vedi esempi sottostanti).

	<p>Il Bianco da matto in tre mosse giocando</p> <p>1.f8 (senza scegliere subito la nuova Figura)!!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se 1...g3 il Bianco posa un Cavallo in f8 e gioca 2.Cd7 seguito da 3.Cf6#. ▪ Se 1...Ag2 il Bianco posa una Donna in f8 e gioca 2. Rh7 seguito da 3.Dxh6#. <p>Per questo motivo l'attuale Art. 3.7e precisa che il Pedone "... <u>deve essere cambiato come parte della stessa mossa</u> ..."</p>
	<p>Nel diagramma a lato il Bianco da matto in 3 mosse giocando</p> <p>1.b8Re!! Ra6 (oppure Rc6) 2. d8T Rb6 3.Td6#.</p> <p>Per questo motivo l'attuale Art. 3.7e precisa che il Pedone "... <u>deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo ...</u>"</p>
	<p>Nella posizione a lato il Bianco da matto in 2 mosse giocando</p> <p>1.Db8+ Txb8 2.axb8T(nera)#!!</p> <p>Per questo motivo l'attuale Art. 3.7e precisa che il Pedone "... <u>deve essere cambiato come parte della stessa mossa, sulla stessa casa, con una nuova Donna, Torre, Alfiere, o Cavallo dello stesso colore del Pedone.</u>"</p>