

Qualche riflessione sull'Armageddon

Franco Pratesi

Ormai l'uso dell'Armageddon per decidere l'esito di un incontro scacchistico non è una novità: fa parte da tempo di un sistema codificato di regole e punteggi che assistono nella decisione sull'esito di singoli incontri e di interi tornei. Si potrebbe insomma considerare alla pari di altre regole che da tempi più lunghi sono nell'uso per decidere, tipicamente, le posizioni nelle graduatorie dei punteggi finali di un dato torneo: si sa che, a parità di punti finali conquistati sulla scacchiera, gli ex aequo si separano facilmente grazie a più livelli di punteggi secondari.

Tuttavia, l'Armageddon è qualcosa di basicamente diverso. In questo caso, sia pure in una sola partita, si gioca a un gioco che non rispetta più le regole degli scacchi: se l'esito di un incontro è tale che il pareggio viene considerato vittoria, ciò è sufficiente a far passare il gioco da una categoria a un'altra fra le varie possibilità che sono individuabili nella teoria dei giochi: i risultati disponibili non sono più tre ma diventano due. Diversamente da altre regole, questa fa proprio cambiare categoria.

Insomma, l'introduzione dell'Armageddon si può considerare come una medaglia a due facce, da una parte ha grandi vantaggi pratici, dall'altra ha dei palesi inconvenienti teorici. Su questi due aspetti intendo continuare la riflessione, cominciando dai vantaggi.

Perché ci sono vantaggi pratici? Si direbbe che il vantaggio principale è quello di facilitare il compito degli organizzatori dei tornei o dei campionati, in modo da far sempre rientrare nei limiti prefissati i tempi di gioco e i relativi impegni. Questo aspetto di comodità pratica del sistema è evidente e non serve soffermarsi oltre. C'è però un altro aspetto più profondo che riguarda proprio le regole e la loro messa in pratica. Alla fine, un qualcosa del tipo Armageddon viene suggerito dalle stesse regole del gioco. Il fatto riguarda l'esito di una qualsiasi partita di scacchi.

Tante volte si trova il paragone di una partita di scacchi con una battaglia, con una lotta. La lotta però deve sempre svolgersi secondo regole precise: se questa lotta in un incontro scacchistico si paragona, per esempio, a quella che avviene in un incontro di pugilato, qual è la differenza principale nei due incontri? Certo, da un punto di vista pratico, si potrebbe dire che la differenza sta nei lividi e negli occhi neri, evidenti solo in un caso, ma non è questo il punto. Il punto è che per considerare alla pari i due tipi di lotta, si dovrebbe eliminare nel pugilato la vittoria ai punti. Come negli scacchi si vince o si perde con lo scacco matto, così nel pugilato l'esito sarebbe determinato dal KO – fine del discorso. Ma in tal caso ci sarebbe il serio inconveniente che la stragrande maggioranza degli incontri di pugilato finirebbe in parità, e quindi è stato necessario introdurre la vittoria ai punti.

Analogamente, non sarebbe mai venuto in mente di usare un accorgimento come l'introduzione dell'Armageddon se le probabilità che una partita di scacchi finisse con la patta fossero state piccole o piccolissime. Ma la situazione è molto diversa e questo è dovuto semplicemente alle regole del gioco.

Se due principianti giocano una partita di scacchi, è probabile che uno vinca e l'altro perda. In genere gli errori sono tali e tanti che a gioco corretto si potrebbe ricominciare la partita dopo diversi numeri di mosse con esiti contrari: per esempio, alla decima mossa la partita sarebbe vinta per il bianco se continuata da grandi maestri, alla quindicesima per il nero, alla ventesima per il bianco, e così via. Ma alla fine uno vince e l'altro perde, salvo eccezioni. Proviamo invece a passare all'estremo opposto, ai tornei fra grandi maestri o agli stessi incontri di campionato mondiale: in questi casi, sono le vincite a diventare una rarità e le patte diventano la stragrande maggioranza.

Ho sentito dire che gli esperti ritengono che presto anche il gioco degli scacchi sarà "risolto", il che vuol dire che si saprà dopo la prima mossa del bianco se il nero potrà pareggiare o dovrà perdere (che possa teoricamente vincere mi sembrerebbe strano, anche se in effetti avere la prima mossa è svantaggioso per altri giochi).

Considerando il progresso tecnico, quello che sembrava un risultato impossibile da raggiungere, forse non lo è più e si arriverà davvero alla "soluzione" degli scacchi. Naturalmente non si può ancora sapere quale sarà quel risultato, ma personalmente sono convinto che la "soluzione" sarà una patta.

Perché? Perché mi pare logico estrapolare i risultati delle partite, con il numero di patte che cresce con la forza dei giocatori, fino a un asintoto per forza sempre più alta di quella del più forte scacchista umano.

Non voglio dire che una partita “teorica” di scacchi si concluda necessariamente con parità assoluta di materiale o addirittura con re contro re. Sono le regole degli scacchi che permettono un risultato pari anche quando un giocatore è in netto vantaggio sull’altro; netto quanto si voglia, ma che non sia sufficiente a dare scacco matto.

Allora l’utilità dell’Armageddon non è solo quella già notevole di semplificare il compito degli organizzatori, ma a un livello ancora più fondamentale c’è il vantaggio di “correggere un difetto” nelle regole del gioco che riconoscono la vincita solo per sbilanciamenti considerevoli delle forze in campo.

Alla fine, questi vantaggi dell’Armageddon sono chiari e importanti. Purtroppo, accanto a questi pregi, c’è un enorme inconveniente di fondo: hanno scelto, forse senza neanche rendersene conto, una via che invece di intervenire nel sistema delle regole con un dettaglio che mantiene le caratteristiche di fondo del gioco, ottiene il risultato negativo di trasformare il tipo di gioco in un altro: si hanno ora per la partita solo due risultati possibili invece di tre. Così non si gioca più al solito gioco degli scacchi!

Le regole del gioco degli scacchi sono state codificate internazionalmente da lungo tempo. Esistono tuttavia molte varianti di scacchi che non obbediscono a tali regole. Le varianti di scacchi sono numerosissime e con qualche fatica si possono dividere, per così dire, in naturali e artificiali – nel senso che le prime corrispondono a giochi tradizionali di qualche paese o popolazione, le seconde a giochi inventati per offrire la soddisfazione di giocare a un gioco standard “opportunitamente” modificato.

Un quarto di secolo fa venne addirittura organizzato una specie di referendum fra esperti su cosa si poteva intendere sotto il nome di “scacchi”.¹ Non intendo impegnarmi ora nella sottile distinzione di quali fra le varianti di scacchi rientrerebbero teoricamente nella famiglia, e quali no. Mi è sufficiente concludere che con il nome di scacchi si possono comprendere molte altre varianti del gioco, oltre agli scacchi internazionali. Il problema, nel caso in esame dell’Armageddon, è che allora sono proprio gli scacchi internazionali, a differenza di altre varianti, a non rientrare più, secondo la teoria dei giochi, nella stessa categoria degli scacchi.

Firenze, 29.06.2024

¹ Per es. *Enquete Definition Schach/Chess. FSG - Kelkheim (1999) 41-42.* <https://naibi.net/b/143.pdf> (In questo esempio, l’esperto sarei io, ma non è un parere più valido di altri; è solo l’unico che sono riuscito a rintracciare.)