

Laws of chess

Art. 10.2

If the player, having the move, has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the clocks. (See Article 6.12.b)

a. If the arbiter agrees the opponent is making no effort to win the game by normal means, or that it is not possible to win by normal means, then he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.

b. If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after a flag has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the final position cannot be won by normal means, or that the opponent was not making sufficient attempts to win by normal means.

c. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes time.

d. The decision of the arbiter shall be final relating to (a), (b) and (c).

Se il giocatore che ha il tratto rimane con meno di due minuti sul suo orologio, può richiedere patta prima che la sua bandierina cada. Può fermare gli orologi e appellare l'arbitro (Vedi Articolo 6.12.b).

a. Se l'arbitro è convinto che l'avversario non stia facendo alcuno sforzo per vincere la partita con mezzi normali, o che non è possibile vincere con mezzi normali, allora deve dichiarare la partita patta. Altrimenti egli deve differire la sua decisione oppure respingere la richiesta.

b. Se l'arbitro differisce la sua decisione, all'avversario possono essere concessi due minuti extra di tempo di riflessione e la partita deve continuare possibilmente alla presenza di un arbitro. L'arbitro deve dichiarare successivamente, o al più presto possibile dopo che una bandierina è caduta, il risultato finale. Egli dichiarerà la partita patta se ritiene che la posizione finale non può essere vinta con i mezzi normali, o che l'avversario non stia facendo sforzi sufficienti per vincere la partita con mezzi normali.

c. Se l'arbitro respinge la richiesta all'avversario saranno assegnati due minuti supplementari.

d. La decisione dell'arbitro sarà definitiva per quanto si riferisce ad (a), (b), (c).

A cura di Maurizio Mascheroni

Ultimo aggiornamento: 9 settembre 2009

Nessuna commissione di appello

Il paragrafo (d) di questo articolo rende inappellabili le decisioni arbitrali riguardo all'articolo 10. Nessuna commissione di appello (o simili) può contestare. Commentando un caso reale di una commissione che ha cambiato la decisione arbitrale, Geurt Gijssen ha scritto:

Apparently the Appeal Committee overlooked the new Article 10.2, coming into force July 1, 2001: "*The decision of the arbiter shall be final relating to 10.2 a. b. c.*" This means that the Appeals Committee had no right to discuss the case at all.

La richiesta di patta va fatta a tempo non ancora scaduto

Sembra evidente, dalla prima parte di questo articolo, che la richiesta di patta debba essere fatta con meno di 2 minuti di tempo, ma con ancora almeno 1 secondo sul proprio orologio: in altre parole, il giocatore deve richiedere la patta prima che la sua bandierina cada, come recita l'articolo.

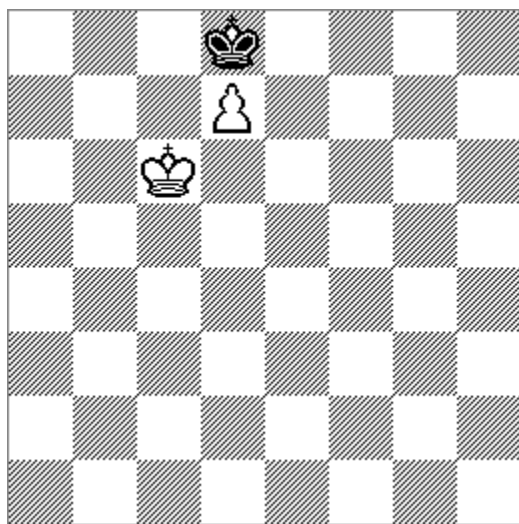
Sembra evidente, ma leggiamo il seguente aneddoto ...

[da un articolo di Leandro Plotinsky]

Dos jugadores entraron en un final con poco tiempo para ambos. El jugador de blancas, con leve superioridad de material pero insuficiente para ganar pide tablas a su rival quien la rechaza, seguramente especulando con ganar por tiempo.

La partida continúa y se llega a la siguiente posición: Blancas: Rey en c6 y peón en d7, Negras: Rey en d8.

En el momento que el blanco va a jugar (se producía tablas con cualquiera) observa que la aguja del negro estaba caída. Sin hacer la jugada que iba a realizar, me reclamó la victoria. El jugador de negras, y todo el público, me preguntaron si esto no era un caso de evidente tablas. Les recordé a todos los presentes que el reclamo de tablas se debe realizar con la aguja levantada y que el ahogado en una no empata la partida.



Chi chiede l'articolo 10, non può più vincere?

[da un articolo di Geurt Gijssen]

Question Some Hungarian arbiters are of the opinion that a player who has claimed a draw pursuant Article 10.2 (Quickplay Finish) cannot win that game anymore, even when his opponent blunders. This can happen when the arbiter postpones his decision. In the opinion of our arbiters, the arbiter has to stop the clocks and declare the game drawn. I think it is

nonsense. I ask you what is the correct opinion? *Janos Tompa, IM and IA, Budapest (Hungary)*.

Answer If I understand the opinion of the Hungarian arbiters correctly, it is their opinion that a player who has previously claimed a draw is apparently satisfied with half a point and does not deserve to win. But I agree with you that this opinion is not correct. Let me quote Article 9.1(c)

"A claim of a draw under 9.2, 9.3 or 10.2 shall be considered to be an offer of a draw."

This Article came into force on July 1, 2001. What is the meaning of this new Article? At the moment a player claims a draw, his opponent has the ability to agree to a draw. By not doing so, the opponent indicates that he is playing for a win and therefore may risk even losing the game.

L'arbitro può esaminare il formulario per valutare il comportamento del richiedente?

[da un articolo di Geurt Gijssen]

Question Last question: if a player claims a draw because his opponent is making no effort to win, - only the first alternative in 10.2 a)- can he require the arbiter to examine the previous moves? For example, a player submits his claim with the remark: "My opponent has made no effort to win for twenty moves." In my opinion the arbiter cannot decide this claim without examining the previous moves. Is that right? *Peter Anderberg (Germany)*

Answer Your last question: Is it possible to claim a draw based on previous moves and can the arbiter be required to examine the scoresheet?

Yes, it is possible to claim a draw based on what happened before, e.g., the opponent was not making any effort to win the game by normal means. The arbiter has the authority to examine the scoresheet, but he cannot be forced to do so. If he postpones his decision, he can base his decision after the flag fall on what was written on the scoresheet and what he noticed during the continuation of the game.

Un commento generale sull'articolo 10 di Stewart Reuben

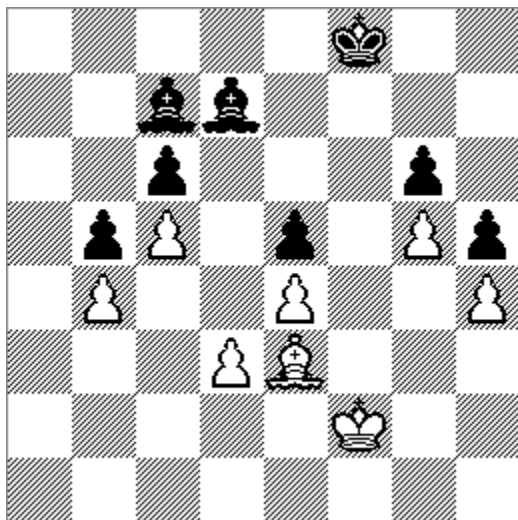
[un commento di Stewart Reuben]

This has been revised substantially. This is the most controversial law, partly because certain arbiters believe subjective decisions should not be made. However, it is perfectly clear he may take into account the fact that is two 8 year olds are playing or two grandmasters.

L'arbitro non può decidere di sua volontà, ma la patta deve essere richiesta.

[da un articolo di Leandro Plotinsky]

Un niño de 12 años conducía las Blancas contra un señor mayor. A ambos les restaban aproximadamente (no se jugaba con relojes digitales) 2 minutos y habían llegado a la siguiente posición:



Varias partidas habían finalizado y, llevado por la gran cantidad de espectadores y jugadores que rodeaban la mesa, me acerqué a esa partida. Inmediatamente los espectadores me comentaron que ya hacía varias jugadas que ambos iban y venían en esa posición. Movían los alfiles y reyes de un lado al otro, aparentemente convencidos de que jugaban a ganar (¿o alguno esperaba "relojear"?). La partida era claramente tablas.

Los espectadores miraban azorados y me pedían que decretara tablas, pero nada podía yo hacer ya que ninguno de los dos jugadores reclamaba. Los que estábamos convencidos que no se podía ganar ni los jugadores intentaban ganar por medios normales éramos los que estábamos afuera.

Es oportuno recordar las "Leyes del Ajedrez" en el artículo de las partidas a "Finish" (que el apéndice para partidas rápidas no modifica). [omissis]

El hecho es que siguieron jugando sin reclamar. En el momento que se le cae la aguja al jugador de negras, éste pone la mano en el reloj y exclama "¡Tablas!", decretándolas. En ese mismo instante el niño exclamaba "¡Tiempo!" mirándome confundido por el "decreto" de su rival.

Inmediatamente dictaminé que las blancas ganaron por tiempo.

El jugador de piezas negras se quedó reclamando las tablas. Aducía que hacía 5 minutos que estaban jugando esta posición sin poder progresar, y que su rival no intentaba ganar (¡tenía pieza de menos!) por medios normales.

Le mostré los puntos del reglamento que vimos en esta nota. A pesar de su enojo, con mis mas suaves maneras (hay que entender que acababa de perder una partida completamente tablas) le expliqué que con la aguja caída su reclamo no es válido.

En ese instante se acercó un enardecido espectador vociferando "¡Te salió mal!... lo quisiste relojear al pibe así ... sabiendo que vos jugás mas rápido ... , te salió mal, pirata ... !". La mayoría de los espectadores asentían. Eran las palabras que todos querían escuchar y nadie se animaba a decir.

Conclusión: En este ritmo de juego, el árbitro no puede decretar tablas de oficio.

Moraleja 1: Si no quiere perder una partida tablas, reclame. Si no lo hace se arriesga a perder por tiempo, o a que sea su rival quien reclame.

Moraleja 2: Aprenda el Reglamento. Si no reclama por desconocer su derecho, se arriesga a

que los espectadores le digan ... ¡pirata!

De mi diccionario de ajedrez básico:

Pirata: ajedrecista que procura mejorar a su favor, por cualquier medio, el resultado de una partida.

Relejar: Acción y efecto del relojero. Dícese de la acción de ganar por tiempo una partida perdida o tablas limitándose a jugar rápido y procurando complicar al rival para demorar sus réplicas.

La questione dei due minuti da assegnare

[da un articolo di Geurt Gijssen]

Question Is it correct to give two minutes for a player who claims a draw under the famous (infamous?) 10.2 in a position that is not so clear?

Answer I think I have to modify your question. The opponent of the claimant receives two extra minutes in some cases. And these cases are described in Article 10.2:

If the arbiter postpones his decision, he **MAY** award two extra minutes to the opponent.

If the arbiter has rejected the claim, he **SHALL** award two extra minutes to the opponent.

In my opinion this is very logical. In the first case the arbiter is not sure about the correctness of the claim. He has his doubts. If he considers the claim disturbing he awards two extra minutes to the opponent. In the second case he is sure that the claim is wrong. He is of the opinion that the opponent was disturbed by an incorrect claim. Therefore he gives compensation of two minutes to the opponent. I agree with you that the application of Article 10.2 is quite difficult and causes problems, but to call it infamous is going too far.

Commento - L'arbitro non deve chiedere al giocatore in vantaggio quale sia il suo piano per vincere la partita.

[da un articolo di Geurt Gijssen]

Question Dear Mr. Geurt Gijssen, I often find a numerous problems in the Quick Play Finish part of the game. Now, I submit hereunder my question on rule 10.2(b).

In the stage of Quick Play Finish, if a player claims a draw with less than two minutes on his clock, the Arbiter may postpone the decision or reject it, under Rule 10.2(b). Sometimes the position may be confusing for the Arbiter, whether or not to declare a draw or a loss on time. In order to make a best judgment and to make a fair decision, may the Arbiter ask for a winning plan from the non-claimant? In this regard, some senior arbiters in our part of the country, say that Arbiters should not ask the player about their winning plan before making a decision on a draw claim in Quick Play Finish. The Laws of Chess are also silent on this point.

Can we, the arbiters, ask the non-claimant, in seclusion, to give his winning plan in order to make

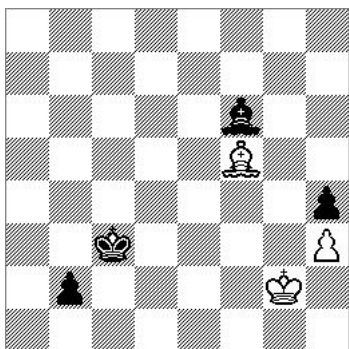
the best judgment; after all one can not expect arbiters to think like grandmasters or international masters? Please clarify whether such consultation with player is valid under Law of Chess or if the Arbiter is prohibited from such consultation? *S.Susil Kumar, National Arbiter (India)*

Answer Let me ask you a question: Why should you ask the non-claimant to show how he intends to win the game? Your answer is probably: I am afraid to make a mistake and to grant a draw to his opponent in a winning position for the non-claimant. I understand this answer, but how can you be sure that the non-claimant has such a plan or, if he has one, that the arbiter understands it. In fact, you do not know whether they are right or not. The conclusion is very simple: Do not ask any advice about the position on the board and do not analyse the position yourself. I repeat what I have said many times before: the position is not essential, but the way the players are playing the game is. Is the non-claimant making efforts to win the game by normal means?

Posizioni di esempio

A completamento di questo importante articolo 10, riporto una ventina di posizioni tratte dalle due edizioni del libro "The chess organiser's handbook" dell'AI Stewart Reuben.

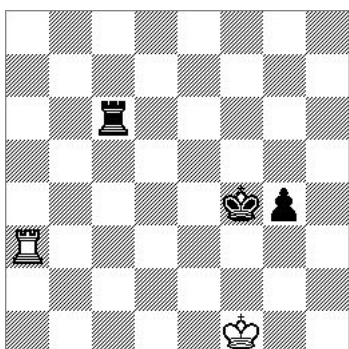
In tutte le posizioni che vengono mostrate, il tratto è al Bianco che chiede patta per l'articolo 10. Di fianco a ogni diagramma riporto le considerazioni di Reuben e quella che, secondo lui, sarebbe la decisione corretta.



1

Il Bianco dice "Intendo catturare il pedone b non appena arriva in b1, sacrificando il mio alfiere. Quindi terrò il mio Re nell'angolo e l'avversario avversario è del colore sbagliato."

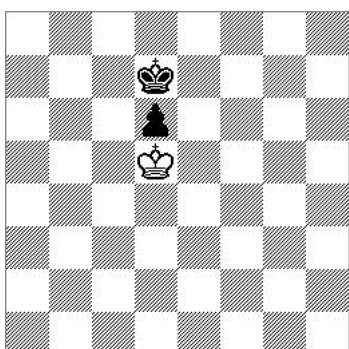
Patta.



2

Continuare.

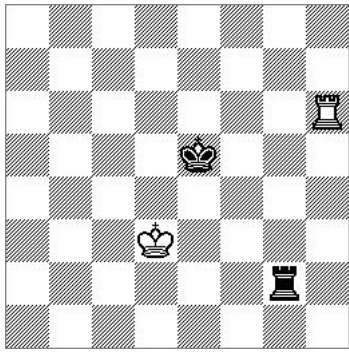
Un forte giocatore patterà. Alla fine sarai in grado di intervenire e dichiarare patta.



3

Continuare.

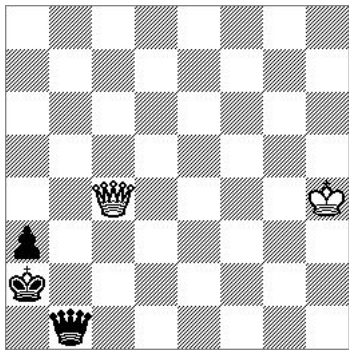
Forti giocatori si accorderanno per la patta senza il tuo intervento.



4

Patta.

L'articolo 10 è stato concepito per questo tipo di posizioni.

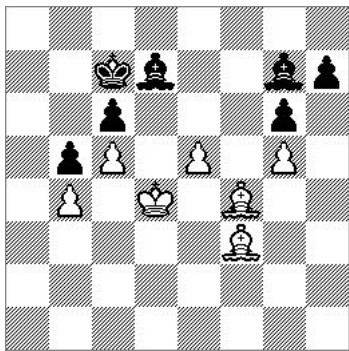


5

Il Nero ha recentemente mosso il suo pedone in a3.

Continuare.

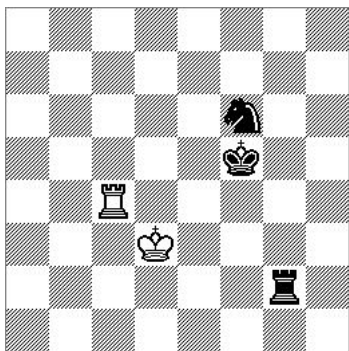
Tu dovresti contare le mosse. Io penso che la posizione sia teoricamente patta, ma nessun arbitro può esserne certo in così poco tempo.



6

Il Bianco chiede la patta e voi chiedete ai giocatori di continuare. 50.Ae4 Rd8 51.Af3 Re7 52.Ag2 Ae8 53.Af3 Rd7 54.Ag4+ Re7 55.Af3 Ad7 56.Ag2 Rd8 57.Af3 Rc7 58.Ae4 Ae6 59.Af3 Rd7 60.Ae4 Af5 61.Af3 Ah3 62.Ae4 Af1. A questo punto cade la bandierina del Bianco.

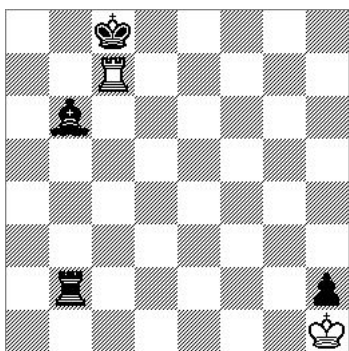
Patta.



7

Continuare.

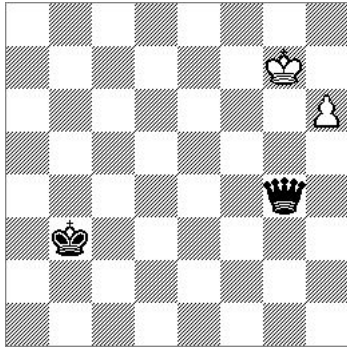
Tu dovresti contare le mosse. Se il bianco riesce a fare più o meno 46 mosse prima che la sua bandierina cade, puoi assegnare la patta se il Nero non ha matto forzato.



8

Patta.

Se sei insicuro, chiedi di continuare e assegna la patta se il Bianco continua a dare scacco sulla settima traversa.

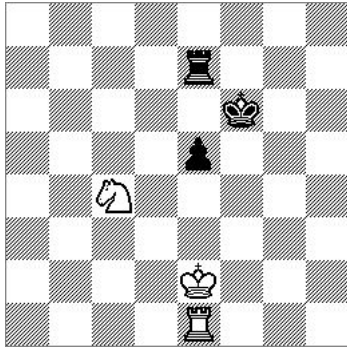


9

Il Bianco dice "E' un ben conosciuta patta teorica".

Continuare.

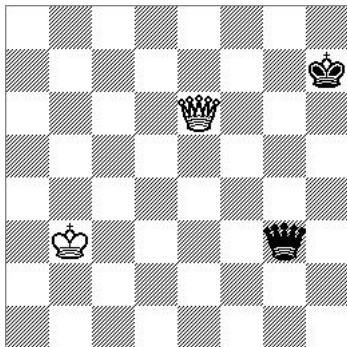
Il Bianco è completamente perduto ma tu non puoi suggerirglielo.



10

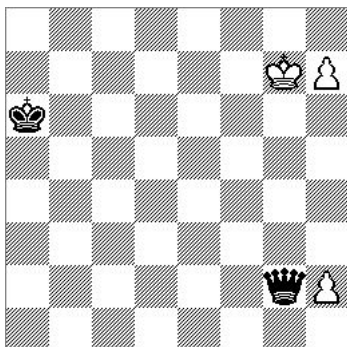
Patta.

In questa posizione è stato chiesto di continuare e fu assegnata la patta quando cadde la bandierina del Bianco. La questione da porsi era, "Se il Bianco realmente vuole la patta, perche' non gioca C:e5?". Una possibile risposta è che il Bianco non ha realizzato di avere maggiori chances di patta sacrificando del materiale.



11

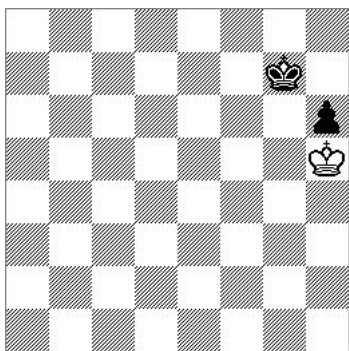
Patta.



12

Continuare.

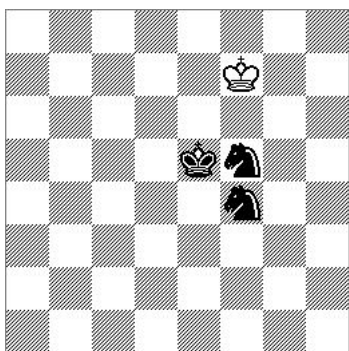
Il Nero ha una posizione completamente vincente. Nel caso tu respingessi la richiesta, questo darebbe al Nero un indizio: quello di non catturare il pedone in h2, dopodichè la posizione sarebbe patta teorica.



13

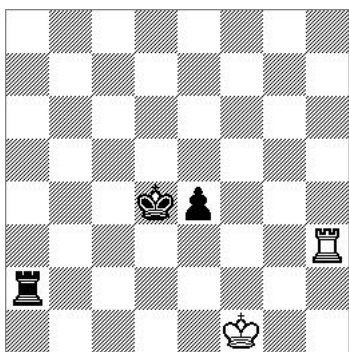
Dipende dalla forza dei giocatori.

Se deboli, bisognerebbe probabilmente chiedergli di continuare. Altrimenti si può assegnare la patta.



14

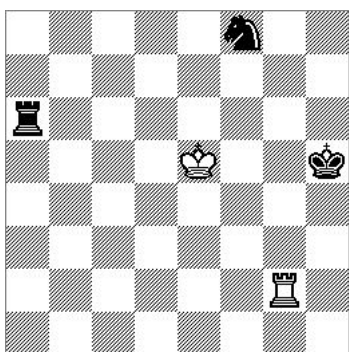
Patta.



15

Continuare.

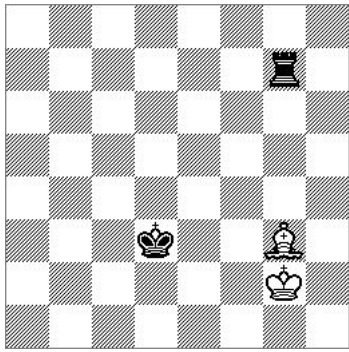
Dovresti respingere la richiesta di un giocatore debole. Il Bianco dovrebbe dimostrare di saper pattare. Due giocatori forti normalmente si accorderebbero qui per la patta.



16

Respingere la richiesta.

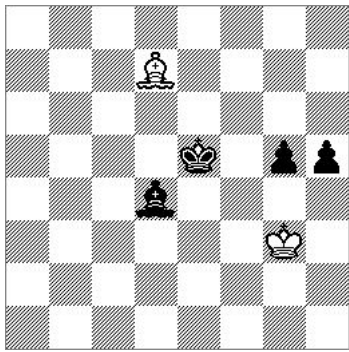
La posizione è teoricamente patta, ma Kasparov recentemente ha battuto Judith Polgar in una posizione simile a questa. Potresti comunque preferire di posporre la tua decisione e assegnare due minuti extra al Nero. Poi, se la bandierina del Bianco cade, dovresti assegnare la patta se il numero delle mosse senza catture è vicino a 50.



17

Continuare.

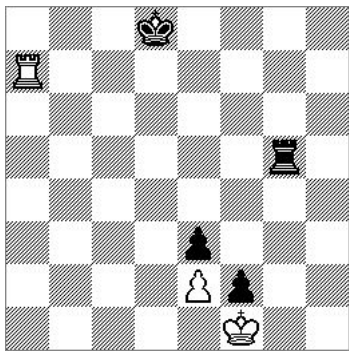
La posizione è patta, ma al bianco va data l'opportunità di sbagliare. Egli dovrebbe dimostrare la corretta strategia di patta e poi puoi dichiarare la patta. In questa posizione dovrebbe essere irragionevole respingere la richiesta.



18

Continuare.

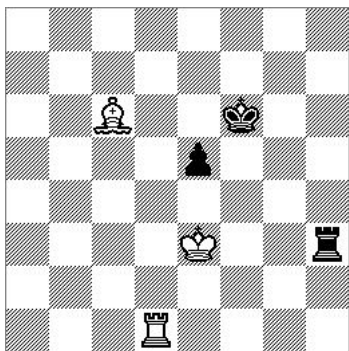
Se il Bianco indica l'intenzione di giocare Rf3 e mantenere l'alfiere sulla diagonale c8-h3, al fine di catturare il pedone g non appena arriva in g4, allora assegnare la patta.



19

Il Bianco indica la sua intenzione di giocare Td7 e quindi continuare a dare scacchi sulla traversa.

Patta.



20

Patta.

Dato che il Bianco ha possibilità di vittoria, è meglio non dargli l'opportunità di giocare per la vittoria con la rete di sicurezza nel caso gli cada la bandierina.