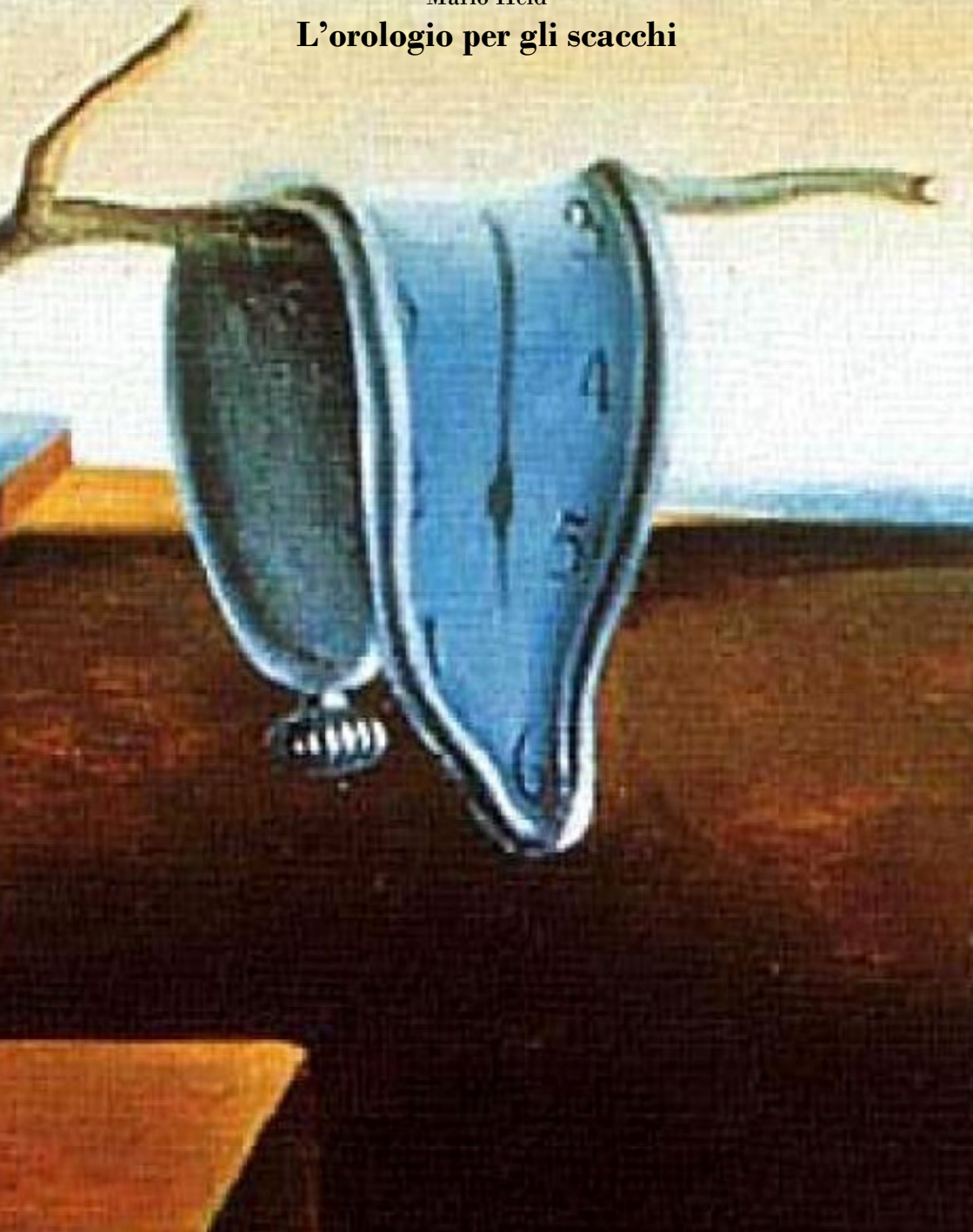


Mario Held

**L'orologio per gli scacchi**



*Mario Held*  
*L'orologio per gli scacchi*  
*Febbraio 2019*

# Sommario

<b>Introduzione</b> .....	<b>1</b>
<b>I controlli di tempo</b> .....	<b>3</b>
Fondamenti regolamentari.....	3
Cadenze semplici e composte .....	4
Incremento, bonus e dilazione di tempo.....	5
Esempi delle principali cadenze .....	8
<b>Orologi meccanici</b> .....	<b>13</b>
Caratteristiche tecniche.....	13
Malfunzionamenti più comuni.....	14
Gestione del controllo di tempo .....	16
<b>Orologi elettronici</b> .....	<b>17</b>
Caratteristiche tecniche.....	17
Malfunzionamenti più comuni.....	19
<b>Correzione e ripristino degli orologi</b> .....	<b>25</b>
Procedura di gestione degli orologi .....	25
<b>Esempi ed esercizi</b> .....	<b>29</b>
Gestione della mossa illegale.....	29
Gestione dello spegnimento improvviso .....	31
Esercizi .....	37
<b>Appendice A: Fonti di riferimento</b> .....	<b>39</b>



# **Introduzione**

La gestione dell'orologio nelle competizioni scacchistiche è un compito assai delicato, che l'arbitro è chiamato a svolgere con precisione e competenza. La letteratura tecnica abbonda di manuali d'istruzione degli orologi, ma sembra mancare una trattazione sistematica.

Questa dispensa, dedicata ai colleghi arbitri più “giovani del mestiere”, si propone di fare cosa gradita colmando almeno in parte questa lacuna, con l'illustrazione degli aspetti principali dell'argomento dal punto di vista sia tecnico che della gestione del torneo.

Buona lettura!



# I controlli di tempo

Il controllo di tempo, o *cadenza di gioco*, è stabilito per ciascun torneo dal regolamento dell'evento, e ne determina il “carattere” – al punto che alcuni giocatori manifestano preferenze assai spiccate, a volte persino esclusive, per l'una o l'altra cadenza.

È quindi comprensibile che nel corso dell'evoluzione del gioco si siano venuti via via codificando svariati controlli di tempo, con caratteristiche ed ambiti di validità diversi.

In questo capitolo cercheremo di esaminare in maniera sistematica le varie possibilità, evidenziandone le caratteristiche.

## Fondamenti regolamentari

Vari regolamenti nazionali ed internazionali insistono sui controlli di tempo.

Il primo e fondamentale intervento è naturalmente quello del Regolamento internazionale del gioco degli scacchi<sup>1</sup> (“Laws of chess”) [E.01]<sup>2</sup>, in cui l'intero articolo 6 e numerosi riferimenti in altri articoli sono dedicati all'orologio per gli scacchi ed al suo impiego. Vi sono inoltre definite le nozioni fondamentali di incremento, bonus, dilazione e finale rapido, nonché di cadenze normali, Rapid e Lampo.

Il Regolamento Tecnico Federale della Federazione Scacchistica Italiana fissa le durate minime delle partite ai fini della validità per il punteggio Elo Italia, per i titoli sportivi e per le categorie.

I regolamenti FIDE per il Rating [B.02] e per i Titoli [B.01] dettano la durata minima della partita per la validità ai fini rispettivamente del calcolo del punteggio di merito Elo FIDE e dell'ottenimento dei titoli sportivi internazionali.

Il regolamento “Handicapped Players” [E.02] specifica le regole di

---

<sup>1</sup> Nel seguito, ogni volta che si farà riferimento alle “Laws of chess”, si parlerà semplicemente di “Regolamento”, senza altre indicazioni.

<sup>2</sup> Tutti i riferimenti inseriti tra parentesi quadre rimandano alle fonti regolamentari elencate nell'appendice A.

gestione dell'orologio qualora uno dei giocatori abbia un handicap visivo. Infine, ulteriori indicazioni si trovano nelle "Guidelines on treatment of disabled chess players"<sup>3</sup>.

## Cadenze semplici e composte

La distinzione fondamentale tra cadenze riguarda il numero dei periodi di gioco: nelle cadenze semplici, la durata della partita è stabilita in un unico periodo (indipendentemente dall'eventuale incremento o dilazione di tempo); al termine del periodo la partita è finita.

L'esempio probabilmente più diffuso è la cadenza formata da 90 minuti di tempo principale di riflessione, o "tempo base", con 30 secondi di incremento per ciascuna mossa. In Italia, questa cadenza è utilizzata per la maggior parte dei tornei "week end" (cinque o sei turni), ma anche per alcuni tornei a nove turni (potenzialmente validi per i titoli internazionali); ne parleremo più diffusamente più avanti.

Nelle cadenze composte, invece, il tempo di gioco è diviso in due o più periodi di durata prefissata, con o senza incremento. Tipicamente, in ciascun periodo, eccetto l'ultimo, dovrà essere completato un certo numero minimo di mosse, pena la sconfitta. Nell'ultimo periodo invece, come nelle cadenze semplici, dovrà essere completata la partita.

Il regolamento FIDE per il rating [B.02] specifica che, qualora per il primo periodo sia specificato un certo numero di mosse da completare, queste dovranno essere quaranta.

Un esempio classico di cadenza composta è il tradizionale "2 ore per 40 mosse, più 30 minuti per finire". Con questa cadenza (ormai praticamente in disuso), ciascun giocatore doveva completare le sue prime quaranta mosse prima dello scadere delle due ore. Alla caduta della prima bandierina, l'arbitro verificava se la quarantesima mossa fosse stata completata. In caso negativo assegnava la sconfitta per tempo (o, nei casi previsti, la patta) al giocatore la cui bandierina era caduta; altrimenti, aggiungeva ad entrambi i giocatori la mezz'ora supplementare, entro la quale la partita doveva poi concludersi.

---

<sup>3</sup> Vedi <http://fide.com/component/content/article/1-fide-news/6838-guidelines-on-treatment-of-disabled-chess-players.html>



Le cadenze composte sono particolarmente gradite ai giocatori di alto ed altissimo livello, che in genere trovano più facile gestire il proprio tempo di gioco quando è suddiviso in più periodi.

Dal punto di vista dell'arbitro, le cadenze composte comportano la necessità di presidiare il cosiddetto “controllo di tempo intermedio”, ossia il momento di transizione tra un periodo di gioco ed il successivo.

Il Regolamento impone che, alla caduta di una bandierina, l'arbitro verifichi che sia stato completato il numero previsto di mosse; in questo caso, aggiunge il tempo previsto per il periodo successivo (operazione che può richiedere o no una manipolazione dell'orologio); in caso contrario, dichiara la partita persa (o patta, nei casi previsti). Questo significa che, al passaggio da un periodo all'altro, l'arbitro dovrà aggirarsi incessantemente tra i tavoli, tenendo d'occhio gli orologi ed i formulari (senza disturbare i giocatori!), per intervenire tempestivamente dove necessario.

Ovviamente ogni scacchiera arriva al controllo di tempo in un momento diverso, ma la pratica mostra che parecchie ci arrivano più o meno insieme, in genere con entrambi i giocatori abbastanza a corto di tempo. Tipicamente, c'è una mezz'ora o poco più in cui l'arbitro, che ha in prima persona la responsabilità di segnalare la caduta della bandierina, deve sorvegliare contemporaneamente molti orologi e in più stare attento che i giocatori in zeitnot non abbiano (o diano...) problemi.

A complicare la gestione di questa fase del gioco, nelle cadenze tradizionali (ossia senza incremento), l'arbitro deve anche provvedere, di persona o tramite un proprio incaricato, a trascrivere le mosse quando i giocatori siano entrambi in zeitnot e quindi non lo stiano facendo<sup>4</sup>.

## **Incremento, bonus e dilazione di tempo**

Oggi le cadenze più usate, specialmente nei tornei validi per i titoli internazionali, adottano tipicamente l'incremento (bonus “Fischer”); la dilazione (“Bronstein”) invece si usa molto raramente.

Nelle cadenze tradizionali, legate agli orologi meccanici, il tempo di gioco è fisso. Questo è molto comodo per organizzatori ed arbitri, perché permette di prevedere con buona precisione l'orario di fine turno; d'altro

---

<sup>4</sup> Vedi l'art. 8 del Regolamento.

canto, è piuttosto sgradito ai giocatori, specialmente a quelli di una certa forza, perché può causare la sconfitta in posizioni vincenti. Alcuni correttivi sono stati tentati in passato (come ad esempio la richiesta di patta in QPF<sup>5</sup>), ma l'unica vera soluzione del problema è l'introduzione degli orologi elettronici, mediante i quali si può rendere variabile la durata del gioco.

L'idea è quella di estendere la partita quanto basta per farla arrivare alla sua naturale conclusione. Naturalmente, però, per motivi pratici non è possibile estenderla più di tanto: per le partite a tempo normale, il compromesso più diffuso garantisce un minimo di trenta secondi per mossa<sup>6</sup>, che in genere bastano a completare una sequenza di matto od a concludere un piano in una situazione già vincente.

### ***Bonus “Fischer”***

L'incremento di tempo più diffuso è il “bonus Fischer” (dal nome di Robert “Bob” J. Fischer): prima di ogni avvio del conteggio<sup>7</sup>, l'orologio incrementa automaticamente il tempo del giocatore di una quantità prefissata (impostata nella programmazione), che il Regolamento specifica non minore di 2 secondi e non maggiore di 60.

La caratteristica più peculiare della modalità “bonus Fischer” è che, giocando mosse veloci, si può far aumentare il tempo residuo (ed è una particolarità che i giocatori sfruttano spesso).

Un esempio di cadenza Fischer molto diffusa, usata più volte anche per le Olimpiadi di scacchi<sup>8</sup>, è quello già citato in cui ogni giocatore ha un tempo base di novanta minuti, al quale si aggiungono trenta secondi di incremento “bonus” per ogni mossa fin dalla prima.

---

<sup>5</sup> Vedi “*Guidelines III. Games without increment including Quickplay Finishes*”, in appendice al Regolamento.

<sup>6</sup> Naturalmente, per le cadenze Rapid e Lampo si usano incrementi più brevi.

<sup>7</sup> In pratica, i più diffusi orologi aggiungono l'incremento già al completamento della mossa precedente, per cui *sembra* che lo attribuiscono dopo la mossa, ma non è così. Il primo incremento, che va attribuito prima della prima mossa, in pratica è assegnato al momento della conferma della programmazione.

<sup>8</sup> Questa cadenza è stata utilizzata per le edizioni di Bled 2002, Calvià 2004 e Torino 2006.

## ***Tempo dilazionato “Bronstein”***

Nella modalità di tempo dilazionato “Bronstein” (dal nome di David I. Bronštejn), a dire il vero molto meno usata dell’incremento “Fischer”, anziché aggiungere un certo tempo ad ogni mossa, prima di cominciare a calcolare il tempo trascorso l’orologio aspetta un tempo prefissato che è l’analogo dell’incremento delle cadenze Fischer e prende il nome di dilazione. La durata della dilazione è stabilita nella programmazione dell’orologio; per le cadenze a tempo normale è tipicamente di trenta secondi.

L’orologio può ottenere l’effetto voluto aggiungendo la dilazione al tempo disponibile prima di cominciare a contare, o addirittura al completamento della mossa precedente<sup>9</sup>; al termine della dilazione, quindi, l’orologio segnerà esattamente il tempo inizialmente disponibile (ossia quello residuo al completamento della mossa precedente). Qualora il giocatore completi la propria mossa prima del termine della dilazione, il residuo viene rimosso e il tempo indicato ritorna ad essere quello precedentemente disponibile. Se invece il giocatore utilizza tutta la dilazione, da quel momento in poi il tempo poi decresce normalmente e, al completamento della mossa, resterà minore di quello iniziale.

A differenza del “bonus Fischer”, nella modalità “Bronstein” il tempo rimanente non aumenta mai (tutt’al più resta uguale, se i giocatori muovono velocemente).

---

Con entrambe le modalità, sia bonus che dilazione, la partita può estendersi notevolmente, ed è difficile prevedere quando stia davvero per concludersi<sup>10</sup>. Questo può causare un ritardo significativo nel completamento del turno di gioco, e di ciò bisogna tener debito conto (ad esempio, nello stabilire gli orari di pubblicazione dei turni, e quindi anche l’orario limite per la comunicazione di eventuali errori nei risultati

---

<sup>9</sup> La particolare implementazione dipende dalle scelte dello sviluppatore e quindi può differire da un modello all’altro.

<sup>10</sup> La partita non può essere infinita perché varie regole lo impediscono (triplice e quintupla ripetizione di posizione, regola delle 50 mosse, 75 mosse e via dicendo); tuttavia, teoricamente potrebbe comunque arrivare a durare varie migliaia di mosse, e quindi molte decine di ore. In pratica, una partita giocata con cadenza Fischer “90 minuti più 30 secondi di incremento dalla prima mossa” arriva non di rado a superare le quattro ore e mezza, e qualche volta anche le cinque ore.

delle partite<sup>11</sup>).

## Esempi delle principali cadenze

La cadenza di gioco di un torneo è stabilita dal regolamento dell'evento di cui fa parte. I regolamenti del gioco, per il rating, per i titoli, e così via, lasciano all'organizzatore ampi limiti di discrezionalità. Tuttavia nel tempo alcune cadenze hanno riscosso maggiore successo, diventando dei "classici", e dovrebbero esserci particolarmente familiari. Ne diamo qui alcuni esempi, avvertendo che l'elenco non è esaustivo: altre cadenze sono perfettamente possibili, ed anche usate.

### *Cadenze classiche (senza incremento)*

Al giorno d'oggi in Italia le cadenze classiche sono praticamente confinate alle (rare) situazioni in cui non ci sono abbastanza orologi elettronici<sup>12</sup>, o a quei tornei (scolastici, giovanili...) in cui l'incremento non porta comunque un grande valore aggiunto dal punto di vista tecnico.

Nelle cadenze classiche, l'ultimo periodo è detto "Quick play finish" (Finale a gioco veloce), abbreviato in "QPF". In passato questo tipo di finale era specificamente trattato nel Regolamento; con la diffusione dell'incremento la sua importanza è molto diminuita, e ora la sua gestione è contemplata in una linea guida allegata al Regolamento.

Le cadenze tipiche erano:

#### **2h QPF**

la più semplice delle cadenze, tipica dei tornei amatoriali: il giocatore dispone di un unico periodo di due ore, entro le quali deve completare l'intera partita.

#### **2h/40+30' QPF**

un grande classico: il giocatore ha a disposizione due ore entro le quali deve completare 40 mosse, seguite da 30 minuti

---

<sup>11</sup>Vedi "General handling rules for Swiss Tournaments" [C.04.2], paragrafo D: "Pairing, colour and publishing rules" nel FIDE Handbook.

<sup>12</sup>I tornei con "cadenze miste" non sono consentiti: se si usa un incremento, deve essere applicato nello stesso modo a tutti i giocatori; ad esempio, non è lecito far giocare le prime scacchiere con l'incremento e le ultime senza. A rigore, poi, non è consentito nemmeno usare orologi di tipi diversi nello stesso torneo (vedi art. 5.3 di [C.02]).

per finire la partita (una variante dava 60' anziché 30' per il secondo periodo). Questa cadenza era tipica di tornei per i titoli internazionali (GM, WGM, IM, WIM etc.)

**2h/40+1h/20+30' QPF**

la “cadenza dei campioni”: il giocatore ha a disposizione due ore, entro le quali deve completare 40 mosse, seguite da un'ora, entro la quale deve completare altre 20 mosse, ed ancora da 30 minuti per finire la partita. Questa cadenza era tipica di grandi tornei, particolarmente prestigiosi.

**30' QPF**

il classico “Rapid pensato”, ancor oggi molto usato nei tornei giovanili

**15' QPF**

un altro Rapid, più veloce, molto usato nei tornei sociali ed amichevoli; comincia a perdere terreno a favore di cadenze con incremento

**5' QPF**

il classico “Lampo”, sta anch'esso perdendo terreno a favore delle cadenze ad <sup>incremento</sup>

Le cadenze classiche, salvo che per i tempi veloci (Rapid e Lampo), in Italia sono ormai praticamente in disuso.

### ***Cadenze con incremento “Fischer”***

Nelle cadenze con incremento, di introduzione ancora relativamente recente (meno di vent'anni), ci sono comprensibilmente sia una maggiore varietà che una certa tendenza da parte degli organizzatori dei tornei a sperimentare formule diverse. La stessa FIDE negli ultimi anni ha evoluto più volte i propri regolamenti, scegliendo di volta in volta controlli di tempo diversi.

**90'+30”**

cadenza principe per i tornei week-end, per vari anni è stata usata anche come cadenza olimpica: ciascun giocatore riceve 90 minuti di tempo base più 30 secondi di incremento per ogni mossa completata (a partire dalla prima). Considerando la partita media di 60 mosse, come indicato

dal Regolamento, questa cadenza equivale ad un tempo di due ore a testa, che è il minimo perché la partita sia valida per il rating FIDE<sup>13</sup> e per i titoli internazionali<sup>14</sup>. In pratica, con questa cadenza il turno finisce in genere entro le cinque ore.

**90’/40+30’+30’’**

è la cadenza ufficiale per la maggior parte delle manifestazioni istituzionali FIDE<sup>15</sup>: ogni giocatore riceve 90 minuti per completare le prime quaranta mosse, più 30’ per finire la partita, con 30 secondi di incremento per mossa (dalla prima). La durata equivalente della partita media (60 mosse) è di due ore e mezza a testa, e la pratica mostra che il turno in genere finisce entro le sei ore o poco meno.

**100’/40+50’/20+15’+30’’**

è la cadenza ufficiale per le manifestazioni più prestigiose<sup>16</sup>: ogni giocatore riceve 100 minuti per completare le prime quaranta mosse, più 50’ per le successive venti mosse, ed infine 15’ per finire la partita, con 30 secondi di incremento per mossa dalla prima. La durata equivalente della partita media (60 mosse) è di tre ore e un quarto a testa... Rapid utilizzata per gli

**25’+10’’**

---

<sup>13</sup>Tranne per i tornei nei quali tutti i giocatori abbiano Elo inferiore ad un limite prefissato, che possono svolgersi con cadenze più veloci (vedi [B.02]).

<sup>14</sup>Dal primo luglio 2021 saranno valide per i titoli solo le partite giocate con un incremento non minore di trenta secondi, con la sola eccezione dei tornei per giocatori diversamente abili (vedi [B.01]).

<sup>15</sup>Vale per Olimpiadi, Campionati continentali e del mondo a squadre, Coppa del mondo, Campionati continentali e zonal, Campionati continentali e mondiali giovanili e junior, Campionato mondiale scolastico e Campionati continentali di Club (vedi [C.07]).

<sup>16</sup>Questa cadenza è attualmente (2018) utilizzata per i match finali del Campionato mondiale, per il Tornei dei candidati e per il Grand Prix (vedi [C.02]). Si noti che con questa cadenza non è possibile giocare più di un turno al giorno senza superare il tempo massimo di gioco consentito dai regolamenti.

spareggi Rapid del ciclo del Campionato mondiale individuale FIDE: ogni giocatore riceve 25', con 10 secondi di incremento per mossa dalla prima. La durata equivalente della partita media (60 mosse) è di trentacinque minuti.

**15'+10"**

è la cadenza Rapid utilizzata per i Campionati mondiali Rapid della FIDE: ogni giocatore riceve 15', con 10 secondi di incremento per mossa dalla prima. La durata equivalente della partita media (60 mosse) è di venticinque minuti, e il turno dura in genere circa un'ora.

**5'+3"**

è la cadenza Blitz utilizzata per gli spareggi Blitz del ciclo del Campionato mondiale individuale FIDE: ogni giocatore riceve 5', più 3 secondi di incremento per mossa dalla prima. La durata equivalente della partita media (60 mosse) è di otto minuti.

**3'+2"**

è la cadenza Blitz utilizzata per i Campionati mondiali Blitz della FIDE: ogni giocatore riceve 3', più 2 secondi di incremento per mossa dalla prima. La durata equivalente della partita media (60 mosse) è di cinque minuti.





# Orologi meccanici

Gli orologi meccanici sono un pilastro della tradizione dei tornei di scacchi. Oggi, tuttavia, si preferiscono sempre più spesso i modelli elettronici, che danno prestazioni superiori per un costo sempre più concorrenziale (ormai si trovano semplici orologi elettronici che costano meno degli equivalenti meccanici); fanno eccezione gli orologi elettronici per non vedenti, che sono ancora molto costosi.

L'uso degli orologi meccanici è vietato nei Campionati mondiali e continentali e nelle Olimpiadi, mentre è tuttora ammesso per gli altri eventi<sup>17</sup>. In pratica, in Italia la maggior parte dei tornei è ormai equipaggiata con orologi elettronici, mentre quelli meccanici resistono in qualche torneo giovanile o promozionale.

## Caratteristiche tecniche

In genere gli orologi meccanici per scacchi sono costituiti da una coppia di robusti orologi a molla e bilanciere, asserviti ad una leva che, comandata da due bottoni, arresta alternativamente ciascun quadrante.

Alcuni modelli sono controllati al quarzo, il che ne aumenta la precisione, l'affidabilità della taratura<sup>18</sup> e... il



*Fig.1: Esempio di orologio meccanico per non vedenti. Si osservi la mancanza dei vetrini; la particolare forma della bandierina ne agevola il rilevamento con le dita.*

---

<sup>17</sup>Vedi l'art. 5.1 in [C.02].

<sup>18</sup>Non si confonda la taratura dell'orologio con la regolazione: la taratura di uno strumento di misura (orologio od altro che sia) è quel complesso di operazioni, effettuate in un laboratorio appositamente attrezzato e dotato di idonei campioni standard di misura, che consente di certificare la precisione dello strumento entro i limiti di funzionamento prescritti (le cosiddette "specifiche" dello strumento stesso).

costo!

Le versioni per non vedenti degli orologi meccanici sono prive del vetrino dei quadranti, ed hanno lancette e bandierina rinforzate, in modo da non subire effetti negativi quando vengano toccate per leggere l'ora (Fig. 1).

Nella gestione degli orologi meccanici si deve tenere ricordare che, poiché i due quadranti sono due orologi indipendenti, tali sono anche le rispettive tarature; per cui può talvolta accadere che un quadrante sia più lento dell'altro, generando contestazioni.

## **Malfunzionamenti più comuni**

La precisione e l'affidabilità degli orologi meccanici possono essere compromesse da vari fattori:

- carica eccessiva, che comprime la molla (questa è probabilmente la causa più frequente di blocco degli orologi meccanici)
- bottoni o leverismo difettosi o consunti, che non fanno correttamente partire l'orologio dell'avversario quando il giocatore arresta il proprio
- sporcizia e polvere accumulate nei meccanismi e polimerizzazione dell'olio lubrificante (che negli anni diventa secco e appiccicoso), che col tempo ne causano il rallentamento o il blocco
- urti e vibrazioni causati da cadute e dall'uso improprio (nonostante il Regolamento lo proibisca esplicitamente, è difficile impedire a certi giocatori di martellare furiosamente sull'orologio...), che ne possono alterare la regolazione o addirittura danneggiare i perni e i supporti
- inceppamento della bandierina, che può restare sollevata anche dopo lo scadere del tempo concesso, falsando il risultato
- disallineamento delle lancette (spesso dovuto a cattiva manipolazione durante la regolazione), che può causare errori nella lettura dell'ora
- i modelli al quarzo possono avere la batteria scarica

Per ovviare a tutti gli inconvenienti di cui sopra, gli orologi meccanici richiedono una ragionevole manutenzione (pulizia e taratura periodica), che purtroppo in pratica ben di rado viene effettuata...

## ***Prevenzione e buone prassi***

L'arbitro deve sempre verificare il buon funzionamento degli orologi prima dell'inizio del torneo e durante il gioco; ma quando dirigiamo un torneo che usa orologi meccanici, specialmente se "vissuti", dobbiamo farlo con ancora più attenzione e cura.

In particolare dobbiamo, prima dell'uso e durante il gioco, verificare e cercare di evitare tutti i possibili malfunzionamenti, e soprattutto:

- controllare che l'orologio sia carico ma non troppo; se una molla è completamente carica, conviene lasciarla scaricare il più possibile, e intanto verificare che l'avanzamento dell'orologio sia regolare
- controllare che i pulsanti funzionino bene e senza incepparsi, premendoli alternativamente più volte e verificando che il conteggio venga avviato senza mostrare incertezze o, tanto meno, bloccarsi
- controllare che entrambe le bandierine cadano facilmente, senza incepparsi o restare "a mezz'asta"
- impedire ai giocatori di maltrattare o manomettere gli orologi!

Se si accerta un malfunzionamento, è buona norma procedere al più presto possibile alla sostituzione dell'orologio, anche in mancanza di un'esplicita richiesta, *ponendo tuttavia la massima cura perché i giocatori non siano disturbati dall'operazione.*

### ***Verifiche in corso di gioco***

Tra le verifiche, particolarmente importante è quella che il conteggio del tempo trascorso sia giusto.

Riuscire ad eseguire preventivamente questa verifica su tutti gli orologi è ben difficile; tuttavia, se possibile, sarebbe opportuno verificare la taratura di almeno un campione degli orologi, facendoli avanzare per un po' di tempo (ai nostri scopi, basta qualche ora) e controllando che l'indicazione corrisponda con il tempo effettivamente trascorso.

La verifica vera e propria si fa comunque durante il gioco, rilevando periodicamente la correttezza delle indicazioni di tutti gli orologi. Questo si può fare in vari modi; il più semplice consiste nel calcolare il tempo trascorso dall'inizio del turno (di cui si sarà annotata l'ora precisa), e confrontarlo con il totale tempo trascorso indicato da ciascun orologio.

Questo controllo, che è semplice e abbastanza veloce, andrebbe svolto (almeno) un paio di volte nel corso del turno di gioco: una prima volta dopo un'ora circa di gioco (farlo dopo un'ora esatta lo rende più agevole), per scoprire precocemente malfunzionamenti grossolani; ed una seconda volta nella seconda metà del turno di gioco (ovviamente evitando i momenti di *zeitnot!*), per rilevare eventuali difetti meno evidenti.

## Gestione del controllo di tempo

Quando cade la bandierina alla fine di un periodo di gioco intermedio di una cadenza composta, l'arbitro deve intervenire per verificare se sia stato completato il numero di mosse prescritto e, in caso affermativo, aggiungere ad entrambi i giocatori la durata del periodo successivo.

Prima dell'inizio del turno l'orologio va regolato in modo che al termine del primo periodo di gioco le lancette indichino le 06:00<sup>19</sup>; in questo modo, al termine del tempo le lancette saranno allineate, rendendo più evidente la scadenza.

Se il periodo successivo dura un'ora intera (o un multiplo), allo scadere del periodo successivo la lancetta dei minuti sarà nuovamente in posizione tale da far cadere la bandierina, quindi non è necessaria alcuna regolazione. Qualora invece la durata del periodo successivo non sia di un'ora intera, bisogna regolare l'orologio in modo che *al termine del periodo la bandierina cada*. Poniamo ad esempio che il secondo periodo duri 15 minuti: questo significa che dovremo spostare in avanti le lancette di entrambi i quadranti dell'orologio di 45 minuti<sup>20</sup>.

Nella sorveglianza degli orologi bisogna tener conto che, a causa della differenza introdotta, dopo la regolazione, il tempo indicato non corrisponderà più a quello effettivamente trascorso.

---

<sup>19</sup>Vedi l'art. 6.3 in [C.05].

<sup>20</sup>Potremmo, in teoria, anche sposterle *indietro* di 15 minuti, ma allora non capiremmo più se l'orologio sta indicando un tempo del periodo precedente o del successivo. Dato che scacchiere diverse arrivano al controllo in tempi diversi, questo crea confusione sia all'arbitro che ai giocatori; per cui le lancette vanno spostate sempre *in avanti*.

## Orologi elettronici

L'orologio elettronico è estremamente versatile: fa tutto ciò che fa un orologio meccanico, ed in più offre l'incremento (Fischer, Bronstein). Inoltre aiuta nella gestione delle cadenze composte, permettendo di programmare più periodi di gioco (di solito fino a quattro), e il passaggio da un periodo all'altro può avvenire senza bisogno di regolazione. Ultimo, ma certo non per importanza, segnala la prima bandierina caduta, risolvendo molti casi altrimenti dubbi.

Per contro, è più complicato da usare e richiede un minimo di studio per impararne la programmazione (che è diversa per ogni modello, anche se i modelli di uno stesso fabbricante spesso si somigliano).

### Caratteristiche tecniche

L'orologio elettronico da scacchi è un oggetto complesso, costituito essenzialmente da un microprocessore (che in pratica è un microcomputer) e da un display che visualizza i tempi residui ed eventuali altre indicazioni (esaurimento del tempo, numero di mosse completate, programma in uso, periodo di gioco e così via).

Le versioni più economiche hanno prestazioni limitate a programmi semplici e facili da usare (a volte non offrono nemmeno l'incremento). Sono destinate a sostituire gli orologi meccanici occupandone la nicchia di mercato; chiaramente, non sono adatte a tutti i tornei. I modelli più avanzati offrono invece prestazioni limitate solo dalla fantasia del progettista, con programmi preimpostati per le cadenze semplici e composte più diffuse, sia tradizionali che ad incremento (Fischer, Bronstein). Spesso comprendono anche cadenze che non interessano gli scacchisti ma sono usate in altri giochi (clessidra, byo-yomi...).

Vari modelli comprendono segnali acustici per la caduta della bandierina – prestazione utile in alcuni giochi ma vietata nei tornei di scacchi<sup>21</sup>, per cui bisogna verificarne attentamente la disattivazione.

Tra le prestazioni generalmente offerte c'è il “contamosse”, che sarebbe senz'altro più corretto chiamare “contabattute”, dato che non

---

<sup>21</sup> Vedi l'art. 11.5 del Regolamento [E.01].

conta il numero di mosse ma *quante volte l'orologio è stato premuto*. I giocatori non sempre premono regolarmente l'orologio ad ogni mossa: a volte se ne dimenticano, altre volte “pasticciano” e lo premono una volta di più; per cui in pratica non è detto che il “contamosse” sia affidabile. Il suo uso non è proibito, anzi è esplicitamente consentito dal Regolamento (art. 6.10.2); tuttavia la sua indicazione non può essere utilizzata come prova. L'unica fonte di informazione definitiva sul numero di mosse è data dai formulari (e a volte nemmeno questi sono del tutto attendibili).

Per essere usato nelle competizioni ufficiali della FIDE, l'orologio deve corrispondere alle specifiche dettate dalla FIDE ed essere stato approvato da un suo apposito organismo<sup>22</sup>.

Un orologio omologato dalla FIDE, dal momento in cui si attiva la spia di batteria esaurita, deve continuare a funzionare *impeccabilmente* per almeno 10 ore; quindi non c'è alcun bisogno di sostituirlo in corso di gioco, che è una cosa che disturba molto i giocatori (ciò non vuol dire che non possiamo cambiarlo lo stesso, se ci viene chiesto esplicitamente). Questa specifica però è garantita solo per gli orologi omologati, gli altri possono comportarsi in altro modo; perciò si deve sempre consultare il manuale di istruzioni quando si usa un orologio che non conosciamo.

A proposito di consumi: alcuni orologi *non scaricano le batterie!* Il consumo dell'orologio acceso e a riposo, per molti modelli, è talmente basso da anzi *prolungare* la vita delle batterie, per cui vale la pena di lasciarli accesi tra un turno e l'altro. Tra un torneo e l'altro, invece, *le batterie vanno sempre rimosse e conservate a parte*, per evitare il rischio che un'eventuale emissione di sostanze corrosive danneggi irrimediabilmente l'orologio.

### **Orologi per le scacchiere elettroniche**

Le scacchiere elettroniche hanno la possibilità di trasmettere, oltre alle mosse eseguite, anche i tempi indicati dall'orologio. A questo scopo, l'orologio deve essere dotato di un'apposita interfaccia di comunicazione per collegarsi alla scacchiera mediante un cavetto.

A causa del consumo supplementare dovuto a questa interfaccia, e specialmente per i modelli più vecchi, l'autonomia può essere minore. Anche questi orologi, comunque, se sono omologati (e in genere lo sono),

---

<sup>22</sup>Vedi l'art. 5 del regolamento [C.02], che contiene anche la lista degli orologi approvati.

hanno la “riserva” di dieci ore dall’accensione della spia delle batterie.

### ***Orologi per non vedenti***

Alcuni produttori offrono orologi elettronici appositamente studiati per i giocatori non vedenti. Oltre a fare quello che fanno gli altri, questi orologi in più possono annunciare in varie lingue le mosse, i tempi e la caduta delle bandierine. A questo scopo, sono dotati di auricolari per i giocatori e di pulsanti aggiuntivi per la richiesta delle informazioni.

Naturalmente, si tratta di un apparato elettronico che, per entrare in area di gioco, deve essere autorizzato dall’arbitro<sup>23</sup>. D’altra parte, se si tratta di un orologio omologato dalla FIDE, e a meno che non sia stato manomesso, non si vede perché non lo si dovrebbe autorizzare.

Questo tipo di orologi, essendo molto più complesso del normale, in genere consuma di più, per cui è bene sorvegliarne con particolare attenzione lo stato di carica delle batterie. Per il momento, il costo di questi apparati, prodotti in piccolissima serie, è ancora assai alto, per cui non se ne vedono molti; come si è già accennato, in questa particolare nicchia sono ancora abbastanza diffusi gli orologi meccanici – del resto, un buon orologio meccanico, se è usato bene e con cura, funziona molto a lungo; e chi ce l’ha, se lo tiene finché funziona!

### **Malfunzionamenti più comuni**

Gli orologi elettronici sono apparati robusti, in generale non richiedono manutenzione (a parte togliere le batterie quando non li si usa per molto tempo) e non hanno particolari problemi di funzionamento. Grazie al controllo a quarzo unico per entrambi i quadranti, l’orologio è sempre molto preciso ed è praticamente impossibile che si verifichino disparità di conteggio tra i giocatori. Tuttavia, nemmeno questi orologi sono immortali, ne’ totalmente esenti da difetti. I malfunzionamenti più comuni sono:

---

<sup>23</sup>Vedi l’art. 11.3 del Regolamento [E.01]. Vale la pena di osservare che, nella maggior parte dei tornei, non è disponibile il materiale specifico necessario per le partite dei non vedenti, che quindi spesso si portano da casa gli orologi (e a volte perfino le scacchiere). A rigore, l’avversario potrebbe opporsi all’uso di materiale diverso dal resto (e trovare in questo un certo appoggio nei regolamenti); in pratica non succede mai, però è buona norma spiegarli la natura e l’uso dell’orologio speciale prima della partita, dandogli l’occasione per acconsentire esplicitamente. L’avversario è più tranquillo, e tutti son contenti...

- errori nell'attribuzione dell'incremento, o dei tempi di riflessione dei periodi successivi, *invariabilmente dovuti ad errori di programmazione*. Di certo gli esperti sbagliano meno dei principianti; ma nessuno, per quanto esperto, è immune da errori; la strategia per minimizzarli è studiare le istruzioni dell'orologio, pianificare la programmazione prima di impostarla, e verificarla dopo averla impostata<sup>24</sup>.
- spegnimento improvviso dell'orologio, in genere dovuto ai contatti della batteria deformati, sporchi od ossidati, ma a volte anche a batterie vecchie o difettose<sup>25</sup>. Può anche succedere che un orologio abbia un vero guasto mentre è acceso ma, per vari motivi, questo è raro – in effetti, la maggior parte degli apparati elettronici muore da spenta. Alcuni modelli hanno purtroppo i tasti di accensione o ripristino facilmente accessibili al giocatore (e per questo motivo *non possono essere omologati*), con il risultato che non di rado è proprio quest'ultimo che involontariamente lo azzerava o lo spegne.
- pulsanti che rispondono male, in genere a causa dell'usura; i bottoni o la leva per il completamento della mossa però sono spesso realizzati con tecnologie praticamente esenti da usura, ed è rarissimo che abbiano problemi. Quindi il possibile inconveniente, benché sia relativamente frequente, è limitato agli altri tasti e, a parte all'inizio del turno o quando l'orologio viene fermato, non crea grossi problemi ai giocatori.
- cifre sbiadite o troppo intense: in genere questo inconveniente si verifica in particolari condizioni di luce e con batterie molto scariche o appena cambiate. Spesso c'è la possibilità di regolare il contrasto del display e riportarlo alla normalità. Quando il contrasto non è costante, in genere c'è un problema di batterie, che va sempre valutato con attenzione perché potrebbe preludere ad un successivo spegnimento improvviso dell'orologio.

---

<sup>24</sup> Quando gli arbitri siano almeno due, una buona tattica è dividersi la sala in modo che ciascun arbitro programmi un certo numero di orologi e poi passi a verificare quelli programmati dai colleghi. In questo modo molti errori vengono scoperti e corretti per tempo.

<sup>25</sup> Alcune batterie, anche se ancora apparentemente cariche, “cedono” improvvisamente smettendo di erogare energia. Questa è una situazione difficilmente prevedibile, e l'unica misura precauzionale che possiamo prendere è assicurarci che le batterie non siano troppo vecchie (per inciso, sulle batterie in genere c'è una data di scadenza).



- orologio “morto”: se l’orologio proprio non si accende, e questo non è dovuto alle pile scariche o all’ossidazione dei contatti della batteria (condizioni peraltro facili da verificare), in genere non c’è altro da fare che sostituirlo con uno nuovo...

Se, prima del completamento della mossa, il tempo si riduce a zero (“caduta della bandierina”), l’orologio arresta il conteggio per quel giocatore<sup>26</sup> e allo stesso tempo attiva una segnalazione sul display. A volte però accade che il display di un giocatore segni zero *ma la bandierina non sia ancora caduta* (per cui, dopo il completamento della mossa, il giocatore abbia ancora del tempo sull’orologio). Spesso, in questi casi, l’avversario segnala questo comportamento come un malfunzionamento dell’orologio, ma non lo è: gli orologi *mostrano solo i secondi ma ne calcolano anche le frazioni*, e se un giocatore ha ancora ad esempio mezzo secondo, si verifica proprio la situazione sopra descritta.

### ***Prevenzione e buone prassi***

Già si è detto della necessità di pianificare e verificare accuratamente la programmazione, che è responsabilità esclusiva dell’arbitro<sup>27</sup>.

Prima dell’uso dobbiamo verificare almeno lo stato delle batterie e la pulizia dei relativi contatti – il cui cattivo stato, come si è detto, è tra le più frequenti cause di malfunzionamento. Se gli orologi sono nuovi (di modello ed acquisizione recenti), spesso basta una verifica a campione; se invece sono più “vissuti”, non sarà male controllare sistematicamente che i contatti della batteria siano esenti da sporchie ed ossidazione.

Una maggiore attenzione va poi riservata agli orologi i cui pulsanti mostrano usura, segno inequivocabile di un orologio “vissuto”. Va anche adottata una certa cautela se l’orologio mostra segni di urto o caduta, che possono averne danneggiato i componenti interni aumentando il rischio di “morte improvvisa”.

Nella verifica conviene segregare gli orologi dal comportamento dubbio

---

<sup>26</sup>Il comportamento dell’orologio riguardo al conteggio del tempo dell’altro giocatore dipende dal modello e dal programma impostato.

<sup>27</sup>Accade spesso, specialmente al primo turno di gioco, che gli orologi siano programmati da personale dell’organizzazione. La decisione se fidarsi o meno della programmazione impostata è responsabilità dell’arbitro, tuttavia una verifica delle impostazioni è *sempre* consigliabile.

e, se possibile, tenerli di scorta o, quanto meno, sistemarli in collocazioni in cui un malfunzionamento improvviso crei il minor danno possibile.

Per le verifiche in corso di gioco, si rimanda a quanto già detto in proposito nel trattare gli orologi meccanici.

### ***Programmazione***

Ad eccezione dei modelli più semplici, in cui si imposta soltanto il tempo disponibile per giocatore, in genere gli orologi elettronici offrono un certo numero di programmi preordinati per le cadenze più comuni, che non hanno bisogno di alcuna impostazione: una volta scelto il programma, l'orologio è pronto. Ad esempio, quasi tutti offrono programmi per la cadenza 90'+30", il classico lampo a 5' e così via.

La varietà può essere più o meno ampia secondo il modello di orologio ed in genere comprende molte delle cadenze più utilizzate in Italia, ma anche altre che da noi non sono molto frequenti. Gli orologi omologati FIDE contengono anche le cadenze ufficiali all'atto della produzione.

Oltre ai programmi "pronti all'uso", di solito ce ne sono altri che permettono una "programmazione manuale" che, sullo schema generale di un certo tipo di cadenza, permette di impostare a piacere i parametri di funzionamento. Esempi di questo tipo sono la cadenza semplice senza incremento, nella quale si possono impostare i tempi fissi da attribuire a ciascun giocatore<sup>28</sup>; oppure la classica cadenza semplice "Fischer", in cui si impostano il tempo base e l'incremento per ciascun giocatore (e spesso si possono impostare diversamente per i due giocatori).

Non è possibile fare una disamina di tutti i possibili programmi, che ogni produttore organizza secondo i propri criteri; è solo il caso di osservare che, dopo la caduta di una bandierina, a seconda dell'orologio impiegato, alcuni programmi potrebbero continuare a scalare il tempo dell'avversario ed altri no, e questo è importante nei tornei Rapid e Lampo<sup>29</sup>. Alcuni orologi poi consentono di scegliere il comportamento desiderato.

C'è poi un "programma universale", più o meno comune (sia pure con

---

<sup>28</sup>La possibilità di dare ai giocatori tempi diversi permette ad esempio di usare una cadenza "Armageddon" (usata a volte nei playoff), nella quale il nero ha meno tempo del bianco, ma in cambio vince in caso di patta.

<sup>29</sup>Vedi l'art. 5.4 del Regolamento [C.02].

qualche variazione) a tutti i modelli di alto livello, di cui converrà parlare un po' più diffusamente perché comprende in sé un po' tutte le caratteristiche e le funzionalità dell'orologio.

Questo programma universale di solito è basato su una cadenza "bonus Fischer" e comprende fino a quattro periodi di gioco (che sono abbondanti, di solito se ne usano fino a tre), ciascuno dei quali può essere personalizzato per mezzo di vari parametri:

**durata** è il tempo principale di riflessione attribuito al giocatore per quel periodo. Spesso è possibile assegnare ai giocatori tempi diversi per il primo periodo, o anche per i periodi successivi. Se la durata è impostata a zero, il periodo precedente era l'ultimo della cadenza. Quando il limite di tempo di un periodo viene superato da uno dei due giocatori, si attiva la relativa "bandierina" (o "flag") che indica il giocatore che ha superato il tempo per

**incremento** è il bonus di tempo che verrà applicato prima di ogni mossa, e di solito è impostabile separatamente per giocatore almeno per il primo periodo (per quanto in pratica la cosa sia poco utilizzata).

**numero di mosse** quando questo parametro è impostato a zero, la durata del periodo successivo viene aggiunta al tempo residuo dei giocatori alla caduta della prima bandierina (come prescritto dall'art. 6.4 del Regolamento). In questo momento, l'arbitro è chiamato a verificare che sia stato completato il numero di mosse previsto, usando i formulari.

Quando invece è specificato un numero di mosse, la durata del periodo successivo in genere viene aggiunta subito al completamento del numero di mosse previsto, indipendentemente dal fatto che il tempo del periodo sia esaurito o no (ma dipende sempre dal modello). Quest'ultima modalità di funzionamento non va usata in quanto, oltre a non osservare il Regolamento, risente dell'inaffidabilità del contamosse. Se però proprio ci dovessimo

trovare, nostro malgrado, in una situazione in cui è stata usata, allora bisogna almeno sorvegliare continuamente gli orologi e, appena viene assegnato il tempo aggiuntivo, controllare che le mosse previste siano state davvero eseguite, ripristinando tempi e contamosse qualora non sia così.

Ogni modello naturalmente può avere le proprie particolarità, ma in genere programmazione dell'orologio consiste sempre nell'introdurre in sequenza i dati sopra elencati (e a volte qualche altra opzione) per il primo periodo, poi per il secondo e così via fino all'ultimo periodo, dopo di che tutto il resto va lasciato a zero<sup>30</sup>.

Molti modelli possono ripetere l'ultima programmazione usata senza bisogno di nuove impostazioni, rendendo molto più veloce e sicura la reimpostazione degli orologi nei turni successivi al primo.

---

<sup>30</sup>Per inciso, la maggior parte delle cadenze (escludendo la clessidra e qualche altra modalità speciale), sono solo casi particolari del programma universale; in pratica, insomma, potremmo anche usare solo questo (ma non sarebbe affatto comodo...).

## Correzione e ripristino degli orologi

La gestione degli orologi in corso di gioco è sempre delicata : bisogna considerare lo stato d'animo del giocatore improvvisamente disturbato, e quindi già infastidito, che vede un "estraneo" metter le mani sul "suo" orologio; e, immancabilmente, se ne preoccupa. Non può certo impedire all'arbitro di fare il suo lavoro, però altrettanto certamente non scoppierà di gioia... come minimo, dobbiamo cercare di metterlo il più possibile a proprio agio, seguendo una procedura che gli comunichi sicurezza. Come del resto in tutti i suoi interventi, l'arbitro deve quindi essere cortese, assertivo e sicuro di se' (che non vuol dire presuntuoso!), ed è essenziale che compia ogni operazione rapidamente ma *con calma e senza fretta, comunicando la sensazione di sapere esattamente cosa sta facendo!*

Le cause più comuni di intervento sono: applicazione di penalità o indennizzi di tempo; dubbi sul funzionamento dell'orologio o sulla sua programmazione; talvolta, benché più raramente, anche veri e propri malfunzionamenti, tipicamente l'improvviso spegnimento o azzeramento.

La sostituzione dell'orologio è sempre necessaria quando questo sia chiaramente difettoso; negli altri casi ne va valutata l'effettiva opportunità alla luce della situazione reale – compreso, come si è già detto, lo stato d'animo dei giocatori.

La prima cosa da fare, quando si è chiamati ad intervenire su un orologio, è cercare di capire se *effettivamente* ci sia qualche anomalia: a volte, infatti, si tratta semplicemente di malintesi o errate interpretazioni dei giocatori, e l'intervento consisterà quindi in una spiegazione, che dovrà sempre essere *breve, chiara ed esauriente*.

### Procedura di gestione degli orologi

Prima di intervenire, ci dobbiamo accertare che il tratto sia al giocatore che ha chiesto l'intervento; se così non fosse, a meno che l'orologio non sia spento, o comunque richieda un intervento immediato, dobbiamo aspettare che l'avversario abbia finito di pensare. Se possibile, sarebbe meglio che la mossa fosse scritta sul formulario, o su un foglio di carta, ma non eseguita sulla scacchiera, in modo da evitare polemiche sul tempo di riflessione.

Se l'orologio è acceso, la prima cosa da fare è verificare che sia fermo

e, se occorre, fermarlo; per quanto possa sembrare strano, parecchi giocatori si dimenticano di farlo, o preferiscono lasciarlo fare all'arbitro; a questo punto annotiamo i tempi ed i numeri di mosse indicati dai quadranti, che vanno verificati con i formulari (che fanno testo!) per determinare eventuali incrementi mancanti o non dovuti.

Se invece l'orologio è spento, chiederemo ai giocatori di darci un'indicazione più precisa possibile sui tempi riportati da almeno uno dei quadranti. Di solito si riesce ad ottenere una risposta in qualche modo condivisa, seppure approssimativa, sulla quale ci potremo basare. Il numero di mosse si ricava sempre dai formulari.

Prima di apportare qualsiasi modifica, procediamo, se necessario, alla verifica del funzionamento e della corretta programmazione. Se effettivamente c'è qualcosa che non va, bisogna determinare i tempi corretti; è consigliabile eseguire sempre il calcolo con carta e penna (anche quando è banale), sia per sicurezza che per "farlo vedere ai giocatori" ed evitare future contestazioni. Se necessario, dovremo anche spiegare ai giocatori le modifiche apportate.

Solo a questo punto potremo impostare i nuovi tempi ed il contamosse. Concluderemo l'intervento con ancora un'ultima verifica della programmazione impostata e della posizione della leva, o dei bottoni, per evitare di dare il tratto al giocatore sbagliato (manipolando l'orologio, questo è un inconveniente più frequente di quanto si possa pensare); ed infine riavviando l'orologio. Dopo il riavvio, converrà indugiare ancora qualche momento presso la scacchiera, per accertarsi che tutto vada bene.

***Nota: regolazione degli orologi nelle cadenze su più periodi***

Nell'impostare un nuovo orologio con i tempi calcolati, conviene farlo partire per un momento con la cadenza corretta come indicata dal regolamento del torneo, quindi fermarlo ed impostare manualmente la correzione dei tempi. Si evita così il rischio che al turno successivo l'orologio parta inavvertitamente con una programmazione sbagliata.

Se la cadenza è composta, bisogna posizionare l'orologio sul periodo giusto. Nel primo periodo, basta seguire il procedimento descritto sopra. Se invece dobbiamo impostare il tempo nel secondo periodo, converrà, dopo aver fatto partire l'orologio, fermarlo e sottrarre quasi tutto il tempo ad un giocatore, quindi farlo ripartire e lasciar cadere la bandierina, in modo da ottenere il passaggio al periodo successivo e

l'aggiunta del relativo tempo<sup>31</sup>; infine fermare l'orologio, impostare i tempi calcolati e far riprendere il gioco.

---

<sup>31</sup> Naturalmente, questo metodo funziona solo se non si sta utilizzando il contamosse. In caso invece lo si stia usando, sarà necessario intervenire modificando manualmente il numero di mosse eseguite.





## Esempi ed esercizi

Vediamo ora alcuni esempi di gestione degli interventi più tipici, che sono la gestione della mossa illegale e il caso dell'orologio che si spegne. In pratica naturalmente si verificano anche altri casi, ma in genere le tecniche illustrate, opportunamente adattate, risolvono qualsiasi situazione.

Alla fine del capitolo vengono proposti alcuni esercizi, tutti tratti da situazioni reali verificatesi in corso di torneo. Il lettore è caldamente invitato a tentare di risolverli e prendere confidenza con le procedure di aggiustamento, che a volte sono un po' complicate.

### Gestione della mossa illegale

Per semplicità, supponiamo che a chiamarci sia stato l'avversario del giocatore che ha commesso l'illegalità (anche se in realtà non poche volte è proprio quest'ultimo che chiama l'arbitro). Nel completare la mossa illegale, il giocatore preme erroneamente il proprio orologio (se non l'ha ancora premuto, la mossa non è ancora completata e quindi non abbiamo ragione di intervenire); quindi è necessario aggiustare:

- il tempo del giocatore, cui va sottratto l'incremento<sup>32</sup>
- il tempo dell'avversario, cui va sommata la penalità
- il contamosse, cui va sottratta la mossa illegale
- la leva (o i bottoni), per ridare il tratto al giocatore che deve muovere

Se la mossa illegale viene denunciata solo qualche mossa dopo<sup>33</sup>, come a volte accade, le operazioni sopra descritte dovranno rimuovere tutti gli incrementi ricevuti da entrambi i giocatori, e aggiustare di conseguenza i contamosse di entrambi i giocatori.

---

<sup>32</sup>Se per il passaggio ai periodi di gioco successivi si sta (erroneamente) utilizzando il contamosse, e la mossa illegale si verifica proprio al cambio di periodo, va annullata anche l'aggiunta del periodo successivo (un motivo in più per non utilizzare il contamosse!).

<sup>33</sup>In questo caso, qualora si tratti di cadenze Rapid o Lampo, si deve prestare attenzione al dettato delle Appendici A e B del Regolamento [E.01].

## ***Esempio 1***

Giocando con la cadenza **90'+30''**, il Bianco ha commesso una mossa illegale. L'avversario (Nero) ci chiama, e rileviamo che i quadranti dell'orologio indicano rispettivamente 53' 24'' (27 mosse) per il Bianco, e 45' 31'' (26 mosse) per il Nero.

Se necessario fermiamo l'orologio, e verifichiamo con i formulari il numero di mosse effettivamente eseguite. Dopo aver accertato con i giocatori che i formulari siano aggiornati, scopriamo che in realtà sono state eseguite solo 25 mosse. In questo caso, è molto probabile che, prima di fermare l'orologio, i giocatori si siano "palleggiati" il tratto sull'orologio, causando così l'aggiunta di incrementi non dovuti.

Accertato che l'illegalità esista davvero<sup>34</sup>, calcoliamo i nuovi tempi da impostare. Per il giocatore che ha commesso l'illegalità, si tratta solo di aggiustare gli incrementi: il suo contamosse dovrà segnare 25, quindi dobbiamo togliere due incrementi, per un totale di un minuto. Dopo la correzione, quindi, il suo quadrante dovrà indicare 52' 24'' (25 mosse).

Per l'avversario, il cui contatore dovrà pure segnare 25, dobbiamo defalcare un incremento, ossia 30'', ma anche aggiungere i due minuti di penalità per la mossa illegale. Il suo quadrante quindi dovrà indicare, dopo la correzione, 47' 01'' (25 mosse).

Ora si impostano e si verificano i nuovi tempi sull'orologio, si ripositiona correttamente il tratto e si riavvia il gioco.

## ***Esempio 2***

Giocando con la cadenza **2h/40+30'+30''**, il Nero ha commesso una mossa illegale alla quarantesima. L'avversario (Bianco) ci chiama, e rileviamo che i quadranti dell'orologio indicano rispettivamente 31' 47'' (41 mosse) per il Bianco, e 30' 31'' (40 mosse) per il Nero.

Per prima cosa calcoliamo il tempo dell'avversario: poiché il contamosse indica 41, il Bianco ha premuto la leva prima di fermare

---

<sup>34</sup> Accade più di qualche volta che un giocatore, specialmente se molto giovane, dichiara una mossa illegale quando invece si tratta solo di un'irregolarità (magari un "pezzo toccato", o cose simili), la cui sanzione non è prefissata dal Regolamento. Prima di calcolare le effettive correzioni, è sempre necessario accertarsi di ciò che è realmente accaduto.

l'orologio (lo fanno in molti...), ricevendo 30" di bonus non dovuti. Quindi dobbiamo aggiungergli i due minuti della penalità dell'avversario, ma nel contempo togliere i 30" del bonus non dovuto. Il nuovo tempo è 33' 17", con 40 mosse eseguite.

Dobbiamo ora calcolare il tempo del giocatore (Nero): questi ha ricevuto 30" di bonus non dovuto, che dovremo sottrarre al tempo indicato dal suo orologio, ottenendo così 30' 01", con 39 mosse eseguite<sup>35</sup>.

A questo punto si impostano e verificano i nuovi tempi sull'orologio, si riposiziona correttamente il tratto, quindi si riavvia il gioco.

## Gestione dello spegnimento improvviso

L'improvviso spegnimento è probabilmente il più frequente tra i guai degli orologi digitali. Quando accade, l'arbitro deve determinare e ripristinare correttamente i tempi residui, in genere su un nuovo orologio. L'operazione non è difficile ma va eseguita con attenzione, per evitare errori; ed è bene spiegare il procedimento ai giocatori, in modo che alla fine siano convinti della correttezza dei tempi impostati. È meglio fare i calcoli con carta e penna (anche se di solito è facile farli a mente), così che i giocatori possano seguirli e convincersi che sono giusti.

Quando i giocatori concordano almeno approssimativamente su uno dei tempi residui, possiamo ricavare l'altro con un calcolo abbastanza semplice. Il caso più fortunato è quello in cui entrambi i giocatori ricordano il proprio tempo residuo (che andrà comunque verificato); mentre nel caso peggiore nessuno ricorda nulla e dovremo affidarci al buon senso.

Nel seguito vedremo vari casi pratici, esaminandoli con l'aiuto di esempi; ma, prima di procedere, ci servono alcune informazioni di base.

Per prima cosa, dobbiamo conoscere il tempo totale a disposizione dei giocatori (compreso quello già utilizzato); questo è dato dalla somma dei

---

<sup>35</sup>Se si fosse applicata l'attribuzione automatica del secondo periodo alla quarantesima mossa, il Nero avrebbe anche ricevuto i 30" per il secondo periodo, che andrebbero quindi sottratti. Il nuovo tempo sarebbe quindi critico, con 0' 01". In casi come questo, è facile che il Nero protesti che il Bianco, azionando la leva, gli ha fatto perdere dei secondi preziosi (e potrebbe anche essere vero!); la valutazione di eventuali indennizzi è prerogativa dell'arbitro ma, in un caso del genere, può essere una buona idea dare qualche secondo di indennizzo.

tempi base della cadenza, più il totale degli incrementi avuti per le mosse completate, desunte dal formulario. Se la cadenza prevede due o più periodi, secondo la fase della partita alla quale si è giunti, nel calcolo dei tempi base bisogna calcolare anche l'eventuale tempo aggiunto per i periodi successivi. Il tempo totale a disposizione dei giocatori è quindi dato da:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 * \text{Tempo\_base} + \text{incremento} * (\text{Mosse\_Bianco} + \text{Mosse\_Nero})$$

Questo calcolo è facile, basta non dimenticare che quando il tratto è al Nero bisogna considerare una mossa (e un incremento) in più per il Bianco; perciò, prima di procedere, bisogna chiedere ai giocatori di completare i formulari, per sapere con certezza il numero di mosse e chi avesse il tratto.

Ora calcoliamo il tempo residuo totale a disposizione dei giocatori (che è la somma dei residui di ciascuno dei due giocatori); per farlo, bisogna conoscere con una certa precisione il tempo trascorso dall'inizio del turno. Se non c'è un orologio contatempo, bisogna sapere l'ora esatta d'inizio del gioco (che comunque va annotata al momento del "bianco in moto"). Il tempo residuo totale è dato dalla differenza tra il tempo totale disponibile calcolato sopra ed il tempo trascorso dall'inizio del turno.

$$\text{Tempo\_Residuo} = \text{Tempo\_Totale} - \text{Tempo\_Trascorso}$$

In genere questo calcolo non è proprio precisissimo, per cui è bene 'arrotondare ragionevolmente' il risultato, lasciando prudentemente qualche secondo in più piuttosto che in meno.

Ora possiamo vedere nel dettaglio gli esempi promessi.

### ***Esempio 1: nessuna indicazione sui tempi***

Se non abbiamo nessuna indicazione ragionevolmente precisa sui tempi residui dei giocatori, il residuo non potrà che essere ripartito dall'arbitro in maniera il più possibile equa. Bisognerà prima di tutto cercare di capire dai giocatori almeno se i tempi fossero circa uguali o se uno dei due avesse significativamente più tempo dell'altro, e regolarli di conseguenza. Se proprio non c'è alcuna indicazione, sarà equo ripartire ugualmente i tempi (però un arbitro accorto, nel presenziare la sala, deve essere consapevole di eventuali grosse differenze di tempo tra i giocatori).

*La cadenza è 90'+30". Sono trascorse 2h21', ossia 141', dall'inizio del*

turno. Dai formulari rileviamo che il bianco ha giocato 30 mosse, il nero 29. I giocatori ricordano genericamente che “forse i tempi erano circa uguali”.

Per prima cosa, calcoliamo i tempi totale disponibile e residuo:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 90' + 30'' \times (30 + 29) = 209'30''$$

$$\text{Tempo\_Residuo} = 209'30'' - 141' = 68'30''$$

In mancanza di migliori indicazioni, quindi, assegneremo 34'30" al Bianco e 34' al Nero, che poi avrà ulteriori 30" di incremento dopo il completamento della mossa, pareggiando il conto<sup>36</sup>.

### ***Esempio 2: è approssimativamente noto uno dei due tempi***

Se abbiamo un'indicazione sul tempo di solo uno dei due giocatori, purché questa indicazione sia condivisa da entrambi i giocatori, il tempo dell'avversario sarà la differenza tra il tempo residuo totale ed tempo residuo noto per il giocatore. Anche in questo caso, è opportuno applicare un prudenziale arrotondamento sui tempi, specialmente se il residuo è piccolo.

*La cadenza è 90'/40+30"+30", e sono trascorse 4h17' dall'inizio del turno. Dal formulario rileviamo che i giocatori hanno eseguito 47 mosse, e il Nero dichiara di aver completato la sua ultima mossa. Il Bianco ricorda di aver avuto ancora circa 28' a disposizione, ed il Nero concorda.*

Per prima cosa, calcoliamo sempre il tempo totale disponibile ed il tempo residuo. Poiché la cadenza è in due periodi, dobbiamo innanzitutto capire se ci troviamo nel primo o nel secondo. Se fossimo nel primo periodo, il tempo totale a disposizione sarebbe:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 90' + 30'' \times (47 + 47) = 227'$$

Poiché sono già trascorsi 257' di gioco, non possiamo certo trovarci nel primo periodo; perciò nel calcolo del tempo totale dobbiamo aggiungere anche la durata del secondo periodo:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 90' + 2 \times 30' + 30'' \times (47 + 47) = 287'$$

$$\text{Tempo\_Residuo} = 287' - 257' = 30'$$

---

<sup>36</sup>Volendo cercare di essere un po' più precisi, si potrebbe correggere la ripartizione defalcando dal totale il tempo approssimativo dell'ultima mossa del bianco (ma la cosa ha senso solo se si tratta di una mossa meditata molto a lungo, altrimenti la differenza rientra nell'approssimazione).

Il tempo a disposizione del nero è dato ora dalla differenza tra il residuo disponibile totale di 30' e quello del bianco di 28', vale a dire circa 2'. Tenendo conto delle approssimazioni di calcolo, e soprattutto dell'incertezza del dato di partenza, è opportuno verificare con i giocatori la verosimiglianza del risultato di questo calcolo (specialmente in considerazione della forte differenza tra i tempi). Se è il caso, sarà opportuno aumentare leggermente il tempo risultante (ad esempio a 3-4 minuti) per evitare il rischio di interferire con il naturale esito dell'incontro.

Si deve porre particolare attenzione alla regolazione dell'orologio che, alla caduta della bandierina, non dovrà aggiungere di nuovo il tempo per il secondo periodo, che è già stato dato.

### **Esempio 3**

*La cadenza è 100'/40+20'+30"'. Sono trascorse 3h34' dall'inizio del turno. Dal formulario rileviamo che i giocatori hanno eseguito 43 mosse, e il Nero dichiara di aver completato la sua ultima mossa. Il Bianco ricorda di aver avuto ancora circa 13' a disposizione ed il Nero concorda, ma non ricorda il proprio tempo.*

Al solito, calcoliamo il tempo totale disponibile ed il tempo residuo. Dato che la cadenza è in due periodi, di nuovo dobbiamo innanzitutto capire se ci troviamo nel primo o nel secondo periodo.

Poiché il tempo trascorso finora è di 214', se i giocatori fossero nel primo periodo il tempo totale a disposizione sarebbe:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 100' + 30'' \times (43 + 43) = 243'$$

$$\text{Tempo\_Residuo} = 243' - 214' = 29'$$

$$\text{Tempo\_Residuo\_Nero} = 29' - 13' = 16'$$

Se invece fossimo già nel secondo periodo, il tempo totale a disposizione sarebbe:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 100' + 2 \times 20' + 30'' \times (43 + 43) = 283'$$

$$\text{Tempo\_Residuo} = 283' - 214' = 69'$$

$$\text{Tempo\_Residuo\_Nero} = 69' - 13' = 56'$$

Nel primo caso, il residuo del nero sarebbe dunque di circa 16', mentre nel secondo caso sarebbe di circa 56'. Ma come facciamo a sapere

in quale periodo ci troviamo? Dai dati che abbiamo, semplicemente *non possiamo saperlo!* Per fortuna, però, in genere un giocatore, per quanto assorto nel gioco possa essere, sa almeno approssimativamente se ha un quarto d'ora o un'ora... poi, almeno uno dei due dovrebbe ricordare se ad un certo punto ha visto il proprio tempo aumentare di venti minuti.

In ogni caso, una situazione come questa evidenzerebbe una ben scarsa presenza dell'arbitro, che dovrebbe avere coscienza di grosse differenze di tempi residui tra due giocatori; da questo semplice esempio si capisce perché, nelle manifestazioni importanti, siano previsti dei moduli nei quali, ad ogni ora o giù di lì, l'arbitro deve registrare i tempi rimanenti dei giocatori sottoposti alla sua giurisdizione.

#### ***Esempio 4: sono approssimativamente noti entrambi i tempi***

In teoria questo dovrebbe essere il caso più semplice, purché i ricordi dei giocatori siano attendibili... Avendo un'indicazione sui tempi residui di entrambi, basta fare la somma di questi tempi residui e confrontarla con il tempo residuo totale. Qualora la differenza fosse macroscopica, sarà responsabilità dell'arbitro suddividerla tra i due giocatori in modo equo. *La cadenza è 100'/40+20'+30"*. Sono trascorse 3h34' dall'inizio del turno. Dal formulario rileviamo che i giocatori hanno eseguito 43 mosse, e il nero dichiara di aver completato la sua ultima mossa. Il giocatore del bianco ricorda di aver avuto ancora circa 13' a disposizione, ed il nero 17'.

Come al solito, calcoliamo il tempo totale disponibile ed il tempo residuo. Dato che la cadenza ha due periodi, dobbiamo capire in che periodo ci troviamo. Nel primo, il tempo totale a disposizione sarebbe:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 100' + 30'' \times (43 + 43) = 243'$$

Poiché il tempo trascorso finora è di 214', nel primo periodo il residuo disponibile sarebbe

$$\text{Tempo\_Residuo} = 243' - 214' = 29'$$

Questo risultato è coerente con i residui dichiarati dai giocatori (30' in totale), per cui la cosa migliore è impostare semplicemente i tempi dichiarati.

Per completezza osserviamo che, se fossimo stati nel secondo periodo, il residuo sarebbe stato di ben 69', evidentemente incongruente con il totale dichiarato dai giocatori.

Nella regolazione dobbiamo stare attenti che, alla caduta della bandierina, l'orologio aggiunga effettivamente il tempo del secondo periodo.

### **Esempio 5**

*La cadenza è 90'+30". Sono trascorse 3h11' dall'inizio del turno. Dal formulario rileviamo che i giocatori hanno eseguito 36 mosse, e il Nero dichiara di aver completato la sua ultima mossa. Il Bianco ricorda di aver avuto ancora circa 13' a disposizione, ed il nero 17'.*

Sono già trascorsi 191' di gioco; calcoliamo il tempo totale disponibile ed il tempo residuo. Abbiamo:

$$\text{Tempo\_Totale} = 2 \times 90' + 30'' \times (36 + 36) = 216'$$

$$\text{Tempo\_Residuo} = 216' - 191' = 25'$$

Il tempo residuo dichiarato quindi supera in totale di circa 5' il residuo effettivo; conviene verificare nuovamente se per caso i giocatori non abbiamo dimenticato di trascrivere alcune mosse (un confronto dei formulari ci permette di constatare eventuali disallineamenti). Nel caso probabile in cui non sia così, è evidente che almeno uno dei giocatori ha un ricordo impreciso dei tempi. L'arbitro in questo caso ha la responsabilità di decidere il da farsi. In generale, la soluzione più semplice sarebbe di suddividere equamente la differenza, assegnando a ciascun giocatore un paio di minuti meno di quanto richiesto (ma se uno dei due avesse pochi minuti, non sarebbe una decisione facile, ne' del resto gradita). Secondo i casi, quindi, la sensibilità dell'arbitro può suggerire una decisione diversa.



## Esercizi

*Come anticipato, questi esercizi riprendono situazioni reali, non “purgate”, perciò contengono tutte le imprecisioni ed ambiguità che ci troviamo normalmente ad affrontare in sala di gioco. Anche quando la soluzione sembra banale (e forse lo è), non fermatevi alle apparenze e pensateci su: proprio come succede in sala, la soluzione non è scritta da nessuna parte...*

- [1] Cadenza  $90' + 30''$  (Fischer); il Bianco reclama per una mossa illegale del Nero alla 27a mossa. L'orologio indica B:  $47'23''$  (28), N:  $39'33''$  (27). Come regoli l'orologio?
- [2] Cadenza  $3' + 2''$ ; il Nero reclama per una mossa illegale del Bianco alla 14a mossa. L'orologio indica B:  $1'23''$  (14), N:  $1'37''$  (14). Come ti regoli?
- [3] Cadenza  $30'$  QPF, con orologi meccanici; alle 11:43 il Nero reclama per una mossa illegale del bianco. L'orologio indica B:  $30'$ , N:  $23'$ . Alla verifica, risulta che il quadrante del bianco non avanza. L'orologio della scacchiera accanto segna B:  $19'$ , N:  $21'$ . Come regoli l'orologio?
- [4] Cadenza  $90' + 30''$  (Fischer); due giocatori ti consegnano i formulari firmati, che riportano 20 mosse per ciascuno, quando l'orologio segna B:  $91'23''$ , N:  $92'15''$ . Quanto tempo è trascorso dall'inizio del turno?
- [5] Dopo un'ora dall'inizio del gioco, verifichi che un orologio segna B:  $69'13''$ , N:  $72'29''$ . I formulari indicano che il bianco ha completato 15 mosse, il tratto è al nero. La cadenza è  $90' + 30''$  (Fischer). Come ti regoli?
- [6] Orologio meccanico, cadenza  $15'$  QPF; dopo  $10'$  dall'inizio del turno, un orologio segna B:  $29'$ , N:  $27'$ . Come ti regoli?
- [7] Cadenza  $90'/40 + 30' + 30''$ . Dopo  $3h45'$  ore dall'inizio del turno sono state giocate 42 mosse. In che periodo si trova il gioco?
- [8] Cadenza  $90'/40 + 30' + 30''$ . Dopo  $1h05'$  ore dall'inizio del turno sono state giocate 18 mosse. Quale dovrebbe essere la somma dei residui dei due quadranti?
- [9] La cadenza è  $90'/40 + 30' + 30''$  e sono trascorse  $2h34'$  dall'inizio del turno; l'orologio indica B:  $29'27'$ , N:  $22'31''$ . I formulari riportano 25 mosse, e il tratto è al bianco. E' giusto?
- [10] In forte zeitnot mentre esegue la  $40^{\circ}$  mossa (con cadenza  $90'/40 + 30' + 30''$ ), un giocatore completa una mossa illegale. L'avversario reclama e, quando giungi al tavolo, vedi che il

residuo del giocatore è di 32". Il giocatore però protesta che l'avversario, prima di fermare l'orologio, gli ha ridato il tempo facendogli così perdere alcuni secondi preziosi. Come regoli l'orologio?

[11] Cadenza 90'+30", l'orologio si spegne. Non hai annotato l'ora di inizio del turno (male!), ma l'orologio della scacchiera accanto indica B: 36'27" (38), N: 33'51" (37). Il B. ricorda di avere circa 38', e il N. concorda. I formulari riportano 41 mosse per il B. e 40 per il N. Come regoli l'orologio sostitutivo?

[12] Un orologio si spegne dopo 3h27' di gioco. La cadenza è 90'/40+30'+30", il B. ricorda di avere circa 47', il N. ricorda circa 33'. I formulari, che sono aggiornati, riportano 39 mosse per il B e 38 per il N. Come ti regoli, e come regoli l'orologio sostitutivo?

[13] Un orologio si spegne dopo circa 25' di gioco. La cadenza è 90'+30", e i formulari riportano 10 mosse del B. e 9 del N. Come

regoli l'orologio sostitutivo?

[14] In un furioso finale Lampo (cadenza 3'+2") hai appena il tempo di vedere che il N ha 4", quando l'orologio si spegne. L'unica altra indicazione che hai è che l'orologio di una scacchiera adiacente mostra 37" al B. e 29" al N. Come regoli l'orologio sostitutivo?

[15] Dopo 43' di gioco (cadenza 25'+5"), il B. (che ha il tratto) ferma l'orologio e reclama che il suo tempo è sbagliato. Verifichi che il suo incremento è settato a zero, mentre per l'avversario è correttamente impostato a 5". I quadranti segnano B: 2'43", N: 7'17". Non ci sono formulari. Come regoli l'orologio?

[16] La cadenza di gioco è 100'/40+50'/20+15'+30"; dopo 5h56' dall'inizio del turno, si spegne l'orologio; i giocatori non ricordano bene i tempi, ma concordano che fossero "circa uguali, forse un minuto di più al Bianco". Come regoli l'orologio?

## **Appendice A: Fonti di riferimento**

**RTF** Regolamento Tecnico Federale della Federazione Scacchistica Italiana

### **FIDE Handbook**

**B.01** “FIDE Title regulations”

**B.02** “FIDE Rating Regulations”

**C.02** “Standards of Chess Equipment, venue for FIDE Tournaments, rate of play and tie-break regulations”

**C.04.2** “General handling rules for Swiss tournaments”

**C.05** “Competition rules”

**C.07** “Time control”

**E.01** “Laws of chess”

**E.02** “Handicapped players”

### **FIDE Articles**

**[1]** “Guidelines on treatment of disabled chess players”