

A surrealist painting of a large, ornate pocket watch. The watch face is a landscape scene with a blue sky, a body of water, and a rocky shore. The watch is surrounded by various mechanical parts and gears. The background is a dark, moody landscape with a red sky and a small structure in the foreground.

La gestione degli
OROLOGI

Gabicce, febbraio 2019

Federazione Scacchistica Italiana - Settore Arbitrale

LE CADENZE DI GIOCO



DATE *Oct 17-56* result

TIME ADJOURNED—WHITE

WHITE *D. Byrne* ROUND *Eight*

TIME ADJOURNED—BLACK

BLACK *Fischer*

White	Black	White	Black
1 <i>N-K3</i>	1 <i>N-K3</i>	31 <i>N-T3</i>	31 <i>N-T3</i>
2 <i>P-K4</i>	2 <i>P-K3</i>	32 <i>P-N3</i>	32 <i>P-N3</i>
3 <i>N-G6</i>	3 <i>P-N3</i>	33 <i>P-N3</i>	33 <i>P-N3</i>
4 <i>P-Q4</i>	4 <i>P-N2</i>	34 <i>N-N3</i>	34 <i>P-TK4</i>
5 <i>P-B4</i>	5 <i>P-Q</i>	35 <i>N-N3</i>	35 <i>P-TK4</i>
6 <i>Q-N3</i>	6 <i>P-Q4</i>	36 <i>K-N1</i>	36 <i>P-N2</i>
7 <i>P-K3</i>	7 <i>P-K3</i>	37 <i>K-B1</i>	37 <i>P-N2+</i>
8 <i>P-Q1</i>	8 <i>N-N2</i>	38 <i>K-K1</i>	38 <i>N-N6+</i>
9 <i>Q-B3</i>	9 <i>N-N2</i>	39 <i>K-Q1</i>	39 <i>P-N2+</i>
10 <i>P-N3</i>	10 <i>P-N2</i>	40 <i>K-Q1</i>	40 <i>P-N6+</i>
11 <i>P-N3</i>	11 <i>N-K1</i>	41 <i>K-Q1</i>	41 <i>N-N2</i>
12 <i>P-K3</i>	12 <i>N-N1</i>	42 <i>K-B1</i>	42 <i>N-N2</i>
13 <i>P-K3</i>	13 <i>N-N1</i>	43 <i>K-B1</i>	43 <i>N-N2</i>
14 <i>P-K3</i>	14 <i>N-N1</i>	44 <i>K-B1</i>	44 <i>N-N2</i>
15 <i>P-K3</i>	15 <i>N-N1</i>	45 <i>K-B1</i>	45 <i>N-N2</i>
16 <i>P-K3</i>	16 <i>N-N1</i>	46 <i>K-B1</i>	46 <i>N-N2</i>
17 <i>P-K3</i>	17 <i>N-N1</i>	47 <i>K-B1</i>	47 <i>N-N2</i>
18 <i>P-K3</i>	18 <i>N-N1</i>	48 <i>K-B1</i>	48 <i>N-N2</i>
19 <i>P-K3</i>	19 <i>N-N1</i>	49 <i>K-B1</i>	49 <i>N-N2</i>
20 <i>P-K3</i>	20 <i>N-N1</i>	50 <i>K-B1</i>	50 <i>N-N2</i>
21 <i>P-K3</i>	21 <i>N-N1</i>	51 <i>K-B1</i>	51 <i>N-N2</i>
22 <i>P-K3</i>	22 <i>N-N1</i>	52 <i>K-B1</i>	52 <i>N-N2</i>
23 <i>P-K3</i>	23 <i>N-N1</i>	53 <i>K-B1</i>	53 <i>N-N2</i>
24 <i>P-K3</i>	24 <i>N-N1</i>	54 <i>K-B1</i>	54 <i>N-N2</i>
25 <i>P-K3</i>	25 <i>N-N1</i>	55 <i>K-B1</i>	55 <i>N-N2</i>
26 <i>P-K3</i>	26 <i>N-N1</i>	56 <i>K-B1</i>	56 <i>N-N2</i>
27 <i>P-K3</i>	27 <i>N-N1</i>	57 <i>K-B1</i>	57 <i>N-N2</i>
28 <i>P-K3</i>	28 <i>N-N1</i>	58 <i>K-B1</i>	58 <i>N-N2</i>
29 <i>P-K3</i>	29 <i>N-N1</i>	59 <i>K-B1</i>	59 <i>N-N2</i>
30 <i>P-K3</i>	30 <i>N-N1</i>	60 <i>K-B1</i>	60 <i>N-N2</i>

Mute

0-1

Le cadenze di gioco

Il punto fondamentale!

– *Laws, 6.3.1*

*Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse, o tutte le mosse, in un periodo di tempo assegnato compreso qualsiasi **supplemento di tempo per ciascuna** mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo.*

Le cadenze di gioco

I tempi supplementari

- il tempo supplementare prefissato deve essere aggiunto ad ogni mossa
- quindi deve essere aggiunto prima della mossa e fin dalla prima mossa
- solo così $90' + 30'' = 120'$!

Le cadenze di gioco

– C.02, 5.4.3.2

In ogni momento il display deve mostrare il tempo disponibile per completare la mossa successiva del giocatore (è preferibile che siano visualizzati fin dall'inizio anche i secondi).

– per garantire questo obbligo, il tempo aggiuntivo è sommato già al completamento della mossa precedente (il primo è sommato già al termine della programmazione)

– *ad esempio, impostando l'orologio a 10'+5'' di bonus, all'inizio i quadranti segneranno 10:05.*

Le cadenze di gioco

Cadenze con incremento («Cadenze Fischer»)

- L'incremento prefissato (detto anche 'bonus') si somma semplicemente al tempo disponibile
- $2s \leq \text{bonus} \leq 60s$ (*Laws, Glossary*)
- il bonus deve essere applicato fin dalla prima mossa (*Laws, 6.3.1*)
- muovendo velocemente, il tempo aumenta
- *ma la partita può diventare infinita?*
 - *no, perché esiste un massimo numero di mosse*
 - *però può diventare molto lunga*
 - *si fa riferimento alla partita media di sessanta mosse*

Le cadenze di gioco

Cadenze con dilazione («Cadenze Bronstein»)

– *Laws, 6.3.2*

(...) Nelle cadenze a tempo dilazionato, ciascun giocatore riceve un 'tempo di riflessione principale' prestabilito. Ciascun giocatore riceve anche un 'tempo supplementare prefissato' per ciascuna mossa (bonus).

Il tempo di riflessione principale comincia a diminuire solo dopo che è stato esaurito il bonus.

Qualora il giocatore preme il proprio orologio prima dell'esaurimento del bonus, il tempo principale di riflessione non cambia, indipendentemente dalla porzione di bonus utilizzata.

Le cadenze di gioco

- la dilazione (“delay”) deve essere applicata fin dalla prima mossa (*Laws, 6.3.1*)
- l’orologio conta alla rovescia per tutta la dilazione prefissata prima di cominciare a scalare il tempo da quello residuo del giocatore
- se la dilazione non è usata completamente, la parte inutilizzata viene perduta
- perciò il tempo *non può mai* aumentare

Le cadenze di gioco

Logica di funzionamento

- ...
- *al completamento della mossa, ferma il conteggio*
- prima della mossa, aggiunge il delay
- conta alla rovescia fino ad esaurire il delay
- se la mossa è completata entro il delay, ne annulla il residuo
- altrimenti continua a contare, scalando dal tempo di riflessione principale il tempo trascorso
- al completamento della mossa, ferma il conteggio
- *prima della mossa, aggiunge il delay ...*

Le cadenze di gioco

Si possono «mescolare» cadenze di tipo diverso?

– *B.01, 1.13b*

In ogni torneo valido per i titoli le cadenze e le impostazioni degli orologi devono essere uguali per tutti i giocatori, eccetto per quanto previsto dall'Appendice G.4 del Regolamento (ad es., se la cadenza è ad incremento, tutti i giocatori devono usare l'incremento; se è basata sulla dilazione, tutti i giocatori devono usare la dilazione; se non è previsto alcun incremento o dilazione, allora tutti i giocatori devono competere senza incremento ne' dilazione). Non è consentito alcun uso misto delle impostazioni degli orologi (incremento, dilazione, nessuno dei due).

Le cadenze di gioco

Si possono ancora usare cadenze a tempo fisso?

– *B.01, 1.13*

(...) Dal 1 Luglio 2021, le partite giocate senza un incremento di almeno 30 secondi per mossa non saranno valide per i titoli o per le norme per i titoli, eccetto nel caso di giocatori disabili.

Si possono usare orologi di tipo diverso?

– *C.02, 5.3*

Si deve usare lo stesso tipo di orologi per tutto il torneo.

Le cadenze di gioco

Cadenze semplici

- sono costituite da un solo periodo di gioco, con o senza incremento o dilazione
- si possono considerare semplicemente un caso particolare delle cadenze composte
- *Esempi:*
 - *2 ore per finire, 90' + 30'' bonus Fischer*
 - *15' per finire, 25'+10'' bonus, 15'+10'' bonus*
 - *5' per finire, 3'+2'' bonus*

Le cadenze di gioco

Cadenze composte

- sono costituite da due o più periodi di gioco (di solito 2 o 3), con o senza incremento o dilazione
- per ogni periodo deve essere indicato il numero di mosse da eseguire, ovvero che il periodo completa la partita
- *B.02, 1.2*

Quando per il primo periodo sia specificato un dato numero di mosse, dovrà essere di 40 mosse.

- se la cadenza prevede tre periodi, nel secondo periodo è frequente (ma non obbligatorio!) che il minimo sia fissato a 20 mosse

Le cadenze di gioco

- se è indicato un numero di mosse, il giocatore deve completare **il numero di mosse previsto** entro la caduta della bandierina, pena la sconfitta (salvo casi particolari)
- se non è indicato il numero di mosse, il giocatore deve completare **l'intera partita** entro la caduta della bandierina, pena la sconfitta (sempre salvo casi particolari)
- *Esempi:*
 - *2 ore/40 mosse + 30' per finire*
 - *90'/40 mosse + 30' per finire, bonus 30''*
 - *100'/40 mosse + 50'/20 mosse + 15' + 30'' bonus*

Le cadenze di gioco

– C.07

C'è una sola cadenza per tutti gli eventi FIDE maggiori: 90 minuti per le prime 40 mosse seguiti da 30 minuti per finire la partita, con un supplemento di 30 secondi per mossa a partire dalla prima. (...).

Le cadenze di gioco

Quando si assegna il periodo successivo?

– *Laws, 6.3.1*

Quando si usa un orologio per gli scacchi, ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse, o tutte le mosse, in un periodo di tempo assegnato compreso qualsiasi supplemento di tempo per ciascuna mossa. Tutto ciò deve essere specificato in anticipo.

– *Laws, 6.4*

Immediatamente dopo la caduta di una bandierina
devono essere verificate le prescrizioni dell'Articolo 6.3.1.

Le cadenze di gioco

– *Laws, 6.3.2*

Il tempo risparmiato da un giocatore nel corso di un periodo viene aggiunto al suo tempo disponibile per il periodo successivo, ove ciò sia applicabile. (...)

Procedura:

- la bandierina di un giocatore cade
- l'arbitro interviene immediatamente e verifica dai formulari che siano state completate le mosse prescritte
- in caso positivo, applica ad entrambi i giocatori il tempo relativo al periodo successivo, sommandolo al residuo indicato dall'orologio

Le cadenze di gioco

E l'aggiunta automatica alla quarantesima?

- è contraria al dettato di 6.4 e 6.3.1
- impedisce di fatto il controllo previsto da 6.4
- *C.02, 5.4.3.1*

Gli orologi devono funzionare nel pieno rispetto delle FIDE 'Laws of chess'.

- inoltre, è spesso causa di errori, perché *il 'contamosse' non è davvero un contamosse!*
- in conclusione, *non va usata*

Le cadenze di gioco

Ma si può usare comunque il contamosse?

– l'uso del contamosse è comunque lecito, in quanto costituisce un'informazione ausiliaria disponibile nello stesso modo ad entrambi i giocatori:

– *Laws, 6.12.1*

(...) orologi che mostrino anche il numero di mosse, sono consentiti nell'area di gioco.

– *Laws, 6.12.2*

Il giocatore non può avanzare alcuna richiesta che si basi solo su informazioni esposte in questo modo.

GLI OROLOGI MECCANICI



Gli orologi meccanici

Caratteristiche

- facili da usare, molto robusti, adatti a principianti e bambini, (sempre meno) economici
- sono praticamente in via di sparizione (salvo per i modelli per non vedenti)



Gli orologi meccanici

Ma si possono ancora usare?

– C.02, 5.1

Per i campionati FIDE mondiale e continentali e per le Olimpiadi devono essere usati orologi elettronici. Per gli altri tornei registrati dalla FIDE, agli Organizzatori è consentito di usare anche orologi meccanici.

MA

– C.02, 5.3

Si deve usare lo stesso tipo di orologi per tutto il torneo.

Gli orologi meccanici

Malfunzionamenti più comuni

- carica eccessiva
- bottoni o leverismo difettosi o consunti
- sporcizia, olio secco
- cattiva regolazione o danni a perni e supporti (da urti e vibrazioni)
- bandierine inceppate
- disallineamento delle lancette

Richiedono manutenzione e pulizia periodica, che però in pratica non fa mai nessuno ...

Gli orologi meccanici

Buone prassi

- verificare il funzionamento prima e durante il gioco
- controllare che la carica non sia eccessiva, e lasciar scaricare se necessario
- controllare che i pulsanti funzionino con sicurezza e senza incepparsi
- controllare che entrambe le bandierine cadano, senza incepparsi o restare “a mezz’asta”
- *impedire ai giocatori di maltrattare gli orologi!*

Gli orologi meccanici

– *Laws, 6.2.4*

*I giocatori devono manovrare correttamente l'orologio per gli scacchi. È proibito premerlo con violenza, sollevarlo, premere l'orologio prima di aver mosso o rovesciarlo. **L'uso improprio dell'orologio sarà penalizzato** secondo l'Articolo 12.9.*

– *C.05, 6.3*

Se si usano orologi meccanici, dovranno essere regolati in modo che al primo controllo di tempo ciascun orologio indichi le sei.

Gli orologi meccanici

Verifiche in corso di gioco

- all'avvio, si controlla che tutti gli orologi siano effettivamente in moto
- almeno un paio di volte per turno
 - dopo circa un'ora
 - nella seconda metà del turno (non in zeitnot!)
- si controlla che i tempi indicati siano giusti:
 - si calcola il tempo trascorso dall'inizio del turno (di cui va annotata l'ora precisa)
 - si calcola il tempo totale residuo
 - si confronta quest'ultimo con il residuo totale mostrato da ciascun orologio

Gli orologi meccanici

Alla caduta di una bandierina:

- si verifica il numero di mosse completate
- si aggiunge il periodo successivo ad entrambi i giocatori
- se il periodo successivo non è di un'ora, si avanzano le lancette in modo che al termine del periodo la bandierina cada

Nota bene: di questo avanzamento si deve tenere conto nelle verifiche successive

GLI OROLOGI DIGITALI



Gli orologi digitali

Caratteristiche

- precisi e versatili, consentono cadenze singole o multiple anche in modalità Fischer o Bronstein... ma bisogna studiarci il manuale!
- alcuni modelli hanno consumi elevati – ma, se sono omologati FIDE, devono continuare a funzionare per almeno dieci ore con le batterie scariche
- sono relativamente robusti e resistenti nel tempo
- **non danno disparità di conteggio** – se tardano, o se corrono, lo fanno ugualmente per entrambi i quadranti.

Gli orologi digitali

- *C.02, 5.4.3.5*

Nel caso venga superato un controllo di tempo, un indicatore sul display deve segnalare chiaramente quale dei due giocatori abbia superato il controllo per primo.

- *C.02, 5.4.3.13.*

Gli orologi elettronici per scacchi usati per gli eventi FIDE devono essere approvati dalla Commissione Tecnica FIDE.

Gli orologi digitali

– *C.02, 5.5*

Orologi elettronici approvati dalla FIDE

5.5.1. DGT XL (anno 2007)

5.5.2. DGT 2010 (anno 2010)

5.5.3. Silver Timer (anno 2007)

5.5.4. Sistemco (anno 2009)

5.5.5. DGT 3000 (anno 2014)

Gli orologi digitali

Versioni speciali

- versioni per scacchiere elettroniche
 - si collegano (via cavo) alla scacchiera
 - trasmettono i tempi per ogni mossa
 - l'autonomia è minore che nei modelli normali
- versioni per non vedenti
 - possono annunciare i tempi (in più lingue)
 - possono segnalare la caduta della bandierina
 - hanno autonomia minore
 - sono ancora piuttosto costosi...

Gli orologi digitali

Versioni speciali

- versioni semplificate
 - semplici da usare, adatte ai tornei giovanili
 - non offrono cadenze complesse, incrementi etc.
 - costano ormai decisamente poco

Segnali acustici

- molti modelli permettono di attivare segnali acustici per la fine dei periodi (caduta della bandierina)
- salvo casi particolari, **l'uso dei segnali acustici è vietato** e quindi vanno disattivati

Gli orologi digitali

Malfunzionamenti più comuni

- errori (di programmazione!) nei bonus o nei tempi dei periodi successivi
- spegnimento improvviso dell'orologio (dovuti a contatti ossidati, batterie vecchie o difettose)
- pulsanti usurati (ma la leva in genere è “eterna”)
- cifre sbiadite, troppo intense o irregolari
- orologio “morto”
- “va a zero ma non cade la bandierina”

Gli orologi digitali

Buone prassi

- accurata pianificazione e attenta verifica della programmazione (specialmente al primo turno se impostata dall'organizzazione)
- controllo dello stato delle batterie e dei contatti (a campione su orologi nuovi, a tappeto se “vissuti”)
- sorveglianza attenta degli orologi più vecchi, specialmente se rivelano problemi ai pulsanti o al display, segni di caduta ecc.

Gli orologi digitali

Programmazione

- è diversa per ogni modello
- programmi preimpostati per cadenze tipiche (e spesso anche per altri giochi):
- programmazione “manuale”
 - permette di impostare uno o più periodi di gioco (di solito fino a quattro)
 - consente di definire bonus anche diversi per i due giocatori
 - *bisogna stare attenti all'impostazione del comportamento a fine periodo!*

Le cadenze di gioco

– C.02, 5.4.1

Negli orologi approvati, quando un orologio raggiunge lo zero in una cadenza con incremento, l'altro orologio non deve più avanzare e mantiene l'ultimo tempo visualizzato. Nei tornei Rapid e Blitz, quando un orologio raggiunge lo zero, l'altro orologio può essere impostato in modo da continuare ad avanzare fino a raggiungere a sua volta lo zero.

CORREZIONE E RIPRISTINO



Correzione e ripristino

Gestione degli orologi in corso di gioco

- è un'operazione sempre critica: va considerato l'aspetto psicologico seguendo una procedura che garantisca ai giocatori la *certezza* dell'operazione
- le cause comuni di intervento sono:
 - *dubbi sul funzionamento dell'orologio*
 - *dubbi sulla programmazione iniziale*
 - *applicazione di penalità o indennizzo di tempo*
 - *più raramente, veri e propri malfunzionamenti*
- la sostituzione dell'orologio *è necessaria* quando questo sia *chiaramente malfunzionante* – negli altri casi l'opportunità ne *va attentamente valutata*

Correzione e ripristino

– *Laws, 6.10.1*

In assenza di difetti evidenti, ogni indicazione data dall'orologio per gli scacchi si considera conclusiva. Un orologio per gli scacchi evidentemente difettoso sarà sostituito dall'arbitro, che userà il suo migliore discernimento nel determinare i tempi che saranno indicati sull'orologio per gli scacchi sostitutivo.

Correzione e ripristino

– *Laws, 6.10.2*

*Se durante una partita si riscontra che la regolazione di uno o entrambi gli orologi non è corretta, uno dei giocatori o l'arbitro **fermeranno immediatamente** l'orologio per gli scacchi. L'arbitro dovrà applicare le corrette impostazioni e regolare, se necessario, i tempi e il contamosse. Nel determinare le impostazioni dell'orologio, l'arbitro dovrà usare il proprio **migliore discernimento**.*

Correzione e ripristino

Procedura di gestione degli orologi

- * *è essenziale compiere ogni operazione con calma e senza fretta, comunicando la sensazione di sapere esattamente cosa si sta facendo!*
- per prima cosa, accertare che il richiedente abbia il tratto: se l'orologio sta avanzando e il richiedente non ha il tratto, occorre rispettare i diritti dell'avversario
- accertare che ci sia veramente un'anomalia e non si tratti invece solo di un malinteso o di una errata interpretazione da parte del giocatore
- in caso contrario, l'intervento consisterà in una spiegazione che dovrà essere *breve, chiara ed esauriente*

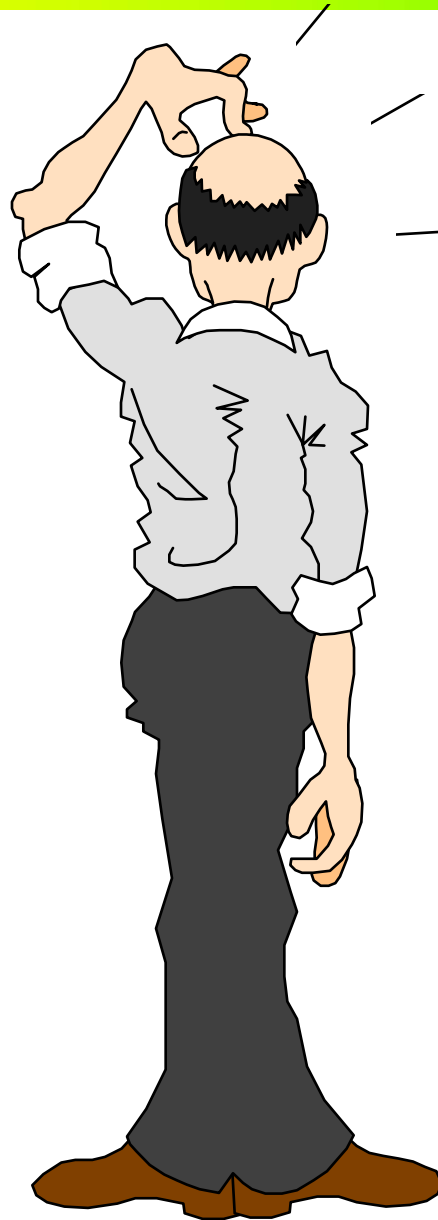
Correzione e ripristino

- se possibile (e opportuno), far scrivere la mossa successiva senza farla eseguire sulla scacchiera
- **verificare che l'orologio sia fermo !**
- appuntare i tempi ed il numero di mosse indicati dai quadranti
- verificare il numero di mosse con i formulari (che fanno testo) e determinare eventuali incrementi non dovuti
- se necessario, verificare la programmazione ed il corretto funzionamento dell'orologio
- **se l'orologio è spento:** cercare di ottenere dai giocatori una risposta condivisa sul tempo di almeno uno dei quadranti

Correzione e ripristino

- determinare i nuovi tempi: è consigliabile *eseguire sempre il calcolo con carta e penna* (anche quando sia banale), sia per sicurezza che per “farlo vedere ai giocatori” ad evitare future contestazioni
- spiegare ai giocatori le modifiche apportate
- impostare i nuovi tempi ed il contamosse *come modifica della programmazione corrente*
- *verificare la programmazione impostata*
- verificare la posizione della leva (o dei bottoni) e riavviare
- restare per qualche momento nei paraggi per verificare che il gioco “riparta bene”

ALCUNI ESEMPI PRATICI



Alcuni esempi pratici

Gestione della mossa illegale

- occorre prima di tutto **accertare che l'illegalità esista davvero**
- nel caso di una mossa illegale, il giocatore ha premuto erroneamente il proprio orologio, quindi è necessario aggiustare:
 - il **tempo del giocatore** (va tolto l'incremento non dovuto)
 - il **tempo dell'avversario** (va tolto l'incremento se prima di fermare l'orologio lo aveva erroneamente premuto, e sommata la penalità)
 - il **contamosse** (va sottratta la mossa illegale)
 - la **leva** (va ridato il tratto al giocatore punito)

Alcuni esempi pratici

Esempio 1

- cadenza 90'+30'', mossa illegale del B
- quadranti: **B: 53' 24'' (27)** – **N: 45' 31'' (26)**
- formulari: 25 mosse (*accertate*)
- **B:** il contamosse indica 27, quindi *i giocatori si sono 'palleggiati' il tratto prima che fosse fermato l'orologio*, e il B ha ricevuto 2x30'' di bonus non dovuti
- **N:** dobbiamo aggiungergli due minuti (la penalità) e togliere 30'' (un bonus non dovuto)
- B: 52' 24'' (25)
- N: 47' 01'' (25)

Alcuni esempi pratici

Esempio 2

- cadenza 2h/40mv+30'+30'', mossa illegale del N
- quadranti: **B: 31' 47'' (41) – N: 30' 31'' (40)**
- **B:** il contamosse indica 41, quindi *il Bianco ha premuto la leva prima di fermare l'orologio* (lo fanno in molti...), e ha avuto un bonus non dovuto, che dobbiamo sottrarre nell'aggiungere i 2 minuti di penalità. Il nuovo tempo è **33' 17'' (40)**.
- **N:** ha ricevuto 30'' di bonus, che vanno sottratti. Il suo tempo corretto è **30' 01'' (39)**.
- prima di far ripartire il gioco, ricordiamoci sempre di **posizionare correttamente la leva!**

Alcuni esempi pratici

Lo spegnimento improvviso

- è un guaio relativamente frequente, specialmente con orologi datati & vissuti, e crea sempre una certa (comprensibile ...) tensione tra i giocatori
- se possibile, è bene spiegare ai giocatori come si trovano i tempi, e fare i conti con carta e penna così che possano seguirli
- per ricostruire i tempi, sarebbe bene conoscerne, magari approssimativamente, *almeno uno* dei due
- se non abbiamo idea dei tempi, non potremo che affidarci al buon senso
- per prima cosa, calcoliamo il tempo effettivo trascorso dall'inizio del turno (per poterlo fare, serve l'ora esatta di inizio turno, che va annotata)

Alcuni esempi pratici

Calcolo del tempo residuo

$$\text{Tempo_Totale} = 2 * \text{Tempo_base} + \text{incremento} * (\text{M_Bianco} + \text{M_Nero})$$

$$\text{Tempo_Residuo} = \text{Tempo_Totale} - \text{Tempo_Trascorso}$$

Nota: questo calcolo è necessariamente impreciso; per evitare contestazioni, è opportuno che il risultato sia ragionevolmente arrotondato per eccesso.

Alcuni esempi pratici

Esempio 3: nessuna indicazione sui tempi

- *cadenza: 90'+30''*
- *tempo trascorso: 2h21' = 141'*
- *mosse (dai formulari): B=30, N=29*
- *tempi residui: “circa uguali, forse ...”*

- $\text{Tempo_totale} = 2 \times 90' + 30'' \times (30 + 29) = 209'30''$
- $\text{Tempo_residuo} = 209'30'' - 141' = 68'30''$
- non sapendo null'altro, assegneremo
- B: 34'30'' ; N: 34'00''
- (il N avrà poi i 30'' di bonus che il B ha già avuto)

Alcuni esempi pratici

Esempio 4: è (circa) noto uno dei due tempi

- *cadenza: 90'/40mosse+30'+30'' bonus*
- *tempo trascorso: 4h17' = 257'*
- *mosse (dai formulari): B=47, N=46*
- *il N dichiara di aver completato la 47esima*
- *tempi residui: B: circa 28' (N concorda)*

- *Ipotesi: primo periodo*
- $\text{Tempo_totale} = 2 \times 90' + 30'' \times (47 + 47) = \mathbf{227'}$
- $\text{Tempo_totale} < \text{tempo_trascorso} !$
- quindi non possiamo essere nel primo periodo

Alcuni esempi pratici

- Secondo periodo:
- Tempo_totale = $2 \times 90' + 2 \times 30' + 30'' \times (30 + 29) = 287'$
- Tempo_residuo = $287' - 257' = 30'$
- **B: 28' → N: 30' - 28' = 2'**

- Poiché $T_{\text{Nero}} \ll T_{\text{Bianco}}$, si deve verificare attentamente il risultato, e se necessario si arrotonda (ad es. a 3-4') il tempo del nero per evitare di influire sul risultato della partita

- *attenzione alla programmazione: l'orologio non deve assegnare nuovamente il secondo periodo!*

Alcuni esempi pratici

Esempio 5: è (circa) noto uno dei due tempi

– *cadenza: 100'/40mosse+20'+30'' bonus*

– *tempo trascorso: 3h34' = 214'*

– *mosse (dai formulari): B=43, N=43*

– *tempi residui: B: circa 13' (N concorda)*

– *Ipotesi: primo periodo*

– $\text{Tempo_totale} = 2 \times 100' + 30'' \times (43 + 43) = \mathbf{243'}$

– $\text{Tempo_totale} > \text{Tempo_trascorso}$

– *possiamo essere nel primo periodo*

– $\text{Tempo_residuo} = 243' - 214' = \mathbf{29'}$

– $\mathbf{B: 13' \rightarrow N: 29' - 13' = 16'}$

Alcuni esempi pratici

– *Ipotesi: secondo periodo*

– Tempo_totale = $2 \times 100' + 2 \times 20' + 30'' \times (43 + 43) = 283'$

– Tempo_residuo = $283' - 214' = 69'$

– **B: 13' → N: 69' - 13' = 56'**

– se il N non sa se aveva 16' o quasi un'ora, non c'è modo di sapere in che periodo si trovasse il gioco

– però l'arbitro deve sorvegliare il gioco, e sapere se un giocatore ha quasi un'ora più di un altro!

– nelle manifestazioni importanti sono previsti moduli per registrare a intervalli regolari i tempi residui dei giocatori

Alcuni esempi pratici

Esempio 6: sono (circa) noti entrambi i tempi

– *cadenza: 100'/40mosse+20'+30'' bonus*

– *tempo trascorso: 3h34' = 214'*

– *mosse (dai formulari): B=43, N=43*

– *tempi residui: B: circa 13', N: circa 17'*

– *Ipotesi: primo periodo*

– $\text{Tempo_totale} = 2 \times 100' + 30'' \times (43 + 43) = \mathbf{243'}$

– $\text{Tempo_totale} > \text{Tempo_trascorso}$

– *possiamo essere nel primo periodo*

– $\text{Tempo_residuo} = 243' - 214' = \mathbf{29'}$

– $\text{Tempo_dichiarato}: 13' + 17' \approx 30'$

Alcuni esempi pratici

- i tempi residui effettivo e dichiarato concordano (ragionevolmente), per cui potremo direttamente impostarli, magari con un piccolo arrotondamento per eccesso (ad es. 13'30" e 17'30")
- se fossimo nel secondo periodo, i tempi dichiarati sarebbero molto diversi da quelli calcolati, per cui l'ipotesi va scartata
- *attenzione alla programmazione: l'orologio deve assegnare il secondo periodo!*

Alcuni esempi pratici

Esempio 7: sono (circa) noti entrambi i tempi

- *cadenza: 90'+30'' bonus*
- *tempo trascorso: 3h11' = 191'*
- *mosse (dai formulari): B=36, N=36*
- *tempi residui: B: circa 13', N: circa 17'*
- $\text{Tempo_totale} = 2 \times 90' + 30'' \times (36 + 36) = \mathbf{216'}$
- $\text{Tempo_residuo} = 216' - 191' = \mathbf{25'}$
- $\text{Tempo_dichiarato: } 13' + 17' \approx \mathbf{30'}$
- $\mathbf{30 > 25' !}$
- *verifichiamo di nuovo che i formulari siano del tutto aggiornati e non manchino mosse, e poi*
- *applichiamo il nostro miglior discernimento...*

Grazie per l'attenzione!

