

# IL CONTRASTO ALL'IMBROGLIO (CHEATING) INFORMATICO NEGLI SCACCHI



# Un po' di storia...



2010 - *Olimpiadi di Khanty-Mansiysk*, il primo caso famoso. Il GM allora 19enne Sebastian Feller, con la complicità del capitano della squadra francese Arnaud Hauchard e del MI Cyril Marzolo, vinse la medaglia d'oro in quinta scacchiera. Marzolo, che era in Francia, guardava in diretta le partite su Internet e le faceva analizzare a un motore scacchistico, poi inviava dei messaggi SMS a Hauchard suggerendo la mossa da eseguire. L'imbroglio fu denunciato a posteriori dalla vicepresidente della federazione francese.

2011 - *Campionato tedesco individuale*, il MF allora 23enne Christoph Natsidis fu espulso per aver usato un software scacchistico durante la partita contro il GM Siebrecht. Durante la partita Natsidis si assentava spesso; dopo una perquisizione da parte dell'arbitro gli fu trovato addosso uno smartphone con il software di analisi scacchistica impostato con una posizione della partita appena terminata.

2013 - *Grand Open Blagoevgrad*, il giocatore bulgaro Boris Ivanov - molto chiacchierato in quei mesi - annuncia il ritiro dopo essersi rifiutato di farsi perquisire scarpe e calzini prima della partita con il GM Dlugy. Pare che avesse un accrocchio elettronico nelle scarpe. In dicembre la sua federazione lo sospende.

2015 - *Dubai Open*, il GM georgiano Gaoz Nigalidze, da poco diventato campione nazionale, nella partita con il GM Tigran Petrosian fu sorpreso a usare uno smartphone che aveva nascosto dietro lo sciacquone del bagno; anche il questo caso l'apparecchio aveva un motore di analisi con impostata la partita in corso.

2016 - *In Italia*, la condanna di Arcangelo Ricciardi per il famoso caso nel torneo di Imperia.

ecc. ecc.

**Gli elementi che fin qui abbiamo visto utilizzare per l'imbroglione acclarato sono**



il compare



il buon vecchio cellulare



lo smartphone con programma di analisi scacchistica

# Un po' di elettronica applicata agli umani...



SOTTOTITOLO

*quando le dimensioni veramente contano...*



trasmissione on line in tempo reale delle partite: il mezzo più semplice per comunicare la posizione al compare



micro telecamera senza fili con trasmettitore 10x10x37 mm



microcamera



microcamera



microcamera



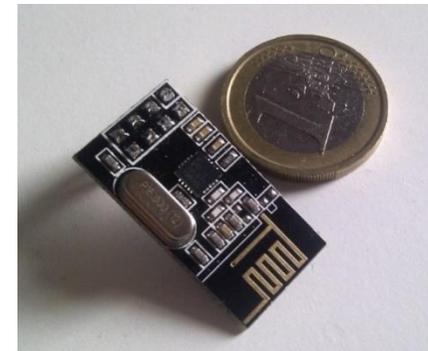
micro auricolare Bluetooth



audio penna e orologio ultima generazione,  
che sono oramai proibiti negli eventi FIDE



protesi acustica invisibile  
(nei tornei per sordi la protesi acustica è vietata)



ricevitore Wi-Fi  
(riceve segnali codificati)

Una volta non è che gli imbrogli mancassero: risultati combinati, appunti da consultare in partita, scacchierine di cartone da usare in bagno, ma tutto sommato erano fatti marginali. Oggi con lo sviluppo dell'elettronica i rischi che gli scacchi corrono sono evidenti: risultati sportivi manipolati, partite tra amatori nelle quali si perde come se si fosse giocato con il campione del mondo, con conseguente disaffezione da parte gli appassionati, che nella quasi totalità sono sani e corretti. Con l'aumentare del numero di casi di imbroglio in torneo, veri o presunti, e il crescere della preoccupazione da parte dei giocatori, nel 2013 fu creato un comitato paritetico tra l'Association of Chess Professionals (ACP) e la FIDE, con il compito di studiare il problema e proporre soluzioni.

Nel 2014 il Comitato divenne una Commissione permanente della FIDE, Anti Cheating Committee (ACC), e il Segretario era (ed è) l'italiano Yuri Garrett. Oggi ha assunto la denominazione di Fair Play Commission (FPL).

La Commissione fornisce assistenza e consulenza in tempo reale a chi ne fa richiesta, può svolgere controlli a sorpresa in una competizione ufficiale e si relaziona con le altre Commissioni FIDE, in particolare Arbitrale, Regolamento, Qualificazione, Etica.

Il lavoro svolto dai soggetti indicati ha portato fin dal 2014 alla redazione e pubblicazione dei tre documenti di riferimento in materia, tutti rintracciabili sui siti web della FIDE:

***Anti-Cheating Guidelines***  
***Anti-Cheating Guidelines for Arbiters***  
***Laws of Chess***

Si rivolgono ai giocatori, agli organizzatori, agli arbitri e alle federazioni e suggeriscono, alla luce delle conoscenze odierne, come contrastare il fenomeno dell'imbroglio sia nelle competizioni riservate ai professionisti sia in quelle per amatori, ove le prime avendo maggiori mezzi economici possono dotarsi di attrezzature più sofisticate e offrire spazi separati e sorvegliati a giocatori e pubblico. Vediamo quelle suggerite.

## ATTREZZATURA DI CONTRASTO SUGGERITA (a chi organizza)

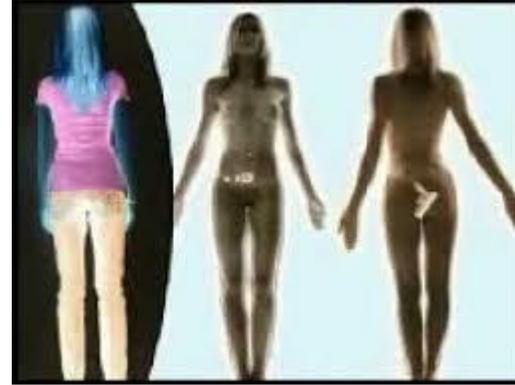


Jammer, per impedire ai telefoni cellulari di ricevere o trasmettere.  
In Italia il loro uso è proibito dalla legge



Video camere a circuito chiuso

## ATTREZZATURA DI CONTRASTO SUGGERITA (a chi organizza)



Dispositivi di screening elettromagnetici per distinguere elementi metallici/non metallici (body scanner)

Con questo tipo di apparecchiatura il riserbo verso la persona perde ogni significato...

## ATTREZZATURA DI CONTRASTO SUGGERITA (a chi organizza)



Metal  
detector  
fisso



Metal detector portatile, dal prezzo contenuto, confrontabile con quello di un comune orologio digitale; un buon apparecchio rivela pure un'otturazione dentale vecchio tipo. Da usare con attenzione su persone portatrici di pacemaker.

## TUTTO QUELLO CHE VA A INVADERE LA RISERVATEZZA DI UNA PERSONA, AL DI LÀ DELLE LEGGI E DEI REGOLAMENTI DIVENTA ARGOMENTO DELICATO

A mio parere, l'uso dei mezzi di contrasto deve essere il meno invasivo possibile e, soprattutto, non deve mai apparire **ingiustificato**. Per tale motivo più che stare con il fiato sul collo a un possibile imbrogliatore - che se poi non si rivela tale è stato disturbato e basta, con tutto quello che ne può conseguire in termini di polemica e di legittimo risentimento - è preferibile un controllo preventivo e sistematico a inizio turno con i metal detector portatili che sono, sempre a mio parere, i mezzi più semplici ed efficaci da impiegare.

Se si stabilisce di usarli è preferibile inserire un avviso nel bando della competizione ma, attenzione, ciò non solleva dall'obbligo di dover chiedere il permesso alla persona di volta in volta, perché un giudice potrebbe intendere il solo avviso come vessatorio.

Per esempio, per una competizione con un centinaio di partecipanti ne bastano 4 per controllare i giocatori e il pubblico, permettendo un facile e veloce deflusso verso l'area di gioco. Il controllo - seppur accurato - deve essere fatto con il sorriso sulle labbra, quasi a trasmettere l'impressione che è un gioco, facendo capire che l'azione la si sta facendo per la tranquillità del torneo. Tutti si adegueranno senza grossi problemi (almeno lo spero).

I metal detector portatili sono efficaci anche per scoraggiare (o evidenziare) i casi di imbroglio non eclatanti, ovvero quelli - seppur non diffusissimi - dell'aiutino con mezzo informatico nei momenti topici della partita, quindi parliamo **dell'imbrogliatore saltuario**, che va al bagno un paio di volte a partita, non necessariamente ad ogni turno, perché la sua strategia è quella di salire di rating lentamente, senza dare nell'occhio.

Nelle linee guida anti-cheating all'attrezzatura di contrasto suggerita si affiancano una serie di raccomandazioni, in particolare per gli arbitri, su come essere vigili per prevenire e reprimere comportamenti non sportivi. Penso che gli arbitri italiani siano già ben preparati su questo aspetto, e non mi dilungo oltre.

C'è da sottolineare che quanto attualmente prevede la FSI in merito al numero di arbitri che devono essere presenti in competizione non risponde alle raccomandazioni della FPL.

Per i casi conclamati di imbroglio in **torneo open individuale**, le linee guida prevedono che le partite vinte dal baro vedranno l'azzeramento dei punti da lui ottenuti e non saranno valide per l'Elo, mentre il punteggio per l'avversario resterà invariato.

Se il torneo è **all'Italiana (round robin)** tutte le partite del baro gli saranno considerate perse e, al contempo, non giocate ma vinte dagli avversari (significa che le partite non saranno ratificate per il rating), e il torneo rimarrà valido per le norme.

In un **incontro a squadre** quella del baro verrà esclusa dalla classifica, i risultati per le squadre avversarie resteranno invariati; le partite del baro gli saranno considerate perse e il punteggio per l'avversario invariato; tali partite non saranno valide per il rating.

Se la premiazione è stata già effettuata, il baro dovrà restituire il premio.

# INTERNET-BASED GAME SCREENING TOOL

Per i casi dubbi di imbroglio la FPL ha previsto, a cura di Kenneth W. Regan dell'università di Buffalo (NY USA), un raffinato sistema statistico di verifica dell'aderenza delle mosse giocate rispetto a quelle fornite dai software di analisi scacchistica: l'Internet-based Game Screening Tool.

È un'interfaccia web sulla quale si caricano le partite sospette (in formato .pgn) per un veloce test, che fornisce solo una prova preliminare senza valore di giudizio, che può essere citata per respingere accuse o evitare di procedere a test più esaustivi a cura della FPL.

I risultati del test sono confidenziali e pensati per assistere l'arbitro nell'identificare casi che richiedono ulteriori misure oppure che il giocatore sta rispettando le regole.

C'è da segnalare che nell'ambiente scacchistico non vi è unanimità di approvazione verso questo strumento di indagine, che infatti non è mai stato messo a disposizione di arbitri e federazioni, come in un primo momento si pensava.

## **Le Regole FIDE per gli scacchi in vigore hanno specifiche norme per contrastare l'imbroglio**

12.2.1 - *L'arbitro deve assicurare la lealtà nel gioco. E fin qui tutto pacifico. Poi:*

11.3.1 - *Durante la partita, ai giocatori è proibito far uso di qualsiasi nota, fonte d'informazione o consiglio, o analizzare qualsiasi partita su un'altra scacchiera. Anche qui un commento pare superfluo. Poi:*

11.3.2.1 - *Durante la partita, a un giocatore è proibito avere un qualsiasi dispositivo elettronico non specificatamente approvato dall'arbitro nell'area della competizione. Comunque le regole di un evento possono consentire che il giocatore tenga tali dispositivi in una propria borsa, a condizione che detti dispositivi siano completamente spenti. Questa borsa deve essere riposta come concordato con l'arbitro. A entrambi i giocatori non è permesso usare tale borsa senza il permesso dell'arbitro.*

11.3.2.2 *Se risulta evidente che un giocatore tiene addosso un tale dispositivo nell'area della competizione, perderà la partita. L'avversario vincerà. Le regole di un evento possono specificare una penalità diversa e meno severa.*

11.3.3 *L'arbitro può richiedere al giocatore di consentire che i suoi abiti, borse o altri oggetti personali siano ispezionati in privato. L'arbitro, o una persona autorizzata dall'arbitro, ispezionerà il giocatore e dovrà essere dello stesso genere del giocatore. Se un giocatore rifiuta di cooperare con questo obbligo, l'arbitro dovrà prendere misure in base all'Articolo 12.9.*

Si ricorda che in Italia un arbitro non può perquisire nessuno (a meno che non venga fornito esplicito consenso), perché tale incombenza è nell'esclusiva disponibilità delle forze dell'ordine in presenza di flagranza di reato. Però si può chiedere con cortesia di mostrare il contenuto di tasche e borse. A fronte di un legittimo rifiuto, si deve altrettanto legittimamente applicare:

*12.9 - Opzioni a disposizione dell'arbitro in merito alle penalità:*

- a) ammonizione;*
- b) aumento del tempo rimanente all'avversario;*
- c) riduzione del tempo rimanente al giocatore colpevole;*
- d) aumento del punteggio ottenuto dall'avversario fino al massimo disponibile per quella partita;*
- e) riduzione al giocatore colpevole del punteggio ottenuto nella partita;*
- f) dichiarazione di partita persa per il giocatore colpevole (l'arbitro dovrà anche decidere il punteggio dell'avversario);*
- g) una multa preventivamente annunciata;*
- h) esclusione da uno o più turni;*
- i) espulsione dalla competizione.*

# LA DENUNCIA

I casi denunciati vengono inoltrati alla FIDE, che ha predisposto procedure di investigazione, e se del caso alla commissione Etica per il giudizio, che può prevedere la sospensione preventiva dell'accusato in attesa di pronunciarsi.

La denuncia di un caso di imbroglio deve essere supportata da elementi concreti, e per poter essere presa in considerazione deve essere compilata con un apposito modulo e firmata, in tal modo assumendosi in pieno la responsabilità dell'accusa formulata, che se non verrà confermata dopo le indagini si ritorcerà contro l'accusatore.

Questo per salvaguardare i giocatori da atteggiamenti paranoici e dal rischio di caccia alle streghe, come accadde alla rumena WGM Mihaela Sandu, colpevole di aver vinto le prime 5 partite dei Campionati Europei Femminili 2015, che fu fatta oggetto di accuse - non provate - da parte di alcune concorrenti, formulate pure con una lettera aperta affissa ai muri dell'hotel che le ospitava.

Per la denuncia sono previsti due appositi moduli, allegati alle linee guida. Non si può usare altro.

Fédération International des Échecs  World Chess Federation  
Anti-Cheating Commission – Tournament Complaint Form

Please fill in, scan and return to [acc@fide.com](mailto:acc@fide.com) in pdf format.

Complainant:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_ Federation: \_\_\_\_\_

Physical address: \_\_\_\_\_

E-mail address: \_\_\_\_\_

Telephone number: \_\_\_\_\_

Respondent:<sup>2</sup> \_\_\_\_\_ Federation: \_\_\_\_\_

Physical address: \_\_\_\_\_

E-mail address: \_\_\_\_\_

Telephone number: \_\_\_\_\_

Brief description of facts:<sup>3</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Attachments:<sup>4</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_ Complainant Signature

\_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Please include FIDE ID if applicable.

<sup>2</sup> Please include FIDE ID.

<sup>3</sup> Please provide a brief account of why you think AC regulations have been breached by the respondent. Also provide exact details of the event(s) at which the alleged breach took part and the name of the Chief Organizer and Chief Arbitrator(s). You are recommended to provide a full description as a separate attachment to your own benefit.

<sup>4</sup> Please list all the attachments that form part of your complaint. Please provide attachments in PDF format. Chess files should be provided in pgn format.

Fédération International des Échecs  World Chess Federation  
Anti-Cheating Commission – Post-Tournament Complaint Form

Please fill in, scan and return to [acc@fide.com](mailto:acc@fide.com) in pdf format.

Complainant:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_ Federation: \_\_\_\_\_

Physical address: \_\_\_\_\_

E-mail address: \_\_\_\_\_

Telephone number: \_\_\_\_\_

Respondent:<sup>2</sup> \_\_\_\_\_ Federation: \_\_\_\_\_

Physical address: \_\_\_\_\_

E-mail address: \_\_\_\_\_

Telephone number: \_\_\_\_\_

Brief description of facts:<sup>3</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Engine check results:<sup>4</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Attachments:<sup>5</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_ Complainant Signature

\_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Please include FIDE ID if applicable.

<sup>2</sup> Please include FIDE ID.

<sup>3</sup> Please provide a brief account of why you think AC regulations have been breached by the respondent. Also provide exact details of the event(s) at which the alleged breach took part and the name of the Chief Organizer and Chief Arbitrator(s). You are recommended to provide a full description as a separate attachment to your own benefit.

<sup>4</sup> Please provide details of software and hardware used and provide a synthetic description of findings. You are recommended to provide a full analysis as a separate attachment.

<sup>5</sup> Please list all the attachments that form part of your complaint. Please provide attachments in PDF format. Chess files should be provided in pgn format.

Modulo  
per torneo

Modulo  
post torneo

## PROCEDURA DI DENUNCIA

1. Invio immediato alla FPL e in copia alla FSI dei moduli mostrati.  
Contemporaneamente invio immediato alla FSI della scheda di segnalazione alla Giustizia Federale, per attivare tempestivamente i procedimenti.
2. Invio a fine torneo della documentazione completa, per quanto possibile integrando il materiale precedente.
3. Le due denunce (FIDE e FSI) procedono in parallelo, non escludendosi a vicenda.  
Sarà la FSI a coinvolgere la Giustizia Ordinaria se ritenuto necessario dal Giudice Sportivo o dal Procuratore Federale.

## OLTRE LA GIUSTIZIA SPORTIVA?

L'impressione è che la Giustizia Sportiva da sola non appare sufficiente a contrastare l'imbroglio negli scacchi. La carriera di uno scacchista, anche dilettante, può cominciare in tenera età e durare tantissimo. Di conseguenza un paio di anni di squalifica per un caso di imbroglio accertato non paiono un deterrente sufficiente, in particolare per chi pare avvertire forte l'impulso di rischiare pur di soddisfare la *voglia di apparire*, senza tenere minimamente in conto la lealtà sportiva verso i giocatori e chi organizza le competizioni.

A parte casi rilevanti sotto il profilo giuridico, per gli accadimenti in sede di torneo la cosiddetta *clausola compromissoria* (art. 48 Statuto federale) vincola il tesserato a rivolgersi alla Giustizia Sportiva. Però è possibile chiedere al Consiglio Federale della FSI la dispensa dal vincolo, e quindi procedere in sede di Giustizia Ordinaria per i danni subiti da chi gioca e da chi organizza, ipotizzando il reato penale di frode sportiva (legge 401 del 1989 e successive modifiche).

Inoltre, sussiste una responsabilità contrattuale dell'organizzatore nei confronti dei giocatori per quanto riguarda il regolare svolgimento di una competizione. Se non predispose tutte le misure atte ad evitare una condotta illecita i giocatori potrebbero chiamarlo a rispondere patrimonialmente dei danni loro arrecati in presenza di un imbroglio. Resta aperta la possibilità di una rivalsa dell'organizzatore nei confronti del giocatore che ha avuto la condotta antisportiva, nonché la possibilità - sempre da parte dell'organizzatore - di chiedere un risarcimento per il danno d'immagine derivatogli dalla condotta incriminata.

## RESPONSABILITÀ CIVILE E PENALE DELL'ARBITRO

Dal combinato dell'art. 36 del D.P.R. 157/86 e dell'art. 1 della legge 401 del 13/12/89, siccome l'arbitro deve verificare e reprimere le condotte non regolamentari, compreso le frodi nello sport, si ricava che incorre in responsabilità colposa – civile e penale – qualora l'evento lesivo dipenda da un venir meno agli obblighi del suo ruolo o addirittura egli sia stato connivente.

Per chiarezza, è utile sottolineare che per molto tempo, nonostante il parere diverso della Cassazione, la giurisprudenza di merito ha ritenuto che l'arbitro fosse un pubblico ufficiale in virtù della funzione di pubblico interesse rivestita per delega del CONI. Oggi l'opinione prevalente è che l'arbitro federale non riveste la qualifica di pubblico ufficiale. Paradossalmente, ciò mitiga le sanzioni civili e penali cui potrebbe andare incontro a fronte di episodi di imbroglio nei quali si trovasse coinvolto.

Infine, è utile sottolineare che l'arbitro può rivolgersi alle forze dell'ordine per esempio in caso di zuffa tra giocatori, ma non per richiedere una perquisizione in caso di sospetto di imbroglio. Avere in tasca uno smartphone in una competizione scacchistica non costituisce violazione di legge!

## PROMEMORIA

- Le **ispezioni** sono rivolte all'accertamento delle tracce e degli effetti del reato o comunque del fatto illecito (ad esempio la ricerca di impronte digitali).
- Le **perquisizioni**, invece, consistono nella ricerca del corpo del reato o comunque di ciò che costituisce l'illecito (per esempio la refurtiva).
- Le ispezioni e le perquisizioni personali possono essere eseguite unicamente dagli ufficiali di Polizia, Carabinieri e Guardia di Finanza, nei limiti della legge, ossia sostanzialmente nei casi di flagranza del reato e di evasione.
- Chiunque può dare il proprio consenso all'essere perquisito e/o ispezionato. L'art. 50 del codice penale stabilisce quanto segue: *Non è punibile chi lede o pone in pericolo un diritto, col consenso della persona che può validamente disporne.*
- Di conseguenza, gli arbitri e i loro incaricati possono perquisire e/o ispezionare i giocatori e gli spettatori, a condizione che questi ultimi abbiano espresso preventivamente il loro consenso. Non occorre che il consenso sia accordato per iscritto.
- Per i minori di 14 anni il consenso preventivo va chiesto al genitore; i minori di età compresa tra i 14 e i 17 anni, invece, possono dare validamente il loro consenso alla perquisizione e/o all'ispezione.
- Gli accertamenti eseguiti con il metal detector non costituiscono una *perquisizione*, bensì una forma di *controllo*.
- **Il consenso preventivo è necessario anche per i controlli eseguiti tramite il metal detector**, con l'eccezione che tale apparecchio sia utilizzato da una **guardia giurata** (soggetto incaricato di un pubblico servizio), la quale potrà impedire l'accesso alla sala di gioco a chi si rifiuti di accettare tale controllo.
- L'arbitro può acquisire elementi atti a dare la prova dell'illecito commesso dal giocatore (e/o dallo spettatore), e in particolare **può fotografarlo**.

## Il regolamento FIDE per il gioco online

Nel 2020 la pandemia da Sars-cov-2 ha quasi azzerato il numero dei tornei di scacchi in presenza, e al contempo ha provocato l'esplosione del gioco online, sia per i professionisti che per i dilettanti. La FIDE sin dal primo momento ha preso atto di questa migrazione, l'ha assecondata e a inizio del 2021 ha pubblicato il regolamento per il gioco online.

Naturalmente questo nuovo regolamento ricalca le normali regole del gioco, fornendo le indicazioni specifiche per l'attività online. L'area di gioco degli scacchi in presenza diventa la zona di gioco online (in informatica un sottogruppo di computer in rete a volte è detto zona), ovvero quel luogo - solitamente un'applicazione o un sito web - che ospita una scacchiera virtuale ove vengono giocate le partite. Le mosse vengono eseguite sulla scacchiera virtuale utilizzando un computer con mouse o un tablet. La zona di gioco non permette l'esecuzione di mosse illegali e al giocatore deve essere consentito di attivare opzioni quali la smart move, la pre-move e la promozione automatica a Donna. Le mosse e il tempo di gioco sono registrati automaticamente e sono visibili a entrambi i giocatori. Come nel gioco in presenza, se un giocatore non è in grado di muovere i pezzi può avvalersi di un assistente. È da sottolineare che se durante la partita un giocatore si disconnette dalla zona di gioco, il suo orologio non si fermerà.

Il regolamento segnala che sono possibili competizioni online senza supervisione, ove le regole sono stabilite dalla zona di gioco, mentre dettaglia le regole per quelle "con supervisione" e "ibride", con il dichiarato scopo di contrastare quanto aleggia su questa attività: il tentativo di imbroglio.

## Il gioco con supervisione

Le regole più significative per il gioco con supervisione stabiliscono che l'area della competizione è l'insieme dell'area di gioco, i bagni e servizi igienici; l'area di gioco è la stanza in cui il giocatore esegue le sue mosse; il regolamento di una competizione può prevedere che l'area di gioco sia monitorata da telecamere; tranne il giocatore, nessuno può essere nell'area di gioco senza il permesso dell'arbitro, che è in remoto; se la zona di gioco consente ai giocatori di eseguire mosse illegali, il regolamento della gara deve specificare come trattare tali irregolarità; il giocatore deve utilizzare il suo account personale quando accede alla zona di gioco; durante la partita può lasciare l'area di gioco o della competizione solo con il permesso dell'arbitro; come per le partite in presenza, è vietato utilizzare dispositivi elettronici (con l'eccezione di quello per l'accesso a Internet), appunti, fonti di informazione o consiglio, o di analizzare qualsiasi partita su un'altra scacchiera; non è consentito portare cuffie o auricolari. L'arbitro può chiedere al giocatore di mostrare i suoi vestiti, borse, contenuto di cassette, armadi o altri oggetti; anche il corpo, comprese le orecchie, può essere ispezionato; queste ispezioni saranno effettuate dalla telecamera; se viene perquisito il corpo del giocatore (a parte le sole orecchie), ciò deve essere fatto in privato da una persona dello stesso genere, e questa ricerca non deve essere registrata. In questo tipo di competizioni, l'arbitro oltre che badare al rispetto delle regole come per quelle in presenza, prima dell'inizio della partita verificherà che l'area di gioco sia appropriata e supervisionerà il procedere della competizione.

Il regolamento di gara deve stabilire le conseguenze e le potenziali sanzioni in caso di disconnessione dalla zona di gioco durante una sessione; come accennato prima, se un giocatore si disconnette dalla zona di gioco il suo orologio non si fermerà; se potrà riconnettersi alla partita prima che sia trascorso interamente il suo tempo di riflessione, dovrà continuare a giocare con quello rimanente; se non potrà riconnettersi prima che il suo tempo di riflessione rimanente sia terminato, allora perderà, a meno che il regolamento della competizione non specifichi diversamente (incluso il tempo entro il quale un giocatore disconnesso deve riconnettersi). Tuttavia, la partita sarà patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scaccomatto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali; infine, durante una disconnessione entrambi i giocatori non devono lasciare il proprio posto senza il permesso dell'arbitro.

Durante la partita il giocatore dovrà utilizzare un unico schermo e lo condividerà con l'arbitro (salvo diversamente specificato nel regolamento di gara), che avrà accesso su richiesta alle applicazioni aperte sul dispositivo del giocatore; sono ammesse solo quella utilizzata per giocare e un sistema di videoconferenza, o altre consentite dall'arbitro.

Quando giocata sotto supervisione video, la competizione fornirà un sistema di videoconferenza (VCS) ad uso dei giocatori e degli arbitri. Il sistema deve avere le seguenti caratteristiche: una visuale del giocatore che mostri almeno la sua faccia e, se richiesto, la sua area di gioco; audio del giocatore e dell'area circostante (tramite un microfono); supporto per la condivisione dello schermo da parte del giocatore (sotto il controllo del giocatore e dell'arbitro). Ogni giocatore è tenuto a connettersi al VCS in un momento specificato dall'arbitro e rimanere connesso durante l'intera sessione. Se un giocatore si disconnette dal VCS, ma è ancora connesso alla zona di gioco, gli è proibito muovere un pezzo sulla scacchiera fino a quando non si ricollega al VCS.

In merito alle competizioni con supervisione, le regole per giocatori significativamente o totalmente ciechi, o se incapaci di effettuare le mosse perché disabili, prevedono che le piattaforme online che organizzano le competizioni devono fornire loro piena accessibilità. Se ciò non è possibile, gli organizzatori devono fornire assistenti online, uno per giocatore, formati e approvati dalla commissione FIDE DIS. Almeno 5 giorni prima dell'inizio della competizione, i giocatori con disabilità devono inviare i loro documenti medici agli organizzatori per l'approvazione, e devono essere inseriti nell'elenco dei giocatori disabili della FIDE (<https://dis.fide.com/wr0>); in base ai documenti forniti, gli organizzatori stabiliranno se il giocatore ha bisogno di un assistente, e nel testo regolamentare sono specificati i dettagli sul suo ruolo.

Per i tornei con supervisione la FIDE stabilisce ulteriori e particolari regole, e chiede agli organizzatori privati e alle federazioni nazionali di seguirle. Riporto quelle che ritengo le più salienti.

Tutte le partite di una competizione devono essere supervisionate da un software di monitoraggio (software Fair Play) durante e/o dopo lo svolgimento, e l'unico autorizzato dalla FIDE è il Game Screening Tool (quello di Kenneth W. Regan per intenderci). I giocatori non devono usare nick name. L'organizzatore deve provvedere a un'adeguata consulenza legale in materia di privacy e tutela dei minori. Il regolamento della competizione non può prevedere che le questioni relative al fair play siano di esclusiva competenza della piattaforma. Le sanzioni imposte per un reato di frode online possono essere estese agli scacchi in presenza. Le denunce devono essere presentate per iscritto e indirizzate alla FPL tramite il Fide Office. Le denunce basate esclusivamente sul presupposto che una persona sta giocando più forte del previsto in rapporto al suo rating non saranno prese in considerazione. Partecipando a una competizione online il giocatore accetta le misure previste da questo regolamento come condizione di partecipazione, e conviene che la sua partecipazione sia soggetta alle misure descritte. In particolare, un giocatore accetta di essere sottoposto a controllo da parte di uno strumento online e accetta che potrebbe incorrere in sanzioni disciplinari.

## Le competizioni ibride

Sono eventi in cui tutti i giocatori sono fisicamente supervisionati da un arbitro mentre giocano online, l'area del torneo e di gioco sono definite come nel gioco in presenza; solo i giocatori e l'arbitro possono accedere all'area di gioco, che è monitorata da telecamere. I giocatori non sono responsabili della loro connessione all'Host Identity Protocol (HIP) e a un sistema di comunicazione (se richiesto dal regolamento della competizione), che sono a cura di chi organizza e che in genere fornisce i dispositivi per le partite online. Durante la partita ogni giocatore avrà accesso sul proprio dispositivo a una scacchiera virtuale e a ogni software richiesto a tale scopo. Nessun altro sito web, applicazione o software può essere aperto sul dispositivo, con l'unica eccezione dell'eventuale sistema di (video) comunicazione. Per ogni sede di gioco sarà designato un numero di arbitri adeguato, in ogni caso non meno di due.

I giocatori avranno comportamenti e diritti come previsto per le gare in presenza. Analoga cosa per i doveri degli arbitri, che monitoreranno i sistemi di video sorveglianza e di connessione all'HIP. In caso di disconnessione, una volta ripristinata la connessione e basandosi su circostanze specifiche, gli arbitri prenderanno decisioni che includono ma non si limitano a: ripresa del gioco dalla posizione aggiornata; ridurre il tempo rimanente del giocatore disconnesso; riprendere il gioco dalla posizione iniziale con lo stesso tempo limite; riprendere il gioco dalla posizione iniziale con un controllo di tempo più breve.

Se il tempo di gioco prevede un incremento di almeno 30 secondi per mossa a partire dalla prima, il regolamento di gara può specificare che i giocatori durante le partite sono autorizzati, per loro comodità, a utilizzare le scacchiere tradizionali; l'unica azione consentita sulla scacchiera tradizionale è riprodurre le mosse giocate sulla scacchiera virtuale da ciascuna parte. Il regolamento di gara può prevedere l'uso dei formulari.

Per questo tipo di competizioni, per giocatori significativamente o totalmente ciechi, o se incapaci di effettuare le mosse perché disabili, agli organizzatori si consiglia di fornire un assistente, i cui compiti sono: giocare online le mosse annunciate dal suo giocatore; annunciare le mosse dell'avversario; informare il giocatore ipovedente o cieco e solo su sua richiesta dei tempi dell'orologio; informare il giocatore delle richieste di patta del suo avversario e fare le richieste di patta comunicategli dal giocatore.

Sia per le competizioni online con supervisione sia ibride, i doveri dell'arbitro non cambiano rispetto alle competizioni OTB, cambiano solo le modalità.

## **Arbitrare competizioni online con supervisione**

**Prima dell'inizio di ogni partita l'arbitro dovrà:** a) informare i giocatori che non sono ammesse (nell'area di gioco) apparecchiature elettroniche diverse dallo strumento di gioco (vietato l'uso dello smart-phone) e verificare, attraverso la webcam, che sul tavolo del giocatore non vi sia nulla (fatta eccezione per lo strumento di gioco; b) ispezionare (tramite la webcam) le orecchie dei giocatori: sono vietate cuffie e auricolari; c) chiedere ai giocatori di condividere il proprio schermo lasciando attivo il microfono affinché eventuali suoni/rumori possano essere percepiti dall'arbitro; d) controllare l'inquadratura di ciascun giocatore: il viso deve essere completamente visibile (meglio se il mezzo busto) e l'illuminazione deve essere tale che l'arbitro possa vedere il movimento degli occhi del giocatori.

**Durante la partita l'arbitro dovrà:** e) controllare che i giocatori siano sempre connessi, in caso di disconnessione dalla piattaforma di gioco e/o dalla videoconferenza, il fatto dovrà essere subito riportato al capo arbitro che deciderà in merito. (Ogni disconnessione deve essere riportata su verbale di gara completa di tempi); f) supervisionare gli schermi dei giocatori per controllare che nessuna applicazione sia aperta se non la "piattaforma di gioco" e la videoconferenza; g) monitorare costantemente le immagini dei giocatori come descritto al punto c e punto d; h) seguire lo svolgimento delle partite affinché nessun giocatore disturbi l'avversario; i) raccogliere i risultati.

## Arbitrare competizioni online ibride

Per queste competizioni sono state istituite due nuove figure arbitrali, che devono essere presenti come numero minimo.

**LCA** = Capo Arbitro Locale: responsabile del monitoraggio delle registrazioni delle telecamere della sede di gioco e, prima dell'inizio di ogni partita, dovrà svolgere il controllo del fair-play di tutti i giocatori.

**LTA** = Arbitro Tecnico Locale: responsabile del monitoraggio della connessione di ogni giocatore a HIP e a un sistema di comunicazione (se richiesto dai regolamenti della competizione) prima e durante ogni partita. Ogni LTA riferirà immediatamente all'Arbitro Capo su ogni caso di disconnessione.

Le restanti attività di controllo del fair-play vengono svolte come di consueto visto che arbitri e giocatori sono fisicamente presenti nell'area di gioco.



Quanto descritto è lo stato dell'arte nella lotta all'imbroglio negli scacchi.

È facile prevedere che, similmente a quanto accade negli sport muscolari, si assisterà per il mondo degli scacchi a un continuo affinamento nelle tecniche di imbroglio, alle quali si dovrà man mano rispondere in maniera adeguata e consequenziale.

**QUINDI UNA RINCORSA CONTINUA, COME NEGLI SPORT MUSCOLARI**