

## IA Mario Held

### S'è spento l'orologio!

Probabilmente il più frequente tra i guai degli orologi digitali è l'improvviso spegnimento, di solito dovuto al cattivo contatto delle batterie (che, durando a lungo, sono spesso vecchie e ossidate). In questi casi, l'arbitro è chiamato ad intervenire per verificare l'orologio e ripristinare correttamente i tempi residui. Questa operazione non è certo difficile, però va eseguita con attenzione per evitare errori; ed è bene spiegare via via il procedimento ai giocatori, in modo che alla fine siano convinti della correttezza dei tempi impostati. Inoltre è meglio fare i calcoli con carta e penna (anche se in genere è facile farli a mente), così che i giocatori possano seguirli e convincersi che sono giusti.

Nel caso più frequente, in cui i giocatori concordano almeno approssimativamente su uno dei due tempi residui, possiamo ricavare l'altro con un calcolo relativamente 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.

Prima di vedere uno per uno questi tre casi, ci servono alcune informazioni. Per prima cosa, dobbiamo sapere il tempo totale a disposizione dei giocatori (*compreso quello già utilizzato*); questo è dato dalla somma dei tempi base della cadenza, più il totale degli incrementi avuti per le mosse completate (che, ovviamente, vanno desunte solo dal formulario). Se la cadenza prevede due o più periodi, a seconda della fase della partita alla quale si è giunti, nel calcolo dei tempi base bisognerà tenere anche conto dell'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 non presenta nessuna difficoltà, 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, in modo da sapere con certezza il numero di mosse e chi dei due avesse effettivamente il tratto.

Ora calcoliamo il tempo residuo totale a disposizione dei giocatori; a questo scopo, è essenziale 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 è *sempre bene annotare 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 più di tanto preciso, per cui è bene 'arrotondare ragionevolmente' il risultato lasciando prudentemente qualche secondo in più piuttosto che in meno.

Ora possiamo trattare nel dettaglio i tre casi possibili.

#### Caso 1: nessuna indicazione precisa 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 quanto più possibile equa. Bisognerà prima di tutto cercare almeno di capire dai giocatori se i tempi fossero circa uguali o se uno dei due avesse significativamente più tempo dell'altro, e regolarsi di conseguenza. Se proprio non c'è alcuna indicazione, sarà equo ripartire ugualmente i tempi (però va anche detto che un arbitro accorto, nel presenziare la sala, dovrebbe cercare di essere consapevole di eventuali grosse differenze di tempo tra i giocatori).

### Esempio 1

*La cadenza è in un singolo periodo di 90', più 30" di incremento a mossa. Sono trascorse 2h21' dall'inizio del turno. Dal formulario rileviamo che il bianco ha giocato 30 mosse, il nero 29. I giocatori ricordano genericamente che "i tempi erano approssimativamente uguali".*

Per prima cosa, calcoliamo sempre il tempo totale disponibile ed il tempo residuo:

$$\begin{aligned}\text{Tempo\_Totale} &= 2 \times 90' + 30'' \times (30 + 29) = 209'30'' \\ \text{Tempo\_Residuo} &= 209'30'' - 141' = 68'30''\end{aligned}$$

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.

### Caso 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 il tempo residuo noto per il giocatore. Anche in questo caso, è opportuno applicare un prudenziale arrotondamento sui tempi, specialmente se il residuo è piccolo.

### Esempio 2

*La cadenza è in un singolo periodo di 90'x40 mosse, più 30' per finire, più 30" di incremento a mossa. 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 giocatore del 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. Dato che la cadenza ha due periodi, dobbiamo innanzitutto capire se ci troviamo nel primo o nel secondo periodo. 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 quello del secondo periodo:

$$\begin{aligned}\text{Tempo\_Totale} &= 2 \times 90' + 2 \times 30' + 30'' \times (47 + 47) = 287' \\ \text{Tempo\_Residuo} &= 287' - 257' = 30'\end{aligned}$$

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 poi porre particolare attenzione alla regolazione dell'orologio che, alla caduta della bandierina, *non dovrà* aggiungere il tempo per il secondo periodo (che è già stato dato).

### Esempio 3

*La cadenza è in un singolo periodo di 100'x40 mosse, più 20' per finire, più 30" di incremento a mossa. 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 concorda, ma non ricorda quanto tempo avesse lui.*

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

Poiché il tempo trascorso finora è di 214', 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:

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

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

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

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 a disposizione, in questo caso semplicemente non possiamo saperlo! Per fortuna, però, in genere un giocatore, per quanto assorto nel gioco possa essere, sa almeno approssimativamente se ha meno di mezz'ora o più di un'ora...

### Caso 3: sono approssimativamente noti entrambi i tempi

In generale questo è il caso più semplice, ma è comunque necessario verificare che i ricordi dei giocatori siano attendibili. Avendo un'indicazione sui tempi residui di entrambi i giocatori, dobbiamo fare la somma di questi tempi residui e confrontarla con il tempo residuo totale. In caso di differenza macroscopica, sarà responsabilità dell'arbitro suddividere questa differenza tra i due giocatori in modo equo.

#### Esempio 4

*La cadenza è in un singolo periodo di 100'x40 mosse, più 20' per finire, più 30'' di incremento a mossa. 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 sempre, calcoliamo il tempo totale disponibile ed il tempo residuo. Dato che la cadenza ha due periodi, dobbiamo innanzitutto capire se ci troviamo nel primo o nel secondo periodo. Nel primo periodo, 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 tempo è ragionevolmente coerente con quelli dichiarati dai giocatori (in totale, 30'), per cui è senz'altro opportuno impostare semplicemente i tempi dichiarati. Per completezza dobbiamo ancora osservare che, se fossimo stati nel secondo periodo, il residuo sarebbe stato di ben 69', contro il totale dichiarato dai giocatori di 30' (quindi evidentemente incongruente).

Nella regolazione dell'orologio, infine, si deve porre particolare attenzione perché alla caduta della bandierina l'orologio questa volta deve aggiungere il tempo per il secondo periodo.

#### Esempio 5

*La cadenza è in un singolo periodo di 90' più 30" di incremento a mossa. 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 giocatore del bianco ricorda di aver avuto ancora circa 13' a disposizione, ed il nero 17'.*

Come sempre, considerato che sono già trascorsi 191' di gioco, calcoliamo il tempo totale disponibile ed il tempo residuo. Abbiamo:

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

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

In questo caso, il tempo residuo dichiarato supera in totale di circa 5' il residuo effettivo; conviene verificare se per caso i giocatori non abbiamo dimenticato di trascrivere alcune mosse, e un rapido confronto dei formulari ci permette di constatare eventuali disallineamenti. Nel caso (probabile) in cui non sia così, resta 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 e, in linea generale, la soluzione più semplice sarebbe di suddividere equamente la differenza, assegnando a ciascun giocatore un paio di minuti meno di quanto richiesto. Secondo i casi, però, la sensibilità dell'arbitro però potrebbe suggerire una decisione diversa.

#### [Nota: regolazione degli orologi nelle cadenze su più periodi](#)

In generale, nell'impostare un nuovo orologio con i tempi calcolati, conviene far partire l'orologio con la cadenza indicata dal bando o regolamento del torneo, quindi fermarlo ed impostare manualmente la correzione dei tempi. In questo modo, si evita la possibilità che al turno successivo l'orologio parta con un tempo sbagliato.

Quando la cadenza è su più periodi, è necessario anche posizionare l'orologio sul periodo giusto. Se il tempo va impostato nel primo periodo, è sufficiente seguire il procedimento descritto sopra. Se invece dobbiamo impostare il tempo già 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); infine fermare l'orologio, impostare i tempi calcolati e far riprendere il gioco.