

RUBRICA - Nel **gioco degli scacchi** agonistici, ma anche in quelli amatoriali, è diventato sempre più importante l'uso dell'**orologio**, soprattutto per evitare speculazioni dovute alla diversa disponibilità di tempo dei due giocatori.

Con l'orologio si dà un tempo massimo alla partita ed essendo esso munito di due quadranti può gestire in maniera indipendente il tempo di ogni giocatore.



I due quadranti sono azionati da due pulsanti che ogni giocatore preme per convalidare la propria mossa, quando schiaccia l'uno parte il tempo dell'altro. Si dà un tempo totale alla partita, quindi uno può pensare secondo il suo bisogno per eseguire la sua mossa. Se un giocatore esaurisce il tempo a sua disposizione ha partita persa o in qualche caso particolare la partita può risultare pari.

Il primo apparire di un orologio di scacchi a doppio quadrante si è avuto nel mitico torneo di Londra del **1883**, che ha designato i primi due sfidanti per il titolo mondiale (Stenitz e Zukertort). Prima di allora il tempo era dato da un orologio con un unico quadrante o da una clessidra, o addirittura stabilito a giorni.

Attualmente esistono due tipi di orologi: quello **manuale o meccanico** e quello **digitale** o di nuova generazione. Quelli meccanici hanno sul quadrante all' altezza delle dodici meno cinque una bandierina rossa che si solleva al passare della lancetta più lunga e cade quando la stessa raggiunge le dodici. Il tempo totale di gioco viene chiamato comunemente "tempo di riflessione" e segue le diverse modalità stabilite dalla FIDE (la Federazione Internazionale degli scacchi). Queste le modalità riconosciute:

- Tempo lungo detto **Standart** con tempo di riflessione superiore a 60 minuti
- Gioco rapido detto **Rapid** con tempo di riflessione da 15 a 60 minuti
- Gioco lampo detto **Blitz** con tempo di riflessione da 3 a 15 minuti
- Gioco pallottola detto **Bullet** con tempo di riflessione di 1 minuto



L'**orologio digitale** oggi usato in prevalenza, anche se quelli meccanici conservano il loro fascino, è stato brevettato dal mitico Bobby Fischer sul finire degli anni ottanta ed è in grado di fornire automaticamente un bonus di tempo aggiuntivo. Ciò vuol dire che si può

aggiungere, oltre al tempo stabilito per la partita, un incremento di secondi per ogni mossa, che di solito sono 30, ma possono anche variare. Tutto questo per far sì che il giocatore a corto di tempo non si trovi mai senza secondi a disposizione. Ciò ha favorito il loro utilizzo a scapito di quelli meccanici. Simile come concetto, ma diverso nell'applicazione, l'incremento ideato da Bronstein che invece di dare dei secondi ad ogni mossa restituisce il tempo speso per la mossa.

Nei **Tornei agonistici**, che valgono per il passaggio di categoria e per le variazioni ELO (il punteggio di merito internazionale calcolato secondo il rating degli avversari) con gli orologi meccanici si gioca con un minimo di 2 ore per 40 mosse + 15 minuti finali, con la regola del "Quick-Play Finish", per giocatore; mentre con quelli digitali si gioca minimo 90 minuti a giocatore + 30 secondi di incremento a mossa. Quando finisce il tempo esce sul display una bandierina oppure si può inserire un segnale acustico.

Durante le **competizioni scacchistiche** viene applicata una regola che dice: "La stessa mano che ha mosso il pezzo deve premere anche il pulsante dell'orologio".

Tale regola è stata introdotta per impedire che un giocatore tenga sempre un dito sul pulsante mentre l'altra mano muove guadagnando così tempo. Altra regola è che l'orologio va posto sempre sulla destra del giocatore con il Nero, salvo sua richiesta diversa se mancino.

Ovviamente il gioco veloce è utilizzato quasi solo per puro divertimento e anche per praticità, in quanto in un pomeriggio o in una sera si possono fare tornei di 6 o più turni, ma essendo gli scacchi un gioco di riflessione il tempo lungo (minimo 1 ora) permette analisi più approfondite e risparmia anche qualche sontuosa "Cappella" (così vengono chiamati gli "errori" banali nella terminologia scacchistica).

Dedicato a tutti coloro che considerano gli scacchi solo un gioco lungo e noioso.

Nando Franceschetti

Delegato Coni Federazione Scacchistica Italiana(FSI) per la provincia di Lecco
Istruttore Federale di scacchi



ARTICOLI PRECEDENTI

12 Luglio - [Scacchi il gioco senza età. La vera storia dell'automa detto "il turco"](#)

23 Giugno - [Scacchi il gioco senza età. La Leggenda degli Scacchi](#)

7 Giugno - [Scacchi il gioco senza età. Scacco Matto!](#)

27 Maggio - [Scacchi il gioco senza età. Mini Corso per conoscere i movimenti dei pezzi](#)

17 Maggio - [Scacchi, il gioco senza età. La storia del Circolo Spassky di Lecco](#)

07 Maggio - [Scacchi, il gioco senza età. La Regina degli scacchi](#)

