

# APPLICAZIONE DEL SISTEMA ELO ITALIA

Luigi Troso  
Maurizio Mascheroni  
Francesco Rinaldi  
Roberto Carosi

## INTRODUZIONE

Lo scopo del presente documento è di evidenziare alcuni aspetti del sistema Elo Italia che potrebbero essere migliorati. Il sistema Elo Italia, negli ultimi anni ha subito delle modifiche che lo hanno sostanzialmente migliorato, in particolare l'estensione dell'Elo alla terza categoria nazionale. Altre modifiche sono state apportate come conseguenza del "caso Ricca" nel 1998. Circa un anno fa vennero presentate due proposte, relative all'estensione dell'Elo a tutti i giocatori e all'aggiornamento torneo per torneo. La nostra idea è di ripresentarle cercando di aprire una discussione sulla loro utilità e praticabilità.

Tutti i punti che discutiamo in questo documento sono basati su fatti oggettivi. Altri sono basati su opinioni di persone che hanno contribuito alle discussioni. Ci sembra comunque importante dare una panoramica di tutti i punti che hanno suscitato discussioni, proprio per stimolare il confronto tra i vari punti di vista. Se ci sono delle inesattezze ce ne scusiamo in anticipo, sperando comunque che al centro resti la sostanza del discorso.

Riproponiamo nelle appendici al presente documento le due proposte e una lettera da parte di un presidente di un circolo in cui vengono messe in luce alcune ingiustizie del sistema.

Il sistema Elo si basa sulle seguenti formule:

$$p_a = \frac{1}{10^{\Delta/400} + 1} \quad (1)$$

$$E_{new} = E_{old} + K \times (P_f - P_a) \quad (2)$$

dove  $\Delta$  è la differenza tra l'Elo medio degli avversari ( $E_{avv}$ ) e l'Elo del giocatore,  $p_a$  è la percentuale attesa,  $P_a$  i punti attesi ( $= p_a \times N$ , dove  $N$  è il numero di partite),  $P_f$  i punti fatti,  $E_{new}$  e  $E_{old}$  il punteggio Elo dopo l'aggiornamento e prima,  $K$  una costante che nell'Elo Italia è =30 per le categorie fino a Candidato Maestro, =20 per Maestri e Maestri Fide e =10 per Maestri Internazionali e Grandi Maestri.

Un'altra definizione basilare è quella del *performance rating* (PR). Il PR è il punteggio Elo per il quale la percentuale attesa è identica alla percentuale realizzata. In pratica viene definita dalla formula inversa della (1). La difficoltà evidente di questa definizione è che quando la percentuale fatta è 100% (oppure 0) il PR è infinito (oppure  $-\infty$  se la percentuale è 0). Per questo in genere si "taglia" la percentuale a valori come 90% o 95%. Un'alternativa è quella di usare un'approssimazione lineare della formula (1):

$$E_{perf} = E_{avv} + 400 \times \frac{W - L}{N} \quad (3)$$

dove  $W$  è il numero di vittorie,  $L$  il numero di sconfitte,  $N$  il numero di partite giocate. Quindi, in pratica, ogni vittoria vale l'Elo dell'avversario più 400 punti, ogni sconfitta vale l'Elo dell'avversario meno 400 punti, ogni patta vale l'Elo dell'avversario. Il PR è poi la media dei vari PR relativi alle singole partite. Usare questa formula equivale a tagliare a circa 90%. Le tabelle usate dalla FSI per il PR comunque non corrispondono né alla formula (1), né alla formula (3).

La formula (1), che è un'approssimazione per una sigmoide, raramente viene usata in maniera diretta, ma in genere in forma tabulata (per esempio dalla FSI). Il vantaggio è che il calcolo risulta più immediato e che si aggirano i problemi con gli arrotondamenti. Lo svantaggio è che una tabella è meno compatta di una formula matematica.

La formula (2) dà l'Elo aggiornato in funzione dell'Elo vecchio e del risultato. Si tratta di una approssimazione lineare della media tra l'Elo vecchio e il PR corrispondente al risultato ottenuto. La media sarebbe pesata con il numero di partite. Il motivo per cui il fattore  $K$  decresce con il crescere della categoria è che giocatori più forti dovrebbero avere una forza ormai consolidata e quindi poco soggetta a variazioni, rispetto ai giocatori delle categorie inferiori in genere a inizio carriera.

## CARATTERISTICHE DELL'ELO ITALIA

Quasi tutti i sistemi Elo delle varie federazioni usano le formule (1) e (2). Le associazioni per corrispondenza usano, invece della (1), una formula più semplice, approssimata, che comunque dà risultati molto simili alla (1). Alcune federazioni usano un sistema più complicato, elaborato da Mark Glickman, che però sostanzialmente usa le formule di cui sopra. Le modalità di applicazione del sistema Elo variano leggermente da federazione a federazione. Per esempio, il fattore  $K$  è 30 (o 20 o 10 a seconda dei casi) in Italia, 32 (o 24 o 16) in altri paesi. Oppure gli arrotondamenti vengono fatti in maniera diversa. L'aggiornamento dell'Elo può essere fatto periodicamente (p.es. ogni sei mesi, come in Italia), o dopo ogni torneo. In condizioni normali le differenze sono trascurabili.

In Italia il sistema Elo non viene applicato a tutti i giocatori, ma solo a quelli delle categorie dalla 3N in poi. I giocatori di categoria inferiore non hanno punteggio Elo.

Un'altra particolarità relativa al sistema di aggiornamento dell'Elo in Italia è la "regola dei 4 tornei"

La motivazione storica di questa regola sta nel caso ormai famoso di Roberto Ricca, un CM che ha guadagnato circa 1000 punti in sei mesi, arrivando a 2780 Elo. Tanto per riassumere, Ricca aveva perso molti punti nel semestre precedente

(gennaio-giugno 1997), scendendo da 2051 a 1709. Nel semestre successivo giocò 124 partite ad un livello addirittura inferiore al suo solito (PR circa 1970). L'applicazione della formula (2) lo fece balzare a prima a 2579, poi con l'aggiornamento di dicembre, arrivò addirittura a 2780. Il caso fece scalpore e provocò molte proteste, Ricca venne messo in una classifica a parte dei "punteggi anomali" (di cui era l'unico a farne parte) e la sua promozione a maestro sospesa.

Ricca mise in luce un difetto del sistema Elo, ma quale esattamente? Da un punto di vista matematico l'anomalia sta nella formula (2), che è valida solo per un numero dato di partite (circa uguale  $800/K$ ): è chiaro che se vogliamo fare una media, anche pesata, tra il punteggio vecchio e il PR (nel caso di Ricca uguali rispettivamente a 1709 e 1970) dovremo ottenere per forza un valore che sta in mezzo, e il valore limite deve essere comunque il PR. Oppure possiamo dire che, almeno in quel caso, la frequenza di aggiornamento è stata troppo bassa (infatti non dovrebbe essere tale da consentire di giocare "troppe" partite). Quindi, non volendo alterare la formula (2), il meglio che si possa fare è aggiornare il punteggio alla fine di ogni torneo. Questo infatti venne proposto alla FSI all'epoca del "caso Ricca".

La soluzione della FSI fu una via intermedia, cioè di aggiornare il punteggio comunque dopo 4 tornei (quindi dopo un numero grossomodo giusto di partite), almeno per i giocatori con  $K$  maggiore o uguale a 20, e di tenere il punteggio aggiornato "invisibile" agli avversari e effettivo solo ai fini della variazione del proprio punteggio. È questa una soluzione accettabile? Sostanzialmente sì, nel senso che in qualche modo riesce ad evitare "scalate" fuori misura. C'è da dire comunque che tutta la vicenda Ricca è stata gestita con una certa superficialità. Il titolo di maestro non venne assegnato a Ricca, ma venne gli venne imposto di guadagnarselo in pratica realizzando una performance pari almeno a 2200. Questo il 20 marzo 1998. Pochi giorni dopo, il 28 marzo la FSI elaborava una nuova regola per cui il titolo magistrale poteva essere assegnato dopo aver ottenuto una performance pari almeno a 2150. Fu lo stesso Ricca a segnalare alla FSI l'incongruenza delle due delibere e ne chiese la parificazione, facendo anche notare come egli avesse già ottenuto, nell'ultimo torneo da lui disputato, un PR di 2152. Dopo alcuni mesi la FSI gli assegnò il titolo.

L'altra condizione che ha permesso questa scalata, è stata anche il fatto che Ricca era in possesso dell'Elo FIDE (2145, che poi è sceso a 2100) che gli ha consentito di partecipare a tornei magistrali e quindi di affrontare giocatori con Elo molto superiore al suo. Quindi gli ingredienti sono stati: Elo iniziale molto basso, numero grande di partite giocate, Elo degli avversari alto, e infine un certo numero di punti (una cinquantina circa) sono stati guadagnati grazie al fatto che la regola dello "sbarramento" a 350 punti non era ancora entrata in vigore (tale regola stabilisce che se la differenza di Elo tra due giocatori è superiore a 350 punti, viene considerata pari a 350 ai fini del calcolo della percentuale attesa). C'è da dire anche che quello di Ricca è stato il caso più eclatante, ma non l'unico. L'esame della graduatoria FSI ha mostrato casi

analoghi, con assegnazione di titoli, anche se più discreti, che sono passati inosservati.

Un'altra particolarità riguarda il modo in cui l'Elo viene aggiornato. L'aggiornamento è semestrale, come nel caso della FIDE e di molte altre federazioni. In Italia i tornei disputati durante l'ultimo mese del semestre non vengono conteggiati ma riportati al semestre successivo. La variazione Elo che essi comportano viene però calcolata sulla base dell'Elo di partenze del semestre precedente. Esempio: nel periodo gennaio-maggio vengono disputati 3 tornei, nel mese di giugno 1 torneo. La graduatoria pubblicata a luglio conterrà le variazioni dovute solo ai primi 3 tornei. La variazione dovuta al quarto torneo sarà calcolata sulla base dell'Elo pubblicato a gennaio, ma aggiunta alla graduatoria relativa al periodo luglio-dicembre. Per inciso, grazie a questa regola, sono stati regalati altri 201 punti a Ricca. Se i tornei di dicembre (20 partite in totale) gli fossero stati conteggiati usando come Elo base l'ultimo Elo calcolato (cioè 2579), avrebbe perso 111 punti.

Quindi, in pratica si cerca di mantenere la definizione dei semestri come gennaio-giugno e luglio-dicembre, e allo stesso tempo far uscire la graduatoria Elo puntualmente a luglio e a gennaio.

Le alternative sarebbero di ridefinire i semestri come dicembre-maggio e giugno-novembre oppure fare uscire la graduatoria Elo in ritardo.

Il sistema della FSI ora descritto ha il vantaggio della puntualità e della giusta definizione dei semestri, ma ha i seguenti svantaggi:

- ogni semestre si deve praticamente rifare la storia di un giocatore del semestre precedente. La regola dei 4 tornei complica ancora le cose.
- la graduatoria Elo globale non è mai quella giusta, in quanto viene sempre corretta sei mesi dopo.
- c'è una piccola inesattezza matematica nel calcolo della variazione dovuta ai tornei disputati nell'ultimo mese. Infatti si usa come Elo di partenza non la migliore valutazione dell'Elo che si ha a disposizione (quella pubblicata) ma quella precedente, meno corretta dal punto di vista matematico. Il caso Ricca ne è un esempio.

## LA REGOLA DEI 4 TORNEI

Vediamo alcune questioni che la regola dei 4 tornei solleva.

Prima di tutto, perché 4 tornei, e non 3, o 5? I tornei validi per l'Elo vanno da un minimo di 5 partite (tornei in un solo weekend) a un massimo di 11 partite (Festival di Genova, per esempio); ne consegue che 4 tornei possono corrispondere a 20 partite, ma anche a 44 partite. Inoltre, 44 partite sono già "troppe" per esempio per un  $3N$  ( $K=30$ ).

La gestione della regola dei 4 tornei è complessa anche per chi fa i calcoli (a meno che si abbiano programmi su computer. Non è nemmeno ben chiaro cosa succede per i tornei (oltre

il quarto) giocati in giugno e in dicembre: il sistema (cioè il responsabile Elo in questo caso) ha memoria? Sà che nei cinque mesi precedenti il giocatore ha già fatto 4 tornei?

Due giocatori al quinto torneo, possono incontrarsi, fare patta, e perdere o guadagnare punti tutti e due (!).

Esempio: Il giocatore Tizio inizia il semestre con 1800. Il giocatore Caio inizia il semestre con 1800. Entrambi fanno 4 tornei, ed entrambi giocano male: diciamo che perdono 100 punti a testa. Vanno al loro quinto torneo ed a un certo punto il tabellone prevede la partita Tizio-Caio. In base alla norma dei 4 tornei, succede che:

- per Tizio: Tizio ha 1700 e Caio 1800; se pareggia, Tizio guadagna.
- per Caio : Caio ha 1700 e Tizio 1800: se pareggia, Caio guadagna.

Da un punto di vista di principio, si mischiano due metodi di misurazione: uno temporale (6 mesi) e uno quantitativo (4 tornei).

Una interpretazione che è stata data della regola dei 4 tornei è che l'aggiornamento dell'Elo deve essere fatto comunque dopo un certo numero di partite (corrispondenti a 4 tornei o qualcosa del genere). Per questo qualcuno ha obiettato che, per i giocatori che hanno disputato meno di 4 tornei, "tale regola non è stata applicata", perché l'aggiornamento è stato fatto lo stesso. Questa interpretazione non regge perché non esiste numero minimo di partite per fare l'aggiornamento, ma è degna di essere citata data la motivazione della FSI con la quale la proposta dell'aggiornamento torneo per torneo è stata bocciata.

Piccole scalate di punti sono comunque possibili, giocando sui gruppi di 4 tornei invece che sui semestri. È chiaro che non sarebbe niente di appariscente, ma potrebbe consentire il conseguimento di titoli non proprio meritati.

## PROMOZIONI

Le promozioni alle categorie 1N e oltre non presentano particolari problemi. Le promozioni a 3N e 2N, invece hanno delle particolarità. Vediamo come si accede a queste categorie. Nei tornei open bisogna realizzare una certa percentuale di punti, funzione dell'Elo medio degli avversari. Alternativamente, per la 2N, bisogna superare i 1600 punti Elo, mentre per la 3N bisogna realizzare almeno il 70% di punti in un torneo di "promozione".

Vediamo prima le tabelle di promozione. La logica suggerisce che, come per le altre categorie, la promozione si ottiene con una performance pari perlomeno al punteggio teorico della categoria, 1500 per la 3N e 1600 per la 2N. Le tabelle invece danno delle percentuali di promozione che corrispondono a performance ratings sempre al di sotto di una cinquantina di punti dei punteggi teorici. Eccetto per medie Elo degli avversari relativamente alte (intorno a 1500 e più), dove per diventare 3N occorre il 50% dei punti (quindi performance

uguale a 1500). La cosa curiosa è che oltre i 1526 punti è richiesta la stessa percentuale (50%) sia per la 3N che per la 2N. È possibile che la richiesta di una performance minore del punteggio teorico sia un modo per rimediare all'incertezza che si introduce dando un punteggio forfettario di 1400 ai non classificati.

La percentuale fissa, di 70%, nei tornei di promozione, dà luogo ad un altro paradosso. Supponiamo che un certo numero di giocatori, per esempio 6, tutti di pari forza (per esempio tutti principianti) giochino un torneo di promozione. Sappiamo che essendo tutti di pari forza dovrebbero finire più o meno tutti con lo stesso punteggio (se avessero Elo, la loro percentuale attesa sarebbe 50%). Sappiamo anche, però, che in pratica è possibilissimo (anzi probabile) che uno di loro faccia 70%, e che quindi venga promosso. Se gli stessi giocatori rigiocassero varie volte lo stesso torneo, alla lunga realizzerrebbero percentuali vicine al 50%. Dov'è il problema? Il problema è che ci siamo basati su una sola prestazione, e che è stata valutata in modo assoluto (cioè il 70% lo avremmo considerato allo stesso modo contro altri avversari). È un po' quello che succede se giochiamo una sola volta a testa o croce: i risultati sono equiprobabili, ma uno solo dei due verrà fuori.

Un altro problema sono le promozioni "a salto" da 3N a 2N. Un giocatore, come abbiamo visto, può essere promosso a 2N con una performance di 1550 punti. In condizioni normali il suo Elo aggiornato sarebbe minore di 1550. Invece, grazie alla promozione, il suo Elo sarà pari a 1600 punti, compiendo così un salto di più di 50 punti. È chiaro che questo ha un effetto inflazionistico.

Per i 3N le partite vinte a forfait contano ai fini della variazione dell'Elo e della promozione, mentre per i 2N no. L'unica logica possibile dietro a questa regola discriminatoria, è che la 3N sia considerata comunque una categoria "di passaggio".

Un'altra possibile logica dietro a questa regola dei forfait può essere che facilitare l'accesso alla 2N per poi agire sull'Elo consentirebbe di togliere valore fiscale alle categorie nazionali. Portando all'estremo la cosa, si può dire che avere tutti 2N porta a ragionare non per categorie ma per fasce Elo.

In linea di principio la cosa ha senso, però ci sono due cose da sottolineare.

Prima di tutto il modo in cui è stata introdotta questa regola discriminatoria ha portato a delle ingiustizie. In pratica è stata introdotta a partire dal 1 gennaio 1999. Molti tornei provinciali si sono svolti a cavallo tra il 1998 e il 1999, essendo stato possibile anticiparli a ottobre. Qualcuno quindi (ed è effettivamente successo) si è trovato nelle condizioni di poter essere promosso a 3N o a 2N ma di non poter usufruire della promozione perché la regola entrava in vigore poche settimane dopo.

Seconda cosa, in questo modo si crea una inflazione dell'Elo, in quanto i 3N e NC che usufruiscono di questa regola dei forfait acquistano punti che non vengono persi da nessun altro. I forfait in effetti sono molto più diffusi di quanto si creda.

## PROBLEMI CON I SENZA ELO

Prima di vedere i problemi, vediamo quale può essere la giustificazione del fatto che l'Elo non è esteso a tutti i giocatori. Le giustificazioni possibili sono:

- prima di assegnare l'Elo e di "elargire un servizio", si vuole essere sicuri che il giocatore in questione sia qualcuno che vuole continuare, e non uno che partecipa ad un torneo e poi non si vede più.
- con gli Elo più bassi, ha poco senso applicare il sistema Elo allo stesso modo delle categorie alte. Qualitativamente c'è poca differenza tra un Elo uguale a 1000 e uno uguale a 700. Per giocatori di questo tipo il problema è un altro, non tanto quanti punti devono guadagnare ad un torneo.
- l'archivio da gestire deve contenere solo i giocatori confermati.

A questi argomenti, anche se ragionevoli, si può controbattere:

- chi partecipa anche ad un solo torneo è comunque qualcuno che è iscritto alla FSI, quindi ha diritto quanto gli altri ai "servizi" della FSI.
- nelle fasce più basse si trovano non solo i principianti, ma anche giocatori di forza variabile, anche occasionali, che giocano con una certa regolarità.
- al giorno d'oggi è possibile gestire, anche con mezzi limitati, archivi anche molto grandi e molto complessi.

I problemi sorgono quando un giocatore senza Elo e uno con Elo si incontrano. Ai fini della variazione del punteggio di quest'ultimo si assume per i senza Elo un punteggio default pari a 1400. È giustificato un tale valore? Per poter rispondere bisognerebbe avere una valutazione della forza media dei senza Elo. La migliore giustificazione viene dal fatto che un senza Elo è mediamente più debole di una terza nazionale; d'altra parte non si possono attribuire punteggi troppo bassi (come 1000 o 1200) perché sarebbero gli avversari ad essere penalizzati.

Il fatto che esistano i senza Elo crea, per forza di cose, delle differenze di trattamento tra tornei open e tornei di categoria o a fasce (si veda anche la faccenda delle promozioni).

Un giocatore senza Elo che realizza la percentuale di punti giusta in un torneo viene promosso a 3N (o anche direttamente a 2N) e il suo punteggio portato a 1500 (o 1600 in caso di 2N). Questo può avere un effetto inflazionistico. Vediamo come. Se il neo promosso ha una forza equivalente o anche maggiore a 1500 o 1600 non ci sono problemi (anzi, forse una leggera deflazione). Se invece si tratta di un giocatore debole che ha realizzato percentuali molto basse fino a quel momento, che "indovina" il torneo giusto, sia perché in quel momento è particolarmente in forma, sia perché gli avversari sono deboli ma considerati con Elo uguale a 1400, il suo Elo

si trova improvvisamente sovrastimato, magari di qualche centinaio di punti. I punti in eccesso che si trova ad avere saranno poi "restituiti" ad altri giocatori nei tornei successivi, creando inflazione. Questo perché l'Elo di un giocatore debole è stato inizializzato in base ad una sola prestazione senza tenere conto delle altre. In pratica i neo promossi possono diventare una riserva di punti per le categorie 3N e 2N. Bisogna dire che questo problema c'è anche con l'Elo FIDE. Infatti, non essendo considerati dalla FIDE gli Elo più bassi di un certo valore, le eventuali cattive performances non contano nulla. Se poi un giorno questo giocatore realizza la performance giusta, potrebbe entrare nella graduatoria FIDE con un punteggio che può essere sovrastimato. Per questo la FIDE assegna il punteggio dopo un certo numero di performances e non una sola. Inoltre, nel caso della FIDE e contrariamente alla FSI, le performances buone o cattive sono sempre relative ad avversari il cui Elo è realistico e non attribuito in modo forfettario, e ciò rende l'effetto inflazionistico minore. Si dice comunque che tale effetto sia visibile nella graduatoria FIDE, anche per confronto con quelle di qualche anno fa. Si può immaginare che nel caso della FSI le cose siano ben peggiori.

## ALTERNATIVE ALLA REGOLA DEI 4 TORNEI

Come detto in precedenza, il meglio che si possa fare in fatto di frequenza di aggiornamento, è l'aggiornamento torneo per torneo. Il vantaggio è che saremmo sempre in condizioni di applicabilità delle formule dell'Elo (quindi a prova di "effetto Ricca"). Lo svantaggio è che in questo caso, rispetto all'aggiornamento ogni sei mesi, ad ogni giocatore non avremmo più associato un punteggio "stabile" per un certo periodo di tempo. Inoltre possono esserci problemi tecnici relativi al fatto di dover continuamente aggiornare la graduatoria, problemi connessi con i ritardi di registrazione, gestione dei giocatori inattivi per un certo tempo. Ci sembra però che questi problemi non siano comunque maggiori di quelli che pone l'attuale sistema di aggiornamento (il riporto dei tornei di giugno e dicembre e il rifare la storia del giocatore del semestre precedente).

La FSI ha respinto questa proposta con la motivazione che "non corrisponde ai principi statistici del sistema", senza però chiarire quali sono questi principi e come l'Elo Italia rispetta questi principi. In realtà un'affermazione del genere può significare molte cose. Una interpretazione che ne è stata data è che in un singolo torneo non viene disputato un numero sufficiente di partite da permettere un Elo aggiornato credibile. Questo, ovviamente è falso. Il numero di partite giocate può essere piccolo quanto si vuole, anche 1 o 2, ma l'Elo aggiornato ha comunque un significato statistico ben definito, e quindi "credibile". Invece è proprio quando il numero di partite è troppo grande che la formula dell'aggiornamento non funziona più.

Un'altra possibilità consiste nell'assegnare come nuovo punteggio, il performance rating nel caso in cui siano state giocate più di N partite (con N circa uguale a 800/K, cioè circa 27 partite per K=30, 40 partite per K=20, e 80 partite per K=10). Questo rientra di più nello spirito della formula

(2). Oppure nel porre come limite alla variazione di Elo la differenza (in valore assoluto) tra il performance rating e il vecchio punteggio (in pratica è la stessa cosa). L'unico svantaggio è che a volte si deve fare un "doppio calcolo" (Elo nuovo e performance rating) per quei casi in cui il numero di partite giocate è grande. Non è però un grande svantaggio.

Ci sono anche delle alternative molto semplici alla regola dei 4 tornei. Una che è stata considerata durante le discussioni all'epoca del caso Ricca, è quella di mettere un limite alla variazione dell'Elo in un semestre, per esempio 200 punti. Il problema è giustificare un tale valore (perché non 150? oppure 300?). La teoria fornisce come valori quelli stabiliti in base al PR, come abbiamo visto. Nel caso Ricca, per esempio, il limite giusto sarebbe stato 1970 (il PR) meno 1709 (Elo di partenza) = 261 punti.

Un'altra possibilità è quella di aumentare la frequenza di aggiornamento della graduatoria Elo, per esempio ogni tre mesi. Già con tre mesi l'effetto Ricca sarebbe quasi nullo, considerando che sarebbe praticamente impossibile giocare più di una cinquantina di partite in tre mesi. Questa è comunque una possibilità che serve per limitare, più che eliminare, l'eventualità di un effetto Ricca.

Ci si può chiedere quale sarebbe stato l'Elo finale di Roberto Ricca se fossero stati usati i vari metodi di aggiornamento. Aggiornamento torneo per torneo: 2001; regola dei 4 tornei: 1997; Performance rating: 1981.

In conclusione ci sono molti modi per impedire scalate fuori misura nella graduatoria Elo, più o meno semplici, più o meno efficienti. La soluzione scelta dalla FSI, cioè la regola dei 4 tornei, non è né la più semplice, né la più efficiente, ma riesce comunque ad impedire scalate. L'aggiornamento torneo per torneo costituisce senza dubbio un miglioramento, non l'unico possibile.

## ESTENSIONE DELL'ELO A TUTTI I GIOCATORI

Questa proposta, che è stata inoltrata alla FSI insieme a quella dell'aggiornamento torneo per torneo, non è stata presa in considerazione e i motivi non sono stati spiegati.

Da un punto di vista logico, e anche per molte ragioni sopra citate, l'applicazione del sistema Elo a tutti i giocatori, sembra la cosa più naturale. In effetti ci sfuggono le ragioni storiche per le quali il sistema Elo non è stato applicato a tutti.

I vantaggi sarebbero:

- stesso trattamento di tornei open e festival.
- i senza Elo sarebbero meglio integrati sia in tornei a fascia, sia in open integrali.
- maggior precisione della variazione Elo dei giocatori delle categorie nazionali che incontrano i senza Elo. Attualmente un senza Elo può avere una forza effettiva corrispondente a un punteggio che può variare da 0 a 1600. L'attribuirgli convenzionalmente 1400 non aiuta la valutazione della prestazione dell'avversario.

- promozioni più eque. L'accesso ad una categoria superiore avverrebbe in maniera naturale, col raggiungimento del punteggio richiesto, e senza l'uso di tabelle. Non ci sarebbero più le promozioni "a salto" e gli altri effetti discussi precedentemente per le promozioni.
- stimolo per gli esordienti. Il valutare in qualche modo la forza di gioco anche dei senza Elo è di grande aiuto per loro, sia dal punto di vista educativo, sia come incentivo. È inoltre importante stabilire in maniera oggettiva se uno sta facendo dei progressi oppure no, e questo è possibile col sistema Elo.

Vediamo i possibili problemi che potrebbe creare l'estensione dell'Elo a tutti:

- gestione di un archivio più grande e più complesso da parte della FSI, con conseguenti problemi tecnici. Come già detto, si tratta di un falso problema. Specialmente se informatizzato, un archivio con 1000 nomi o con 20000 nomi non fa molta differenza.
- nella graduatoria nazionale verrebbero inseriti giocatori occasionali, che partecipano ad un torneo e poi non si fanno più vedere. Questi possono essere eliminati dopo un certo periodo di inattività, e gestire il loro Elo sarebbe in un certo senso "fatica sprecata". Però anche qui, con un archivio informatizzato non dovrebbero esserci grossi problemi.
- bisogna comunque introdurre un punteggio di partenza. Questo può essere uguale a qualcosa come 1400 o 1300, può essere differenziato per le varie categorie sociali, oppure può essere stimato in base al performance rating delle prime (per esempio) 20 partite (come faceva la United States Chess Federation col vecchio sistema). Il punteggio di partenza fisso è meno preciso e bisogna aspettare qualche torneo prima che si stabilizzi. Il metodo della USCF è più giusto ma più complicato da gestire. Col punteggio di partenza fisso si può accelerare il processo di stabilizzazione (nel senso di raggiungimento di punteggio "vero", che riflette la forza del giocatore) utilizzando un K più grande per le prime partite, per esempio 40 per le prime 20 partite.

Il terzo punto, il punteggio di partenza, è il più delicato. Le possibilità descritte nella proposta Chinnici non sono le uniche. Un'altra possibilità che è stata suggerita consiste nell'introdurre, un numero minimo di partite per il conseguimento dell'Elo definitivo, e, oltre al punteggio di ingresso, anche un punteggio minimo assoluto, che potrebbe funzionare come punteggio di "reset": il giocatore che scende al di sotto del minimo ricomincia da quel valore, e il numero di partite giocate azzerato ai fini del raggiungimento dell'Elo definitivo. Durante il periodo dell'Elo provvisorio si può usare sia il PR, sia l'aggiornamento (magari con un K elevato).

Comunque il vero problema è la variazione Elo del giocatore di categoria nazionale che incontra un non classificato o un giocatore con Elo provvisorio. Ci sono diverse soluzioni possibili: (a) calcolare la variazione Elo semplicemente applicando la formula (2) con l'Elo attuale provvisorio dell'avversario; (b) usare l'Elo provvisorio aggiornato, in modo da avere un valore più corretto; (c) non considerare le partite contro giocatori che hanno Elo provvisorio; (d) usare un  $K$  ridotto di un fattore proporzionale al numero di partite che mancano al raggiungimento dell'Elo definitivo; (e) usare, invece dell'Elo provvisorio, l'Elo medio degli altri avversari incontrati in torneo che hanno Elo definitivo.

Ognuna di queste soluzioni ha i propri vantaggi e i propri svantaggi. Il caso (a) è il più semplice, ma non è certo il più equo. Affrontare un 1500 quando questi ha un Elo di 1200 può creare dei problemi. Il caso (b) è più corretto ma più difficile da realizzare in pratica e da gestire. Il caso (c) è molto semplice ma rischia di provocare risultati fasulli, specialmente agli ultimi turni di un torneo, quando chi non rischierebbe comunque di perdere Elo è tagliato fuori dai premi. Il caso (d) è ragionevole e senza grossi svantaggi. Il caso (e) non è immediatamente comprensibile, ma ha una sua validità statistica ed è di facile realizzazione.

Il punto comunque non è tanto di usare un metodo o un altro, quanto di far vedere che estendere l'Elo a tutti non crea troppi problemi, e quei pochi che crea sono risolvibili in maniera banale, e che comunque sono molti di più i problemi che vengono risolti.

Infine: in altri paesi, anche con più scacchisti che in Italia, l'Elo è esteso a tutti, senza che questo comporti troppi problemi tecnici. Perché non adeguarsi?

Ci preme sottolineare inoltre che anche se a prima vista gli argomenti a favore dell'estensione dell'Elo a tutti i giocatori sembrano di carattere speculativo, in realtà ci sarebbero dei vantaggi concreti.

## SISTEMI "ALLA GLICKMAN"

Sistemi di questo tipo sono più complicati del sistema Elo originale, e pur utilizzando le formule (1) e (2), utilizzano un'altra quantità, la "rating deviation" (RD) che rappresenta la stabilità del proprio punteggio. Una RD alta comporta variazioni maggiori di punteggio (cioè un  $K$  più alto). La RD cresce col tempo di inattività.

Sistemi di questo tipo vengono usati dalla USCF, dalla ex PCA, e in molti Internet Chess Servers. La ex PCA, tra l'altro, prevede anche differenze di percentuali attese a seconda che si giochi col bianco o col nero.

Questi sistemi fanno uso di formule molto complesse. Ci sembra prematuro proporre sistemi simili alla FSI, in quanto:

- molte federazioni non li hanno adottato
- rendono praticamente necessaria l'informatizzazione di tutto il sistema e l'uso di programmi appositi

- certe particolarità dell'Elo Italia ne alterano troppo la precisione matematica, al punto che è preferibile un sistema semplice

Ci sembra opportuno menzionarlo perché è possibile che in futuro altre federazioni si possano allineare a questo sistema e che la FSI possa prenderlo in considerazione.

## SISTEMA ELO SEMPLIFICATO

Il sistema Elo semplificato usa, invece della formula (1), una formula linearizzata a tratti. Questo permette delle semplificazioni nel procedimento del calcolo dell'Elo, in particolare è possibile calcolare direttamente la variazione senza passare attraverso la percentuale attesa:

$$E_{new} = E_{old} + \frac{K}{2} \times (W - L + \frac{\Delta}{400}) \quad (4)$$

( $W$  è il numero di partite vinte,  $L$  il numero di partite perse,  $\Delta$  è la somma delle differenze tra gli Elo degli avversari e quello del giocatori, dove ogni differenza è troncata a  $\pm 350$ ). I risultati non sono molto diversi da quelli ottenibili con la formula (1) (la differenza è in genere dell'ordine di pochi punti). Inoltre, corregge una piccola anomalia della (1): in un torneo, se si fa l'aggiornamento considerando la media dei punti degli avversari, o partita per partita e poi facendo la somma, si ottengono risultati leggermente diversi (ciò è dovuto alla non linearità della (1)). Con la formula semplificata, invece, i risultati sono gli stessi.

Grazie alla linearità, viene corretto anche un paradosso della (1). Per illustrare questo paradosso, facciamo un esempio estremo. Un giocatore con Elo 1900 gioca un torneo di tre turni. Al primo turno incontra un giocatore che ha Elo 1900, e patta. Al secondo turno, incontra ancora un giocatore che ha 1900 punti, e patta ancora. Fino a questo punto ha semplicemente realizzato la sua percentuale attesa, e se il torneo finisse qui, avrebbe una variazione Elo uguale a 0. Ora, supponiamo che al terzo turno incontri un giocatore che ha Elo 1300, e vinca facilmente. La media Elo degli avversari è scesa a 1700, e i suoi punti attesi su tre turni sono diventati 2,3, contro i 2 realizzati. Quindi, pur avendo fatto meglio che poteva, si trova a perdere punti. L'assurdità è che, avendo avuto un avversario con Elo troppo basso, ora da lui si pretende che faccia di più contro gli avversari più forti. Se invece guardiamo le cose partita per partita, le cose tornano. Utilizzando la formula (3), invece, le cose tornano comunque. Questo naturalmente è un esempio puramente teorico, in pratica i conti si fanno esattamente così. Dimostra però che in certi tornei è opportuno calcolare la variazione Elo partita per partita, piuttosto che sulla media degli avversari.

La formula semplificata è molto adatta al calcolo di variazioni Elo su numeri piccoli di partite, dove la precisione della formula (1) è inutile. È usata da molte organizzazioni per corrispondenza e per email, che spesso aggiornano l'Elo partita per partita.

Un altro argomento a favore della formula semplificata è che spesso la precisione matematica del sistema viene

praticamente annullata da altri fattori, come il fatto di poter “gestire” il proprio Elo partecipando o non partecipando ai tornei opportuni, le patte d’accordo, ecc.

Nonostante i vantaggi, non è la formula giusta matematicamente parlando.

## CONCLUSIONI

Sono state individuate alcune caratteristiche del sistema Elo Italia che hanno come conseguenze alcune “ingiustizie”, soprattutto per le categorie più basse. Ci sono diverse possibilità di miglioramento. Due miglioramenti importanti possono essere l’estensione del sistema Elo a tutti a giocatori e il cambiamento del sistema di aggiornamento (proposta Mascheroni-Chinnici). Di essi, l’estensione dell’Elo a tutti ci sembra prioritaria. I problemi tecnici che essi comportano ci sembrano facilmente sormontabili, grazie anche alle risorse tecnologiche oggi disponibili.

La nostra conclusione è che non ci sono ragioni a priori per le quali tali proposte siano impraticabili. È comunque necessario capire il tipo di difficoltà che la FSI può avere nel cercare di operare questo tipo di cambiamenti, soprattutto se esse sono delle difficoltà reali oppure no.

## RINGRAZIAMENTI

Si ringrazia, per i contributi, i suggerimenti e le utili discussioni Roberto Ricca.

## APPENDICE N.1: PROPOSTA MASCHERONI

ELO TORNEO PER TORNEO - Progetto di Maurizio Mascheroni 26 Settembre 98

### *Introduzione*

Il presente “progetto” intende porsi come obiettivo quello di ottenere l’aggiornamento torneo per torneo del punteggio elo Italia.

Il progetto si affida molto agli esseri umani e solo in giusta misura alla tecnologia. Internet viene utilizzata solo come mezzo per la trasmissione dei dati tra gli arbitri e la federazione, o come mezzo di consultazione e reperimento della lista elo aggiornata; non viene utilizzata invece come mezzo di calcolo del punteggio o per la trasmissione diretta dei dati di un torneo dall’arbitro nel database federale. Ovviamente tutte le critiche ed i consigli sono graditi, anche se si è già discusso molto, e il mio consiglio è di controllare se un certo problema sia già stato posto e risolto, prima di fare la domanda. Il presente progetto non si pone la questione se sia giusto o meno fare l’aggiornamento torneo per torneo, ma assume che si sia semplicemente deciso di farlo; è solo un progetto “operativo”, non entra nel merito “politico-statistico” della questione.

### *I livelli di applicazione*

Questo progetto può applicarsi a tre livelli.

Livello 1: arbitri senza PC, FSI informatizzata come ora.

Livello 2: arbitri con PC, FSI informatizzata come ora.

Livello 3: arbitri con PC, FSI maggiormente informatizzata.

I livelli 1 e 2 possono applicarsi contemporaneamente, nel senso che arbitri con e senza PC possono coesistere. Per il livello 3 invece è necessario che tutti gli arbitri siano muniti di PC.

Nel proseguo di questo documento verranno fatti, se necessario, i dovuti “distinguo” tra i vari livelli, altrimenti quello che verrà detto vale per tutti. Il livello “1” viene qui trattato al solo scopo di evidenziare il fatto che questo progetto può funzionare anche senza l’ausilio di computer; personalmente ritengo comunque il livello 1 “improponibile”: gli arbitri dovranno tutti essere muniti di computer, è impensabile che ancora oggi ci sia qualche arbitro che arbitri un torneo “a mano”.

Il livello “2” è quello più immediatamente applicabile; è praticamente la situazione attuale: l’applicazione del livello 2 può essere fatta già da oggi a costo praticamente nullo.

Il livello “3” implica la stesura di alcuni programmi che dovranno “girare” sul computer della FSI e una modifica ai software di gestione tornei (Diena, ecc.); le modifiche sarebbero semplici, e questo livello di applicazione garantirebbe velocità, assenza di errori, lavoro “manuale” azzerato.

### *Il funzionamento di base della proposta*

Il metodo di funzionamento, nei suoi elementi di base, è estremamente semplice:

1. gli arbitri dirigono i tornei come oggi;
2. a fine torneo gli arbitri consegnano ai giocatori i cartellini con l’aggiornamento elo;
3. i giocatori conservano il cartellino e lo presentano all’arbitro del torneo successivo cui partecipano;
4. gli arbitri inviano in FSI la relazione tecnica così come fanno ora; in modo un po’ diverso da ora per il livello 3.

Tutte queste cose sono fattibili anche oggi, senza nulla aggiungere all’armamentario informatico di arbitri e federazione.

### *Attrezzatura degli arbitri*

Ogni arbitro dovrebbe essere munito di PC. Livello 1: se l’arbitro non è dotato di PC, va bene lo stesso; è auspicabile, comunque, che tutti gli arbitri siano presto o tardi dotati di PC.

### *Software*

Il software utilizzato per arbitrare deve essere in grado di produrre il cartellino con l’aggiornamento Elo. Nessun problema, tutti i software che io conosco lo fanno. Livello 1: l’arbitro produrrà manualmente il cartellino; in questo caso sarebbe meglio che l’arbitro fosse dotato di carta intestata della Federazione, oppure di un modulo prestampato da compilare fornito dalla Federazione stessa.

## *Come deve essere fatto il cartellino*

Il cartellino che ogni giocatore riceverà a fine torneo dovrà contenere i seguenti dati:

- identificativo torneo
- data di inizio
- data di termine
- nome del giocatore
- numero di sorteggio
- codice del giocatore (solo per il livello 3)
- elo di partenza
- coefficiente K
- per ogni avversario incontrato:
  - numero del turno
  - nome avversario
  - elo avversario
  - differenza tra elo giocatore ed elo avversario
  - punteggio atteso
  - risultato del giocatore contro quell'avversario
- totale punteggio atteso
- totale punti fatti
- differenza tra i due totali
- differenza tradotta in punti elo
- nuovo punteggio elo del giocatore

Livello 2/3: se qualche software non prevede tutti questi dati, la sua eventuale modifica è estremamente semplice.

Livello 1: i dati saranno scritti su un apposito modulo prestampato, fornito dalla FSI, o creato dall'arbitro.

## *Modalità nei tornei*

1. Il giocatore, a fine torneo, riceve il cartellino con l'aggiornamento Elo che dovrà contenere i dati prima visti.
2. il giocatore si reca al torneo successivo cui intende partecipare con il cartellino.
3. l'arbitro del torneo non deve accettare l'iscrizione di un giocatore privo di cartellino (a parte l'eccezione che si vedrà dopo in caso di perdita del cartellino).
4. l'arbitro non deve in nessun caso restituire quel cartellino al giocatore, mai.
5. l'arbitro provvede ad inserire il giocatore nel torneo con l'elo segnato sul cartellino.
6. a fine torneo l'arbitro consegna al giocatore un nuovo cartellino con la nuova situazione elo.

## *Trasferimento dati alla FSI*

A fine torneo l'arbitro dovrà far pervenire in FSI la relazione tecnica del torneo, in quanto la FSI dovrà aggiornare il proprio database.

Nell'ottica di questo progetto, gli arbitri dovranno forse "accelerare", rispetto ad oggi, l'invio dei dati.

Livello 1: dati inviati su supporto cartaceo.

Livello 2: dati inviati su supporto cartaceo o su dischetto.

Livello 3: dati inviati su dischetto.

Per i livelli 2 e 3 si può anche pensare di inviare i dati via email; in questo caso sarebbe bene se la FSI attivasse un indirizzo apposito di posta elettronica (ma non è strettamente necessario).

Per il solo livello 3, i dati vanno inviati in un file di testo, in un apposito formato studiato dalla FSI; i dati presenti su questo file dovranno essere quelli che oggi vengono stampati in quello che comunemente viene detto "tabellone", con l'aggiunta dei dati elo di tutti i giocatori; inoltre i giocatori dovranno essere muniti di un proprio codice, valido a vita. I software di gestione tornei dovranno essere aggiornati per produrre questo file.

## *Come la FSI inserisce i dati nel database*

La FSI dovrà essere fornita di calendario di tutti i tornei validi per l'elo (dovrebbe già esserlo ora, quindi non dovrebbero esserci problemi).

Livello 1/2: la FSI inserisce i dati a mano nel database.

Livello 3: la FSI, avendo ricevuto un file di cui conosce il formato, avrà approntato uno o più programmi per l'aggiornamento del database. Questi programmi possono effettuare tutta una serie di controlli incrociati, che potranno in tal modo garantire l'esattezza dei dati.

## *Come la FSI diffonde la lista elo*

La FSI può diffondere la lista su Internet quando meglio lo ritiene opportuno; dovrebbe però essere possibile diffonderla ogni volta che il database viene aggiornato.

Livello 3: su Internet possono essere diffusi anche tutti i files "tabelloni" dei vari tornei arrivati in FSI; potrebbero interessare qualcuno e ci si potrebbero fare elaborazioni statistiche. Si avrebbe in pratica la storia, partita per partita, di tutte le manifestazioni ufficiali che si svolgono in Italia.

Per una diffusione più "ufficiale" la FSI può scegliere i tempi come meglio crede (6 mesi, 5, 4, 3, ecc.). È auspicabile che (avendo tutti gli arbitri un PC) la diffusione avvenga su dischetto e non su carta; ciò consentirebbe di risparmiare parecchie pagine sul bollettino ScacchItalia che potrebbero essere utilizzate per altri scopi.

## *Come gli arbitri vengono in possesso della lista elo*

Gli arbitri verranno ovviamente in possesso della lista ogniqualvolta la FSI la distribuirà.

Inoltre, gli arbitri dotati di collegamento Internet, potranno



scaricare la lista tutte le volte che lo desiderano. Più è aggiornata la lista in mano agli arbitri, più essi avranno la possibilità, in sala torneo, di effettuare una serie di controlli incrociati con i cartellini, al fine anche di scoprire eventuali falsari (vedi dopo).

### *Modifiche da effettuare all'attuale stato di cose*

Le modifiche sono da apportare solo se si intende porre in essere il livello 3; altrimenti lo stato attuale delle cose è già perfettamente in grado, senza alcuna modifica, di supportare l'aggiornamento elo torneo per torneo mediante cartellino. Modifiche per il livello 3:

1. tutti i software dovrebbero emettere in output un file secondo le specifiche della FSI.
2. la FSI dovrebbe approntare alcuni programmi di aggiornamento del proprio database.
3. ogni giocatore dovrebbe essere munito di un proprio "codice", valido a vita.

La modifica di cui al punto 3 è secondo me una cosa da fare a **prescindere**, dato che la mancanza di questo codice è forse la causa principale di problemi già con il sistema attuale (aggiornamento ogni 6 mesi) per via delle omonimie.

### *Nuovi regolamenti*

Ovviamente l'attuale Regolamento Elo Italia (REI) andrà modificato, non nella sostanza "matematica" dello stesso, ma per quanto riguarda le nuove norme sulla frequenza dell'aggiornamento.

La FSI dovrà altresì segnalare in ogni modo possibile che ogni giocatore si potrà iscrivere ad un torneo solo se sarà in possesso di Cartellino Agonistico (documento "legale" che comprova la sua appartenenza ad una società) e di Cartellino Elo (documento "tecnico" che comprova la sua forza ed i suoi diritti per iscriversi ad un determinato torneo). Questo potrà essere fatto anche molto bene dagli arbitri che, prima della data di inizio delle nuove norme, potrebbero effettuare una specie di "lavaggio del cervello" a tutti i giocatori nei vari tornei che dovessero dirigere.

### *Problema 1: la partenza*

Supponiamo che si decida di porre in atto il progetto, e supponiamo che tale sistema entri in vigore il 1 gennaio 2000.

Rimane il problema che la lista FSI sarebbe aggiornata al 30 novembre 99, e i tornei di dicembre 99 resterebbe esclusi. Si può risolvere così:

1. la FSI si impegna, con tutte le sue forze, a diffondere la lista aggiornata al 30 novembre 99 entro la fine di dicembre 99; non come ora, in cui la lista arriva a fine gennaio dell'anno dopo. Eventualmente per questo mese di "furore" si può trovare qualcuno che dia una mano alla FSI per fare il lavoro.

2. durante i tornei che si fanno nel dicembre 99, gli arbitri dovrebbero fare il "lavaggio del cervello" ai giocatori, per fare in modo che essi conservino il cartellino a tutti i costi.
3. nei tornei di gennaio gli arbitri iscriverebbero ai tornei i giocatori sommando algebricamente il punteggio della lista con i punteggi dei cartellini che i giocatori stessi presenterebbero.

Sembra complesso, ma non lo è; c'è solo un po' di lavoro in più per gli arbitri dei primi tornei, ma non più di tanto, poiché il singolo giocatore non può fare più di 1-2 tornei nel dicembre incriminato.

### *Problema 2: il cartellino perso*

Un giocatore potrebbe perdere il cartellino. Prima di tutto diciamo che questo avverrebbe molto di rado, poiché il cartellino diverrebbe molto importante, così come è importante la tessera FSI, o una banconota da 50.000, o lo scontrino del pedaggio autostradale di poche migliaia di lire da farsi rimborsare dalla propria azienda. Io non ho mai perso nessuna di queste cose e non penso che perderei il cartellino con l'Elo, nel momento in cui comincerei ad applicare ad esso la "normale diligenza" che applico a tutti gli altri miei documenti importanti. Non penso perciò che si avrebbero molti di questi casi. Ma ammettiamo pure che un cartellino vada perso. Succede questo: Il giocatore telefona in FSI e spiega la situazione; la FSI prepara una lettera che certifica lo "status" del giocatore; tale lettera potrebbe essere prodotta da un apposito programma che deve solo avere in input il nome del giocatore (o il codice) e che stampa tutto in automatico recuperandolo dal proprio database (livello 3); tale lettera potrebbe anche essere semplicemente un prestampato che un incaricato FSI riempie con i dati del giocatore, recuperandoli dal database (livelli 1 e 2). Ovviamente tale lettera andrà firmata. Questa lettera (a tutti gli effetti un sostituto del cartellino) viene spedita o consegnata al giocatore.

Il giocatore si presenterà al torneo con questa lettera al posto del cartellino.

Se i "tempi" per risolvere il problema dovessero impedire al giocatore di giocare nel torneo desiderato, il fatto rimane ininfluente: è stata colpa del giocatore la perdita del cartellino e solo lui ne subisce le conseguenze. L'arbitro del torneo accetterà l'iscrizione del giocatore in possesso di tale lettera, dalla quale desumerà l'elo. Inoltre l'arbitro ritirerà dal giocatore stesso una "penale", la cui entità sarà fissata dalla FSI; è mia opinione che tale penale dovrebbe essere una cifra non inferiore a lire 50.000 (cinquantamila).

L'arbitro invierà in FSI la cifra della penale assieme alle quote di omologazione.

### *Problema 3: i falsari*

Qualcuno potrebbe falsificare il cartellino. Secondo me questo fatto non è molto probabile, in quanto ci sarebbe da falsificare anche la firma dell'arbitro e auspicabilmente anche un bel timbro federale.

È raro che un arbitro possa non accorgersi della falsificazione; ciò può avvenire solo se ci troviamo di fronte ad un "artista" di falsi e l'arbitro non avesse nemmeno la possibilità di effettuare un controllo incrociato. In sala torneo l'arbitro può effettuare un controllo incrociato con la lista in suo possesso, se questa lista è sufficientemente recente; nell'ottica di questo progetto, che può essere messo in funzione a livello 1 ed arrivare gradualmente a livello 3, gli arbitri, man mano che il progresso avanza (computer per tutti, la maggioranza con un collegamento Internet, ecc.) avranno sempre di più la possibilità di avere questa lista "aggiornata".

Infine, la pena. È mia opinione che chi falsifica un cartellino tenta di "modificare" a suo favore una prestazione sportiva. Esattamente come un atleta che faccia uso di sostanze dopanti.

È mia opinione quindi che la pena debba essere estremamente severa: squalifica a vita.

Dato che dubito che una tale proposta possa "reggere" (ma comunque mi dovrebbero spiegare perché) propongo una sospensione dall'attività agonistica per un periodo non inferiore a 3 (tre) anni.

### *Vantaggi*

1. si avrebbe l'aggiornamento torneo per torneo;
2. l'Elo di chiunque sarebbe più significativo;
3. impossibile fare le scalate;
4. maggiore responsabilizzazione per giocatori ed arbitri;
5. un giocatore che passasse di categoria non sarebbe più costretto a smettere di giocare per mesi causa la "paura" di perdere la promozione;
6. l'arbitro si accorgerebbe quando un giocatore passa di categoria e la FSI potrebbe, volendo, ripristinare la tassa di promozione;
7. su Internet si avrebbe sempre la lista aggiornata e questo permetterebbe a molti (arbitri e giocatori) di scaricarsela come e quando vogliono (e di distribuirla a chi non avesse il collegamento Internet);
8. la FSI potrebbe stabilire tempi e metodi di distribuzione del dischetto con la lista (basta con la lista sul bollettino!) come meglio gli aggrada;
9. il lavoro manuale della FSI verrebbe molto alleggerito; infatti non sarebbe più concentrato in un mese "di fuoco", ma sarebbe diluito su tutto l'arco dell'anno, con poche ore di lavoro ogni settimana. Nel caso del livello 3, inoltre, il lavoro si ridurrebbe a pochi minuti e la possibilità di commettere errori verrebbe praticamente azzerata.

Firmatari:

Maurizio Mascheroni tessera n. 1155

Mario Leoncini tessera n. 8938

## I. APPENDICE N.2: PROPOSTA CHINNICI

Estensione del sistema Elo Italia a tutti i giocatori, anche al di sotto della terza categoria nazionale

Vantaggi:

1. Abolizione della percentuale fissa (attualmente 70%) richiesta ad un esordiente per l'entrata nel sistema Elo Italia. Questo porta ad una incentivazione della partecipazione all'attività agonistica. È infatti disincentivante il fatto che il risultato di un esordiente in un torneo nazionale non serva a nulla se non raggiunge la percentuale fissa. Molti giocatori rinunciano a partecipare a tornei nazionali dopo aver fallito la promozione per solo mezzo punto.
2. Estensione di tutti i vantaggi del sistema Elo anche ai giocatori al di sotto della 3N, in particolare il fatto che ogni partita è importante agonisticamente e che i risultati parziali si accumulano da un torneo all'altro, mentre al momento negli ultimi turni di un torneo esordienti di fatto si "gioca" solo sulle prime scacchiere dove ancora si può ottenere la promozione.
3. Eliminazione di un doppione di fatto: mentre i giocatori che non hanno mai fatto il fatidico 70% continuano a giocare senza Elo nei tornei promozione, giocatori che hanno fatto la percentuale ma di fatto di forza paragonabile ai primi (Elo 1200-1400) sono invece dotati di Elo e giocano in tornei separati.
4. Maggiore flessibilità nell'organizzazione dei tornei, potendosi distribuire meglio le fasce Elo e anche fare open per tutti. Le tabelle che al momento sono previste per il calcolo della percentuale di promozione degli esordienti, se questi partecipano a degli open, verrebbero superate appunto dal sistema Elo. Inoltre ci sarebbe una maggiore correttezza matematico-statistica negli open, in quanto non occorrerebbe considerare punteggi Elo fittizio per il calcolo delle variazioni Elo di giocatori che incontrino in un open giocatori senza Elo.
5. Si pongono le basi per un rilancio della attività di circolo, potendo valutare la possibilità, una volta esteso l'Elo Italia a tutti i giocatori, di far valere per l'Elo nazionale i tornei di circolo che soddisfino a determinati requisiti.

Svantaggi:

1. C'è un numero maggiore di giocatori dotati di Elo da gestire.

Metodi di realizzazione della proposta: [i dettagli numerici in quanto segue sono ovviamente modificabili]

Metodo A

1. Un giocatore senza Elo ottiene un punteggio Elo Italia in base ai risultati del primo torneo (valido per l'Elo Italia) a cui partecipa se più della metà degli avversari

che incontra, e comunque un numero non inferiore a 5, sono dotati di Elo Italia. Il punteggio Elo di ingresso che viene assegnato al giocatore in questione in base ai risultati di questo primo torneo è pari al Performance Rating ottenuto dal giocatore contro gli avversari dotati di Elo Italia.

2. (Norma transitoria per gestire la situazione di partenza in cui nessun giocatore al disotto della 3N è in possesso di Elo Italia.) Nel caso che nel primo torneo il giocatore senza Elo incontri avversari con Elo in numero minore rispetto al limite previsto dal punto 1, viene assegnato ad ogni giocatore senza Elo alla fine del torneo un punteggio Elo di ingresso pari al Performance Rating ottenuto nel torneo contro tutti gli avversari incontrati, assegnando ai fini del calcolo di questo PR un Elo provvisorio fittizio ad ognuno dei giocatori senza Elo, pari agli indici teorici: 1400 per giocatori di 1S, 1300 per giocatori di 2S ed inclassificati.

#### Metodo B

1. Si assegna a priori un punteggio Elo Italia a tutti i giocatori al di sotto della 3N, pari agli indici teorici sopra menzionati. Il metodo A è più corretto statisticamente, il metodo B è più pratico.

Giorgio Chinnici tessera n. 2062

Mario Leoncini tessera n. 8938

### APPENDICE N.3

#### *Anomalie sul sistema di comparazione della attuale normativa con particolare riguardo alla categoria Terza Nazionale riscontrabili nei tornei "open"*

L'attuale normativa federale prevede che un giocatore con categoria Terza Nazionale (da questo momento 3N) possa ottenere la promozione a Seconda Nazionale (da questo momento 2N) secondo la disciplina prevista per le promozioni nei tornei "open".

Il giocatore di 3N detiene un titolo che risulta quanto mai ambiguo:

1. nella partecipazione a un Festival o a qualsiasi torneo a fasce (quindi non open) il giocatore è da considerarsi come un vero scacchista agonistico con proprio Elo Italia (da questo momento semplicemente Elo) e quindi soggetto alle variazioni che il sistema di classificazione contempla;

2. nella partecipazione a un torneo open, di fatto, gli si offre una doppia veste: quella di chi può ottenere una variazione Elo e quella paragonabile a un non classificato o esordiente. In questo caso egli può ottenere la promozione a 2N secondo la normativa prevista per le promozioni nei tornei open.

È doveroso soffermarsi sul punto 2 in quanto si ritiene che l'attuale normativa violi in maniera decisa un metodo di comparazione elementare e soprattutto perchè potrebbe

causare fatti di ingiustizia sportiva. Quanto segue non dà particolare rilievo alla "categoria" o titolo nel senso stretto della parola, in quanto ormai tutte le manifestazioni prendono come riferimento il punteggio di merito o Elo.

Un giocatore acquisisce la categoria 3N e allo stesso tempo l'Elo di 1500 punti. Per avvalorare quanto si afferma, supponiamo che il giocatore partecipi a 10 tornei e che ottenga prestazioni altalenanti. Dopo tutti questi tornei lo stesso non ha avuto variazione Elo, rimanendo quindi a 1500.

Possiamo sicuramente affermare che l'Elo in quel momento rispecchia la forza del giocatore.

Consideriamo ora un altro giocatore il cui Elo risulti essere anche 1500 ma la cui categoria sia 2N (e potrebbe essere anche 1N, o CM). Ebbene, se il giocatore di 3N e il giocatore di 2N partecipassero entrambi a uno stesso torneo open, si troverebbero davanti a un eclatante caso di parossismo.

Il giocatore di 2N potrebbe variare il suo Elo in base alle regole previste e valide per chi possiede l'Elo Italia.

Il giocatore di 3N potrebbe in un solo colpo raggiungere la categoria 2N e, quello che è più grave, raggiungere un Elo di 1600, guadagnando ben 100 punti e accantonando teorie, sistemi, statistiche, performances.

L'aspetto allarmante di questa faccenda è che il giocatore potrebbe raggiungere questo obiettivo anche non giocando, o ottenendo pochi punti come nel caso accaduto durante il Provinciale di Taranto 1999. Il giocatore di 3N infatti pu fare conto, a differenza di quello di 2N, anche sui risultati ottenuti a forfait.

Il metodo di comparazione è quindi totalmente errato ed il giocatore di 2N, o comunque chi sceso sotto i 1600, si trova di fronte a una ingiustizia regolamentare.

La soluzione, a nostro parere, è agevole. Il metodo di comparazione deve essere unico per tutti i giocatori provvisti di Elo. Sugeriamo quindi di eliminare la possibilità di promozioni "a salto" per i giocatori di 3N e di rivedere in modo competente e quanto più vicino alla realtà l'acquisizione del primo punteggio Elo. Se per l'attuale disciplina non sono ammesse ai fini della variazione Elo le partite concluse a forfait, a maggior ragione un sistema di classificazione efficiente deve tenere conto delle prestazioni ottenute sulla scacchiera e non altrimenti conseguite.

- Provinciale 1999-SV- 13-12-98  
n' 16 - ABBRACCIAMENTO - K 30 - E 1500

tur	- avversario	elo	- diff	- p.a.	- ris
1	SPADA Raffaele	1300	200	0.76	1.0
2	FIORINO Massimo	1600	100	0.36	0.0
3	BATTAFARANO Gio	1696	196	0.25	1.0
4	MASCIULLO Franc	****			1.0*
5	CERTO Piero	1675	175	0.27	0.0
6	LANZILLOTTA Ang	1720	220	0.22	0.0
-----					
variazione:		+3		tot.	1.86 3.0

\*(forfait) \*\*\*=1558 (forfait)

Si evince dal cartellino precedente che il giocatore avrebbe ottenuto la promozione diretta alla categoria 2N ed un Elo pari a 1600. Con gli stessi avversari, un giocatore di 2N, o comunque un giocatore con Elo 1500, avrebbe ottenuto una variazione +3, con una differenza di ben 97 punti.

Con la speranza di aver fornito un contributo per l'eliminazione di una anomalia, senza la quale, non ha senso introdurre studi e discussioni sui metodi di comparazione, si porgono cordiali saluti.

Taranto, 20 settembre 1999

Luigi Troso