

## Regolamento per il Rating FIDE - 2017

In vigore dal 1° luglio 2017

Come approvato dall'Assemblea Generale nel 1982 ed emendato dalle Assemblee Generali dal 1984 al 2016.

### 0. Introduzione

Una partita giocata alla scacchiera sarà valutata dalla FIDE quando si svolgerà in un torneo registrato dalla FIDE ed osserverà i seguenti requisiti.

- 0.1 Il seguente regolamento potrà essere modificato solo dall'Assemblea Generale su raccomandazione della Commissione di Qualificazione (QC). Qualsiasi modifica andrà in vigore il 1° luglio dell'anno successivo alla decisione dell'Assemblea Generale. Per i tornei tali modifiche saranno applicate solo a quelli che avranno inizio in quella data o successivamente.
- 0.2 I tornei da valutare devono essere pre-registrati dalla federazione, che sarà responsabile per l'invio dei risultati e il pagamento delle tasse. Il torneo e il suo calendario di gioco devono essere registrati una settimana prima dell'inizio. Il Presidente della QC può rifiutare di registrare un torneo. Può anche accettare di valutare un torneo che è stato registrato meno di una settimana prima dell'inizio. Tornei dove saranno ottenibili norme devono essere registrati con 30 giorni di anticipo.
- 0.3 Tutti gli arbitri di un torneo valutato dalla FIDE dovranno essere in possesso della licenza, diversamente il torneo non sarà valutato.
- 0.4 Devono essere presentati i verbali per tutti gli eventi ufficiali FIDE e Continentali e saranno valutati. Il Capo Arbitro è responsabile dei verbali presentati.
- 0.5 La FIDE si riserva il diritto di non valutare uno specifico torneo. L'organizzatore del torneo ha diritto di appellarsi alla QC. Tale appello deve essere presentato entro 7 giorni dalla comunicazione della decisione.

### 1.0 Cadenza di Gioco

- 1.1 Per una partita da valutare ogni giocatore deve avere il seguente periodo minimo nel quale completare tutte le mosse, assumendo che la partita duri 60 mosse.  
Quando almeno uno dei giocatori in un torneo ha 2200 di rating o superiore, ogni giocatore deve avere un minimo di 120 minuti.  
Quando almeno uno dei giocatori in un torneo ha 1600 di rating o superiore, ogni giocatore deve avere un minimo di 90 minuti.  
Quando tutti i giocatori in un torneo hanno il rating inferiore a 1600, ogni giocatore deve avere un minimo di 60 minuti.
- 1.2 Quando è specificato un certo numero di mosse al primo controllo del tempo, deve essere di 40 mosse.
- 1.3 Per una partita da valutare nella lista **Rapid**, ogni giocatore deve avere **più di dieci minuti ma meno di sessanta minuti**.
- 1.4 Per una partita da valutare nella lista **Blitz**, ogni giocatore deve avere **almeno cinque minuti ma non più di dieci minuti**.

### 2.0 Regole da seguire

- 2.1 La partita deve svolgersi in accordo con le Regole degli Scacchi FIDE.

### 3.0 Tempo di Gioco per Giorno

- 3.1 Non si devono superare le 12 ore di gioco al giorno. Questo è calcolato basandosi su partite che durano 60 mosse, anche se le partite giocate con l'incremento possono durare di più.

### 4.0 Durata del Torneo

- 4.1 Per i tornei, un periodo non superiore ai 90 giorni, eccetto:
  - 4.11 I Campionati di Lega possono essere valutati anche se durano più di 90 giorni.
  - 4.12 La QC può approvare il rating di tornei di durata superiore a 90 giorni.
  - 4.13 Per i tornei che durano più di 90 giorni i risultati intermedi devono essere verbalizzati su base mensile.

### 5.0 Partite non Giocate

- 5.1 **Se queste accadono per forfait o qualsiasi altra ragione, non saranno conteggiate. Sarà valutata una partita dove entrambi i giocatori hanno eseguito almeno una mossa.**

## 6.0 Composizione del Torneo

- 6.1 Se un giocatore senza rating nel suo primo torneo ottiene zero, il suo punteggio e quello degli avversari sono ignorati. Diversamente se un giocatore senza rating ha precedentemente giocato partite valutate, in seguito questo risultato è incluso nel calcolo complessivo del suo rating.
- 6.2 In un torneo all'italiana (round robin), almeno un terzo dei giocatori deve avere il rating. Causa tale obbligo,
- 6.21 In un torneo con meno di 10 giocatori, almeno 4 devono avere il rating.
- 6.22 In un torneo a doppio girone con partecipanti senza rating, ci devono essere almeno 6 giocatori, 4 dei quali devono avere il rating.
- 6.23 Campionati Nazionali che si giocano con la formula del girone all'italiana saranno valutati se almeno 3 partecipanti (o 2 donne in manifestazioni esclusivamente femminili) sono in possesso del Rating FIDE prima dell'inizio del torneo.
- 6.3 In Torneo a Squadre o con sistema Svizzero:
- 6.31 Per un giocatore senza rating, affinché la prima prestazione sia valida deve realizzare almeno ½ punto.
- 6.32 Per i giocatori con rating, saranno conteggiate solo le partite contro avversari con rating.
- 6.4 Nel caso di un torneo con girone all'italiana dove una o più partite non sono giocate, i risultati del torneo devono essere presentati per il rating come se si trattasse di un torneo a sistema Svizzero.
- 6.5 Quando un incontro individuale (match) supera uno specifico numero di partite, quelle disputate dopo che un giocatore ha vinto non saranno valutate.
- 6.6 Non saranno valutati incontri individuali (match) nei quali uno o entrambi i giocatori sono senza rating.

## 7.0 Lista Ufficiale del Rating FIDE

- 7.1 Il primo giorno di ogni mese la QC prepara una lista, che incorpora le partite valutate nella precedente lista nel corso del periodo rating. Ciò deve essere fatto utilizzando la formula del sistema rating.
- 7.11 Il periodo rating (per i nuovi giocatori vedi 7.14) è il periodo nel quale è valida una certa lista rating.
- 7.12 Saranno mantenuti i seguenti dati per ogni giocatore il cui rating è almeno 1000 nella lista corrente: titolo FIDE, Federazione, Rating attuale, Numero identificativo FIDE (ID), Numero di partite valutate nel periodo rating, Data di nascita, Genere e valore corrente del K del giocatore.
- 7.13 La data limite di inserimento dei tornei in una lista è 3 giorni prima la data della lista; possono essere valutati nella lista i tornei che finiscono prima o quel giorno. Competizioni ufficiali della FIDE possono essere altresì valutate nella lista se terminano entro l'ultimo giorno prima della data della lista.
- 7.14 Il rating di un giocatore nuovo nella lista sarà pubblicato solo se soddisfa i seguenti criteri:
- 7.14a Se basato su risultati ottenuti come in 6.2\*, un minimo di 5 partite.
- 7.14b Se basato su risultati ottenuti come in 6.3\*, un minimo di 5 partite giocate contro avversari in possesso di rating.
- [\* NdT - Nel testo FIDE sono indicati 6.3 e 6.4, rispettivamente]
- 7.14c La condizione di un minimo di 5 partite non è necessario soddisfarla in unico torneo. I risultati di altri tornei giocati in periodi rating consecutivi, per un totale di non più di 26 mesi, sono raggruppati per ottenere il rating iniziale.
- 7.14d Il rating è di almeno 1000.
- 7.14e Il rating è calcolato utilizzando tutti i suoi risultati come se ottenuti in unico torneo (ma non viene pubblicato fino a quando egli non ha giocato almeno 5 partite) utilizzando tutti i dati rating disponibili.
- 7.2 Giocatori che non sono inclusi nella lista:
- 7.21 Giocatori il cui rating scende sotto 1000 sono elencati nella successiva lista come "depennati". Dopo di che saranno trattati nello stesso modo di un qualsiasi giocatore senza rating.
- 7.22 Giocatori titolati senza rating sono elencati in una lista separata, parallelamente alla lista dei giocatori con rating.
- 7.23 Giocatori inattivi sono considerati con il loro ultimo rating pubblicato per i calcoli del rating e dei risultati per un titolo.

7.23a Un giocatore inizia ad essere considerato inattivo se non gioca partite valide per il rating per un anno.

7.23b Un giocatore recupera lo status di attivo se gioca almeno una partita valida per il rating in un periodo, e viene elencato nella successiva lista.

## 8.0 Il funzionamento del Sistema Rating FIDE

Il sistema rating FIDE è un sistema numerico nel quale punteggi frazionari sono convertiti in differenze rating e viceversa. La sua funzione è di produrre informazioni da misurazioni scientifiche della migliore qualità statistica.

8.1 La scala rating è arbitraria con un prestabilito intervallo di classificazione da 200 punti. La tabella che segue mostra la conversione di un punteggio frazionario **p** in una differenza rating **dp**. Per i punteggi zero e 1.0 dp è necessariamente indeterminata, ma è mostrata figurativamente come 800. La seconda tabella mostra la conversione della differenza rating **D** in probabilità di punteggio **P<sub>D</sub>**, rispettivamente per il più alto **H** e per il più basso **L** giocatore con rating. Per come sono costruite le due tabelle sono immagini speculari l'una dell'altra.

8.1a - Tabella di conversione di un punteggio frazionario p in differenza rating dp.

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-07	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110.	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

8.1b - Tabella di conversione della differenza rating D in probabilità di punteggio P<sub>D</sub>, rispettivamente per il più alto H e per il più basso L giocatore con rating.

D	P <sub>D</sub>		D	P <sub>D</sub>		D	P <sub>D</sub>		D	P <sub>D</sub>	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Determinazione del rating **Ru** di un giocatore inizialmente senza rating, in una specifica manifestazione.

8.21 Se un giocatore senza rating realizza zero punti nella sua prima manifestazione valutata, il suo risultato è ignorato.

Per prima cosa si determina la media rating della sua competizione **Rc**.

- (a) In un Torneo a squadre o a sistema Svizzero essa è semplicemente la media rating dei suoi avversari.
- (b) In un torneo all'italiana (round robin) sono presi in considerazione entrambi i risultati con i giocatori con rating e senza. Per i giocatori senza rating, la media rating della competizione  $R_c$  è anche la media del torneo  $R_a$  determinata come segue:
- (i) Si determina la media rating dei giocatori con rating  $R_{ar}$ .
- (ii) Si determina  $p$  per ogni giocatore con rating contro tutti i suoi avversari.  
Poi si determina  $dp$  per ognuno di questi giocatori.  
Poi si determina la media di questi  $dp = dpa$ .
- (iii)  $n$  è il numero di avversari.  
 $R_a = R_{ar} - dpa \times n/(n+1)$

8.22 Se egli realizza il 50%, allora  $R_u = R_a$ .

8.23 Se egli realizza più del 50%, allora  $R_u = R_a + 20$  per ogni mezzo punto realizzato oltre il 50%.

8.24 Se egli realizza meno del 50% in un torneo a squadre o a sistema Svizzero:  $R_u = R_a + dp$ .

8.25 Se egli realizza meno del 50% in un torneo all'italiana:  $R_u = R_a + dp \times n/(n+1)$ .

- 8.3 Il rating  $R_n$  che sarà pubblicato, per un giocatore precedentemente senza rating, è poi determinato come se il nuovo giocatore avesse disputato tutte le sue partite in un unico torneo. Il rating iniziale è calcolato utilizzando il punteggio complessivo contro tutti gli avversari. È arrotondato al numero intero più vicino.
- 8.4 Se un giocatore senza rating gioca un torneo nei giorni prima dell'aggiornamento della lista rating, ove sarà inserito per precedenti tornei, nel successivo aggiornamento su questo torneo avrà una variazione di rating in base a quello di entrata, ma i suoi avversari non avranno variazione.
- 8.5 Determinazione della variazione rating per i giocatori che lo possiedono.
- 8.51 Per ciascuna partita disputata contro un giocatore con rating, si determina la differenza rating  $D$  tra il giocatore e l'avversario.
- 8.52 Se l'avversario è senza rating, in tal caso il rating è determinato alla fine della manifestazione. Questo si applica solo ai tornei all'italiana. In altri tornei partite contro avversari senza rating non sono valutate.
- 8.53 Il rating provvisorio ottenuto in precedenti tornei dai giocatori senza rating sarà ignorato.
- 8.54 Una differenza nel rating superiore a 400 punti, ai fini del calcolo del rating sarà conteggiata come se sia una differenza di 400 punti.
- 8.55 (a) Si usa la tabella 8.1(b) per determinare la probabilità di punteggio  $P_D$  del giocatore.  
(b)  $\Delta R = \text{punti} - P_D$ . Per ciascuna partita i punti sono 1 o 0,5 o 0.  
(c)  $\Sigma \Delta R \times K = \text{Variazione Rating}$  per un dato torneo, o per un periodo Rating.
- 8.56  $K$  è il coefficiente di sviluppo.  
 $K = 40$  per un giocatore neo entrato in lista rating fino a che egli ha completato manifestazioni con almeno 30 partite.  
 $K = 20$  fino a quando il rating di un giocatore rimane sotto 2400.  
 $K = 10$  una volta che il rating pubblicato del giocatore raggiunge 2400, e successivamente rimane a questo valore, anche se il rating scende sotto 2400.  
 $K = 40$  per tutti i giocatori fino al loro 18° compleanno, finché il loro rating rimane sotto 2300. Per un giocatore se il numero di partite ( $n$ ) in qualsiasi lista di un periodo rating moltiplicato per  $K$  (come definito sopra) supera 700, allora  $K$  è il numero intero più grande tale che  $K \times n$  non supera 700.
- 8.57 La Variazione Rating è arrotondata al numero intero più vicino. 0,5 è arrotondato per eccesso (sia se la variazione è positiva sia se è negativa).
- 8.58 Determinazione dei rating in un torneo all'italiana.  
Quando partecipano giocatori senza rating, i loro rating sono determinati mediante un procedimento di iterazione.  
Questi nuovi rating sono poi utilizzati per determinare la variazione per i giocatori con rating.  
Poi, il valore di  $\Delta R$  per ciascuno dei giocatori con rating, per ogni partita, è determinato utilizzando  $R_u$  (nuovo) come se fosse un rating stabilizzato.

## 9.0 Procedure di Verbalizzazione

- 9.1 Il Capo Arbitro di un torneo FIDE registrato deve inoltrare il verbale del torneo (file TRF) entro 7 giorni dalla fine del torneo all'Amministratore del Rating della federazione dove si è svolto il torneo. L'Amministratore del Rating sarà responsabile dell'invio del file TRF al Server Rating della FIDE non più tardi di 30 giorni dopo la fine del torneo.
- 9.2 Devono essere inoltrati per il rating i risultati di tutti i tornei internazionali, a meno che negli inviti (*NdT-bando*) era esplicitato che la manifestazione non sarebbe stata valutata per il rating. Il Capo Arbitro deve informare di questo i giocatori prima dell'inizio del torneo.
- 9.3 Ogni federazione nazionale deve designare un amministratore per coordinare e svolgere le attività in materia di titoli e rating. Le sue generalità devono essere fornite al Segretariato FIDE.

#### **10.0 Monitoraggio del Funzionamento del Sistema Rating**

- 10.1 Una delle funzioni del Congresso è stabilire le politiche con le quali il rating e i titoli FIDE sono riconosciuti. Lo scopo del sistema rating è di produrre informazioni da misurazioni scientifiche della migliore qualità statistica, per permettere al Congresso di riconoscere titoli uguali a fronte di uguali abilità dei giocatori. Per tale motivo il sistema rating deve essere mantenuto e adeguato in modo scientificamente appropriato, sia nel breve che nel lungo periodo.
- 10.2 La funzione che descrive il rating è arbitraria e priva di valori limite. Pertanto solo le differenze nel rating hanno significato statistico in termini probabilistici. Conseguentemente se la strutturazione del Rating FIDE fosse modificata, la funzione che descrive il rating potrebbe discostarsi nella corretta stima della reale abilità dei giocatori. L'obiettivo principale è assicurare l'integrità del sistema, cosicché rating dello stesso valore, di anno in anno, rappresentino la stessa abilità di gioco.
- 10.3 Tra i compiti dell'Amministratore del Sistema Rating vi è l'individuazione di derive nella funzione che determina il rating.

#### **11.0 I requisiti per l'Amministratore del Sistema Rating FIDE**

- 11.1 Una sufficiente conoscenza della teoria della probabilità statistica come è applicata a misurazioni in scienze comportamentali e fisiche.
- 11.2 Abilità nel progettare le stime descritte in 12.3; interpretare i risultati delle stime e raccomandare alla QC qualsiasi misura si renda necessaria per preservare l'integrità del sistema rating.
- 11.3 Essere capace di consigliare e assistere ogni federazione affiliata alla FIDE nella creazione di un sistema rating nazionale.
- 11.4 Mostrare un livello di obiettività confrontabile con quello di un Arbitro FIDE.

#### **12.0 Alcuni commenti sul sistema Rating**

- 12.1 La formula seguente fornisce un'approssimazione simile alle tabelle 8.1a/b.  
 $P = 1 / (1 + 10^{-D/400})$ . Comunque le tabelle sono usate come esposte.
- 12.2 Le tabelle 8.1a e 8.1b sono usate esattamente come esposte, non sono state effettuate estrapolazioni per stabilire una terza cifra significativa.
- 12.3 Il K è usato come fattore di stabilizzazione del sistema. Quando K = 10, il rating si stabilizza approssimativamente in 70 partite; K = 20, in 35 partite; K = 40, in 18 partite.
- 12.4 Il sistema è stato progettato per permettere ai giocatori di verificare prontamente i loro rating.

#### **13.0 Inclusione nella lista Rating**

- 13.1 Per essere incluso nella FRL o nelle liste Rating FIDE Rapid/Blitz, un giocatore deve essere registrato attraverso una Federazione scacchistica nazionale aderente alla FIDE. La Federazione non deve essere temporaneamente o permanentemente esclusa dall'adesione.
- 13.2 E' responsabilità della Federazione nazionale informare la FIDE se giocatori non devono essere inclusi nella FRL.
- 13.3 Qualsiasi giocatore escluso da una lista perché non riesce ad ottenere l'appartenenza a una federazione nazionale, può chiedere alla FIDE una speciale dispensa per essere incluso.