

Regolamento Titoli FIDE - 2017

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

0. Introduzione

0.1 Solo i titoli riportati in 0.3 sono riconosciuti dalla FIDE.

0.2 Il seguente regolamento potrà essere modificato solo dall'Assemblea Generale su raccomandazione della Commissione di Qualificazione (QC).

0.21 Qualsiasi modifica sarà effettuata ogni quattro anni, a partire dal 2004 (a meno che la Commissione non concordi che sia necessario un provvedimento urgente).

0.22 Qualsiasi modifica diventerà operativa dal 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.

0.3 I titoli Internazionali FIDE sono sotto il controllo della QC, che è l'organo di valutazione finale. I titoli sono:

0.31 Titoli per il gioco a tavolino degli scacchi classici (come definito nelle Regole degli Scacchi), l'organo di valutazione è la QC:

Grande Maestro (GM), Maestro Internazionale (IM), Maestro FIDE (FM), Candidato Maestro (CM), Grande Maestro Femminile (WGM), Maestro Internazionale Femminile (WIM), Maestro FIDE Femminile (WFM), Candidato Maestro Femminile (WCM).

0.4 I titoli sono validi a vita dal momento in cui sono stati ratificati.

0.41 L'uso dei titoli o del rating FIDE al fine di sovvertire i principi etici del titolo o del sistema di valutazione può comportare la revoca del titolo su proposta della QC e della Commissione Etica e ratifica dell'Assemblea Generale.

0.42 Un titolo è ufficialmente valido dalla data in cui tutti i requisiti sono raggiunti. Un titolo per essere ratificato deve essere richiesto, e deve essere pubblicato sul sito web della FIDE e in altri documenti FIDE attinenti per almeno 60 giorni. Per la registrazione automatica dei titoli vedi sotto, in 0.5.

0.43 Il titolo può essere usato per i risultati degli avversari solo in tornei iniziati dopo la ratifica (eccezione: vedi 1.15).

0.44 In termini della, per esempio, data di ottenimento del titolo, il titolo è considerato ottenuto dopo che l'ultimo risultato è raggiunto, e il rating richiesto è rispettato, se quest'ultima data è successiva.

0.45 Nel caso si riscontrino che dopo aver ricevuto un titolo il giocatore abbia violato il Regolamento Anti-Cheating in uno o più dei tornei su cui è stato fondato il titolo, il titolo può essere revocato dalla QC. La federazione del giocatore può presentare ricorso contro questa decisione al Consiglio di Presidenza della FIDE entro 30 giorni dalla data in cui sono stati informati per iscritto.

0.5 Definizioni

Nel testo seguente sono usati dei termini particolari.

Prestazione rating - rating performance - è basata sul risultato del giocatore e la media rating degli avversari (vedi 1.48).

Prestazione per il titolo - title performance - (per esempio, prestazione GM) è un risultato che ha dato una prestazione rating come definita in 1.48 e 1.49 contro la media minima degli avversari, prendendo in considerazione per quel titolo 1.46. Per esempio, per prestazione GM, media rating degli avversari ≥ 2380 , e prestazione ≥ 2600 , questo può essere ottenuto, ad esempio, con un risultato di 7 punti su 9 partite.

Prestazione GM è la prestazione ≥ 2600 contro avversari con media rating ≥ 2380 .

Prestazione IM è la prestazione ≥ 2450 contro avversari con media rating ≥ 2230 .

Prestazione WGM è la prestazione ≥ 2400 contro avversari con media rating ≥ 2180 .

Prestazione WIM è la prestazione ≥ 2250 contro avversari con media rating ≥ 2030 .

Norma per il titolo - title norm - è una prestazione per il titolo che rispetta requisiti supplementari in merito alla miscellanea di giocatori titolati e nazionalità come specificato negli articoli da 1.42 a 1.47.

Titolo Diretto - direct title - (titolo automatico) è un titolo ottenuto raggiungendo una certa posizione o risultato in un torneo. Per esempio, vincendo o ottenendo un risultato $\geq 50\%$ in un torneo. Su richiesta della federazione del giocatore e conferma da parte della QC, tali titoli vengono assegnati automaticamente dalla FIDE.

0.6 L'Attribuzione dei Titoli

0.61 I titoli possono essere attribuiti per risultati specifici in particolari eventi di Campionato, o vengono attribuiti al raggiungimento di un rating come stabilito nel presente regolamento. Tali titoli sono confermati dal Presidente della QC su segnalazione degli Uffici della FIDE. Sono poi attribuiti dalla FIDE.

0.62 Per ottenere immediatamente un titolo diretto, un richiedente deve aver raggiunto in un qualche momento o altro un rating minimo come segue:

GM	2300	WGM	2100
IM	2200	WIM	2000
FM	2100	WFM	1900
CM	2000	WCM	1800

Se un richiedente ha rating inferiore, il titolo viene assegnato condizionato e sarà riconosciuto definitivamente, su richiesta della rispettiva federazione, non appena il rating minimo sarà raggiunto. Ogni giocatore con un titolo condizionato può ricevere un titolo inferiore quando raggiunge il rating richiesto per quel titolo inferiore.

0.63 I titoli sono attribuiti anche sulla base di richieste con norme con un sufficiente numero di partite. Questi titoli saranno attribuiti dall'Assemblea Generale su segnalazione della QC se il candidato soddisfa i requisiti. Il Consiglio di Presidenza o il Consiglio Esecutivo hanno facoltà di attribuire i titoli solo in casi evidenti, dopo consultazione con la QC.

1.0 Requisiti per i Titoli indicati in 0.31

1.1 Generalità

1.11 Il gioco deve essere sottoposto alle Regole degli Scacchi FIDE. Tornei dove la composizione è cambiata (senza l'approvazione della QC) durante il torneo o quelli dove i giocatori hanno condizioni diverse in termini di turni e di abbinamento non sono validi. Salvo preventiva approvazione del Presidente della QC, il torneo deve essere registrato almeno 30 giorni prima sul server della FIDE.

1.12 Non si devono superare le dodici 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.

1.13 Non si possono giocare più di due turni al giorno.

Con l'incremento di almeno 30 secondi per mossa, il tempo minimo per ciascun giocatore è di 90 minuti per tutta la partita, a parte l'incremento.

Senza incremento il tempo minimo è 2 ore per ciascun giocatore. Dal 1° luglio 2021 partite giocate senza incremento di almeno 30 secondi per mossa non saranno valide per titoli e norme, eccetto nel caso di giocatori disabili.

1.13a Nella richiesta per il titolo di GM basata sulle norme, almeno una norma deve essere ottenuta in un torneo con un solo turno al giorno per un minimo di 3 giorni.

1.13b In ogni torneo valido per titoli il controllo del tempo è l'impostazione degli orologi devono essere uguali per tutti i giocatori, eccetto come stabilito nell'Appendice G4 * delle Regole degli Scacchi (p.e. se il controllo del tempo è basato sull'incremento, tutti i giocatori devono utilizzare l'incremento; se basato sul ritardo, tutti i giocatori devono utilizzare il ritardo; se non è previsto incremento o ritardo, allora tutti i giocatori devono competere senza incremento o ritardo). Non è ammesso un uso misto delle impostazioni dell'orologio (incremento, ritardo, nessuno dei due).

[* NdT - È da intendersi la Linea Guida III delle Regole degli Scacchi]

1.14 Campionati a squadre nazionali e di Lega possono durare più di 90 giorni, ma non più di un anno. Normalmente per i tornei individuali è consentito un periodo di non oltre 90 giorni, ma il presidente della QC può dare preventiva approvazione per tornei di durata superiore.

1.15 Nei tornei che durano più di 90 giorni, il rating e i titoli utilizzati degli avversari sono quelli posseduti quando sono state giocate le partite.

1.16 Il Capo Arbitro di un torneo valido per i titoli deve essere Arbitro Internazionale (AI) o Arbitro FIDE (AF). Egli può nominare un sostituto temporaneo. Un AI o un AF deve essere sempre presente nella sede di gioco.

1.17 Nessun arbitro può giocare in un torneo valido per titoli, anche se soltanto come riempitivo.

1.2 Titoli ottenibili da Campionati Internazionali

1.21 Come specificato sotto, un giocatore può ottenere un

(a) titolo da tale evento o

(b) una singola norma per titolo. Poi devono essere soddisfatte le richieste in 1.42 - 1.49.

1.22 Il minimo punteggio è il 35% per tutti i titoli. Il risultato mostrato è il minimo richiesto.

- 1.23 Per continentali, sub continentali o competizioni autorizzate di Affiliati Internazionali FIDE, un titolo o un risultato possono essere ottenuti se almeno un terzo o - se inferiori - cinque delle federazioni avente diritto partecipano all'evento. Il numero minimo di partecipanti all'evento è otto. I Campionati del Mondo (compreso U20) di IBCA, ICSC e IPCA sono esenti da questa regola.
- 1.23a Se gruppi vengono combinati per creare un gruppo più grande, si applicano al gruppo unito i requisiti in 1.23 (almeno 8 partecipanti provenienti da almeno 5 federazioni). I titoli possono essere assegnati al miglior giocatore(i) dei sottogruppi, a condizione che il sottogruppo abbia almeno 5 partecipanti provenienti da almeno tre federazioni e il giocatore ottiene un minimo del 50% in almeno 9 partite.
- 1.24 Termini usati nelle Tabelle 1.24a e 1.24b:
Oro = primo dopo spareggio; 1° pari merito = migliori 3 giocatori dopo spareggio; norma = 9 partite (se non diversamente specificato); Continentale e Regionale = Continentale e massimo 3 eventi regionali per continente, compreso Giovanile Arabo; Sub-Continentali = includono Zonali, Subzonali e Arabo adulti. Zonali e Subzonali sono accettati per titoli diretti solo se qualificano per la Coppa del Mondo o Campionato del mondo. A ciascun continente è consentito di designare un massimo di 3 eventi regionali giovanili/scuola validi per i titoli diretti. Il continente deve informare la QC della composizione di queste regioni prima dell'inizio di ogni anno.
- 1.3 Titoli che possono essere ottenuti raggiungendo un determinato rating pubblicato o provvisorio in un qualche momento o altro (vedi 1.53a), avendo giocato in quel momento almeno 30 partite registrate:
- 1.31 Maestro FIDE ≥ 2300
1.32 Candidato Maestro ≥ 2200
1.33 Maestro FIDE Femminile ≥ 2100
1.34 Candidato Maestro Femminile ≥ 2000
- 1.4 I titoli di GM, IM, WGM, WIM possono essere ottenuti anche realizzando norme in tornei internazionali registrati e giocati in accordo con le regole che seguono.
- 1.41 Numero delle partite
- 1.41a Il giocatore deve giocare almeno 9 partite, comunque
- 1.41b sono richieste solo 7 partite per i Campionati del Mondo a Squadre o di Club e Continentale a Squadre o di Club che si disputano su 7 turni,
sono richieste solo 7 partite per i Campionati del Mondo a Squadre o di Club e Continentale a Squadre o di Club che si disputano su 8 o 9 turni,
sono richieste solo 8 partite per la Coppa del Mondo o il Campionato Mondiale Femminile dove queste norme su 8 partite sono conteggiate come su 9 partite.
- 1.41c In un torneo di 9 turni, se un giocatore ha solo 8 partite a causa di un forfait o Bye, ma ha incontrato il giusto mix di avversari in quelle partite, in tal caso se ha ottenuto un risultato per il titolo su 8 partite, esso conta come una norma su 8 partite.
- 1.41d Qualora un giocatore superasse il punteggio richiesto per la norma di uno o più punti interi, questi punti interi contano come numero aggiuntivo di partite quando si calcola il numero totale di partite per la norma ottenuta.
- 1.42 Le seguenti non saranno incluse.
- 1.42a Partite contro avversari che appartengono a federazioni non aderenti alla FIDE. I giocatori con federazione "FID" sono accettati, ma non contano come giocatori stranieri.
- 1.42b Partite contro computer.
- 1.42c Partite contro avversari privi di rating che, in un torneo all'italiana, non abbiano fatto punti con i giocatori avente rating.
- 1.42d Partite decise per forfait, aggiudicazione o con altri metodi diversi da quelli di gioco sulla scacchiera. Le partite già iniziate che dovessero essere assegnate a forfait per qualsivoglia motivo, dovranno comunque essere considerate. Nel caso dell'ultimo turno di gioco nel quale l'avversario dà forfait, la norma resterà valida se il giocatore deve giocare per ottenere il richiesto numero di partite, ma può permettersi di perdere.
- 1.42e Un giocatore che ha ottenuto un risultato valido per un titolo prima dell'ultimo turno può ignorare tutte le partite giocate successivamente, purché
- (1) abbia soddisfatto la richiesta miscelanea di avversari
 - (2) questo lo lasci con il numero minimo di partite come in 1.41
 - (3) nel caso di un torneo con abbinamenti predeterminati, il mix di avversari deve essere tale che una norma è possibile per tutto il torneo.
 - (4) in un doppio girone all'italiana, le partite conteggiate per la norma devono includere avversari diversi sufficienti per una norma su tutta la lunghezza del torneo.

- 1.42f Un giocatore può ignorare una o più sue partite contro qualsiasi avversario che ha sconfitto, verificato che questo gli lasci il numero minimo di partite, come in 1.41, contro l'opportuna miscellanea di avversari richiesti. Ciononostante deve essere inviato per la ratifica il tabellone completo del torneo. Nel caso di un torneo con abbinamenti predeterminati tutti i requisiti, oltre che il punteggio, devono essere soddisfatti per l'intero torneo.
- 1.42g Saranno esclusi tornei che vengono modificati per favorire uno o più giocatori (per esempio alterando il numero dei turni, o l'ordine dei turni, o assegnando particolari avversari non partecipanti al torneo).
- 1.43 Federazioni degli avversari
Devono essere presenti almeno due federazioni differenti da quella del concorrente al titolo, tranne nei casi 1.43a – 1.43e. Tuttavia, si applica 1.43f.
- 1.43a La fase finale (o l'open) sia del campionato nazionale maschile che del campionato nazionale femminile. Nell'anno in cui si svolge il torneo Subzonale di una singola federazione, poi il campionato nazionale non è esente per tale federazione. Questa esenzione si applica solo ai giocatori della federazione che registra l'evento.
- 1.43b Campionati nazionali a squadre. Questa esenzione si applica solo ai giocatori della federazione che registra l'evento. I risultati di diverse divisioni non possono essere associati.
- 1.43c Tornei Zonali e Subzonali.
- 1.43d Tornei di altro tipo possono essere inclusi con la preventiva autorizzazione del Presidente della QC.
- 1.43e Tornei a sistema Svizzero in cui i partecipanti in ogni turno includono almeno 20 giocatori con rating FIDE presenti, non della federazione ospitante, da almeno 3 federazioni diverse, e tra questi almeno 10 possessori di titoli quali GM, IM, WGM o WIM. Diversamente si applica 1.44.
- 1.43f Almeno una delle norme deve essere realizzata con il normale requisito di stranieri (Vedi 1.43 e 1.44).
- 1.44 Un massimo di 3/5 degli avversari può essere della federazione del richiedente e un massimo di 2/3 degli avversari da un'unica federazione. Per numeri precisi vedi le tabelle in 1.72. Gli avversari saranno calcolati arrotondando per eccesso (minimo) al più vicino numero intero, per difetto al più vicino numero inferiore (massimo).
- 1.45 Titoli degli avversari
- 1.45a Almeno il 50% degli avversari devono essere in possesso di titolo (TH) come in 0.31, esclusi CM e WCM.
- 1.45b Per una norma di GM almeno 1/3 degli avversari (MO), con un minimo di 3, devono essere GM.
- 1.45c Per una norma di IM almeno 1/3 degli avversari (MO), con un minimo di 3, devono essere IM o GM.
- 1.45d Per una norma di WGM almeno 1/3 degli avversari (MO), con un minimo di 3, devono essere WGM, IM o GM.
- 1.45e Per una norma di WIM almeno 1/3 degli avversari (MO), con un minimo di 3, devono essere WIM, WGM, IM o GM.
- 1.45f Nei tornei all'italiana (round robin) a doppio girone sono richiesti un minimo di 6 giocatori. Il titolo di un avversario come in 1.45b – 1.45e deve essere conteggiato una sola volta.
- 1.46 Rating degli avversari
- 1.46a Dovrà essere usata la Lista Rating in vigore all'inizio del torneo, vedi eccezione in 1.15. Il rating di giocatori che appartengono a federazioni temporaneamente escluse quando inizia il torneo può essere ottenuto con richiesta agli uffici FIDE.
- 1.46b Ai fini della norma, il rating minimo (soglia rating rivalutato) per gli avversari dovrà essere come segue:
- | | |
|----------------------------------|------|
| Grande Maestro | 2200 |
| Maestro Internazionale | 2050 |
| Grande Maestro Femminile | 2000 |
| Maestro Internazionale Femminile | 1850 |
- 1.46c Non più di un avversario può avere il rating innalzato alla soglia minima. Se vi fosse più di un avversario con rating inferiore alla soglia, verrà incrementato quello con il rating più basso.

1.46d Avversari privi di rating non coperti da 1.46b saranno considerati aventi rating 1000. Per il numero minimo di avversari con rating vedi tabelle in 1.72. Può essere ricavato pure sapendo che il massimo numero di avversari senza rating è il 20% di (numero di avversari + 1).

1.47 Media rating degli avversari

1.47a E' data dalla somma del rating degli avversari diviso per il numero degli avversari, considerando 1.46c nel conteggio.

1.47b L'arrotondamento della media rating è fatto al numero intero più vicino. Il decimale 0,5 è arrotondato per eccesso.

1.48 Prestazione Rating (Rp)

Per ottenere una norma, un giocatore deve ottenere una prestazione minima come qui sotto riportato:

	Prima l'arrotondamento	Dopo
GM	2599,5	2600
IM	2449,5	2450
WGM	2399,5	2400
WIM	2249,5	2250

Calcolo della Prestazione Rating (Rp):

$R_p = R_a + dp$ (vedi tabella sotto)

R_a = media rating avversari + differenza rating "dp", come da tabella 8.1a del Regolamento Rating FIDE B.02 (conversione da punteggio percentuale "p" in differenza rating "dp").

1.48a Le minime medie rating " R_a " degli avversari sono come segue:

GM 2380, IM 2230, WGM 2180, WIM 2030.

1.49 Tabella 8.1a:

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		

Tutte le percentuali sono arrotondate al numero intero più vicino. Lo 0,5% è arrotondato per eccesso.

1.5 Requisiti per l'assegnazione del titolo, avendo ottenuto le norme

1.51 Due o più norme in tornei che totalizzano almeno 27 partite, tranne che se una norma è da 8 partite come risultato di una vittoria a forfait, sono sufficienti 26 partite.

1.52 Se una norma è sufficiente per più di un titolo, può essere utilizzata come parte della richiesta per entrambi.

1.53 Aver raggiunto in un qualche momento o altro un rating come segue:

GM	≥ 2500
IM	≥ 2400
WGM	≥ 2300
WIM	≥ 2200

1.53a Non è necessario che tale rating sia pubblicato. Esso può essere raggiunto nel mezzo di un periodo o anche nel corso di un torneo. Il giocatore può non tener conto dei risultati successivi ai fini della richiesta del titolo. L'onere della prova è a carico della federazione del richiedente il titolo. Si raccomanda che il Capo Arbitro rilasci un certificato al giocatore qualora raggiungesse nel corso di un torneo il rating previsto. Tale certificato deve includere una nota sulla data di ciascuna partita giocata. Le richieste di titoli basate su rating non pubblicati saranno accettate dalla FIDE solo dopo il consenso dell'Amministratore del Rating e la QC. I rating nel mezzo di un periodo possono essere confermati solo dopo che tutti i tornei di quel periodo sono stati ricevuti e registrati dalla FIDE.

1.54 Un risultato per il titolo sarà valido se ottenuto in accordo con il Regolamento Titoli FIDE valido al momento del torneo in cui la norma è stata ottenuta.

1.55 Norme per i titoli ottenute prima dell'1.7.2005 devono essere state registrate presso la FIDE prima del 31.7.2013 o saranno considerate scadute.

1.6 Sommario dei Requisiti per i Tornei validi per i Titoli.

In caso di discrepanze, le norme di sopra devono avere la precedenza.

Numero di partite per giorno	non più di due	1.13
Tempo di riflessione	il minimo richiesto	1.13
Periodo di durata dell'intero torneo	entro 90 giorni, con eccezioni	1.14
Responsabile incaricato	Arbitro Internazionale o Arbitro FIDE	1.16
Numero di partite	minimo 9 (7 in mond./cont. a squadre con 7-9 turni)	1.41a-d
Tipo di torneo	no incontri individuali	1.1
Partite non comprese	- contro computer - aggiudicate - vinte per squalifica prima dell'inizio della partita - contro avversari che non appartengono a federazioni FIDE	1.42

1.61 Per i numeri di seguito, vedi la formula per calcolare i titoli in 1.45.

Numero di GM, MO per GM	1/3 degli avversari, minimo 3 GM	1.45b
Numero di IM, MO per IM	1/3 degli avversari, minimo 3 IM	1.45c
Numero di WGM, MO per WGM	1/3 degli avversari, minimo 3 WGM	1.45d
Numero di WIM, MO per WIM	1/3 degli avversari, minimo 3 WIM	1.45e
Prestazione rating minima	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.48
Media rating minima avversari	per GM 2380, per IM 2230 per WGM 2180, per WIM 2030	1.7
Punteggio minimo	35%	1.7

1.7 Riepilogo dei Requisiti per il Numero di Avversari

1.71 Determinare se un risultato è adeguato per una norma, a seconda della media rating degli avversari. Le tabelle in 1.72 mostrano l'intervallo per tornei fino a 19 turni. Norme ottenute in un torneo con più di 13 turni sono conteggiate solamente su 13 partite.

1.72 Tabelle

Utilizzabile solo per Campionati del Mondo a Squadre e Continentale a Squadre da 7 a 9 turni.

7 turni	GM	IM	WGM	WIM
MO diversi	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200	2050	2000	1850
TH diversi	4	4	4	4
Senza rating, massimo	1	1	1	1
Da 1 federazione, massimo	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante
Dalla propria federazione, max.	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante
Altre federazioni, minimo	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

Utilizzabile solo per Campionato del Mondo a Squadre e Continentale a Squadre di 8 o 9 turni; o dopo 8 partite nella Coppa del Mondo o Campionato Mondiale Femminile. Gli ultimi due sono considerati come 9 turni quando si conteggiano le 27 partite.

8 turni	GM	IM	WGM	WIM
MO diversi	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200	2050	2000	1850
TH diversi	4	4	4	4
Senza rating, massimo	1	1	1	1
Da 1 federazione, massimo	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante
Dalla propria federazione, max.	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante
Altre federazioni, minimo	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante	Irrilevante
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

Il seguente materiale si riferisce a 9 - 19 turni:

* Il regolamento riguardante la miscellanea di federazioni richieste, nelle celle marcate * è derogato se la competizione è un torneo a Sistema Svizzero che comprende tra i partecipanti almeno 20 giocatori con rating FIDE, non della federazione ospitante, di almeno 3 federazioni, e tra questi almeno 10 possessori di titoli quali GM, IM, WGM o WIM. Vedi 1.46c in merito al rating rivalutato dell'avversario con il più basso rating.

9 turni	GM	IM	WGM	WIM
MO diversi	3 GM	3 IM	3 WGM	3 WIM
Altre federazioni, minimo*	2	2	2	2
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200	2050	2000	1850
TH diversi	5	5	5	5
Senza rating, massimo	2	2	2	2
Da 1 federazione, massimo*	6	6	6	6
Dalla propria federazione, max.*	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥ 2680	≥ 2530	≥ 2480	≥ 2330

Per 10 o più turni è possibile che possa essere vantaggioso non tenere conto di una partita che è stata vinta. SR indica manifestazione a singolo girone, DR a doppio girone.

10 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	4 GM		4 IM		4 WGM		4 WIM	
Altre federazioni, minimo*	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
TH diversi	5	3	5	3	5	3	5	3
Senza rating, massimo	2	1	2	1	2	1	2	1
Da 1 federazione, massimo*	6	3	6	3	6	3	6	3
Dalla propria federazione, max.*	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	

6	2528-2563	2378-2413	2328-2363	2178-2213
5½	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
4½	2636-2671	2486-2521	2436-2471	2286-2321
4	2672-2709	2522-2559	2472-2509	2322-2359
3½	≥ 2710	≥ 2560	≥ 2510	≥ 2360

Se ci fossero 4 giocatori da 1 federazione su 6 concorrenti, né l'uno né l'altro degli altri 2 giocatori sarà abilitato a ottenere una norma per titolo. Ciò sarebbe accettabile se, per esempio, entrambi fossero GM.

11 turni	GM	IM	WGM	WIM
MO diversi	4 GM	4 IM	4 WGM	4 WIM
Altre federazioni, minimo*	2	2	2	2
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200	2050	2000	1850
TH diversi	6	6	6	6
Senza rating, massimo	2	2	2	2
Da 1 federazione, massimo*	7	7	7	7
Dalla propria federazione, max.*	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

SR indica manifestazione a singolo girone, DR a doppio girone.

12 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	4 GM		4 IM		4 WGM		4 WIM	
Altre federazioni, minimo*	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
TH diversi	6	3	6	3	6	3	6	3
Senza rating, massimo	2	1	2	1	2	1	2	1
Da 1 federazione, massimo*	8	4	8	4	8	4	8	4
Dalla propria federazione, max.*	7	3#	7	3#	7	3#	7	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥ 2687		≥ 2537		≥ 2487		≥ 2337	

Se ci fossero 4 giocatori da 1 federazione su 7 concorrenti, nessuno degli altri 3 giocatori sarà abilitato a ottenere una norma per titolo. Ciò sarebbe accettabile se, per esempio, tutti fossero GM.

13 turni	GM	IM	WGM	WIM
MO diversi	5 GM	5 IM	5 WGM	5 WIM
Altre federazioni, minimo*	2	2	2	2
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200	2050	2000	1850
TH diversi	7	7	7	7
Senza rating, massimo	2	2	2	2
Da 1 federazione, massimo*	8	8	8	8

Dalla propria federazione, max.*	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

14 turni conteggiati come 13 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	5 GM 3 GM se DR		5 IM		5 WGM		5 WIM	
Altre federazioni, minimo	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
TH diversi	7	4	7	4	7	4	7	4
Senza rating, massimo*	3	1	3	1	3	1	3	1
Da 1 federazione, massimo*	9	4	9	4	9	4	9	4
Dalla propria federazione, max.*	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥ 2702		≥ 2552		≥ 2502		≥ 2352	

Se ci fossero 5 giocatori da 1 federazione su 8 concorrenti, nessuno degli altri 3 giocatori sarà abilitato a ottenere una norma per titolo. Ciò sarebbe accettabile se, per esempio, tutti fossero GM.

15 turni conteggiati come 13 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	5 GM		5 IM		5 WGM		5 WIM	
Altre federazioni, minimo*	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
TH diversi	8		8		8		8	
Senza rating, massimo	3		3		3		3	
Da 1 federazione, massimo	10		10		10		10	
Dalla propria federazione, max.	9		9		9		9	
12	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
11½	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
11	2425-2450		2275-2300		2225-2250		2075-2100	
10½	2451-2474		2301-2324		2251-2274		2101-2124	
10	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
9½	2505-2527		2355-2377		2305-2327		2155-2177	
9	2528-2549		2378-2399		2328-2349		2178-2199	
8½	2550-2578		2400-2428		2350-2378		2200-2228	
8	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
7½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	

7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥ 2695	≥ 2545	≥ 2495	≥ 2345

16 turni conteggiati come 13 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	6 GM 3 GM se DR		6 IM		6 WGM		6 WIM	
Altre federazioni, minimo	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
TH diversi	8	4	8	4	8	4	8	4
Senza rating, massimo*	3	1	3	1	3	1	3	1
Da 1 federazione, massimo*	10	5	10	5	10	5	10	5
Dalla propria federazione, max.*	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥ 2687		≥ 2537		≥ 2487		≥ 2337	

17 turni conteggiati come 13 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	6 GM		6 IM		6 WGM		6 WIM	
Altre federazioni, minimo*	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
TH diversi	9		9		9		9	
Senza rating, massimo	3		3		3		3	
Da 1 federazione, massimo	11		11		11		11	
Dalla propria federazione, max.	10		10		10		10	
13½	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
13	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
12½	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
12	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
11½	2467-2489		2317-2339		2267-2289		2117-2139	
11	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
10½	2513-2534		2363-2384		2313-2334		2163-2184	
10	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9½	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7½	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
7	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6½	≥ 2687		≥ 2537		≥ 2487		≥ 2337	

18 turni conteggiati come 13 turni	GM		IM		WGM		WIM	
MO diversi	6 GM 3 GM se DR		6 IM		6 WGM		6 WIM	

Altre federazioni, minimo	2		2		2		2	
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
TH diversi	9	5	9	5	9	5	9	5
Senza rating, massimo*	3	1	3	1	3	1	3	1
Da 1 federazione, massimo*	12	6	12	6	12	6	12	6
Dalla propria federazione, max.*	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥ 2702		≥ 2552		≥ 2502		≥ 2352	

19 turni conteggiati come 13 turni	GM	IM	WGM	WIM
MO diversi	7 GM	7 IM	7 WGM	7 WIM
Altre federazioni, minimo*	2	2	2	2
Rating rivalutato, per 1 giocatore	2200	2050	2000	1850
TH diversi	10	10	10	10
Senza rating, massimo	4	4	4	4
Da 1 federazione, massimo	12	12	12	12
Dalla propria federazione, max.	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥ 2695	≥ 2545	≥ 2495	≥ 2345

1.8 Certificati del Torneo valido per i Titoli

Il Capo Arbitro deve preparare in quattro copie il certificato dell'ottenimento di un risultato valido per il titolo. Queste copie sono: per il giocatore, per la federazione del giocatore, per la federazione organizzatrice e per la FIDE. Si raccomanda al giocatore di richiedere il certificato al Capo Arbitro prima di lasciare il torneo.

Il Capo Arbitro è responsabile per il verbale del torneo (file TRF) che deve essere inviato alla FIDE.

1.9 Invio dei Verbali per Tornei validi per i Titoli

Tali tornei devono essere registrati come descritto in 1.11.

- 1.91 Il termine di un torneo è la data dell'ultimo turno, e il termine massimo per sottoporre il torneo è calcolato a partire da quella data.
- 1.92 Il Capo Arbitro di un torneo registrato presso la FIDE deve inviare il verbale del torneo (file TRF) entro 7 giorni dalla fine del torneo all'Amministratore del Rating della federazione dove si è disputato il torneo. L'Amministratore del Rating è responsabile del caricamento del file TRF sul Server Rating della FIDE non più tardi di 30 giorni dopo la fine del torneo.
- 1.93 Il Verbale deve comprendere un database con almeno le partite dei giocatori che hanno ottenuto il risultato per il titolo.

1.10 Procedura di Richiesta per i Titoli dei Giocatori

1.10a Registrazione di Titoli Diretti

Il Capo Arbitro (*NdT - In Italia l'Amministratore del Rating della FSI*) invia i risultati all'ufficio FIDE. L'Ufficio FIDE insieme al Presidente della QC produce una lista di titoli possibili. Le federazioni interessate sono informate dall'ufficio FIDE. Se la federazione è d'accordo a fare domanda per il titolo, in seguito il titolo è confermato.

1.10b Titoli per Richiesta

La richiesta deve essere firmata e inviata dalla federazione dal giocatore. Se la federazione del giocatore rifiuta la richiesta, il giocatore può appellarsi alla FIDE e richiedere (e pagare) egli stesso per il titolo.

Tutti i certificati devono essere firmati dal Capo Arbitro del torneo e dalla federazione responsabile del torneo.

2.0 I Moduli di richiesta per i titoli sono qui allegati (*NdT- Rintracciabili su arbitriscacchi.com, pagina Modulistica*). Essi sono:

<u>Intestazione</u>	<u>Moduli di Norma</u>	<u>Moduli di Richiesta</u>
Certificato di Risultato per Titolo	IT1	IT2
Modulo Verbale del Torneo	IT3	

- 2.1 Le richieste per questi titoli devono essere redatte sui seguenti moduli e allegare alla richiesta tutte le informazioni necessarie:
GM; IM; WGM; WIM = IT2, IT1, ciascuno con il tabellone.
- 2.2 Le richieste devono essere inviate alla FIDE dalla federazione del richiedente. La federazione nazionale è responsabile per la tassa.
- 2.3 Il termine fissato per l'elaborazione delle richieste è di 30 giorni. Vi è una soprattassa del 50% per le richieste da evadere in un tempo più breve rispetto a quello indicato.
Eccezione: l'addebito può essere revocato, se l'ultima norma è stata ottenuta in modo tale che il limite di tempo non può essere rispettato.
Quelle giunte durante il Consiglio Presidenziale, il Consiglio Esecutivo, o l'Assemblea Generale subiranno una maggiorazione del 100%, senza alcuna eccezione.
- 2.4 Le richieste di titoli complete degli allegati devono essere inserite sul sito web della FIDE almeno 60 giorni prima di essere finalizzate. Questo per rendere possibile la presentazione di eventuali obiezioni.

3.0 Lista dei modelli per richiesta

- 1. Certificato di risultato per titolo IT1
 - 2. Modello richiesta per titolo IT2
 - 3. Modello verbale torneo IT3
- Scarica gratuitamente Acrobat Reader