

## **Regolamento per il Rating FIDE**

Come approvato dall'Assemblea Generale nel 1982 ed emendato dalle Assemblee Generali dal 1984 al 2008.

### **0.0 Introduzione**

La base dei dati per la misura delle prestazioni scacchistiche deve essere ampia e abbondante. La partita sarà valutata dalla FIDE quando si svolgerà in una competizione registrata 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 (CQ).  
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.
- 0.2 In linea di principio, dovrebbero essere valutate tutte le manifestazioni importanti. Possono essere valutati dalla FIDE tutti i tornei di massimo livello, anche se la federazione sul cui territorio si è svolta la manifestazione non inoltra il verbale per il rating.
- 0.3 Tutti i tornei ufficiali della FIDE, come elencati nell'Handbook, sono sempre valutati. L'organizzatore è responsabile per l'invio dei risultati ed è responsabile anche per le tasse.
- 0.4 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 deve essere registrato un mese prima dell'inizio. Il Presidente della Commissione di Qualificazione può rifiutare di registrare una manifestazione. Può anche accettare di valutare un torneo che è stato registrato meno di un mese prima dell'inizio.
- 0.5 Vi è il diritto a non valutare una specifica manifestazione. L'Organizzatore Principale della manifestazione ha diritto di appello presso la Commissione di Qualificazione. Tale appello deve essere presentato entro sette giorni dalla comunicazione della decisione.
- 0.6 La soglia rating riferita nel testo che segue è il minimo rating per essere pubblicato. Dal 1.7.2009 la soglia sarà 1200.

### **1.0 Cadenza di Gioco**

- 1.1 Per ogni partita da valutare ciascun 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 Partite giocate con tutte le mosse a una cadenza più veloce di quelle sopra sono escluse dalla lista.
- 1.3 Dove un certo numero di mosse è specificato al primo controllo del tempo, sarà di 40 mosse. I giocatori beneficeranno di tale uniformità.

### **2.0 Regole da seguire**

- 2.1 La partita deve svolgersi in accordo con le Regole degli Scacchi FIDE. La federazione può prevedere piccole deviazioni dalle Regole degli Scacchi, se approvate dalla Commissione Tecnica.

### **3.0 Numero di partite per giorno**

- 3.1 Non più di tre partite al giorno e un tempo di gioco totale non superiore alle 12 ore.

### **4.0 Durata della manifestazione**

- 4.1 Per 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 Il Presidente della Commissione di Qualificazione può approvare la valutazione di tornei di durata superiore ai 90 giorni.
  - 4.13 I rating da usare sono quelli validi alla data di partenza del torneo; oppure se le partite sono valutate periodo per periodo (o turno per turno), possono essere usati i rating in vigore al momento della partita. L'opzione deve essere definita prima dell'inizio del primo turno. Vedi B.01.1.16 per la regola equivalente.

## 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 nella sua prima manifestazione ottiene zero o mezzo punto, il suo punteggio e quello degli avversari sono ignorati. Ma se un giocatore senza rating ha precedentemente ottenuto una prestazione rating sopra la soglia di entrata, in seguito questo risultato è incluso nel calcolo complessivo del suo rating.
- 6.2 Possono essere raggruppati i risultati di manifestazioni che comprendono preliminari e finali o spareggi.
- 6.3 In un torneo con girone all'italiana (round robin) almeno un terzo dei giocatori deve possedere il rating.
- 6.31 In una manifestazione con meno di 10 giocatori, almeno 4 devono possedere il rating.
- 6.32 In un torneo a doppio girone con partecipanti senza rating, ci devono essere almeno 6 giocatori, 4 dei quali devono possedere il rating.
- 6.33 Campionati Nazionali che si giocano con la formula del girone all'italiana saranno valutati se almeno 3 partecipanti uomini (o 2 donne in manifestazioni esclusivamente femminili) sono in possesso del Rating FIDE prima dell'inizio del torneo.
- 6.4 In manifestazioni a squadre o con sistema Svizzero:
- 6.41 Per essere valida, la prestazione (tranche) di un giocatore senza rating deve essere ottenuta giocando almeno tre partite contro giocatori con rating, realizzando almeno 1 punto contro questi giocatori, e il rating calcolato in base al risultato alla fine del torneo di valore superiore alla soglia di entrata.
- 6.42 Per i giocatori con rating, saranno conteggiate solo le partite contro avversari con rating.
- 6.43 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 fosse 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 La Commissione di Qualificazione preparerà una lista 6 volte l'anno, che incorpora nella precedente lista le partite valutate nel corso del periodo rating. Questa lista sarà realizzata utilizzando la formula del sistema rating, che si basa sulla curva di percentuale attesa dedotta dalla funzione di distribuzione normale della teoria statistica e di probabilità.

- 7.11 Le liste rating pubblicate sono valide come segue:

<b>Lista pubblicata il</b>	<b>Valida per manifestazioni che iniziano il</b>
1° Gennaio	1° Gennaio fino al 28 (29) Febbraio
1° Marzo	1° Marzo fino al 30 Aprile
1° Maggio	1° Maggio fino al 30 Giugno
1° Luglio	1° Luglio fino al 31 Agosto
1° Settembre	1° Settembre fino al 31 Ottobre
1° Novembre	1° Novembre fino al 31 Dicembre

Periodo rating (vedi giocatori nuovi) è il periodo nel quale è valida una certa lista rating.

- 7.12 I seguenti dati riguardano ogni giocatore il cui rating supera la soglia della lista corrente: Titolo FIDE, Federazione, Rating attuale, Numero identificativo (ID), Numero di partite valutate nel periodo rating, Anno di nascita, Genere e Valore corrente del K del giocatore.
- 7.13 La data limite di inserimento dei tornei in una lista è 7 giorni prima la data della lista; sono valutati nella lista i tornei che finiscono prima o quel giorno. Competizioni ufficiali come elencate nell'Handbook FIDE sono 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 6.3, un minimo di 9 partite.
- 7.14b Se basato su risultati ottenuti come in 6.4, un minimo di 9 partite giocate contro avversari in possesso di rating.
- 7.14c La condizione di un minimo di 9 partite non è necessario soddisfarla in unico torneo: risultati di altre manifestazioni, giocate in periodi rating in non più di due anni, sono raggruppati per ottenere il rating iniziale.
- 7.14d Il rating è almeno pari alla soglia di entrata.

- 7.14e Il rating è calcolato utilizzando tutti i suoi risultati come se ottenuti in unico torneo, ma non pubblicato fino a quando egli non ha giocato almeno 9 partite, usando poi tutti i dati rating disponibili.
- 7.14f Se basato su risultati ottenuti alle Olimpiadi, il Campionato Continentale a squadre o il Campionato del Mondo a squadre, un minimo di 7 partite.
- 7.14g Se un giocatore è affiliato alla IBCA, alla ICSC o alla IPCA, un minimo di 7 partite.
- 7.2 Giocatori che non saranno inclusi nella lista:
- 7.21 Giocatori il cui rating scende sotto la soglia di entrata sono elencati nella successiva lista come "depennati". Dopo di che saranno trattati nello stesso modo di un qualsiasi giocatore senza rating.
- 7.22 I giocatori titolati senza rating sono elencati in una lista separata, parallelamente alla lista dei giocatori titolati con rating.
- 7.23 I giocatori inattivi non sono inclusi nella lista, tuttavia sono considerati per i calcoli del rating e i risultati per un titolo con il loro ultimo rating pubblicato.
- 7.23a Un giocatore inizia ad essere considerato inattivo se non gioca partite valide per il rating per un anno.
- 7.23b I giocatori che cominciano ad essere considerati inattivi sono inclusi nella lista nei successivi due anni, in seguito sono considerati inattivi a tutti gli effetti. Il loro nome è contrassegnato come inattivo nella sezione alfabetica della lista e rimossi dall'elenco della loro federazione nazionale, che contiene solo i nomi dei giocatori attivi.
- 7.23c 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.
- 7.24 In merito alla lista del rating FIDE dei giocatori di vertice, non apparirà più un giocatore inattivo nella lista rating oltre i 12 mesi.
- 7.3 La Commissione di Qualificazione aggiornerà le liste rating mensili il 1° Luglio dell'anno che segue una decisione presa dal Consiglio di Presidenza. Il regolamento di cui sopra è emendato come segue: la lista pubblicata il primo giorno del mese sarà effettiva tra il primo e l'ultimo giorno di quel mese.

## 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.

(a) 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		

(b) Tabella di conversione della differenza rating D in probabilità di punteggio  $P_D$ , rispettivamente per il più alto H e per il più basso L giocatore con rating.

D			D			D			D		
Rtg Dif	$P_D$		Rtg Dif	$P_D$		Rtg Dif	$P_D$		Rtg Dif	$P_D$	
	H	L		H	L		H	L		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 meno di 1 punto, oppure egli incontra meno di tre avversari con rating nella sua prima manifestazione valutata, il suo risultato è ignorato. Nei successivi eventi tutti i risultati, anche di zero punti, o meno di tre avversari con rating, sono utilizzati per il calcolo del rating iniziale (Vedi 8.3).

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 **Rc** è anche la media del torneo **Ra** determinata come segue:

(i) Si determina la media rating dei giocatori con rating **Rar**.

(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.

$$Ra = Rar - dpa \times n / (n+1)$$

8.22 Se egli realizza il 50%, allora  $Ru = Ra$ .

8.23 Se egli realizza più del 50%, allora  $Ru = Ra + 15$  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:  $Ru = Rc + dp$ .

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

8.3 Il rating **Rn** che sarà pubblicato, per un giocatore precedentemente senza rating, è successivamente 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.

8.31 Quando il primo risultato/i di un giocatore è inferiore alla soglia di entrata del rating FIDE alla data della manifestazione, il risultato/i sarà ignorato.

8.32 Per la lista Rating FIDE (FRL) il valore di **Rn** è arrotondato per eccesso o per difetto alla più vicina unità. 0,5 è arrotondato per eccesso.

8.33 **Rn** sarà preso in considerazione solo se  $\geq$  alla soglia di entrata del rating FIDE alla data della manifestazione.

8.34 Esempio: un giocatore senza rating ha disputato 3 partite in un torneo contro giocatori con rating, con media rating di 2220, 1 punto; poi in altro torneo 5 partite contro giocatori con rating, con media rating di 2150, 3 punti; e poi in un terzo torneo 4 partite contro giocatori con rating, con media rating di 2200, 2,5 punti.

Il rating di entrata del giocatore è calcolato come se egli abbia giocato 12 partite realizzando 6,5 punti.

La media rating dei suoi avversari è  $(3 \times 2220 + 5 \times 2150 + 4 \times 2200) / 12 = 2184$ .

Il punteggio ottenuto è 6,5/12, ed è mezzo punto oltre il 50%.

Il rating di entrata pubblicato per il nuovo giocatore è  $2184 + 15 = 2199$ .

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. Nei tornei a sistema Svizzero le partite contro avversari senza rating non sono valutate.
- 8.53 Il rating 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 (confronta 8.58).
- 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.  
 $K = 30$  per un giocatore neo entrato in lista rating fino a che egli ha completato manifestazioni con almeno 30 partite.  
 $K = 15$  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.
- 8.57  $R_n$  è arrotondato per eccesso o per difetto alla più vicina unità. 0,5 è arrotondato per eccesso.
- 8.58 Determinazione della variazione 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.

Quello che segue espone la metodologia di calcolo ( $W$  = punti fatti;  $W_e$  = punti attesi).

giocatore	rating	W	p	dp	Rc	Ru	Rc nuovo	Ru nuovo	W <sub>e</sub>	Kvar
A	2600	8	,89	351					7,36	+12,8
B	2500	7	,78	220					6,48	+10,4
C		7			2348	2423	2348	2423		
D	2400	6	,67	125					5,40	+12,0
E		6			2348	2393	2348	2393		
F	2150	4	,44	-43					2,52	+44,3
G	2300	3	,33	-125					4,21	-36,3
H		2			2348	2150	2342	2144		
I		1			2348	2032	2322	2006		
J	2300	1	,11	-351					4,21	-96,3

$$Rar = (2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300) / 6 = 2375$$

$$dpa = (351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351) / 6 = 29,5$$

$$Ra = 2375 - 29,5 \times 9/10 = 2348$$

Per il giocatore C  $Ru = 2348 + 5 \times 15 = 2423$

Per il giocatore E  $Ru = 2348 + 3 \times 15 = 2393$

Per il giocatore H  $Ru = 2348 - 220 \times 0,9 = 2150$

Per il giocatore I  $Ru = 2348 - 351 \times 0,9 = 2032$

Comunque, il giocatore I ha più di 400 punti in meno dei giocatori A e B.

Il giocatore H ha più di 400 punti in meno di A.

Giocatori H, A calcolati come 2550  $Rc$  (nuovo) = 2342

Giocatori I, A, B calcolati come 2432  $Rc$  (nuovo) = 2322

Poi, il valore di  $\Delta R$  per ciascuno dei giocatori con rating, per ogni partita, è determinato utilizzando  $Ru$  (nuovo) come se fosse un rating stabilizzato.

## 9.0 Procedure di Verbalizzazione

- 9.1 I risultati devono essere inoltrati utilizzando il server del rating e i file TRF (verbale e tabellone del torneo).
- 9.2 Devono essere inoltrati per il rating i risultati di tutte le competizioni internazionali, a meno che negli inviti (bando) era reso chiaro che la manifestazione non sarebbe stata valutata per il rating. L'Arbitro Principale 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 nello studiare le valutazioni descritte in 12.3; interpretare i risultati delle valutazioni e raccomandare alla Commissione di Qualificazione 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 nel mantenimento di un sistema rating nazionale.
- 11.4 Mostrare un livello di obiettività confrontabile con quello di un Arbitro della 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/b sono usate esattamente come esposte, non sono ammesse estrapolazioni per affermare dati di significato diverso.
- 12.3 Il K è usato nel sistema come fattore di stabilizzazione. Quando  $K = 10$ , il rating si stabilizza approssimativamente in 75 partite;  $K = 15$ , in 50 partite;  $K = 30$ , sono 25 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 nella lista Rating Rapidplay FIDE, un giocatore deve appartenere a una Federazione scacchistica nazionale aderente alla FIDE. Ovvero, la Federazione non deve essere esclusa temporaneamente o permanentemente dall'adesione.
- 13.2 E' responsabilità della Federazione nazionale informare la FIDE se giocatori non dovessero essere inclusi nella FRL e nella FRRL.
- 13.3 Qualsiasi giocatore escluso da entrambe le liste perché non riesce ad ottenere l'appartenenza a una Federazione nazionale, può chiedere alla FIDE una speciale dispensa per essere incluso.