

Regolamento per il Rating Rapid e Blitz FIDE

Approvato dal Consiglio FIDE il 10/11/2024.

In vigore dal 1° dicembre 2024

0. Introduzione

0.1 Il seguente regolamento può essere modificato dal Consiglio FIDE su raccomandazione della Commissione di Qualificazione (QC).

Le modifiche si applicheranno ai tornei che iniziano a partire dalla data in cui entra in vigore.

0.2 I tornei da ratificare devono essere pre-registrati dalla federazione nel cui territorio si svolgono, che sarà responsabile per l'invio dei risultati e il pagamento delle tasse. Il Consiglio può inoltre designare questi diritti e responsabilità alle Organizzazioni Affiliate che rappresentano un territorio autonomo contenuto in non più di una Federazione.

Il torneo e il suo calendario di gioco devono essere registrati tre giorni prima dell'inizio. Il/la Presidente della QC può rifiutare di registrare un torneo. Lui/lei può anche accettare di ratificare un torneo che è stato registrato meno di tre giorni prima dell'inizio.

Tutti i tornei giocati in condizioni Ibride come descritto in 2.1 devono essere approvati individualmente dal/dalla Presidente della QC.

0.3 I verbali per tutti gli eventi ufficiali FIDE e Continentali devono essere presentati e saranno ratificati. Il Capo Arbitro è responsabile della presentazione del verbale all'Amministratore del rating FIDE.

0.4 La FIDE si riserva il diritto di non ratificare uno specifico torneo. L'organizzatore del torneo ha diritto di appellarsi al FC ([NdT - Consiglio FIDE](#)). Tale appello deve essere presentato entro sette giorni dalla comunicazione della decisione.

1.0 Cadenza di Gioco

1.1 Perché una partita sia ratificata ogni giocatore deve avere i seguenti periodi minimi nel quale completare tutte le mosse:

1.1.1 Per una partita rapida tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato maggiore di 10 minuti, ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è maggiore di 10 minuti ma minore di 60 minuti per ciascun giocatore.

1.1.2 Per una partita blitz tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato maggiore di 3 minuti, ma non più di 10 minuti per ciascun giocatore; ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è maggiore di 3 minuti ma non più di 10 minuti per ciascun giocatore.

1.2 Partite in cui i giocatori hanno tempi di gioco diversi non saranno ratificate.

2.0 Regole da seguire

2.1 Il gioco sarà disciplinato dal Regolamento degli scacchi FIDE o dal Regolamento per le Competizioni di Scacchi Ibridi (Parte IIIb all'interno del Regolamento FIDE Scacchi Online).

3.0 Numero di Turni per Giorno

3.1 Il numero massimo di turni per giorno è:

3.1.1 Per partite rapide, 15 turni per giorno

3.1.2 Per partite blitz, 30 turni per giorno.

4.0 Partite non Giocate

4.1 Se queste si verificano per forfait o qualsiasi altra ragione, non saranno conteggiate. Salvo casi di forza maggiore, ogni partita in cui entrambi i giocatori hanno eseguito almeno una mossa sarà ratificata, a meno che le regole relative al Fair Play prevedono diversamente.

5.0 Matches ([NdT - incontri a coppia](#))

5.1 Matches nei quali un giocatore è senza rating non saranno ratificati.

5.2 Quando un match supera uno specifico numero di partite, quelle disputate dopo che un giocatore ha vinto non saranno ratificate. Tale disposizione può essere derogata previa richiesta.

6.0 Liste Ufficiali del Rating Rapid e Blitz FIDE

6.1 Il primo giorno di ogni mese la FIDE prepara una lista, che incorpora tutte le partite ratificate nel corso del periodo rating nelle liste precedenti. Ciò deve essere fatto utilizzando la formula del sistema rating.

- 6.1.1 Il periodo rating (per i nuovi giocatori vedi 6.1.4) è il periodo nel quale è valida una certa lista rating.
- 6.1.2 Saranno pubblicati i seguenti dati per ogni giocatore il cui rating è almeno 1400 nella lista corrente: titolo FIDE, federazione, rating attuale, numero identificativo FIDE (ID) (*NdT* - è il *FIN*), numero di partite ratificate nel periodo rating, data di nascita, genere e valore corrente del K del giocatore.
- 6.1.3 La data limite di inserimento dei tornei in una lista è 3 giorni prima la data della lista; possono essere ratificati nella lista i tornei che finiscono prima o quel giorno. Competizioni ufficiali della FIDE possono essere altresì ratificate nella lista se terminano entro l'ultimo giorno prima della data della lista.
- 6.1.4 Il rating di un giocatore nuovo nella lista sarà pubblicato se basato su almeno 5 partite contro avversari in possesso di rating. Non è necessario soddisfare questa condizione in unico torneo. I risultati di altri tornei giocati in periodi rating consecutivi non superiori a 26 mesi sono raggruppati per ottenere il rating iniziale. Il rating deve essere di almeno 1400.

6.2 Giocatori che non sono inclusi nella lista:

- 6.2.1 Giocatori il cui rating scende sotto 1400 sono elencati nella successiva lista come senza rating. Dopo di che saranno trattati nello stesso modo di un qualsiasi giocatore senza rating.
- 6.2.2 Giocatori elencati come attivi:
 - a. Un giocatore inizia ad essere considerato inattivo se non gioca partite valide per il rating per un anno.
 - b. Un giocatore recupera lo status di attivo se gioca almeno una partita valida per il rating in un periodo, e viene elencato come attivo nella successiva lista.

7.0 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.

- 7.1 La scala rating è arbitraria con classi di ampiezza prefissata pari a 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 punteggio atteso **P_D**, rispettivamente per il giocatore con rating più alto **H** e più basso **L**. Per come sono costruite, le due tabelle sono immagini speculari l'una dell'altra.

7.1.1 - 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 | | |

7.1.2 - 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 | | P_D | | D | | P_D | | D | | P_D | |
|---------|-----|-------|---------|-----|-----|---------|-----|-----|---------|-------|-----|
| 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 | | | |

7.2 Determinazione del rating iniziale **Ru** di un giocatore.

7.2.1 Se un giocatore senza rating ha quello standard, all'inizio di un torneo rapid o blitz il suo punteggio standard viene utilizzato per il calcolo del rating. Tale giocatore è considerato avere il rating, e non si applicano da 7.2.2 a 7.2.5 di seguito.

7.2.2 Se un giocatore senza rating realizza zero punti nella sua prima manifestazione, il suo risultato è ignorato. In caso contrario, il rating iniziale viene calcolato utilizzando tutti i risultati come in 6.1.4.

7.2.3 **Ra** è la media rating degli avversari in possesso del rating più due ipotetici avversari con punteggio 1800. Il risultato contro questi due ipotetici avversari è considerato un pareggio.

7.2.4 **Ru = Ra + dp.**

Ru è arrotondato al numero intero più vicino.

Il rating iniziale massimo è 2200.

7.2.5 Se un giocatore senza rating gioca un torneo nei giorni prima dell'aggiornamento della lista rating in cui 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.

7.3 Determinazione della variazione rating per i giocatori che lo possiedono.

7.3.1 Per ciascuna partita disputata contro un giocatore con rating, si determina la differenza rating D tra il giocatore e l'avversario.

Una differenza nel rating superiore a 400 punti, ai fini del calcolo del rating sarà conteggiata come se fosse una differenza di 400 punti.

Le partite disputate tra giocatori con una differenza di punteggio pari o superiore a 600 punti non saranno valutate se almeno uno dei giocatori ha un punteggio superiore a 2600 nella lista pertinente.

7.3.2 a) Si usa la tabella 8.1.2 per determinare la probabilità di punteggio P_D del giocatore per ciascuna partita.

b) $\Delta R = \text{punti} - P_D$. Per ciascuna partita i punti sono 1 o 0,5 o 0.

c) $\Sigma \Delta R$ = la somma dei ΔR per un dato torneo o periodo rating.

d) $\Sigma \Delta R \times K$ = **Variazione Rating** per un dato torneo o periodo rating.

7.3.3 **K** è il coefficiente di sviluppo.

$K = 40$ per un giocatore neo entrato in lista rating fino a che 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 periodo rating per una lista moltiplicato per K (come definito sopra) supera 700, allora K è il numero intero più grande tale che $K \times n$ non supera 700.

7.3.4 La variazione rating per un periodo rating è arrotondata al numero intero più vicino. 0,5 è arrotondato per eccesso.

8.0 Procedure di Verbalizzazione

8.1 Il Capo Arbitro di un torneo FIDE registrato deve inoltrare il verbale del torneo (file TRF) all'Amministratore del Rating della federazione dove si è svolto il torneo.

Una volta accertato che il torneo si è svolto in conformità con tutti i regolamenti FIDE pertinenti, l'Amministratore del Rating sarà responsabile dell'invio del file TRF al Server Rating della FIDE. Ciò dovrebbe essere fatto in tempo affinché il torneo venga ratificato per la lista mensile in cui è registrato o, se mancano cinque giorni o meno dall'ultimo giorno del torneo alla fine del mese, per la lista successiva.

Se il resoconto del torneo non viene inviato in tempo per essere incluso nella terza lista rating dopo la sua conclusione, il torneo non verrà ratificato.

8.2 Il regolamento (*NdT - il bando*) di un evento ratificato deve esplicitare che sarà ratificato.

8.3 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.

8.4 Per gli eventi Ibridi, i file pgn completi devono essere inviati con il verbale del torneo.

9.0 Inclusione nella lista Rating

9.1 Per essere incluso nella lista Rating FIDE, un giocatore deve essere registrato attraverso una federazione scacchistica nazionale aderente alla FIDE, salvo diversa approvazione del Consiglio FIDE. La federazione non deve essere temporaneamente o permanentemente esclusa dall'adesione.

9.2 È responsabilità della federazione segnalare alla FIDE la morte dei propri giocatori.

Traduzione di Francesco De Sio