



1

# **Il regolamento FIDE per il Rating (FIDE B.02)**

# CENNI STORICI

- ✓ Il sistema Elo fu ideato nel 1960 da Arpad Emrick Elo, un professore di fisica ungherese, emigrato negli Stati Uniti, che fu anche giocatore di scacchi di buon livello
- ✓ Il professor Elo perfezionò, impostandolo su basi statistiche più appropriate, un sistema di classificazione ideato nel 1950 da Kenneth Harkness, scozzese, arbitro internazionale ed autorevole membro della FIDE.
- ✓ Il sistema Elo venne adottato dalla FIDE nel 1970.
- ✓ La prima lista Elo ufficiale fu nel luglio 1971 e vedeva ai primi 3 posti Bobby Fischer (2760 punti), seguito da Boris Spassky (2690) e da Victor Korchnoi (2670).
- ✓ Nella lista, che comprendeva 592 giocatori con Elo non inferiore a 2200, erano presenti anche 6 italiani, il primo dei quali era Mariotti con 2450 punti

# REQUISITI TORNEI / 1

Perché sia valido per l'Elo FIDE, un torneo deve soddisfare precisi requisiti:

- ✓ Deve essere registrato presso la FIDE con almeno una settimana di anticipo.
- ✓ Qualora il torneo sia valido per le norme dovrà essere registrato con almeno un mese di anticipo.
- ✓ Ogni giocatore deve avere a disposizione un tempo minimo per completare le mosse, prendendo come base 60 mosse:
  - *almeno 2 ore se almeno un giocatore ha un punteggio  $\geq 2200$*
  - *almeno 90 minuti se almeno un giocatore ha un punteggio  $\geq 1600$*
  - *almeno 60 minuti se tutti i giocatori hanno un punteggio  $< 1600$ .*

# REQUISITI TORNEI / 2

**segue:**

- ✓ **Il primo controllo del tempo, se previsto nel bando, dev'essere fatto alla 40° mossa.**
- ✓ **Le regole del torneo devono essere in accordo con il regolamento degli scacchi della FIDE**
- ✓ **Nello stesso giorno non possono essere disputati più di 3 turni di gioco.**
- ✓ **Il tempo di gioco per giorno, calcolato su 60 mosse, non può superare 12 ore.**

# IL BANDO DEL TORNEO

**È opportuno che un buon arbitro controlli attentamente il bando del torneo, per verificare se tutti i requisiti necessari perché il torneo sia valido per le variazioni Elo FIDE sono soddisfatti**

# COME OTTENERE L'ELO FIDE

- ✓ Si devono incontrare almeno 5 avversari con Elo FIDE
- ✓ Nel primo torneo bisogna fare almeno  $\frac{1}{2}$  punto contro avversari con Elo FIDE
- ✓ Nei successivi tornei, in un arco di tempo compreso nei 26 mesi successivi, vengono considerati tutti i risultati fino al raggiungimento della soglia di 5 incontri disputati (giocati)
- ✓ Il valore finale del calcolo non dev'essere inferiore a 1000 punti
- ✓ L'Elo FIDE di ingresso dovrà risultare almeno pari alla soglia minima. In caso contrario il giocatore non sarà inserito nella lista rating.
- ✓ Nei gironi all'Italiana (Round Robin o RR), almeno un terzo dei giocatori deve avere l'Elo FIDE, ma se i giocatori sono meno di 10 almeno 4 di essi devono avere Elo FIDE
- ✓ Per i doppi RR (andata e ritorno) i giocatori devono essere almeno 6, con almeno 4 in possesso di rating FIDE
- ✓ Nei tornei a squadre o in quelli giocati con sistema Svizzero vengono conteggiate le sole partite disputate con avversari in possesso di rating FIDE

# L'ELO DI INGRESSO

- ✓ Per determinare l'Elo di ingresso, si devono calcolare la media Elo tra tutti gli avversari incontrati e la percentuale di punti ottenuta complessivamente, come se tutte le partite fossero state giocate in un unico torneo.
- ✓ L' Elo FIDE di ingresso sarà:
  - *Pari alla media Elo degli avversari, nel caso si sia ottenuto il 50% dei punti disponibili.*
  - *Pari alla media Elo degli avversari incrementata di 20 per ogni mezzo punto ottenuto più del 50% dei punti disponibili.*
  - *Pari alla media Elo degli avversari diminuita del valore  $dp$  indicato in un'apposita tabella, (par. 8.1'Handbook FIDE B.02) se la percentuale è stata inferiore al 50% dei punti disponibili. In quest'ultimo caso, la diminuzione sarà tanto più elevata, quanto più ci si discosterà dal 50%.*

# L'ELO DI INGRESSO

p	dp	p	dp	p	dp
.49	-7	.32	-133	.15	-296
.48	-14	.31	-141	.14	-309
.47	-21	.30	-149	.13	-322
.46	-29	.29	-158	.12	-336
.45	-36	.28	-166	.11	-351
.44	-43	.27	-175	.10	-366
.43	-50	.26	-184	.09	-383
.42	-57	.25	-193	.08	-401
.41	-65	.24	-202	.07	-422
.40	-72	.23	-211	.06	-444
.39	-80	.22	-220	.05	-470
.38	-87	.21	-230	.04	-501
.37	-95	.20	-240	.03	-538
.36	-102	.19	-251	.02	-589
.35	-110	.18	-262	.01	-677
.34	-117	.17	-273	.00	-800
.33	-125	.16	-284		

**Dove:**

- **p = percentuale realizzata;**
- **dp valore da sommare algebricamente alla media Elo degli avversari**



# L'ELO DI INGRESSO

- ✓ Supponiamo di aver incontrato complessivamente 11 giocatori, con una media Elo di 1950.
- ✓ Il nostro Elo di ingresso sarà:
  - *1950, se abbiamo ottenuto 5,5 punti, pari al 50% di quelli disponibili.*
  - *1990, se abbiamo ottenuto 6,5 punti, pari al 50% più 1 punto (1950+2x20)*
  - *1885, se abbiamo ottenuto 4,5 punti, pari al 50% meno 1 punto, ossia al 41%, (1950-65, vedi tab. 8.1a).*
  - *2030, se abbiamo ottenuto 7,5 punti, pari al 50% più 2 punti (1950+4x20)*
  - *1817, se abbiamo ottenuto 3,5 punti, pari al 50% meno 2 punti, ossia al 32% (1950-133, vedi tab. 8.1a).*
- ✓ L'incremento rispetto alla media degli avversari, nel caso si realizzino più del 50% dei punti è relativamente modesto, ma, come si può notare, è importante ottenere almeno il 50%; infatti, la diminuzione è molto rilevante nel caso la percentuale sia inferiore: una vittoria, o una sconfitta in un solo incontro possono valere, negli esempi riportati, addirittura 68 punti! Se poi le partite fossero solo 9, anziché 11, la differenza sarebbe ancora maggiore.

# VARIAZIONE DELL'ELO

- ✓ Ad ogni giocatore è attribuito, nell'ambito di una partita, un punteggio atteso (Pd), che dipende della differenza di punteggio con il suo avversario
- ✓ La relativa tabella di calcolo è riportata al par. 8.1b dell'Handbook
- ✓ Il Pd può variare da 0,08 a 0,92, in quanto differenze di punteggio superiori ai 400 punti sono considerate pari a 400 punti.
- ✓ La differenza tra il punteggio ottenuto e il Pd viene poi moltiplicata per il K, Il risultato ottenuto è la variazione Elo per quell'incontro.
- ✓ Il valore di K è
  - 40 per le prime 30 partite giocate, incluse quelle utilizzate per ottenere l'Elo di ingresso.
  - 20 fino a che l'Elo rimane inferiore a 2400
  - 10 quando si raggiungono almeno una volta i 2400 punti Elo
  - 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.
- ✓ La variazione si calcola su ogni singola partita.
- ✓ La somma arrotondata delle variazioni di tutte le partite giocate nel torneo darà la variazione per quel torneo.
- ✓ La minima variazione possibile è di 1 punto.
- ✓ È valutata una partita dove entrambi i giocatori hanno eseguito almeno una mossa.

# VARIAZIONE DELL'ELO

8.1b - 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 Rtg Dif	$P_D$		D Rtg Dif	$P_D$		D Rtg Dif	$P_D$		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			

# LA LISTA ELO

- ✓ **La lista Elo è pubblicata dalla FIDE con cadenza mensile.**
- ✓ **La FIDE prende in considerazione i tornei pervenuti entro 3 giorni dalla pubblicazione della lista**
- ✓ **L'arbitro deve inviare alla FSI i file di un torneo che si disputa vicino al termine per la pubblicazione il prima possibile, per dare tempo alla FSI di inoltrare i file alla FIDE. Nel caso non pervengano in tempo, le variazioni saranno pubblicate nella lista successiva.**

# **E SE SI SCENDE SOTTO LA SOGLIA...**

- ✓ **Se il punteggio scende sotto 1000 punti, l'Elo sarà azzerato e si verrà depennati dalla lista.**
- ✓ **L'iter per ottenere l'Elo FIDE ricomincerà da capo.**