

REGOLAMENTAZIONI FIDE PER I TORNEI A SISTEMA SVIZZERO

Denominazione abbreviata "FIDE SWISS RULES"

Approvate dalla Assemblea Generale FIDE del 1987 ed

emendate dalla Assemblea Generale FIDE del 1988 ed 1989

PREMESSA:

Al Congresso FIDE di Kishinev (FIDE Forum, n. 5/97) l'apposito Comitato "Swiss Pairings Committee" ha precisato che i sistemi svizzeri ufficiali sono: il "Lim", lo "Olandese" e il "Dubov", quest'ultimo accolto come ufficiale proprio in quella sede.

Il Comitato ha inoltre formulato il seguente rapporto:

"Al momento non vi è modo di stabilire un sistema svizzero che debba essere obbligatoriamente usato da arbitri e organizzatori. Pertanto in futuro il Comitato deciderà sull'accettazione di ulteriori sistemi, al fine di procurare una raccolta di sistemi da raccomandare agli arbitri. Si farà un'indagine su quali sistemi vengono usati da arbitri e organizzatori. Se ne emerge che uno o alcuni dei sistemi sono prevalenti, ciò potrebbe condurre a una standardizzazione.

Le regole di un sistema svizzero idonee per la FIDE dovrebbero mettere in grado il giocatore, eventualmente aiutato dall'arbitro, di controllare i turni a mano. Stendendo il rapporto alla FIDE l'arbitro deve dichiarare a quale dei sistemi ufficiali della FIDE si era riferito il sistema adottato. La FIDE deve avere la possibilità di controllare gli abbinamenti ai fini della correttezza delle norme per i titoli. Se si riscontra che sono stati modificati gli abbinamenti originali per favorire un giocatore, potrà essere trasmesso un rapporto alla Commissione di qualificazione per gli eventuali provvedimenti."

Ricordiamo comunque che l'arbitro dovrà, in ogni caso, comunicare prima dell'inizio del torneo (a meno che non sia già precisato nel bando-regolamento) le caratteristiche delle regole di accoppiamento adottate o manualmente dall'arbitro stesso o dal programma computerizzato prescelto."

SCOPO: Queste regole devono essere usate nelle competizioni della FIDE e nelle competizioni registrate dalla FIDE, che sono organizzate con il "Regolamento Svizzero della FIDE". In tale caso, sono consentite solo minime variazioni a queste regole e tali variazioni devono essere comunicate prima dell'inizio del torneo, additandole all'attenzione dei partecipanti. Se si usa il computer per gli abbinamenti, esso è considerato un supporto per l'arbitro. Egli può accettare o cambiare le risultanze dello stesso, ciò nondimeno l'arbitro rimane il responsabile finale.

NOTA: Nella versione del Regolamento C.04 (Regolamento Svizzero della FIDE) approvato dall'Assemblea Generale 1987, fu deciso (Art. 12.7) che lo scambio di avversari, per esempio, per bilanciare i colori, dovesse essere limitato ad avversari con una differenza di 100 o meno punti Elo.

L'assemblea Generale 1988 decise che tale limitazione fosse applicata soltanto in "Maxi- tornei", vale a dire tornei in cui il numero dei partecipanti è più grande della ennesima potenza di 2, dove n è uguale al numero dei turni. Nel regolamento Svizzero della FIDE (1988), approvato dall'Assemblea generale, le parti degli Art. 10.2 e 10.8 che sono tra parentesi, come l'Art. 12.7, devono essere applicate solo in Maxi-tornei. Sono stati inclusi anche gli altri emendamenti approvati nel 1988.

A. REGOLE BASILARI DEL TORNEO A SISTEMA SVIZZERO

Le regole basi del torneo a sistema svizzero sono:

1. Il numero dei turni di gioco deve essere comunicato in precedenza.
2. Due giocatori possono incontrarsi una sola volta.
3. I giocatori sono accoppiati con avversari dello stesso gruppo di punteggio, o del gruppo più vicino.
4. Quando è possibile, un giocatore dovrà giocare lo stesso numero di volte con i pezzi Bianchi e con quelli Neri.
5. Quando è possibile, il giocatore dovrà avere il colore opposto a quello avuto nel turno precedente.
6. La classifica finale è determinata dalla somma dei punti ottenuti: 1 punto per la vittoria, 1/2 per il pareggio e 0 per la sconfitta. Otterrà un punto anche quel giocatore il cui avversario non si sarà presentato ad effettuare la partita (forfait).

B. REGOLE GENERALI PER L'ACCOPIAMENTO

7. NUMERO D'ORDINE

Prima di procedere agli abbinamenti del primo turno deve essere stilata la lista dei partecipanti assegnando loro il numero d'ordine secondo la rispettiva forza. Il numero 1 sarà il giocatore con la categoria ed il rating maggiori. Giocatori con lo stesso rating o senza rating FIDE saranno ordinati in base al titolo FIDE, quindi secondo l'Elo nazionale e, da ultimo, per sorteggio.

8. REGOLE PER IL BYE

8.1 Se in un turno qualsiasi il numero dei partecipanti fosse dispari, il Bye (forfait assegnato dalla direzione di gara - N.d.T.) verrà dato al giocatore con il punteggio Elo minore nel gruppo di punteggio più basso.

8.2 Un giocatore può ricevere un solo Bye. Un giocatore che abbia ottenuto una vittoria per forfait nel turno precedente non potrà avere il Bye il turno successivo.

8.3 Il giocatore che riceve il Bye registrerà un punto per quel turno. Non avendo, però, avuto un avversario, non potrà segnare alcun colore per quel turno.

9. ACCOPPIAMENTO DI UN GRUPPO DI PUNTEGGIO

9.1 Due giocatori che non si siano ancora incontrati, sono definiti compatibili, sempre che l'accoppiamento non imponga che uno dei giocatori riceva lo stesso colore per tre turni consecutivi o che uno non abbia uno stesso colore tre volte di più dell'altro.

9.2 I giocatori con lo stesso punteggio formano un gruppo di punteggio. Il gruppo MEDIANO è quello in cui i giocatori hanno un punteggio corrispondente alla metà dei turni giocati. L'abbinamento inizia dal gruppo con il punteggio maggiore e procede fino a raggiungere il gruppo Mediano; quindi continua con il gruppo di punteggio più basso e risale fino a rincontrare il gruppo Mediano che è abbinato per ultimo. Il gruppo Mediano è abbinato dall'alto verso il basso.

9.3 Prima di accoppiare i giocatori di un gruppo di punteggio devono essere identificati e trasferiti nel gruppo più vicino i giocatori che non abbiano avversari possibili all'interno del gruppo stesso per uno dei seguenti motivi: a il giocatore ha già giocato con tutti i componenti del suo gruppo di punteggio, o b il giocatore ha già ricevuto un colore due o più volte degli altri e non ci sono avversari nel suo gruppo di punteggio che gli consentano di ricevere il colore corretto, o c il giocatore ha già ricevuto lo stesso colore nei due turni precedenti e non c'è nessun avversario nel suo gruppo di punteggio che gli permetta di alternare i colori, o d sia necessario pareggiare il numero dei giocatori in quel gruppo di punteggio.

Il giocatore così spostato è chiamato FLUTTUANTE. Le regole per selezionare il fluttuante, quando è possibile effettuare una scelta, sono date nel capitolo "Regole per selezionare il fluttuante".

9.4 I giocatori in un gruppo di punteggio, dopo aver trasferito, dove necessario, i fluttuanti, vengono disposti secondo il numero d'ordine ed i giocatori risultanti nella metà superiore vengono proposti per un abbinamento con quelli della metà inferiore. Gli accoppiamenti risultanti sono provvisori in quanto per essere confermati devono essere verificate la compatibilità ed il giusto colore. Se, in un gruppo, i giocatori avessero i numeri 1, 2, 3... n, gli accoppiamenti proposti sarebbero 1 contro (n/2+1), 2 contro (1), 3 contro (n/2+3); n/2 contro n.

9.5 Qualora negli accoppiamenti proposti risultasse un abbinamento tra due giocatori che si sono già incontrati, il giocatore con il numero d'ordine più grande dei due (quello di minore forza) è scambiato con un altro dello stesso gruppo. Ulteriori scambi di avversari possono essere fatti per permettere l'alternanza o il pareggio dei colori dove ciò sia possibile. Come spostare i giocatori è descritto nel capitolo "Regole per gli scambi".

9.6 Abbinamento del gruppo Mediano Se il gruppo Mediano non può essere abbinato, può essere aumentata la sua dimensione, di passo in passo, seguendo le seguenti norme: - se il numero dei fluttuanti provenienti dall'alto (AF) è maggiore del numero dei fluttuanti provenienti dal basso (BF), si scioglierà la più vicina coppia del gruppo a punteggio inferiore ed i giocatori di questa coppia saranno trattati come se fossero BF supplementari. Si riprenderà quindi l'abbinamento del gruppo Mediano. - se non si verificasse la situazione di cui sopra,

allora il più vicino abbinamento del gruppo superiore sarà sciolto ed i giocatori di questa coppia saranno trattati come AF supplementari. Quindi si procederà con l'abbinamento del gruppo mediano.

10. REGOLE PER LA SELEZIONE DEL FLUTTUANTE

10.1 Il fluttuante è il giocatore che viene trasferito in un altro gruppo di punteggio secondo quanto previsto dalla norma 9.3 o perché non ha un avversario compatibile, nonostante gli scambi, all'interno del gruppo di punteggio.

10.2 Quando l'accoppiamento viene effettuato verso il basso, il fluttuante viene trasferito nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore. Quando, invece, l'accoppiamento viene fatto verso l'alto, il fluttuante viene inserito con i giocatori del gruppo di punteggio immediatamente superiore.

Quando si pareggia un gruppo, si deve determinare il colore atteso dai giocatori e selezionare come fluttuante un giocatore che valga ad equilibrare il numero dei giocatori che attendono colori differenti.

(In un Maxi-torneo, quando si abbina verso il basso, la differenza di rating tra il fluttuante designato ed il giocatore con il numero d'ordine più elevato dello stesso gruppo di punteggio non dovrà superare i 100 punti, altrimenti verrà scelto come fluttuante il giocatore con il numero d'ordine più alto. Analogamente, procedendo con l'abbinamento verso l'alto, qualora la differenza di rating tra il fluttuante scelto ed il giocatore con il numero d'ordine più basso dello stesso gruppo di punteggio superi di 100 punti, diventerà fluttuante il giocatore con il numero d'ordine minore.)

Se il numero dei giocatori attendenti il bianco fosse uguale a quello dei giocatori attendenti il nero, verrà scelto come fluttuante il giocatore con il numero d'ordine più elevato se l'abbinamento va verso il basso, quello con il numero d'ordine più piccolo se l'abbinamento procede verso l'alto (rispetto il gruppo Mediano).

10.3 Qualora si dovesse scegliere quale giocatore far scendere ad un gruppo inferiore verrà spostato il giocatore con il numero d'ordine più alto del gruppo, che abbia un avversario compatibile, una volta esclusi gli avversari degli altri fluttuanti che abbiano punteggio superiore o numero d'ordine inferiore al fluttuante proposto.

10.4 Qualora si dovesse scegliere quale giocatore far salire ad un gruppo superiore, verrà spostato il giocatore con il numero d'ordine più basso del gruppo, che abbia un avversario compatibile, una volta esclusi gli avversari degli altri fluttuanti che abbiano punteggio inferiore o numero d'ordine superiore al fluttuante proposto.

10.5 Se un fluttuante non dovesse avere avversari possibili nel gruppo di punteggio adiacente, dovrà essere sostituito con un altro giocatore del suo gruppo. Se ciò non fosse possibile, sarà trasferito nel successivo gruppo di punteggio.

10.51 Quando si accoppia un gruppo che contiene dei fluttuanti (AF) provenienti dall'alto, dovrà essere abbinato per primo il fluttuante con il numero d'ordine più basso.

10.52 Quando si accoppia un gruppo che contiene dei fluttuanti (AF) provenienti da differenti

gruppi di punteggio superiori, dovrà essere abbinato per primo l'AF con il punteggio superiore (che non sempre ha il numero d'ordine più basso).

10.53 Quando si accoppia un gruppo che contiene dei fluttuanti (AF) provenienti dall'alto e dei fluttuanti (BF) provenienti dal basso (ciò può succedere solo nel gruppo mediano) che si trovino nella metà superiore del gruppo o in nella parte centrale, si dovrà abbinare per primi gli AF, poi i BF ed infine gli altri giocatori.

10.61 Quando si accoppia un gruppo che contiene dei fluttuanti (BF) provenienti dal basso dovrà essere abbinato per primo il fluttuante con il numero d'ordine più alto.

10.62 Quando si accoppia un gruppo che contiene dei fluttuanti (BF) provenienti da differenti gruppi di punteggio inferiori, dovrà essere abbinato per primo il BF con il punteggio superiore (che non sempre ha il numero d'ordine più alto).

10.63 Quando si accoppia un gruppo che contiene dei fluttuanti (AF) provenienti dall'alto e dei fluttuanti (BF) provenienti dal basso (ciò può succedere solo nel gruppo mediano) che si trovino nella metà inferiore del gruppo, si dovrà abbinare per primi i BF, poi gli AF ed infine gli altri giocatori.

10.7 Quando l'abbinamento va verso il basso, il fluttuante è accoppiato con il primo giocatore compatibile (con il numero più basso) che gli permetta di alternare il colore, (curando, nei Maxi-tornei, che la differenza di rating tra i due avversari non sia superiore a 100 punti). Quando l'abbinamento va verso l'alto, il fluttuante è accoppiato con il primo giocatore compatibile con il numero più alto che gli permetta di alternare il colore, (curando, nei Maxi-tornei, che la differenza di rating tra i due avversari non sia superiore a 100 punti). 10.9 In riferimento alla loro origine ed alla loro compatibilità nel gruppo di punteggio adiacente, ci sono quattro tipi di fluttuanti, elencati in ordine discendente di svantaggio:

a - il fluttuante che è già stato spostato dal gruppo di punteggio appena esaminato e che non ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente,

b - il fluttuante che è già stato spostato dal gruppo di punteggio appena esaminato e che ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente,

c - il fluttuante che non ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente,

d - il fluttuante che ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.

Se c'è la possibilità il fluttuante(i) deve essere scelto con il fine di diminuire gli svantaggi, usando le seguenti priorità:

I - evitare fluttuanti di tipo a

II - evitare fluttuanti di tipo b

III - evitare fluttuanti di tipo c

10.8 Un giocatore che è stato designato fluttuante nel turno precedente, non può essere spostato in base all'Art. 9.3, verificato che:

- ciò non produca altri fluttuanti del tipo a, b, c dell'Art. 10.9

- ciò non comporti una diminuzione delle coppie di quel gruppo di punteggio.

11. REGOLE PER GLI SCAMBI

11.1 Gli abbinamenti proposti, risultanti dall'applicazione dell'Art. 9.4, verranno rivisti in base al punto 2, che stabilisce che due giocatori non dovranno essersi incontrati in uno dei turni precedenti, e a quando l'abbinamento procede verso il basso, la verifica degli abbinamenti proposti ha inizio con il giocatore con il numero d'ordine più basso; se l'abbinamento non soddisfa l'Art. 2, il giocatore con il numero più alto viene scambiato finché non si trova un avversario compatibile; o b quando un accoppiamento procede verso l'alto, la verifica degli abbinamenti proposti ha inizio con il giocatore con il numero d'ordine più alto; se l'abbinamento non soddisfa l'Art. 2, il giocatore con il numero più basso viene scambiato finché non si trova un avversario compatibile.

11.2 Nel seguente esempio di un gruppo di punteggio con 6 giocatori e abbinamento verso il basso, il primo passo è di trovare un avversario compatibile per il giocatore n. 1, quello con il numero d'ordine più basso. Sei giocatori in un gruppo con i seguenti abbinamenti proposti:

1 contro 4 2 contro 5 3 contro 6

Se l'abbinamento 1-4 non fosse compatibile (per il fatto che si fossero già incontrati), la posizione dei giocatori 4 e 5 sarebbe da scambiare in modo da avere:

1 contro 5 2 contro 4 3 contro 6

Se anche l'accoppiamento 1-5 non fosse possibile, dovrebbe essere fatto un ulteriore cambiamento. L'accoppiamento originale proposto ed i successivi possibili scambi per reperire un avversario compatibile per il giocatore n. 1 sono i seguenti:

Abbinamento Possibili scambi per trovare un avversario

proposto compatibile per il giocatore n. 1

1 - 4 1 - 5 1 - 6 1 - 3 1 - 2

2 - 5 2 - 4 2 - 4 2 - 5 3 - 5

3 - 6 3 - 6 3 - 5 4 - 6 4 - 6

Una volta trovato l'avversario compatibile (per esempio il n. 6) per il giocatore 1, dovrà essere ugualmente analizzato abbinamento proposto per il giocatore n. 2. Gli scambi possibili per determinare un avversario compatibile per il giocatore n. 2 sono i seguenti:

Abbinamento Possibili scambi per trovare un avversario

proposto compatibile per il giocatore n. 2

1 - 6 1 - 6 1 - 6 1 - 3 1 - 2

2 - 4 2 - 5 2 - 3 2 - 6 3 - 5

3 - 5 3 - 4 4 - 5 4 - 5 4 - 6

11.4 Gli scambi per trovare un avversario compatibile al giocatore n. 2 devono, al medesimo tempo, lasciare al giocatore n. 1 un avversario compatibile. Se ciò non fosse possibile, per esempio, se il giocatore 1 ed il giocatore 2 avessero già giocato tra di loro e avessero anche incontrato tutti gli altri giocatori del gruppo, tranne il n. 6, allora l'abbinamento originale 1 - 6 sarà convalidato, mentre il n. 2 diventerà fluttuante. E,

a) se il gruppo di punteggio originariamente aveva un numero dispari di giocatori ed il giocatore con il numero d'ordine più alto era già stato trasferito per pareggiarlo, il n. 2 sarà scambiato con il fluttuante (originariamente il n. 7 del gruppo) o,

b) se il gruppo di punteggio originariamente era pari, allora anche il giocatore con il numero più alto rimanente dovrà essere spostato insieme al giocatore n. 2 per mantenere pari il numero del gruppo.

Altri esempi di scambio possono essere trovati nelle "Istruzioni dettagliate" (Regolamento C.04A).

12. REGOLE PER L'ASSEGNAZIONE DEI COLORI

12.1 Dove possibile, in base agli scambi, ogni giocatore dovrà ricevere colori alternati, in modo che dopo i turni pari un giocatore dovrebbe avere uguale numero di partite giocate con il Bianco e con il Nero. Comunque, (a) nessun giocatore potrà avere lo stesso colore per tre turni consecutivi, e (b) nessun giocatore dovrà avere uno scarto di tre o più tra i due colori (es.: non va bene 6/3).

12.2 Dopo la prima operazione di scambi necessari per determinare che tutti gli abbinamenti di un gruppo di punteggio sono il "nuovo accoppiamento", si procederà ad una seconda verifica, con eventuali scambi, per assegnare a ogni giocatore il colore opportuno per avere l'alternanza e, nello stesso tempo, il pareggio dei colori.

12.3 Se un giocatore avrà avuto lo stesso colore nei due turni precedenti, dovrà ricevere il colore opposto. Se entrambi i giocatori avessero avuto il medesimo colore nei due turni precedenti e non ci fossero altri avversari compatibili nel loro gruppo di punteggio, allora uno od entrambi dovranno essere trasferiti in altro gruppo di punteggio.

12.4 Se entrambi i giocatori avranno avuto lo stesso colore nel turno precedente, si risalirà al turno ancora prima, a due turni precedenti, e così via per determinare a chi dare l'alternanza. Se i giocatori nei gruppi di punteggio superiori o nel gruppo Mediano avessero identica storia di colori, allora il giocatore con il numero d'ordine inferiore riceverà il colore opposto a quello avuto per ultimo o, in caso di turno pari, quello che gli serve per pareggiare la distribuzione. Se i giocatori nei gruppi di punteggio inferiori avessero identica storia di colori, allora il giocatore con il numero d'ordine superiore riceverà il colore opposto a quello avuto per ultimo

o, in caso di turno pari, quello che gli serve per pareggiare la distribuzione.

12.5 Nei turni dispari, quando possibile, ogni giocatore dovrà ricevere quel colore che gli consentirà uno scarto di 1 tra il numero di partite con il Bianco e quello di partite con il Nero.

12.6 Nei turni pari, sempre se possibile, ogni giocatore dovrà ricevere quel colore che gli permetterà di pareggiare il numero di partite giocate sia con il Bianco che con il Nero. Qualora entrambi i giocatori necessitassero dello stesso colore per pareggiare e non fossero possibili ulteriori scambi, la storia dei colori deciderà a chi dare la precedenza nell'assegnazione del colore atteso (Art. B.12.4). Un giocatore avrà quindi uno scarto di 2 tra il numero dei colori. Questo è permesso, ma bisognerà fare attenzione a non violare gli Art. 12.1 (a) e 12.1 (b) e pareggiare il numero dei colori alla prima occasione.

12.7 In un Maxi-torneo, uno scambio di avversari per attuare, per esempio, l'alternanza dei colori è consentito solo se la differenza di rating tra i due avversari da scambiare non supera i 100 punti.

13. ECCEZIONI APPLICABILI ALL'ULTIMO TURNO

13.1 Nell'ultimo turno ha priorità l'Art. 3 - che stabilisce che i giocatori con il medesimo punteggio devono incontrarsi tra loro (se non si sono già incontrati) - anche sulle regole dell'alternanza e del pareggio dei colori, persino se si dovesse assegnare per la terza volta di seguito lo stesso colore a uno dei giocatori o uno di essi dovesse raggiungere uno scarto di 3 nella distribuzione dei colori.

13.2 Ciò è stabilito dall'Art. 13.1 in tutti i gruppi. L'assegnazione del colore è fatta con la nuova aggiunta dell'Art. 12.4 che ora stabilisce che nei gruppi di punteggio superiori rispetto al Mediano, il giocatore con il numero d'ordine inferiore deve alternare i colori e che nei gruppi di punteggio inferiori al mediano, il giocatore con il numero d'ordine maggiore deve alternare il colore.

C. BREVE ESEMPIO DI ABBINAMENTO

14. ABBINAMENTO PER IL PRIMO TURNO

14.1 Se il numero dei giocatori è dispari, assegnare il Bye al giocatore più debole (numero d'ordine più alto).

14.2 Il colore da attribuire al giocatore n. 1 dovrà essere sorteggiato e tutti gli altri giocatori con il numero dispari della metà superiore riceveranno lo stesso colore del n. 1. Il giocatore n. 2 e tutti i giocatori con numero pari della metà superiore avranno il colore opposto. In base al risultato del sorteggio, l'accoppiamento per il primo turno in un torneo a 40 giocatori potrà essere: 1 - 21; 22 - 2; 3 - 23; 24 - 4; 40 - 20; oppure: 21 - 1; 2 - 22; 23 - 3; 20 - 40, dove giocherà con il Bianco il giocatore nominato per primo. Questo è l'unico caso in cui il colore viene sorteggiato.

14.3 I giocatori che vinceranno la partita riceveranno un punto, coloro che la patteranno avranno mezzo punto e quelli che perde ranno segneranno zero punti.

15. ABBINAMENTO PER IL SECONDO TURNO

15.1 I giocatori verranno divisi in gruppi di identico punteggio.

15.2 Assegnazione del Bye Se il numero dei giocatori è dispari, assegnare il Bye in base a quanto previsto dall'Art. 8 (sezione B).

15.3 L'accoppiamento inizia dal gruppo a punteggio superiore (1 punto), continua con il gruppo a punteggio inferiore (0 punti) e termina con il gruppo Mediano (1/2 punto). Le istruzioni dettagliate per l'abbinamento del secondo turno e dei successivi sono riportati nel Regolamento C.04A.

D. MISCELLANEA

16. REGOLE PER LO SPAREGGIO

Le regole precise per lo spareggio sono specificate nel regolamento della maggior parte delle competizioni FIDE. In mancanza di tali regole, la procedura dovrà attenersi al seguente ordine di priorità:

- a) punteggio Bucholz integrale, vale a dire la somma dei punti ottenuti dagli avversari incontrati;
- b) punteggio Bucholz mediano, vale a dire la somma dei punti ottenuti dagli avversari incontrati, ad esclusione del migliore e del peggiore punteggio;
- c) il risultato tra i giocatori a pari merito, ma solo se essi si saranno tutti incontrati tra loro;
- d) il numero delle vittorie;
- e) per sorteggio. Nella determinazione del Bucholz secondo (a) e (b) il punteggio finale di ciascun giocatore verrà riconteggiato come segue: 0,5 punti per ciascuna partita non giocata, sia per Bye, sia per forfait, dovuto ad assenza o ritiro dell'avversario. Il giocatore considererà il Bye come se fosse stato un avversario che ha pattato tutti i turni (cioè un punteggio equivalente al 50% dei turni del torneo).

17. ISCRIZIONI EFFETTUATE IN RITARDO

In accordo con le regole per i tornei della FIDE, qualsiasi possibile partecipante che non sia giunto per tempo alla manifestazione, cioè prima del momento fissato per il sorteggio, sarà escluso dal torneo. Eccezione può essere fatta nel caso che il partecipante abbia preventivamente informato per iscritto del suo ritardo. Allora spetterà all'Arbitro principale decidere se ammettere il giocatore ritardatario.

- a) se l'arrivo del giocatore è previsto in tempo per l'inizio del primo turno, il giocatore in

questione riceverà il suo numero d'ordine e verrà regolarmente accoppiato;

b) se l'arrivo del giocatore è stato comunicato solo per l'inizio del secondo turno (o per il terzo), allora il giocatore non sarà accoppiato per i turni in cui non sarà presente. Inoltre, egli non riceverà alcun punto per le partite non effettuate e gli verrà assegnato un adeguato numero d'ordine e verrà abbinato SOLO quando sarà realmente arrivato.

In tale situazione, il numero d'ordine assegnato inizialmente sarà provvisorio. Il numero d'ordine definitivo sarà determinato solo quando saranno state chiuse le liste di iscrizione e verrà opportunamente corretto sulla tabella dei risultati. Un giocatore che non è presente non può ricevere il Bye.

18. POTENZIAMENTO DELLE OPPORTUNITÀ DEI GIOCATORI

Il Regolamento Svizzero FIDE abbina i giocatori in modo imparziale, e tutti gli arbitri, che seguono le regole di accoppiamento, dovranno raggiungere accoppiamenti identici. La proposta di poter modificare i regolari accoppiamenti, al fine di ottimizzare le possibilità dei giocatori per ottenere norme per i titoli, non è stata approvata dall'Assemblea di Graz 1986.

SISTEMI DI SPAREGGIO NELLA CLASSIFICA FINALE DI UN TORNEO - SST

1. Principi generali

Capita spesso che due o più giocatori terminino il torneo con pari punteggio e capita ancora più spesso che solo allora ci si domandi come fare per lo spareggio. La scappatoia di classificare a pari merito i giocatori non è sempre possibile, soprattutto quando la classifica determina una qualificazione o l'accesso ad un premio indivisibile. Si può effettuare questo spareggio tra giocatori a pari punti grazie al sistema Bucholz o al sistema Sonneborn-Berger. E' consigliabile, però, evitare l'applicazione di questi sistemi nel caso sia in palio una qualificazione o una esclusione, casi in cui è meglio ricorrere ad un match di spareggio.

Campi di applicazione

Nei tornei a sistema svizzero o italo-svizzero lo spareggio si può attuare esclusivamente con il sistema Bucholz, mentre nei tornei a girone all'italiana, semplice o doppio, si deve applicare il sistema Sonneborn-Berger.

Base di calcolo

E' necessario usare come base per i conteggi il tabellone del torneo, aggiornato con tutte le notizie necessarie.

Regolamento del torneo

Non si deve attendere la fine del torneo per comunicare quale metodo di spareggio è stato previsto. E' meglio verificare, se il bando-regolamento del torneo lo prevede, come devono essere classificati i giocatori a pari punti: si eviteranno, così, sia le discussioni con i giocatori, sia il coinvolgimento personale che del circolo organizzatore.

1. Sistema Sonneborn-Berger (tornei all'italiana)

Il sistema Sonneborn-Berger serve ad effettuare lo spareggio tra giocatori che in un torneo svolto a girone all'italiana, hanno ottenuto uguale punteggio. Si effettua lo spareggio aggiungendo al punteggio ottenuto da ciascun giocatore degli ex aequo:

- a. il punteggio totale ottenuto da ciascun competitore battuto
- b. la metà del punteggio totale ottenuto da ciascun competitore con il quale la partita è finita patta.

Chi avrà ottenuto, in tal modo, il maggior numero di punti avrà la precedenza in classifica.

Risultando ancora per gli ex aequo la parità di punti, dopo aver effettuato il precedente conteggio, occorrerà prendere in considerazione i risultati diretti da essi ottenuti con i singoli giocatori nell'ordine di classifica, compresi gli stessi ex aequo. Per meglio chiarire come si deve procedere in quest'ultimo confronto, si riportano alcuni esempi:

- 1) i giocatori occupano il terzo e quarto posto in classifica:

Si confrontano i risultati ottenuti da ciascuno di essi con il primo classificato, dando la precedenza in classifica (e cioè il terzo posto) a chi avrà ottenuto con esso il miglior risultato. In caso di parità, si procederà ad analogo confronto con il secondo classificato. In caso di ulteriore parità si prenderà in considerazione il risultato ottenuto nel confronto diretto tra i due ex aequo. Risultando ancora la parità, il confronto verrà effettuato con il quinto classificato e così di seguito fino a quando uno dei due ex aequo risulterà in vantaggio.

- 2) i giocatori occupano il primo e secondo posto in classifica:

Si prenderà in considerazione il risultato ottenuto nel confronto diretto tra i due ex aequo. In caso di risultato pari, il confronto verrà effettuato con il terzo classificato ed eventualmente con il quarto, quinto, ecc. fino a quando uno dei due ex aequo risulterà in vantaggio.

2. Sistema Bucholz (tornei a sistema svizzero)

Principi:

Si basa sulla somma dei risultati che hanno conseguito gli avversari incontrati dai giocatori a pari punti.

Sistema Bucholz (variante italiana)

Serve ad effettuare lo spareggio tra giocatori che, in un torneo giocato con il sistema italo svizzero o svizzero, hanno ottenuto uguale punteggio. Si effettua lo spareggio aggiungendo al punteggio ottenuto da ciascuno degli ex aequo il totale dei punti ottenuti dai competitori con i quali ciascuno degli ex aequo ha giocato, escludendo tra essi quello con il minore punteggio.

In caso di ulteriore parità, il suddetto minore punteggio, prima escluso, sarà aggiunto come cifra decimale.

Risultando ancora per gli ex aequo, o fra parte di essi, parità di punti dopo aver effettuato il conteggio di cui sopra, occorrerà prendere in considerazione :

- il risultato dell'eventuale incontro diretto

i risultati diretti da essi ottenuti contro i singoli giocatori nell'ordine di classifica, compresi gli stessi ex aequo (come nel sistema Sonneborn-Berger).

Esistono anche altre varianti:

Integrale: vengono considerati tutti gli avversari.

Mediano: vengono considerati tutti i risultati escluso il migliore ed il peggiore

REGOLAMENTO ELO FIDE - REF

FIDE RATING REGULATIONS (B.02 - FIDE Handbook 1997)

Approvato dall'Assemblea Generale 1982, emendato dalle Assemblee Generali negli anni 1984-1996

0.0 Introduzione

Le basi per misurare i risultati scacchistici devono essere larghe ed ampie. Il giocatore viene considerato dalla FIDE quando partecipa a tornei registrati dalla FIDE e soddisfa i seguenti requisiti.

0.1 Le seguenti regole sono state modificate dall'Assemblea Generale su raccomandazione della Commissione di Qualificazione.

0.11 Tutte le modifiche entreranno in vigore dal 1 luglio dell'anno successivo la decisione dell'Assemblea Generale. Per i tornei, tali cambiamenti saranno applicati solo a quelli che avranno inizio da tale data o successivamente.

0.2 (GA'96) Come base, tutti gli eventi importanti saranno omologati. Tutti i tornei di alto livello possono essere ratificati dalla FIDE anche se non viene inviato alcun dato alla federazione nel cui territorio si è svolto.

1.0 Cadenza di gioco

1.1 Per essere ratificabile una partita deve prevedere che ciascun giocatore deve avere un minimo di due ore per completare tutte le mosse, presupponendo che la partita duri 60 mosse. Esempi di vari tempi in cui ciò può essere ottenuto: (GA'95)

La cadenza di gioco non deve superare le 23 mosse per ora in ogni periodo.

Tutte le mosse in due ore.

40 mosse in due ore, seguite da tutte le mosse in 30 minuti.

Tutte le mosse in 100 minuti, ma ogni volta che il giocatore muove un supplemento di 30 secondi viene aggiunto al suo tempo.

1.2 Le partite giocate con tutte le mosse in un tempo inferiore a quelli previsti sopra saranno escuse dalle variazioni della lista FIDE.

1.3 Per le partite utilizzabili per le norme dei titoli sono necessarie sessioni di almeno a 6 ore. Se la sessione fosse inferiore a 7 ore, solo un risultato di tale tipo potrà essere utilizzato nella richiesta di un titolo.

Allorchè fosse indicato un certo numero di mosse da effettuarsi fino al primo controllo del tempo, si raccomanda che esso sia di 40 mosse. I giocatori trarranno beneficio da una certa uniformità

2.0 Regolamento da seguire

2.1 Per le partite giocate come previsto da 1.1 (a) o (d): la legge degli scacchi (E.I.01)

2.2 Per le partite giocate come previsto da 1.1 (b) o (c): vedi regole C.06 o E.III se necessario adattate.

2.3 E' vietato fumare nelle manifestazioni ratificate dalla FIDE. Non è permesso fumare nella sala di svolgimento della manifestazione per tutta la durata del torneo. Ciò si applica a tutti i presenti: giocatori, ufficiali di gara, rappresentanti dei mass-media e spettatori.

Un'area separata dall'area di gioco dovrà essere attrezzata per i fumatori. Questa dovrà essere facilmente accessibile dalla sala torneo. Se regolamenti locali proibiscono tassativamente di fumare sul luogo, i giocatori e gli arbitri devono poter usare un comodo passaggio per l'esterno.

3.0 Numero di turni per giorno

Non più di tre turni per giorno, ed un tempo di gioco non superiore a 12 ore (GA'95)

4.0 Durata della manifestazione

4.1 Un periodo non superiore a 90 giorni.

4.11 I campionati nazionali a squadre (tornei di Lega) possono essere omologati anche se superano i 90 giorni. Verrà utilizzata la lista Elo prevista in 9.11 che sarà in vigore al momento di gioco delle singole partite.

5.0 Partite non giocate

5.1 Qualora si verificassero partite per forfait o per altre ragioni, queste non sono conteggiate.

6.0 Tipologia dei partecipanti

6.1 Se un giocatore non classificato ottiene 0 punti in un torneo, i suoi risultati e quelli dei suoi avversari non vengono considerati.

6.2 I risultati in manifestazioni che prevedono qualificazioni preliminari, finali successive o spareggi sono riuniti in un unico conto.

6.3 In un girone all'italiana almeno un terzo dei partecipanti deve avere Elo FIDE

6.31 Se un torneo ha meno di 10 giocatori, almeno 4 devono avere l'Elo FIDE

6.32 In un doppio girone all'italiana con giocatori senza punteggio internazionale, ci devono essere almeno 6 giocatori, 4 dei quali devono avere l'Elo FIDE

6.33 Il Campionato Nazionale giocato all'italiana può essere omologato se almeno 3 giocatori (o 2 giocatrici, se il torneo è riservato alle donne) sono in possesso di Elo FIDE all'inizio del torneo.

6.4 In un torneo a sistema svizzero o manifestazioni a squadre (escluso gli incontri Scheveningen) sono conteggiate solo le partite giocate con avversari con Elo FIDE

6.41 Per i giocatori con Elo FIDE sono valutate tutte le partite giocate con avversari con Elo FIDE

6.42 Per i giocatori senza punteggio internazionale valgono i risultati solo se hanno incontrato almeno 4 avversari con Elo FIDE

6.43 Nel caso di un girone all'italiana in cui vi siano una o più partite non giocate (forfait) i risultati del torneo dovranno essere inviati con lo stesso modulo utilizzato per i tornei a sistema svizzero.

7.0 Registrazione dei tornei da ratificare

7.1 Vedi capitolo B.03

8.0 Sottomissione dei risultati

8.1 Come specificato nell'articolo 7 di B.01, tranne 7.2 che viene ignorato quando è inapplicabile.

{dall'Articolo 7 delle norme per i titoli :

7.1 Entro due settimane dalla fine del torneo l'arbitro principale, tramite l'ufficiale addetto della Federazione all'Elo, deve mandare il rapporto del rating per raccomandata aerea alla Segreteria della FIDE Il rapporto deve essere dallo stesso firmato come corretto.(..omissis)}

9.0 Lista ufficiale del punteggio FIDE

La Commissione di qualificazione preparerà una lista due volte all'anno con incluse le partite con il rating giocate durante il periodo considerato dalla lista . Ciò dovrebbe essere fatto usando la formula del sistema di rating basata sulla curva di percentuale attesa e derivata dalla funzione di normale distribuzione della probabilità statistica e teorica.

9.1 Informazioni che compaiono nella lista.

9.11 La data in cui la lista diventa operativa. La lista di Gennaio è valida per i tornei che hanno inizio nel periodo compreso tra il 1° Gennaio e il 30 Giugno. La lista di Luglio è valida per i tornei che hanno inizio nel periodo compreso tra il 1° Luglio e 31 Dicembre.

9.12 Il nome di ciascun giocatore il cui punteggio superi 2000 alla data di chiusura prevista per la lista.

9.12a I seguenti dati concernenti i singoli giocatori:

Titolo FIDE, Federazione, Punteggio attuale, Codice ID (identificativo), Numero delle partite considerate nel periodo, Data di nascita

Il valore del coefficiente (K) per il giocatore e quante partite sono state giocate se $K=25$.

9.13 Le date di chiusura per ricevere le informazioni sono di solito il 30 novembre e il 31 maggio.

9.13a I rapporti completati o ricevuti dopo la data di chiusura normalmente non saranno considerati per il computo della lista Elo in esame.

9.14 Il punteggio di un giocatore nuovo alla lista sarà pubblicato esclusivamente se soddisfa i seguenti criteri:

se basati su risultati ottenuti in riferimento al punto 6.3, un minimo di 9 partite;

se basati su risultati ottenuti in riferimento a 6.4, un minimo di 9 partite giocate con avversari con Elo;

se la condizione delle 9 partite necessarie non è stata effettuata in un solo torneo, vengono aggregati i risultati di altri tornei giocati nello stesso o nei successivi tre periodi di calcolo dell'Elo per ottenere il punteggio iniziale.

9.2 Giocatori con punteggio FIDE che non sono inclusi nella lista:

9.21 I giocatori il cui punteggio scende sotto 2005 sono elencati, nella lista successiva come 'cancellati'. In seguito sono trattati nello stesso modo di tutti gli altri giocatori senza punteggio.

9.21a I giocatori aventi un titolo, ma sprovvisti di Elo saranno pubblicati in una lista separata, contemporaneamente a quella dei giocatori con punteggio FIDE

9.22 I giocatori inattivi non sono inclusi nella lista, ma comunque sono considerati con il punteggio ad essi attribuito nell'ultima lista pubblicata ai fini delle variazioni e de risultati per i titoli.

Sono considerati 'giocatori che hanno iniziato ad essere inattivi' coloro che hanno giocato meno di 4 partite con avversario con Elo in un anno.

I giocatori inattivi sono elencati nelle successive 5 liste dopo che hanno cominciato ad essere considerati inattivi. I loro nomi sono trasferiti in una lista separata 'di giocatori inattivi' che è pubblicata unitamente a quella dei giocatori attivi.

Un giocatore riconquista la posizione di attivo se gioca almeno 4 partite con giocatori con Elo nell'arco di un anno e viene quindi elencato nella lista successiva.

10.0 Il sistema di classificazione della FIDE

Il sistema Elo della FIDE è un sistema numerico in cui la percentuale ottenuta viene convertita in differenza di punti Elo e viceversa. Il suo scopo è produrre informazioni misurate scientificamente della migliore qualità statistica.

10.1 La scala graduata è arbitraria con un intervallo di classi fissato in 200 punti. La tabella che segue riporta la percentuale effettuata 'p' in differenza di Elo d(p). Per un punteggio uguale a 0 o al 100% d(p) è necessariamente indeterminata. La seconda tabella riporta la conversione della differenza tra gli ELO 'D' in percentuale attesa rispettivamente per il giocatore con l'Elo più alto 'H' e per quello con l'Elo più basso 'L'. Entrambe le tabelle sono immagini a specchio.

10.1a Tabella di conversione da percentuale effettuata p a differenza di punteggio Elo d(p)

P	d(p)	p	d(p)	p	d(p)	p	d(p)	p	d(p)	p	d(p)
1.0	---	.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	---
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

10.2b Tabella di conversione della differenza tra gli Elo D in percentuale attesa P(D) rispettivamente per il giocatore con il punteggio più alto H e per quello con il punteggio più basso L.

D	P(D)		D	P(D)		D	P(D)	
Diff.	H	L	Diff.	H	L	Diff.	H	L
Punt.			Punt.			Punt.		
0-3	.50	.50	122-129	.67	.33	279-290	.84	.16
4-10	.51	.49	130-137	.68	.32	291-302	.85	.15
11-17	.52	.48	138-145	.69	.31	303-315	.86	.14
18-25	.53	.47	146-153	.70	.30	316-328	.87	.13
26-32	.54	.46	154-162	.71	.29	329-344	.88	.12
33-39	.55	.45	163-170	.72	.28	345-357	.89	.11
40-46	.56	.44	171-179	.73	.27	358-374	.90	.10
47-53	.57	.43	180-188	.74	.26	375-391	.91	.9
54-61	.58	.42	189-197	.75	.25	392-411	.92	.8
62-68	.59	.41	198-206	.76	.24	412-432	.93	.7
69-76	.60	.40	207-215	.77	.23	433-456	.94	.6
77-83	.61	.39	216-225	.78	.22	457-484	.95	.5
84-91	.62	.38	226-235	.79	.21	485-517	.96	.4
92-98	.63	.37	236-245	.80	.20	518-559	.97	.3
99-106	.64	.36	246-256	.81	.19	560-619	.98	.2
107-113	.65	.35	257-267	.82	.18	620-735	.99	.1
114-121	.66	.34	268-278	.83	.17	736-	1.00	.0

10.2 Determinazione del 'R_u' in un dato evento di un giocatore che non aveva Elo FIDE

10.21 Determinare prima l'Elo degli avversari del suo torneo 'R_c' (GA'94)

In un torneo a sistema svizzero è semplicemente la media dell'Elo degli avversari incontrati

In un girone all'italiana si considerano sia i risultati con giocatori con punteggio FIDE che con quelli privi. Per i giocatori privi di Elo FIDE, la media degli avversari del torneo R_c, è anche la media degli avversari 'R_a', calcolata come segue (GA'94):

(i) Determinare la media dell'Elo dei giocatori con punteggio Elo 'R_{ar}'.

(ii) Determinare p per ciascuno dei giocatori con Elo contro tutti i loro avversari.

Quindi determinare d_p per ciascuno di questi giocatori. Infine determinare la media di queste d_p cioè 'd_{pa}'.

(iii)'n' è il numero degli avversari $R_a = R_{ar} d_{pa} \times n / (n+1)$

10.22 Se il giocatore ottiene il 50% dei punti allora $R_u = R_c$ (GA'94)

10.23 Se il giocatore ottiene più del 50% dei punti allora $R_u = R_c + 12,5$ per ogni mezzo punto ottenuto in più del 50% (GA'94).

10.24 Se il giocatore ottiene meno del 50% dei punti in un torneo a sistema svizzero (GA'94), allora $R_u = R_c + d_p$.

10.25 Se il giocatore ottiene meno del 50% dei punti in un torneo a girone all'italiana (GA'94), allora $R_u = R_c + d_p \times n / (n+1)$.

10.3 Il punteggio R_n che deve essere pubblicato per un giocatore che ne era privo è poi determinato prendendo la media ponderale di tutti i suoi punteggi R_u , vale a dire, se un giocatore ha R_u di 2280 per 5 partite, 2400 per altre 10 partite e 2000 per ulteriori 5 partite, allora: $R_n = [2280 \times 5 + 2400 \times 10 + 2000 \times 5] / 20 = 2270$

10.31 Quando il primo punteggio calcolato su una o più prestazioni è inferiore a 2005, il risultato/i vengono ignorati.

10.32 (GA '93) R_n per la lista FIDE (FRL) è arrotondato al 5 o allo 0 più vicini. Sono considerati unicamente $R_n \geq 2005$

10.4 Un giocatore senza Elo che giochi almeno il 50% dei turni in una Olimpiade e ottenga almeno il 50% dei punti, entrerà nella FRL con 2200 (2050 per le partecipanti nelle Olimpiadi Femminili) a meno che non abbiano effettuato percentuali tali da ottenere punteggi più alti. (GA'94)

10.41 Un giocatore che ottenga, in base a questo articolo, un punteggio di 2200 (o 2050), prima dell'ultimo turno delle Olimpiadi, può ignorare i tutti i suoi risultati successivi. In tal caso, L'Arbitro Capo dovrà certificare che i risultati del giocatore sono validi per il punteggio Elo indicato.

10.5 Se un giocatore senza Elo FIDE ha il suo punteggio pubblicato prima di un particolare torneo in cui ha giocato, è considerato avere il punteggio FIDE e gli sarà calcolata la differenza con il suo attuale punteggio, ma nel calcolo per i suoi avversari sarà considerato come privo di punteggio FIDE.

10.6 Determinazione della variazione dell'Elo per un giocatore con punteggio Elo

10.61 Determinare R_c

Per un torneo a sistema svizzero o a squadre o un match individuale, esso equivale alla media del punteggio dei suoi avversari. Se la differenza nel punteggio fosse superiore a 350 punti sarà considerata ai fini della variazione del punteggio come se fosse di 350. (Cfr 10.67).

In un girone all'italiana (GA '94):

$$R_c = [R_a (n+1) - R] : n$$

dove:

R = rating dei giocatori

n = numero degli avversari

R_a = media dell'Elo dell'intero torneo, calcolata come detto in 10.21b quando partecipano giocatori privi di punteggio FIDE

10.62 Vedi B.01./9.4. per il punteggio Onorario che viene anche applicato per 10.21b.

10.63 R è il punteggio pubblicato dei giocatori con il punteggio FIDE

$R - R_a = D$ Usare la tabella 10.1b per determinare P_D

10.64 W è il punteggio ottenuto e W_e il punteggio atteso.

$W_e = P_D \times n$ per un torneo svizzero o un match individuale.

$$\Delta R = K(W - W_e)$$

ΔR è la variazione di punteggio

10.64a K è il coefficiente di sviluppo.

K = 25 per un giocatore nuovo alla lista finché non ha partecipato a tornei per un totale di almeno 30 partite.

K = 15 fino a quando un giocatore rimane sotto i 2400 punti.

K = 10 quando un giocatore ha raggiunto 2400, e ha giocato in tornei per almeno 30 partite. Successivamente rimane fisso a 10.

10.64 Per determinare il nuovo punteggio R_n per un giocatore che è già in possesso di Elo FIDE, calcolare:

ΔR per ciascun torneo a cui ha partecipato.

R_o è il vecchio punteggio

$\Sigma \Delta R$ è la somma di ΔR di ogni torneo in cui il giocatore ha partecipato.

$$R_n = R_o + \Sigma \Delta R$$

10.66 R è arrotondato allo 0 o al 5 più vicino.

10.67 Nei tornei Scheveningen in cui ci sono giocatori privi di punteggio FIDE, i nuovi Elo vengono calcolati come segue:

a) Calcolare la performance rating dei giocatori privi, basandosi sui risultati conseguiti contro i giocatori con il punteggio FIDE;

b) Usare la nuova performance rating dei giocatori privi di Elo, ricalcolare la variazione Elo dei giocatori che ne sono privi basandosi sulla differenza tra il punteggio della loro performance rating con la media degli avversari con Elo;

Ripetere il passo (b) per ottenere il nuovo punteggio FIDE R_n dei giocatori privi di punteggio fino a quando la variazione di punteggio causata dalla ripetizione del calcolo è inferiore a 1;

Calcolare la media Elo degli avversari dei singoli giocatori con Elo usando R_n dal punto (c) per gli avversari privi dei rating.

Se R_n fosse 350 punti maggiore o inferiore all'Elo di giocatore, allora sistemare R_a in su o giù come richiesto.

10.68 Determinazione del punteggio in un girone all'italiana.

L'esempio è stato approntato per dimostrare la procedura ed anche per far notare che gli invitati devono essere scelti con una certa attenzione.

Gioc.

Punteggio

p.ti

% p

d(p)

Rc

Ru

Rc

nuovo

Ru

Nuovo

D

P(D)

We

Δ R

A	2600	8	.89	351	2320	2373	227	.79	7.11	+8.9
B	2500	7	.78	220	2331	2350	150	.70	6.3	+7
C	===	7			2348	2411	2355	2418		
D	2400	6	.67	125	2342	2348	52	.57	5.13	+8.7
E	===	6			2348	2386	2352	2390		
F	2150	4	.44	-43	2370	2359	-209	.23	2.07	+28.95
G	2300	3	.33	-125	2353	2353	-53	.43	3.87	-13.05
H	===	2		-220	2348	2128	2332	2112		
I	===	1		-351	2348	1997	2286	1935		
J	2300	1	.11	-351	2353	2353	-53	.43	3.87	-43.05

$$R(ar) = (2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300) / 6$$

$$R(ar) = 2375$$

$$d(pa) = (351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351) / 6$$

$$d(pa) = 29.5$$

$$R(a) = 2375 - 29.5 \times 9/10$$

$$R(a) = 2348$$

$$\text{Per il giocatore C } R_u = 2348 + 5 \times 12.5 = 2411$$

Per il giocatore E $R_u = 2348 + 3 \times 12.5 = 2386$

Per il giocatore H $R_u = 2348 - 220 = 2128$

Per il giocatore I $R_u = 2348 - 351 = 1997$

Comunque il giocatore I è ben più di 350 punti inferiore ai giocatori C ed E.

Anche I è ben oltre 350 punti al di sotto di A, B e D.

Il giocatore H è inferiore ad A e B.

Per C, I conta come 2061:

$$2061 - 1997 = 64 \frac{64}{9} = 7$$

$$R_c(\text{nuovo}) = 2355$$

Per A, il giocatore F conta come 2250, come pure lo conta per H e I.

$$R_c(\text{nuovo}) = 2320 + 53 = 2373$$

Per G, il giocatore D = $2300 - 2353 = -53$

$$P_D = 0.43. W_e 0.43 \times (9) = 3.87$$

$$\Delta R = (3 - 3.87) \times 15 = -13.05 \text{ per G}$$

F è stata una scelta infelice per il torneo. Egli ha notevolmente abbassato l'Elo medio. Se un giocatore con un punteggio di 2380 o superiore lo avesse rimpiazzato, C avrebbe ottenuto un punteggio migliore invece di perdere un punto. Ciò succede perché, per i giocatori privi di Elo FIDE con un punteggio superiore al 50%, la media del punteggio del contesto è particolarmente importante. Se si fosse sospettato che I fosse stato così scarso, non sarebbe stato scelto, e nessuno ci avrebbe rimesso.

11.0 Procedura di omologazione

11.1 I risultati devono essere presentati per la ratifica come specificato in B.01. L'Articolo 7.2 viene ignorato quando è irrilevante.

11.2 Le principali informazioni che devono essere riportate per un girone all'italiana sono indicate nell'allegato modulo 1. Esso comporta:

11.21 Nome identificativo della manifestazione, incluse l'esatta data di inizio e di fine.

11.22 Specificazione del tempo di riflessione.

11.23 Il tabellone completo. Questo deve riportare i giocatori in ordine di classifica finale, con il loro nominativo completo, cognome e nome, titolo, federazione di appartenenza e punteggio internazionale. Ogni differenza che si rilevi rispetto alla lista FIDE in vigore, come la variazione di cognome dovuta a matrimonio, deve essere

attentamente riportata. Per ciascun giocatore, i risultati contro i suoi avversari devono essere scritti nella forma 1, 1/2 (0.5) o 0. Risultati dovuti a partite non disputate devono essere segnati con "+", "-" o "=" indicanti rispettivamente la vittoria, la sconfitta e il mezzo punto. Ogni spiegazione opportuna deve essere riportata. Devono essere anche riportate circostanze particolari verificatesi durante il torneo.

11.3 Le principali informazioni che devono essere presentate per un torneo a sistema Svizzero o a squadre sono opportunamente riportati negli allegati moduli 2 e 3. Esse consistono in tutte quelle elencate al punto 11.2. con in più l'indicazione del colore per ciascuna partita. Deve essere accluso anche il tabellone completo del torneo.

11.31 In alternativa, può essere inviata una tabella approntata da computer come rapporto per il rating. Questa deve contenere R_{ar} , n e W . Per il giocatore sprovvisto di rating, che incontrasse almeno 4 avversari con rating, il suo R_u dovrà essere riportato anche se fosse inferiore a 2000. Una federazione che desiderasse sottoporre i risultati in questo modo dovrebbe consultare l'Amministratore del punteggio FIDE in anticipo in modo che il programma possa essere verificato.

11.4 I risultati di tutte le manifestazioni internazionali devono essere presentate per la ratifica a meno che il bando ufficiale non riporti chiaramente che l'evento non è valido per la FIDE. Inoltre l'arbitro principale dovrebbe anche comunicarlo ai giocatori all'inizio del torneo.

11.5 Ogni federazione nazionale dovrebbe designare un funzionario per coordinare e provvedere ai compiti di qualificazione e rating. Tale nominativo con le relative informazioni deve essere comunicato alla Segreteria della FIDE

12.0 Controllo delle operazioni del sistema Elo.

12.1 Una delle funzioni del Congresso è stabilire i canoni in base ai quali debbano essere assegnati i titoli e i punteggi della FIDE. La funzione del sistema dell'Elo FIDE è di produrre informazioni misurate scientificamente della migliore qualità statistica per permettere al Congresso di assegnare analoghi titoli per analoghe prestazioni dei giocatori. Pertanto il sistema del punteggio FIDE deve essere opportunamente e scientificamente assestato su basi sia a breve che a lungo termine.

12.2 La scala del rating è arbitraria e infinita. In tal modo solo la differenza nel rating ha qualche significato statistico in termini di probabilità. In tal modo, se il bacino di composizione del rating FIDE dovesse cambiare, la scala del rating potrebbe spostarsi rispetto al reale valore dei giocatori. Il principale obiettivo è assicurare l'integrità del sistema così che di anno in anno un certo punteggio mantenga lo stesso valore della misura di gioco.

12.3 Una delle responsabilità dell'Amministratore del Sistema è rilevare qualsiasi spostamento della scala del rating. Questo può essere fatto esaminando certi elementi quali:

Osservazione del rating di un gruppo determinato di giocatori selezionati, tra i 25 e i 40 anni, per ogni cambiamento della media del rating del gruppo.

Osservazione della media del rating dei primi, diciamo, 50 giocatori.

Osservazione della distribuzione del rating all'interno del bacino.

12.31 Dovrebbe essere effettuato ogni tre anni un torneo tra un computer e 30 giocatori, determinando i partecipanti in un arco di ± 100 della forza presunta del computer. Ciò dovrebbe essere ripetuto con giocatori diversi, ma della stessa fascia di punteggio rispetto al primo gruppo. I dati statistici ottenuti dovrebbero essere analizzati.

13.0 Requisiti per l'Amministratore del sistema rating della FIDE

13.1 Una adeguata conoscenza della teoria delle probabilità statistiche come viene applicata per la misurazione nelle scienze fisiche e comportamentali.

13.2 Abilità per progettare le verifiche descritte in 12.3., per interpretare i risultati delle verifiche e sottoporre alla Commissione di Qualificazione se sono necessari interventi per mantenere l'integrità del sistema di rating.

13.3 Essere capace di consigliare ed assistere una qualsiasi federazione membro della FIDE nell'organizzazione di un sistema di rating nazionale.

13.4 Dimostrare un livello di obiettività paragonabile a quella dell'arbitro della FIDE

14.0 Alcune osservazioni sul sistema di punteggio

14.1 La seguente formula produce con forte approssimazione le tabelle 10.1a e 10.1b.

$$P = 1/(1 + 10 [D/400])$$

Tuttavia le tavole sono utilizzate come spiegato.

14.2 Le tabelle 10.1a/b sono usate nel modo preciso come detto, non vengono fatte estrapolazioni per stabilire una terza significativa raffigurazione.

14.3 Il coefficiente K viene usato per un effetto stabilizzante sul sistema. Con $K = 10$, il punteggio si capovolge in circa 75 partite, con $K = 15$, in 50 partite, e con $K = 25$ ciò avviene in 30 partite.

14.4 Il sistema è stato progettato in modo da permettere ai giocatori di verificare il loro punteggio con prontezza. Sarebbe stato più preciso registrare ogni singola partita poiché la media tende ad una scala lineare. Sarebbe comunque un lavoro molto gravoso.