

Regulamento de Rating FIDE de RPD & BLZ, em vigor a partir de 1º de janeiro de 2022

Aprovado pelo Conselho da FIDE 2021

0. Introdução

Os regulamentos a seguir podem ser alterados pelo Conselho da FIDE mediante recomendação da Comissão de Qualificação da FIDE (CQ).
As mudanças se aplicam aos torneios que comecem na data ou posteriormente à data da entrada em vigor.

- 0.1 Será calculado rating pela FIDE de uma partida jogada sobre o tabuleiro se ocorrer em um torneio registrado pela FIDE e que atenda a todos os requisitos a seguir.
- 0.2 Os torneios a serem calculado rating deverão ser previamente registrados pela federação em cujo território são realizados e será responsável pela apresentação dos resultados e pagamento das taxas de rating. O Conselho pode adicionalmente designar esses direitos e responsabilidades para Organizações Afiliadas que representam um território autônomo contido em não mais de uma Federação.
O torneio e a respectiva programação devem ser registrados com antecedência mínima de três dias a contar do seu início. O Presidente da CQ pode se recusar a registrar um torneio. Ele também pode permitir que seja calculado rating de um torneio mesmo que tenha sido registrado sem a antecedência de três dias antes do início. Todos os torneios disputados em condições híbridas conforme descrito em 2.1 devem ser aprovados individualmente pelo Presidente da CQ.
- 0.3 Relatórios de todos os eventos oficiais da FIDE e Continental devem ser submetidos para fins de cálculo de rating. O árbitro chefe do torneio é responsável por submeter o arquivo TRF para o Administrador de Rating da FIDE.
- 0.4 A FIDE reserva-se o direito de não calcular rating de um torneio específico. O organizador do torneio tem o direito de apelar para a CQ. Tal recurso deve ser interposto no prazo de sete dias da comunicação da decisão.

1. Ritmo de Jogo

- 1.1 Para ser calculado rating de uma partida, cada jogador deve ter os seguintes períodos para completar todos os lances:
 - 1.1.1 Para uma partida de RPD todos os lances devem ser feitos em um tempo fixo de mais de 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador; ou o tempo alocado + 60 vezes qualquer incremento deve ser superior a 10 minutos, mas inferior a 60 minutos para cada jogador.
 - 1.1.2 Para uma partida de BLZ todos os lances devem ser feitos em um tempo fixo de mais de 3 minutos, mas não mais de 10 minutos para cada jogador; ou o tempo alocado + 60 vezes qualquer incremento deve ser superior a 3 minutos, mas não superior a 10 minutos para cada jogador.
- 1.2 Não será calculado rating de partidas em que os jogadores tenham diferentes ritmo de jogo.

2. Leis a serem observadas

- 2.1 Devem ser observadas as Leis do Xadrez da FIDE ou pelos Regulamentos para Competições de Xadrez Híbrido (Parte IIIb dos Regulamentos de Xadrez Online da FIDE).

3. Número de rodadas por dia

- 3.1 O número máximo de rodadas por dia:

3.1.1 Para partidas de RPD, 15 rodadas por dia.

3.1.2 Para partidas de BLz, 30 rodadas por dia.

4. Partida não efetivamente jogada

4.1 Se não for jogada por ausência ou qualquer outro motivo não será computada para efeito de rating. Exceto em caso de força maior, será calculado rating de uma partida em que ambos tenham efetuado pelo menos um lance, a menos que os regulamentos relativos a "Fair Play" estabeleçam outro requisito.

5. Matches

5.1 Não será calculado rating de match em que um dos jogadores não tenha rating FIDE (UR)

5.2 Após o jogador ter pontuado mais da metade dos pontos de um match, não será calculado rating das demais partidas previstas. Este requisito pode ser dispensado por solicitação prévia.

6. Lista Oficial de Rating RPD & BLZ da FIDE

6.1 No primeiro dia de cada mês a FIDE deve elaborar uma lista que incorpore o rating das partidas jogadas durante o período prévio à referida lista. Isto deverá ser feito usando a fórmula do sistema de rating.

6.11 O período de rating (para os novos jogadores, ver 6.14) é o período em que uma determinada lista de rating é válida.

6.12 Os seguintes dados serão publicados em relação a cada jogador cujo rating é de pelo menos 1000, conforme a lista atual: título FIDE, federação, rating atual, número do FIDE ID, número de jogos calculados no período, data de nascimento, sexo e o valor atual do K para o jogador.

6.13 Para efeito da FRL, a data de encerramento de um torneio é de três dias anteriores à data da lista. Os torneios que terminem antes ou mesmo naquele dia são calculados na lista. Será calculado rating de competições oficiais FIDE listadas no Handbook, mesmo que terminem na véspera da edição da lista.

6.14 O rating de um novo jogador será publicado na lista quando for baseado em cinco partidas contra oponentes com rating. Isto não precisa ser atingido num único torneio. Resultados de outros torneios obtidos em períodos consecutivos de rating de não mais de 26 meses são agrupados para obtenção do rating inicial. O rating deve ser de pelo menos 1000.

6.2 Jogadores que não devem ser incluídos na lista ou mostrados como inativo:

6.21 Jogadores cujos ratings caíram abaixo de 1000 são mostrados como UR na próxima lista. Depois disso, recebem o mesmo tratamento dispensado a qualquer outro jogador UR.

6.22 Jogadores listados como ativo:

a. um jogador é considerado inativo se não jogar uma única partida válida para rating FIDE no período de um ano.

b. um jogador retorna à atividade se jogar pelo menos uma partida com jogador com rating FIDE. Eles são então listados como ativo na próxima lista.

7. O funcionamento do Sistema de Rating FIDE

O Sistema de Rating FIDE é um sistema numérico em que escores fracionários são convertidos para diferenças de rating e vice-versa. Sua função é produzir informações de medição científica da melhor qualidade estatística.

7.1 A escala de rating é arbitrária, com um intervalo de classe fixado em 200 pontos. As tabelas a seguir mostram a conversão da pontuação fracionária 'p' em diferença de rating 'dp'. Para uma pontuação zero ou 1,0 o escore 'dp' é necessariamente indeterminado, mas é mostrado teoricamente como 800. A segunda tabela mostra a conversão da diferença na classificação 'D' em pontuação de probabilidade 'PD' para o jogador de maior rating 'H' e o jogador de menor rating 'L' respectivamente. Assim, as duas tabelas são efetivamente imagens espelhadas.

7.1.1 A tabela de conversão de escore fracionário 'p', em diferença de rating 'dp'

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.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 Tabela de conversão de diferença de rating, D, em escore probabilidade P_D , para o mais alto, H, e o mais baixo, L, jogador com rating, respectivamente.

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	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 Calculando o Rating 'R_u' em um determinado evento de um jogador UR.

- 7.21 Se um jogador UR tiver um rating STD no início de um torneio RPD & BLZ seu rating STD será usado para cálculo de rating. Tal jogador é considerado rated e 7.22 a 7.25 não se aplicam.
- 7.22 Se um jogador UR em seu primeiro evento válido para rating fizer zero pt, sua pontuação é deconsiderada. Caso contrário seu rating é calculado usando todos os seus resultados como em 7.14
- (i) Determine o r
- 7.22 O rating médio do rating dos jogadores oponentes
- 7.23 Se pontuar 50%, então $R_u = R_a$
 Se pontuarem mais de 50%, então $R_u = R_a + 20$ para cada ½ ponto acima de 50%
- Se ele pontuar menos de 50% em um torneio suíço ou por equipe: $R_u = R_c + d_p$
- R_u é arredondado para o próximo número inteiro
- 7.24 Se um jogador UR recebe um rating publicado antes de um determinado torneio no qual tenha jogado como se fosse um jogador com rating, então, é calculado rating como um jogador com rating levando em conta seu rating corrente, mas no histórico de rating de seus oponentes ele é contado como se fosse um UR.

7.3 Determinando a variação de rating de um jogador

- 7.31 Para cada partida jogada contra um jogador com rating, determinar a diferença de rating entre o jogador e o seu adversário, D.
- A diferença de rating de mais de 400 pontos será considerada para fins de classificação, como se fosse uma diferença de 400 pontos.
- 7.32 (a) Use tabela 8.1(b) para determinar o escore probabilidade do jogador P_D
(b) $\Delta R = \text{escore} - P_D$. Para cada partida, o escore é 1, 0.5 ou 0.
(c) $\Sigma \Delta R \times K =$ a Mudança de Rating para determinado torneio, ou Período de Rating.
(d) $\Sigma \Delta R \times K =$ a Mudança de Rating para determinado torneio ou Período de Rating.
 $K=20$ em todos os casos, exceto se o número de partidas exceder a 35, então K deverá ser o maior número inteiro tal que $n \times K$ não exceda a 700.
- 7.33 A mudança de rating para o período de Rating é arredondada para o nº inteiro mais próximo; 0,5 é arredondado para 0.

8.0 Procedimento de relatório

- 8.1 O Árbitro Chefe de um torneio FIDE registrado tem de fornecer o relatório do torneio (arquivo TRF) para o Rating Officer da federação onde o torneio teve lugar. Uma vez satisfeito que o torneio foi conduzido com observância dos regulamentos relevantes da FIDE, o Rating Officer da Federação será responsável por fazer o upload do arquivo TRF para o Servidor de Rating da FIDE. Isto deve ser feito em tempo hábil para que o torneio seja incluído na FRL do mês em que o torneio foi registrado ou, se houver apenas cinco dias ou menos a partir do último dia do torneio ao fim do mês, ou para a lista seguinte. Se o relatório do torneio não for submetido a tempo deverá ser incluído na terceira lista após o término do torneio e não será calculado rating.
- 8.2 Os regulamentos de um torneio válido para rating devem deixar claro que ele é válido para rating FIDE.
- 8.3 Cada federação nacional deve designar um representante oficial para coordenar e agilizar as questões relativas a títulos e rating. Seu nome e dados devem ser enviados à Secretaria da FIDE

9. Inclusão na Lista de Rating

- 9.1 Para ser incluído em uma FIDE Lista de RPD & BLZ, o jogador precisa ser membro de uma federação nacional que seja filiada à FIDE, a menos que aprovado de outra forma pelo Conselho da FIDE. A Federação não deve estar temporária ou definitivamente excluída da associação.
- 9.2 É responsabilidade da Federação relatar à FIDE as mortes de seus jogadores.