

# **Nuovi Regolamenti FIDE**

## **in vigore dal 1° luglio 2009**

Il presente documento rappresenta una sintesi delle principali modifiche che la FIDE ha introdotto nei suoi regolamenti e che entreranno in vigore per tutte le manifestazioni che inizieranno il 1° luglio 2009 o dopo il 1° luglio 2009.

Alcune modifiche sono di lieve entità, ma altre hanno un forte impatto sull'organizzazione e la direzione dei tornei. E' quindi necessario che tutti gli addetti ai lavori (giocatori, dirigenti, organizzatori, arbitri) prendano accurata visione di questo documento e seguano le nuove direttive in esso contenute.

Alleghiamo anche i nuovi regolamenti, nella loro versione originale in inglese, vale a dire:

- The FIDE Laws of Chess
- FIDE Rating Regulations
- International Title Regulations of FIDE

Naturalmente, queste brevi note non possono essere esaustive. Saranno quindi probabilmente aggiornate man mano che determinati aspetti verranno meglio chiariti dagli organi competenti. Vi preghiamo pertanto di voler controllare spesso questo documento per eventuali aggiornamenti. La Federazione è naturalmente a disposizione per ulteriori informazioni o chiarimenti.

### **Revisioni**

---

Prima stesura documento

23 marzo 2009

## **THE FIDE LAWS OF CHESS**

### **Il tempo di ritardo dei giocatori all'inizio della partita**

6.6

*a. Any player who arrives at the chessboard after the start of the session shall lose the game. Thus the default time is 0 minutes. The rules of a competition may specify otherwise.*

Il nuovo regolamento stabilisce che il giocatore che arriva alla scacchiera dopo l'inizio della sessione di gioco perderà la partita (il tempo di ritardo è quindi di zero minuti), a meno che le regole della manifestazione (il bando, in sostanza) specifichi diversamente.

Sarà quindi necessario preparare con accuratezza il bando, qualora si voglia consentire ai giocatori di arrivare in ritardo rispetto all'inizio della sessione di gioco (attualmente, infatti, è normalmente consentito un ritardo di un'ora al massimo).

Una possibile regola da inserire nel bando potrebbe essere così formulata:

*Il giocatore che raggiungerà la scacchiera con oltre 'xx' minuti di ritardo sull'orario di inizio stabilito della sessione di gioco perderà la partita.*

(Sostituire a 'xx' il numero di minuti di ritardo consentiti)

## **THE FIDE LAWS OF CHESS**

### **Novità riguardo alla patta d'accordo**

9.1

*a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.*

Sarà quindi possibile, da bando, stabilire che i giocatori non potranno fare patta d'accordo del tutto oppure prima di un determinato numero di mosse (specificare tale numero sul bando) senza il consenso dell'arbitro.

## **THE FIDE LAWS OF CHESS**

### **La questione dei telefonini**

Riportiamo integralmente la nuova versione dell'articolo che regola l'uso dei cellulari e di altri mezzi di comunicazione, molto spesso fonte di contestazioni.

12.3.b

*Without the permission of the arbiter a player is forbidden to have a mobile phone or other electronic means of communication in the playing venue, unless they are completely switched off. If any such device produces a sound, the player shall lose the game. The opponent shall win. However, if the opponent cannot win the game by any series of legal moves, his score shall be a draw.*

## **THE FIDE LAWS OF CHESS**

### **Gioco rapido e lampo**

Fatto salvo il fatto che nelle partite di gioco rapido non è obbligatorio segnare le mosse sul formulario, se è presente un'adeguata supervisione del gioco (almeno un arbitro ogni tre

partite) le partite saranno assoggettate alle regole del gioco a tempo lungo. Qualora questa supervisione non fosse presente, allora si seguiranno alcune eccezioni previste dal regolamento del gioco rapido (principalmente sulla gestione della mossa illegale e sulla caduta della bandierina).

Questo fatto della "supervisione" è nuovo, ma potrebbe essere importante in alcune situazioni (esempio: spareggi di gioco rapido per determinare il vincitore di un torneo, come previsto per esempio nella finale del Campionato Italiano Assoluto).

Una regola simile è prevista anche nel regolamento del gioco Lampo, ma la supervisione deve essere di almeno un arbitro per ogni partita.

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **I tornei devono essere pre-registrati**

[Rif. art. 0.4]

**I tornei che dovranno essere considerati per le variazioni Elo FIDE dovranno essere pre-registrati dalla nostra federazione **ALMENO UN MESE PRIMA** dell'inizio del torneo.**

Nel caso questo non dovesse avvenire, il torneo potrebbe non essere omologato e, in ogni caso, alla federazione verranno addebitate delle penali.

Questa è una norma decisamente importante e sarà necessaria la massima collaborazione di tutti gli addetti ai lavori, **in particolare dei responsabili del calendario di ogni Comitato Regionale, i quali dovranno registrare i tornei sul calendario della FSI con largo anticipo (almeno 40-45 giorni prima dell'inizio)**, onde consentire al personale preposto della FSI la registrazione sul sito della FIDE.

Nota: ricordiamo che per "registrazione sul sito FIDE" NON si intende l'inserimento del torneo nel calendario di questa pagina <http://www.fide.com/calendar/tournaments>, ma si intende la registrazione in un'area riservata alla quale ha accesso soltanto la nostra federazione.

I dati dei tornei inseriti nel calendario FSI dovranno quindi essere dettagliati e completi; a tal proposito si rammenta che è stato recentemente inserito il "tempo di riflessione" come dato obbligatorio da inserire.

**Per i tornei che si svolgono nei mesi di giugno, luglio, agosto e settembre, che sono di competenza diretta della FSI, gli organizzatori sono invitati a richiederne l'autorizzazione con larghissimo anticipo (almeno due mesi prima).**

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **Lista bimestrale**

La lista Elo FIDE, a partire da luglio 2009, diventa bimestrale.

La lista verrà pertanto emessa il primo giorno di ogni mese "dispari" (gennaio, marzo, maggio, luglio, settembre, novembre).

Per ogni lista verranno considerati i tornei pervenuti entro 7 giorni prima dalla data di emissione della lista stessa.

Anche la lista dell'Elo Italia seguirà questa nuova tempistica.

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **Punteggio FIDE minimo**

Il nuovo minimo punteggio Elo FIDE sarà di 1200 punti.

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **Punteggio di ingresso**

Le regole per ottenere l'Elo FIDE subiscono alcune variazioni. Ecco, in sintesi, come sarà possibile ottenere l'Elo FIDE da luglio 2009 in poi:

- occorrerà giocare almeno 9 partite con giocatori già in possesso di Elo FIDE.
- non è necessario giocare le almeno 9 partite tutte in una volta, ma si potranno ancora accumulare le cosiddette "tranche".
- le tranche devono essere di almeno 3 partite ciascuna.
- le tranche devono avere un valore superiore al minimo (1200 punti).
- la prima tranche deve essere di almeno mezzo punto.

- dopo la prima tranche si ha tempo due anni per raggiungere le 9 partite.
- il meccanismo di calcolo del punteggio di ingresso è stato modificato leggermente: mentre ora si prende il valore di ogni tranche e si fa una media "pesata" con le altre tranche, dal 1° luglio il punteggio verrà calcolato come se le almeno 9 partite fossero state giocate tutte in un solo torneo.

Ci sono naturalmente delle eccezioni in casi particolari: consultare il regolamento.

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **I nuovi K**

Sono stati cambiati i K per il calcolo dell'Elo FIDE. I nuovi K sono i seguenti:

**30**, finchè un giocatore rimane sotto i 2400 punti

**20**, per ogni giocatore che raggiunge i 2400 punti; dopodichè rimarrà sempre fisso a 20, anche qualora il giocatore dovesse scendere sotto i 2400 punti.

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **La differenza massima tra due giocatori**

Era 350 punti, l'hanno portata a 400 punti.

Quindi, una differenza di punteggio tra due giocatori di oltre 400 punti verrà, ai fini del calcolo del punteggio Elo FIDE, considerata come se tale differenza fosse esattamente di 400 punti.

Anche per il calcolo dell'Elo Italia verrà considerata allo stesso modo.

## **FIDE RATING REGULATIONS**

### **Le partite tra un giocatore con Elo FIDE e uno senza Elo FIDE potrebbero essere calcolate.**

Fino ad ora, le partite tra un giocatore con Elo FIDE e uno senza Elo FIDE non erano conteggiate per l'Elo FIDE del primo; dal 1° luglio verranno applicate invece le seguenti norme:  
6.41

For an unrated player's performance to count he must play at least three games against rated opponents; score at least ½ point; and the rating based on the tournament result at its conclusion be above the rating floor.

6.42

For rated players, all games against rated opponents are counted, and also all games against unrated players who get a performance rating in the tournament as described in 6.41.

Se un giocatore con Elo FIDE incontra perciò un giocatore privo di Elo FIDE, la performance di quest'ultimo (se ha giocato almeno 3 partite, ottenuto almeno mezzo punto e superato la soglia minima di 1200) verrà conteggiata come se fosse il suo Elo "reale" per la variazione Elo FIDE del primo giocatore.

## **INTERNATIONAL TITLE REGULATIONS OF FIDE**

### **Tempi di riflessione standard**

La FIDE ha stabilito sei tempi di riflessione standard, tre con incremento e tre senza.

- 1) 90 minuti per tutta la partita, con 30 secondi di incremento a partire dalla prima
- 2) 90 minuti per 40 mosse, più 30 minuti per terminare, con 30 secondi di incremento a partire dalla prima
- 3) 100 minuti per 40 mosse, più 50 minuti per 20 mosse, più 10 minuti per terminare, con 30 secondi di incremento a partire dalla prima
  
- 4) 40 mosse in 2 ore, più 30 minuti per terminare
- 5) 40 mosse in 2 ore, più 60 minuti per terminare
- 6) 40 mosse in 2 ore, più 20 mosse in 1 ora, più 30 minuti per terminare

Affinchè un torneo sia valido per i titoli deve essere usato uno di questi tempi.

Tornei che non fossero validi per i titoli possono essere giocati con altri tempi di riflessione.

**E' quindi necessario che gli organizzatori e gli arbitri prestino molta attenzione nella preparazione dei bandi e nella direzione dei tornei validi per i titoli.**

## **INTERNATIONAL TITLE REGULATIONS OF FIDE**

### **Punteggio minimo degli avversari**

Ai fini dell'ottenimento delle norme per i Titoli, il punteggio minimo degli avversari dovrà essere il seguente:

Grandmaster	2200
International Master	2050
Woman Grandmaster	2000
Woman International Master	1850

Non più di **un** avversario può essere "alzato" al punteggio minimo richiesto. Nel caso più di un giocatore sia sotto il minimo, dovrà essere "alzato" quello con il punteggio più basso.

## **INTERNATIONAL TITLE REGULATIONS OF FIDE**

### **Minimum Opponents**

Sono stati modificati alcuni dei parametri per l'ottenimento dei titoli, per i quali si rinvia ad una attenta lettura del regolamento. Come regola di base, è stato introdotto il concetto generale che, se si vuole ottenere la norma per il titolo 'X', almeno 1/3 degli avversari deve avere tale titolo 'X'. Questo parametro è stato chiamato "MO" (Minimum Opponent).

Questo è l'articolo interessato:

#### 1.45 Titles of opponents

1.45a At least 50% of the opponents shall be title-holders (TH) as in 0.31, excluding CM and WCM. For exact numbers see table in 1.7.

1.45b For a GM norm at least 1/3 with a minimum 3 of the opponents (MO) must be GMs. For exact numbers see table in 1.7.

1.45c For an IM norm, at least 1/3 with a minimum 3 of the opponents (MO) must be IMs (GM counts as if 1.5IM). For exact numbers see table in 1.7.

1.45d For a WGM norm, at least 1/3 with a minimum 3 of the opponents (MO) must be WGMs (GM=1.5WGM, IM=1WGM, FM=1WGM). For exact numbers see table in 1.7.

1.45e For a WIM norm, at least 1/3 with a minimum 3 of the opponents (MO) must be WIMs (GM=2WIM, WGM=1.5WIM, IM, FM=1.5WIM). For exact numbers see table in 1.7.

1.45f Double round-robin tournaments need a minimum of six players. An opponent's title as in 1.45b-e shall be counted only once.

Questa è la tabella dell'art. 1.7 che viene citata nell'articolo precedente:

Summary of Requirements for the Number of Opponents

Number of games	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Number of MO	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
Minimum title holders TH	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
Minimum rated	6	7	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	15
Maximum players from applicant's federation	N/A	N/A	5	6	6	7	7	8	9	9	10	10	11
Maximum players from one federation	N/A	N/A	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12