



Regolamento scacchi on line con supervisore

#revisione	Estremi Delibere	
00	Delibera CF 35/2022	12/03/2022
01	Delibera del Presidente	15/1/2024

Sommario

0. <u>Premessa</u>	3
1. <u>Caratteristica della piattaforma</u>	3
2. <u>Conclusione della partita</u>	4
3. <u>Punteggio</u>	4
4. <u>Area di gioco</u>	4
5. <u>Condotta dei giocatori</u>	5
6. <u>Compiti dell'arbitro</u>	6
7. <u>Disconnessione</u>	7
8. <u>Dispositivo di gioco</u>	7
9. <u>Sistema di videoconferenza</u>	8
10. <u>Videocamere e microfoni</u>	8
11. <u>Irregolarità</u>	8
12. <u>Fairplay</u>	9
13. <u>Comitato Fair Play</u>	10
14. <u>Rating Italia OnLine (RIO)</u>	10
15. <u>Sistema di calcolo</u>	11

0. Premessa

Il seguente regolamento è rivolto alle competizioni giocate online in cui i giocatori sono supervisionati a distanza da un arbitro. Tali eventi vengono denominati "Scacchi online con supervisione".

Le partite online sono giocate su scacchiere virtuali alloggiate in piattaforma scacchistica autorizzata dalla F.S.I. (sito web o applicazione scacchistica).

La posizione, la registrazione delle mosse e i tempi saranno visibili sul video ad entrambi i giocatori e all'arbitro.

Ogni giocatore è tenuto a prendere dimestichezza con le caratteristiche tecniche e le funzionalità della piattaforma utilizzata.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento, si fa riferimento ai relativi regolamenti previsti dalla FIDE e dall'ECU e in particolare all'Online Chess Regulations.

1. Caratteristiche della piattaforma scacchistica

1.1 Scacchiera

La scacchiera virtuale è composta da una griglia 8x8 di 64 case uguali alternativamente chiare dette case "bianche" e scure dette case "nere". Il quadrato nell'angolo inferiore destro della scacchiera è bianco.

Le mosse vengono eseguite sulla scacchiera virtuale, utilizzando un dispositivo di gioco, ad esempio un computer con un mouse oppure un tablet o altro dispositivo. La piattaforma accetterà solo mosse legali. Il giocatore che ha il tratto potrà usare qualsiasi mezzo tecnico, disponibile sulla piattaforma, per eseguire le sue mosse.

1.2 Esecuzione delle mosse

Oltre alla possibilità di selezionare le case di origine e di destinazione per eseguire la mossa, la piattaforma deve offrire le seguenti opzioni aggiuntive:

- a) **Premove:** il giocatore seleziona la sua mossa prima che il suo avversario abbia fatto la propria. Tale mossa, purché legale, viene eseguita automaticamente sulla scacchiera come risposta immediata alla mossa dell'avversario.
- b) **Autopromotion a Donna:** il giocatore può impostare la piattaforma per forzare la promozione a Donna senza che gli venga offerto di scegliere il pezzo promosso.

Tutte le mosse e i tempi degli orologi vengono registrati automaticamente dalla piattaforma e sono visibili ad entrambi i giocatori e all'arbitro.

Se un giocatore non è in grado di spostare i pezzi, un assistente, che sarà bene accetto all'arbitro, può essere presentato dal giocatore per svolgere questa operazione.

Se la piattaforma consente ai giocatori di muovere pezzi in violazione dell'art3.3 delle Laws (mosse illegali), il regolamento della competizione deve specificare come trattare tali illegalità.

1.3 Orologio

1.3.1 Il tempo individuale di ciascun giocatore è mostrato sulla piattaforma.

1.3.2 Quando un giocatore ha eseguito la propria mossa sulla scacchiera, il suo tempo si ferma automaticamente e si avvia l'orologio dell'avversario.

1.3.3 Ciascun giocatore deve completare un numero minimo di mosse o tutte le mosse in un

periodo di tempo assegnato, incluso l'eventuale incremento per ciascuna mossa. Le regole della competizione lo specificheranno in anticipo.

1.3.4 Se un giocatore non completa il numero di mosse prescritto nel tempo assegnato, la partita è persa. Tuttavia, la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non può dare scacco matto al Re del giocatore con qualsiasi possibile serie di mosse legali.

1.3.5 Il regolamento della competizione dovrà specificare il tempo di tolleranza. Se il tempo di tolleranza non è specificato, è diverso da zero. Se il regolamento della competizione specifica che il tempo di tolleranza non è zero e se nessuno dei giocatori è presente al via, il bianco perderà tutto il tempo che trascorre fino al suo arrivo, a meno che il regolamento della competizione non specifichi altro o l'arbitro decida diversamente.

1.3.6 Il controllo del tempo e il metodo di incremento deve essere specificato nel regolamento della competizione.

2 Conclusione della partita

2.1 La partita è vinta dal giocatore:

- a) Il cui avversario dichiara di abbandonare premendo il pulsante “abbandona” o con un altro metodo disponibile sulla piattaforma;
- b) Che dà scacco matto al Re avversario;
- c) Il cui avversario esaurisce il tempo assegnato

2.2 La partita è patta quando:

- a) Il giocatore che ha il tratto non ha mosse legali e il suo Re non è sotto scacco. La partita finisce in “stallo”;
- b) La stessa posizione appare per la terza volta (come descritto in Art.9.2.2 delle Laws FIDE);
- c) Le ultime 50 mosse di ciascun giocatore sono state completate senza mosse di pedone e senza alcuna cattura;
- d) È stata raggiunta una posizione nella quale entrambi i giocatori non possono dare scacco matto al Re avversario con una qualsiasi serie di mosse legali (posizione morta).
- e) Per accordo dei giocatori. Verificato che i giocatori abbiano fatto almeno una mossa.

2.3 Il giocatore può offrire patta in conformità con qualsiasi metodo fornito dalla piattaforma che mostrerà l'offerta di patta accanto alla mossa. L'offerta non può essere ritirata e rimane valida fino a quando l'avversario non l'accetta, la rifiuta giocando una mossa o la partita si conclude in altro modo.

3 Punteggio

3.1 A meno che il regolamento di un evento non specifichi diversamente, un giocatore che vince la sua partita, o vince per forfait, ottiene un punto (1), un giocatore che perde la sua partita, o dà forfait, non ottiene punti (0), e un giocatore che pareggia la sua partita ottiene mezzo punto (½).

3.2 Il punteggio totale di qualsiasi partita non può mai superare il punteggio massimo normalmente assegnato per quella partita. I punteggi assegnati a un singolo giocatore devono essere quelli normalmente associati al gioco, ad esempio un punteggio di $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ non è consentito.

4 Area di gioco

L'area di gioco è definita come la stanza in cui il giocatore gioca le sue mosse. Il regolamento di una competizione può richiedere che l'area di gioco sia monitorata da telecamere. A nessuno, ad

eccezione del giocatore, è permesso stare nell'area di gioco senza il consenso dell'arbitro

5 Condotta dei giocatori

5.1 I giocatori non devono intraprendere alcuna azione che possa portare discredito al gioco degli scacchi, incluso il modo in cui un giocatore si comporta davanti alle telecamere e i commenti nelle varie chat.

5.2 Ogni giocatore deve connettersi a una piattaforma con un dispositivo autorizzato, per disputare le proprie partite.

5.3 Ogni giocatore deve utilizzare il proprio account riconosciuto dalla FSI utilizzando il cognome e nome quando partecipa a competizioni ufficiali.

5.4 I giocatori devono indossare abiti appropriati quando sono visibili dalle telecamere e seguire il "dresscode" della competizione, se previsto.

5.5 Nel corso di una partita al giocatore è consentito di lasciare l'area di gioco solo con il consenso dell'arbitro.

5.6 Nel corso della partita ai giocatori è vietato fare uso di qualsiasi strumento elettronico, annotazioni, fonti d'informazione o consigli, o analizzare qualsiasi partita su un'altra scacchiera.

5.7 Ai giocatori non è permesso indossare le cuffie/auricolari durante il torneo. Durante una partita, a un giocatore è vietato avere nell'area di gioco qualsiasi dispositivo elettronico che non sia specificamente approvato dall'arbitro. Tuttavia, il regolamento di un evento può consentire che tali dispositivi vengano conservati molto vicino all'area di gioco solo come aiuto per fornire una connessione internet di backup.

5.8 Se diventa evidente che un giocatore ha un dispositivo proibito nell'area di gioco, tale giocatore perderà la partita. L'avversario vincerà. Il regolamento di gara può specificare una sanzione diversa, meno severa. Il capo arbitro può anche decidere di escludere il giocatore dalla competizione.

5.9 L'arbitro può chiedere al giocatore di controllare i suoi vestiti, il contenuto delle tasche e gli eventuali oggetti presenti nell'area di gioco, nonché osservare le orecchie. Tali ispezioni saranno effettuate per mezzo della telecamera. Nel caso in cui il giocatore si rifiutasse di sottoporsi al controllo, perderà la partita.

5.10 Non è consentito fumare, comprese le sigarette elettroniche, se visibili dalla telecamera.

5.11 È vietato distrarre o infastidire l'avversario in qualsiasi modo. Ciò include reclami irragionevoli, irragionevoli offerte di patta, invio di messaggi inappropriati o l'introduzione di una fonte di rumore nell'area di gioco.

5.12 L'infrazione degli articoli da 5.1 a 5.11 comporterà sanzioni ai sensi del successivo art. 6.9.

5.13 I giocatori che hanno terminato le loro partite devono essere considerati spettatori e devono attenersi alle istruzioni dell'arbitro e al regolamento della competizione. Ad esempio: disattivare i loro microfoni, spegnere le loro telecamere, interrompere la condivisione dello schermo.

5.14 Un giocatore ha il diritto di richiedere all'arbitro una spiegazione di un qualsiasi articolo

del presente regolamento e delle Laws of Chess.

5.15 Eccetto il caso in cui il regolamento della competizione specifichi diversamente, un giocatore può appellarsi contro una decisione dell'arbitro. Ciò include appelli contro il risultato di una partita, anche se il risultato è stato stabilito dalla piattaforma e approvato dall'arbitro.

5.16 I giocatori possono osservare altre partite della loro competizione attuale, a condizione che rispettino le istruzioni sul comportamento consentito durante una partita e visualizzino solo la posizione, l'ora e il risultato correnti. Ai giocatori è vietato accedere a qualsiasi tipo di analisi della partita durante il gioco.

6 Compiti dell'arbitro

6.1 L'arbitro dovrà vigilare sul rispetto del Regolamento Scacchi Online.

6.2 L'arbitro deve:

- a) Assicurare il fairplay,
- b) Agire nel migliore interesse della competizione;
- c) Assicurarsi che venga mantenuto un buon ambiente di gioco;
- d) Assicurarsi che i giocatori non vengano disturbati;
- e) Supervisionare l'andamento della competizione;
- f) Seguire le regole Fair-play o le linee guida per le competizioni FIDE Online Chess.

6.3 L'arbitro può nominare assistenti per osservare le partite e i giocatori.

6.4 L'arbitro potrà ispezionare l'area di gioco in modo appropriato prima dell'inizio della partita.

6.5 L'arbitro può concedere a uno o ad entrambi i giocatori tempo aggiuntivo in caso di disturbi esterni del gioco.

6.6 I giocatori di altre partite non devono parlare o interferire in alcun modo in una partita. Gli spettatori non possono interferire in una partita. L'arbitro può espellere i trasgressori dall'area del torneo.

6.7 A meno che non sia autorizzato dall'arbitro, è vietato a chiunque utilizzare un telefono cellulare o qualsiasi tipo di dispositivo di comunicazione nell'area di gioco o in qualsiasi area contigua designata dall'arbitro.

6.8 In caso di necessità l'arbitro a sua discrezione può consentire di far ripetere la partita o di farla riprendere da una determinata posizione verificatasi sulla scacchiera.

6.9 L'arbitro può applicare le seguenti sanzioni:

- a) Richiamo verbale;
- b) Aumento del tempo a disposizione dell'avversario;
- c) Riduzione del tempo a disposizione del giocatore colpevole;
- d) Aumento del punteggio della partita all'avversario fino al massimo previsto per quella partita;
- e) Riduzione del punteggio della partita del giocatore colpevole;
- f) Dichiarazione di "partita persa" per il giocatore colpevole (l'arbitro deciderà anche il punteggio dell'avversario);
- g) Una multa, precedentemente annunciata;
- h) Esclusione da uno o più turni di gioco;
- i) Espulsione dalla competizione.

7 Disconnessione

7.1 Il giocatore è responsabile della connessione alla piattaforma. Ciò include la fornitura di una connessione internet stabile e di un dispositivo di gioco funzionante.

7.2 Il giocatore può mantenere la sua connessione tramite un dispositivo mobile, solo previa autorizzazione dell'arbitro.

7.3 Il giocatore deve seguire le istruzioni fornite dall'arbitro riguardo alla sua presenza sulla piattaforma di gioco.

7.4 Il regolamento di gara stabilirà le conseguenze e le potenziali sanzioni in caso di disconnessione dalla zona di gioco durante la sessione di gioco.

7.5 Se un giocatore durante la partita si disconnette dalla zona di gioco, il suo orologio non sarà fermato; pertanto, il suo tempo continuerà a scorrere.

7.6 Se il giocatore riesce a riconnettersi al gioco prima che sia trascorso il suo tempo di riflessione rimanente, continuerà a giocare con il tempo rimasto sul suo orologio. L'arbitro deciderà se siano appropriate ulteriori sanzioni.

7.7 Se il giocatore non può riconnettersi alla partita prima che il suo tempo di riflessione residuo sia terminato, allora quel giocatore perderà la partita a meno che il regolamento della competizione non specifichi diversamente (compreso il tempo entro il quale un giocatore disconnesso deve riconnettersi). Tuttavia, la partita è patta nella situazione descritta nell'articolo 1.3.4.

7.8 Durante la disconnessione i giocatori non possono lasciare la loro postazione senza il permesso dell'arbitro.

7.9 Eventuali disconnessioni dalla videoconferenza non corrispondenti ad altrettante disconnessioni dalla piattaforma potranno essere sanzionate ai sensi dell'articolo 6.9. Ripetute disconnessioni dalla videoconferenza non corrispondenti ad altrettante disconnessioni dalla piattaforma potranno comportare l'esclusione del giocatore da quel torneo o anche dal campionato.

8 Dispositivo di gioco

8.1 Durante una partita il giocatore deve giocare con un unico schermo e l'arbitro può richiederne la condivisione in qualsiasi momento della partita, se non altrimenti specificato nel regolamento di gara.

8.2 Durante una sessione di gioco, l'arbitro avrà accesso, su richiesta, alle applicazioni aperte sul dispositivo del giocatore.

8.3 Durante la sessione di gioco sul dispositivo del giocatore devono essere aperte esclusivamente le applicazioni per il gioco e per la videoconferenza, a meno che l'Arbitro non ne consenta esplicitamente delle altre.

9 Sistema di Video Conferenza

9.1 Quando si gioca una competizione sotto supervisione video, potrà essere prevista una videoconferenza (VCS) ad uso dei giocatori e degli arbitri. La supervisione può essere operata anche su giocatori scelti esclusivamente a campione. Il sistema dovrà avere le seguenti caratteristiche:

- a) Una visuale completa del giocatore che ne mostri almeno il volto e, se necessario, l'area di gioco;
- b) Audio del giocatore e dell'area circostante (tramite microfono);
- c) Supporto per la condivisione dello schermo da parte del giocatore (sotto il controllo del giocatore e dell'arbitro).
- d) ogni giocatore è tenuto a connettersi alla VCS in un momento specificato dall'arbitro e a rimanere connesso durante l'intera sessione.
- e) Se un giocatore non sarà presente e connesso alla VCS all'orario stabilito al precedente punto d, potrà essere escluso dalla partecipazione a quel torneo o al campionato se il comportamento è reiterato: a tal scopo si richiede ai giocatori di avvisare l'arbitro se non si potrà prendere parte ai tornei successivi. In mancanza di tale avviso, il giocatore sarà escluso dalla manifestazione.
- f) se un giocatore si disconnette dalla VCS, ma è ancora connesso alla piattaforma, al giocatore è fatto divieto di muovere un pezzo sulla scacchiera, fino a quando non si ricollega alla VCS.

9.2 Il regolamento di gara può specificare che sia implementato un sistema di cartellini gialli (avvertimento) e rossi (perso) per supportare la gestione delle sanzioni dovute a disconnessioni dalla VCS.

10 Videocamere e microfoni

10.1 L'illuminazione della stanza deve essere sufficiente per consentire le riprese, inoltre il movimento degli occhi del giocatore deve essere monitorato dall'arbitro.

10.2 Il microfono del giocatore deve essere sempre attivo, in modo da trasmettere all'arbitro qualsiasi suono udibile vicino al giocatore.

10.3 Il regolamento della competizione può specificare che siano necessari dispositivi di monitoraggio aggiuntivi. L'Arbitro può altresì richiedere ulteriori dispositivi di monitoraggio (ad esempio videocamere) per la supervisione di una partita.

11. Irregolarità

11.1 Ogni giocatore ha il diritto di chiedere l'assistenza di un arbitro mediante chat, microfono o mediante la funzione specifica prevista dalla piattaforma. Se un giocatore chiama l'arbitro per richiedere l'assistenza, quest'ultimo determinerà se il giocatore ha una valida ragione per farlo. Se il giocatore non ha un motivo valido per farlo, può essere sanzionato in conformità con l'Articolo 6.9.

11.2 Se una partita è iniziata con i colori invertiti, se sono state completate meno di 10 mosse da entrambi i giocatori, sarà interrotta e verrà giocata una nuova partita con i colori corretti. Dopo 10 o più mosse, il gioco continuerà.

11.3 Se una partita non termina automaticamente patta quando si verifica una delle situazioni descritte nell'Articolo 2.2 (situazioni di patta automatica), l'arbitro dichiarerà la partita patta.

11.4 Se la piattaforma di gioco dichiara automaticamente una patta quando ancora sulla scacchiera

c'è materiale sufficiente per dare scacco matto con una qualsiasi serie di mosse legali, l'arbitro modificherà il risultato acquisito automaticamente.

11.5 Se durante una partita si riscontra che l'impostazione di uno o di entrambi gli orologi non è corretta, l'arbitro regolerà immediatamente l'orologio per gli scacchi. L'arbitro dovrà installare l'impostazione corretta e adattare i tempi, se necessario. Dovrà inoltre usare il suo miglior giudizio per determinare le impostazioni dell'orologio.

11.6 Se la partita deve essere interrotta per qualsiasi motivo, l'arbitro deve mettere in pausa l'orologio per gli scacchi, se possibile. Se non è possibile, l'arbitro può aggiungere ulteriore tempo a uno o entrambi i giocatori.

12. Fairplay

12.1 Tutte le partite di un evento vengono supervisionate da un software di monitoraggio sia durante il loro svolgimento, sia una volta terminate.

12.2 Le decisioni finali del Comitato Fair Play possono basarsi anche sulle analisi del software di monitoraggio di proprietà della piattaforma. Tali analisi non sono vincolanti ma sono da considerarsi a supporto di tali decisioni.

12.3 Ai giocatori può essere richiesto di essere visibili alla telecamera, utilizzando una piattaforma di videoconferenza (tra un turno e il successivo i giocatori possono essere autorizzati a spegnere la telecamera). Le immagini della piattaforma di videoconferenza possono essere registrate. Solo il capo arbitro e il Comitato Fair Play, se presenti, possono accedervi. La registrazione viene cancellata dopo l'annuncio ufficiale dei risultati.

12.4 Ai giocatori potrebbe essere richiesto di mostrare l'ambiente circostante e le informazioni sui dispositivi utilizzati, e questo può essere richiesto in qualsiasi momento. I giocatori possono essere istruiti dall'arbitro a condividere il proprio schermo e a disattivare la funzione di chat durante il gioco. L'organizzatore deve garantire un'adeguata tutela della privacy.

12.5 Ai giocatori è fatto divieto di:

- a) Usare software diversi da quelli autorizzati durante lo svolgimento della partita.
- b) Consultare terze persone mentre si gioca
- c) Consentire ad altri giocatori di utilizzare il proprio account per giocare
- d) Giocare con più account
- e) intraprendere alcuna azione che possa portare discredito al gioco degli scacchi, incluso il comportamento davanti alle telecamere e i commenti nelle varie chat

12.6 I premi non saranno assegnati ai giocatori fino a quando non saranno state completate le verifiche del fair play.

12.7 Il regolamento di una gara può prevedere che la decisione del capo arbitro o di un collegio di esperti, all'uopo designato, in merito alla perdita della partita o all'esclusione dalla gara sia definitiva.

12.8 Il regolamento di una competizione non può prevedere che tutte le questioni di fairplay per la competizione siano di esclusiva competenza della piattaforma.

12.9 Il diritto di ricorrere spetta ai partecipanti (giocatori, capitani e arbitri) con numero di identificazione FSI/FIDE della competizione in questione. La scadenza per presentare ricorso è di 12 ore dopo la fine dell'ultimo turno.

12.10 Tutti i ricorsi devono essere presentati per iscritto e indirizzati all'arbitro principale. Il ricorrente deve fornire tutte le informazioni utili per istruire il caso e deve dettagliare le ragioni per le quali viene presentato il reclamo, elencando tutti gli elementi disponibili al momento della presentazione. Non si accettano reclami orali o informali.

12.11 Tutti i reclami basati esclusivamente sul presupposto che una persona stia giocando meglio del suo valore presunto non saranno presi in considerazione.

12.12 La falsa accusa può portare a sanzioni per il denunciante.

13. Comitato Fair Play

13.1 La sorveglianza sul rispetto del fair play è affidata a un Comitato Fair Play (CFP) nominato dal Consiglio Federale, composto da un giocatore di categoria da Maestro in su, un arbitro internazionale e un esperto in materia di anti-cheating.

13.2 In ogni momento di gioco e fase dei campionati, il CFP determina le misure necessarie per garantire la regolarità delle manifestazioni e potrà disporre o suggerire l'adozione di ogni misura ritenuta adeguata e sufficiente perché sia assicurato il fair play.

13.3 Qualora il CFP dovesse riscontrare una violazione delle regole del fair play da parte di un giocatore, lo segnalerà all'arbitro principale. Quest'ultimo, in concerto con il Comitato suddetto, potrà decidere di dichiarare per il giocatore colpevole la sconfitta in uno o più turni precedenti e squalificarlo in qualsiasi momento nel corso del torneo o anche dopo che sia terminato lo stesso.

13.4 Ripetute e conclamate violazioni delle misure di fair play, o prove irrefutabili di gravi infrazioni saranno considerate ai fini delle disposizioni del Codice di Condotta Atleti.

13.5 Il CFP a seconda della gravità della violazione del fair play, emette le seguenti sanzioni:

- a) Sospensione dell'account per 15 o 30 giorni
- b) Sospensione dell'account per 6 mesi o 1 anno
- c) Il giocatore che si iscrive alle manifestazioni ufficiali ma non si presenta è dapprima soggetto ad ammonizione e, in caso di recidiva, alle sanzioni di cui alle lettere a) e b).

14. Rating Italia Online (RIO)

14.1 La FSI introduce un sistema di classificazione denominato "Rating Italia Online" (RIO) per le partite giocate sulla propria piattaforma scacchistica o su piattaforma convenzionata e sotto la propria egida.

14.2 I giocatori avranno assegnato un RIO d'ingresso in questo ordine:

- a) per i tornei a cadenza Rapid si terrà presente l'Elo Rapid FIDE e, in mancanza di questo, a seguire, lo Standard FIDE e quello FSI. In assenza di questi si assegnerà al giocatore un punteggio di merito come previsto dal RTF;
- b) per i tornei a cadenza blitz si terrà presente l'Elo Blitz FIDE e, in mancanza di questo, a seguire, lo Standard FIDE e quello FSI. In mancanza di questi si assegnerà al giocatore un punteggio di merito come previsto dal RTF.
- c) per i tornei bullet si terrà presente dell'Elo Blitz FIDE e in mancanza di questo, a seguire, lo Standard FIDE e quello FSI. In mancanza di questi si assegnerà al giocatore un punteggio di merito come previsto dal RTF.

14.3 Sono previsti tipi di rating, in base al tempo di riflessione della partita:

a) Rapid.

Si definisce partita Rapid una partita in cui 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.

b) Blitz

Si definisce partita Blitz, una partita in cui tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato maggiore di 3 minuti ma non maggiore 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 maggiore di 10 minuti per ciascun giocatore.

c) Bullet.

Si definisce partita bullet, una partita in cui tutte le mosse devono essere completate in un tempo prefissato minimo di 1 minuto ma non maggiore di 3 minuti per ciascun giocatore, ovvero nella quale il tempo assegnato più 60 volte l'eventuale incremento è minimo di 1 minuto ma non maggiore di 3 minuti per ciascun giocatore.

14.4 La FSI, per ognuno dei tipi di rating di cui al punto 14.8, riconosce le seguenti categorie online:

- a) Maestro Online (OM)
- b) Candidato Maestro Online (OCM)
- c) 1^a Nazionale Online (1O)
- d) 2^a Nazionale Online (2O)
- e) 3^a Nazionale Online (3O)
- f) Amatore Online (OA)

14.5 La FSI riconosce il diritto ai giocatori in possesso di titoli internazionali di utilizzarli anche nel sistema di classificazione RIO.

14.6 Le categorie e/o i titoli online verranno conseguiti se il giocatore raggiungerà il rating minimo corrispondente alla categoria o titolo.

14.7 Ai giocatori viene assegnato un punteggio di merito denominato "Rating Italia Online" (RIO) così articolato:

- a) punti 2200: Maestro Online
- b) punti 2000: Candidato Maestro Online
- c) punti 1800: 1a Nazionale Online
- d) punti 1600: 2a Nazionale Online
- e) punti 1500: 3a Nazionale Online
- f) punteggio d'ingresso come da RTF: Amatore Online

15. Sistema di calcolo

15.1 Si confronta il punteggio del giocatore con quello di ogni avversario ed in base alla differenza (+ o -) si trova sulla tabella Rating Italia Online (vedi art. 15.4) la percentuale che ogni giocatore avrebbe dovuto conseguire in ogni partita; quando la differenza tra due punteggi supera i 735 punti si considera la differenza uguale a 735 punti.

Si sommano dette percentuali e si trasformano in punti (punti attesi = PA), arrotondando il secondo decimale a zero da 0,01 a 0,05 ed a uno da 0,06 a 0,09.

Si confronta il punteggio realmente ottenuto (P) col PA e la differenza si moltiplica con K ottenendo la variazione finale (V) che sarà sommata o sottratta all'indice iniziale (I). In pratica la

formula è:

$$I=I+K(P-PA)$$

15.2 Il coefficiente (K) è 20 per i tornei Rapid, Blitz e Bullet.

15.3 I Rating Italia Online pubblicati periodicamente sugli elenchi sono approssimati come segue:

- a) Da 0,1 a 0,4: approssimazione all'intero precedente
- b) Da 0,5 a 0,9: approssimazione all'intero successivo

15.4 Di seguito la tabella di conversione della differenza di rating in probabilità di punto rispettivamente dei due giocatori con RIO maggiore e minore.

Differenz a	% +	%- -	Differenz a	% +	%- -
0-3	.50	.50	198-206	.76	.24
4-10	.51	.49	207-215	.77	.23
11-17	.52	.48	216-225	.78	.22
18-25	.53	.47	226-235	.79	.21
26-32	.54	.46	236-245	.80	.20
33-39	.55	.45	246-256	.81	.19
40-46	.56	.44	257-267	.82	.18
47-53	.57	.43	268-278	.83	.17
54-61	.58	.42	279-290	.84	.16
62-68	.59	.41	291-302	.85	.15
69-76	.60	.40	303-315	.86	.14
77-83	.61	.39	316-328	.87	.13
84-91	.62	.38	329-344	.88	.12
92-98	.63	.37	345-357	.89	.11

99-106	.64	.3 6	358-374	.90	.10
107-113	.65	.3 5	375-391	.91	.09
114-121	.66	.3 4	392-411	.92	.08
122-129	.67	.3 3	412-432	.93	.07
130-137	.68	.3 2	433-456	.94	.06
138-145	.69	.3 1	457-484	.95	.05
146-153	.70	.3 0	485-517	.96	.04
154-162	.71	.2 9	518-559	.97	.03
163-170	.72	.2 8	560-619	.98	.02
171-179	.73	.2 7	620-735	.99	.01
180-188	.74	.2 6	>735	1.0	.00
189-197	.75	.2 5			