

B.02 FIDE Rapid és Gyorsjátszma (Blitz) Értékszám Szabályzata

A FIDE Tanácsa (FIDE Council) 2023 december 15.-i harmadik negyedévi ülésén fogadta el)

Hatályos 2024 március 1-től

Forrás

<https://handbook.fide.com/chapter/B022024>

0. Bevezetés

0.1 A jelen szabályzatot a Minősítő Bizottság (Qualification Commission) ajánlása alapján a FIDE Tanácsa változtathatja meg. A változtatásokat azokon a versenyeken kell alkalmazni, amelyek e dátumot követően kezdődnek el.

0.2 A minősítő versenyeket azon ország tagszövetségének kell előzetesen nyilvántartásba vetetni, amelynek területén a versenyt rendezik és ez a szövetség lesz felelős az eredmények beküldéséért, valamint annak költségeiért. A Tanács ezen túlmenően átruházhatja ezeket a jogokat és kötelezettségeket olyan szervezetek számára, amelyek egy autonóm területet képviselnek egy szövetségben belül.

A versenyt és annak ütemezését a verseny kezdete előtt 3 nappal be kell jelenteni. A Minősítő Bizottság Elnöke megtagadhatja egy verseny nyilvántartásba vételét. Ő engedélyezheti a 3 napon belüli regisztrációt is.

A 2.1 fejezetben leírt hibrid versenyeket minden esetben a Minősítési Bizottság Elnökének kell engedélyezni.

Kivételes esetekben a FIDE Tanács (a Minősítési Bizottság véleménye alapján) vagy a FIDE elnök (2700 feletti minősítésű játékosok esetén) dönthet úgy, hogy versenyeket vagy egyedi játszmákat minősítőnek sorol be akkor is, ha a nemzeti szövetség azt nem küldte be.

0.3 Minden hivatalos FIDE és kontinens verseny jegyzőkönyvét minősítés miatt be kell küldeni és értékelni kell. A jegyzőkönyv megküldéséért a verseny főbírója felelős.

0.4 A FIDE fenntartja a jogot arra, hogy egy adott versenyt ne értékeljen. A döntés ellen a verseny rendezője fellebbezhet. A fellebbezést a döntést követő 7 napon belül kell benyújtani.

1. Játékidő

1.1 A játszma értékeléséhez a játékosoknak alább részletezett játékidő kell, hogy rendelkezésre álljon az összes lépés megtételéhez:

1.1.1 Rapid játszma esetén a fix idő több mint 10 perc, de kevesebb mint 60 perc; vagy fix idő + a bónuszidő 60 szorosa több mint 10 perc, de kevesebb mint 60 perc kell legyen játékosonként.

1.1.2 Gyors (Blitz/Schnell) játszma esetén a fix idő több, mint 3 perc, de nem több, mint 10 perc; vagy fix idő + a bónuszidő 60 szorosa több, mint 3 perc, de nem több, mint 10 perc kell legyen játékosonként.

1.2 Azon játszmák, melyeknél a játékosoknak eltérő idő áll rendelkezésére, nem értékelhetők.

2. Követendő szabályok

2.1 A versenyen a FIDE Sakkjáték Szabályzatát (FIDE Laws of Chess) vagy a Hibrid Sakkversenyekre vonatkozó Szabályzatot (FIDE Online Sakkszabályzat IIIb rész) kell alkalmazni.

3. Napi játszmák száma

3.1 A napi játszmák maximális száma:

3.1.1 Rapid játszma esetén 15 forduló / nap

3.1.2 Gyors (Blitz) játszma esetén 30 forduló / nap

4. Le nem játszott játszmák

4.1 A kontumálás vagy bármely más okból elmaradt játszma nem okoz értékszám változást. A vis major eseteket leszámítva minden játszma, amelyen mindkét játékos legalább egy lépést megtett, értékszám elszámolásra kerül, kivéve, ha a Fair Play-re vonatkozó szabályok másként rendelkeznek.

5. Párosmérkőzések

6.1 Azon párosmeccsek, amelyeken egy játékos nem rendelkezik értékszámmal, nem kerülnek értékelésre.

6.2 Azokat a játszmákat, amelyeket akkor játszottak, amikor a meccs már eldőlt, nem szabad értékszámmal figyelembe venni. Ettől az előírástól előzetes kérelemre el lehet tekinteni.

6. Hivatalos FIDE Rapid és Gyorsjátszma (Blitz) értékszám listák

6.1 A FIDE-nek minden hónap első napján el kell készítenie az aktuális listát, amely az előző periódus értékszámszerző eseményeit tartalmazza. A listák az értékszámrendszer képleteinek felhasználásával készülnek.

6.1.1 Az értékszámszerző periódus (új iratkozók esetében lásd 6.1.4.) alatt azt az időszakot értjük, melyben egy adott lista érvényes.

6.1.2 A listában a legalább 1400 értékszámmal rendelkező játékosok szerepelnek, a következő adatokkal: FIDE cím, szövetség, aktuális értékszám, azonosítószám (*FIDE ID*), az értékelési periódusban figyelembe vett játszmák száma, születési idő, nem, valamint a játékosra érvényes '*K*' szorzó.

6.1.3 A lista zárása 3 nappal a publikálást megelőzően történik. Azok a versenyek kerülhetnek értékelésre, melyek záró dátuma megelőzi vagy éppen e határidő napjára esik. A hivatalos FIDE versenyek akkor is értékelésre kerülhetnek, ha záró a lista publikálását megelőző napon fejeződnek be.

6.1.4 Új játékos értékszám akkor kerülhet be a listába, ha legalább 5 játszmát játszott értékszámmal rendelkező ellenfelekkel. Ennek a követelménynek nem kell egy versenyen teljesülnie. 26 hónapon belül egymást követő versenyek eredményét össze lehet vonni az induló értékszám számolásához. Az értékszám legalább 1400 kell legyen.

6.2 A listára fel nem kerülő vagy inaktívnak jelölt játékosok:

6.2.1 Az 1400 alá eső játékosok a következő listán értékszám nélkülinek lesznek jelölve. Ezután őket már értékszám nélküli játékosnak kell tekinteni.

6.2.2 Aktívként nyilvántartott játékosok:

1. A játékos inaktívnak tekintendő, ha 1 év alatt nem játszott értékelt játszmát.

2. A játékos visszakapja aktív státuszát, ha az elszámolási periódusban legalább 1 értékelt játszmát játszik. Ekkor a következő listán ismét aktív lesz.

7. A FIDE értékszám rendszerének működése

A FIDE értékszám számítására egy numerikus módszer szolgál, amelyben a százalékos eredményt értékszám különbségekké alakítják át és viszont. Ennek célja, hogy a lehető legjobb statisztikai értéken alapuló értéket nyújtson.

7.1 Az értékszámokat tetszés szerint választott, 200 pont szélességű osztályokba sorolják. Az alábbi táblázatok bemutatják, hogy a 'p' százalékos eredményt hogyan kell a 'dp' értékszám különbséggé átalakítani. Nulla, vagy 100 %-os eredmény esetében 'dp' szükségképpen határozatlan, ugyanakkor az egyszerűség kedvéért 800-as értéknek vesszük. A második táblázat azt mutatja be, hogy a 'H' magasabb értékszámú, illetve 'L' alacsonyabb értékszámú játékos számára rendre hogyan kell a 'D' értékszám különbséget a játszma eredményére vonatkozó 'PD' valószínűséggé átalakítani. Tehát a két táblázat tulajdonképpen egymás tükörképe.

7.1.1 A százalékos 'P' eredménynek 'dp' értékszám különbséggé való átalakítása

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 Az értékszámokban mutatkozó 'D' különbség átalakítása a játszma eredményére vonatkozó 'PD' valószínűségértékké a 'H' magasabb és az 'L' alacsonyabb értékszámú versenyző számára.

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
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 Értékszám nélküli játékos 'Ru' értékszámának meghatározása:

7.2.1 Ha egy értékszám nélküli játékosnak van standard értékszáma a rapid vagy gyors (Blitz) verseny kezdetén, akkor a standard értékszámát kell az értékszám számításnál használni. Ebben az esetben ő értékszámú játékosnak tekintendő és rá a 7.2.1-7.2.5 pontok nem vonatkoznak.

7.2.2 Ha egy értékszám nélküli játékos első versenyén nem szerez pontot, akkor eredményét figyelmen kívül kell hagyni. Minden egyéb esetben az értékszáma kiszámításakor figyelembe kell venni az összes eredményét a 6.1.4. pontban foglaltak szerint.

7.2.3 'Ra' a játékos értékszámával rendelkező ellenfeleinek és két 1800-as képzeletbeli ellenfelének átlagos értékszáma. A képzeletbeli ellenfelek ellen döntetlen eredményt tételezünk fel.

7.2.4 $'Ru' = 'Ra' + 'dp'$

'Ru'-t a legközelebbi egészre kerekítjük.

A legmagasabb kezdő értékszám 2200 lehet.

7.2.5 Ha az fordulna elő, hogy az adott versenyen értékszám nélkülinek tekintett versenyző közben felkerül az értékszám listára, akkor az ő teljesítményét az aktuális értékszáma alapján kell értékelni, az adott versenyen azonban az

ellenfeleinek az értékelésekor öt értékszám nélkülüként kell figyelembe venni.

7.3 Az értékszám változás meghatározása értékszamos versenyző esetén

7.3.1 Minden egyes értékszammal rendelkező ellenfél elleni játszma esetében meg kell határozni a játékos és ellenfele értékszama közötti 'D' különbséget. 400-nál nagyobb értékszám különbséget a számítás szempontjából 400-nak kell tekinteni.

7.3.2 a) Minden játszma meg határozzuk a játékos 'PD' pontszerzési valószínűségét a 7.1.2 táblázat alapján.

b) $\Delta R' = \text{elért eredmény} - 'PD'$.

Az elért eredmény: 1, 0.5 vagy 0 pont lehet.

c) $\Sigma \Delta R' = A$, $\Delta R'$ -ek összege egy versenyen vagy egy értékszám-periódusban.

d) $\Sigma \Delta R' \times 'K' =$ a versenyen vagy az értékelési periódusban elért értékszám változás.

7.3.3 A 'K' a fejlődési együttható.

'K' = 40, az újonnan feliratkozó játékosokra az első 30 játszma vonatkozóan.

'K' = 20, mindaddig, amíg a játékos értékszama 2400 alatt marad.

'K' = 10, ha a játékos egyszer már elérte a publikált 2400-as értéket.

'K' = 40, 18. év betöltésének évének végéig, ha az értékszám 2300 alatt marad.

Ha egy perióduson belül lejátszott játszmák számának (n) és a 'K'-nak a szorzata meghaladja a 700-at, akkor a 'K' szorzó értéke mindig az a legnagyobb egész szám lesz, melyre $K \times n$ nem nagyobb, mint 700.

7.3.4 Az értékszám perióduson belüli értékszám változás értékét a legközelebbi egész számra kell kerekíteni. A 0,5-t felfelé kerekítünk.

8. A versenyeredmények jelentése

8.1 A FIDE által regisztrált verseny főbírója köteles a versenyeredményt (TRF fájl) a helyi szövetség értékszám-adminisztrátorának elküldeni.

Az értékszám-adminisztrátor meggyőződik arról, hogy a versenyt a FIDE összes vonatkozó szabályzatának megfelelően bonyolították le. Ezután a TRF fájlokat feltölti a FIDE értékszám-szerverére. Ezt időben kell megtenni ahhoz, hogy a verseny értékszám-elszámolásra kerüljön abban a havi listában, melyben a versenyt regisztrálták, vagy ha a verseny utolsó napjától a hónap végéig 5 nap vagy kevesebb van hátra, akkor a következő listában.

Ha a versenyeredményt nem jelentik le időben ahhoz, hogy a verseny befejezése utáni harmadik listában szerepeljen, akkor a verseny nem kerül értékelésre.

8.2 Egy értékszámszerző verseny szabályzatának egyértelműnek kell lenni, hogy a verseny értékszám-szerzésre jogosít.

8.3 Minden tagszövetségnek ki kell jelölni egy személyt, aki felelős a minősítések és értékszám-elszámolások koordinációjáért és a gyors ügyintézésért. A felelős nevét és elérhetőségeit el kell küldeni a FIDE Titkárság részére.

8.4 A hibrid versenyek esetén a teljes *pgn* fájlt is be kell küldeni a versenyeredményekkel együtt.

9 Minősítési listára felkerülés

9.1 A FIDE értékszám listáján azok a játékosok szerepelhetnek, akik tagjai a FIDE valamely nemzeti tagszövetségének, kivéve, ha szerepeltetésüket a FIDE Tanácsa másként nem hagyja jóvá. Ezen szövetség tagsági viszonya sem átmenetileg, sem tartósan nem lehet felfüggesztve.

9.2 A tagszövetségek felelőssége, hogy egy játékos halála esetén tájékoztassák a FIDE-t.