

B.02 Reglamento del Sistema de Valoración¹ (Comisión de Calificación)

Aprobado por la Asamblea General de 1982 y modificado por las Asambleas Generales de 1984 a 2008.

0 Introducción

Los datos básicos para la medición de actuaciones ajedrecísticas deben ser extensos y amplios. Las partidas serán evaluadas por la FIDE cuando tengan lugar en una competición registrada por la FIDE y reúna todos los siguientes requisitos:

- 0.1 Las regulaciones siguientes serán alteradas por la Asamblea General por recomendación de la Comisión de Calificación.

Cualquiera de tales cambios entrará en el vigor el 1 de julio del año siguiente al de la decisión de la Asamblea General. En lo que a torneos se refiere, cambios se aplicarán a todos aquellos que comiencen en o después de esa fecha.

- 0.2 En principio, deberían evaluarse todos los torneos importantes. La FIDE puede evaluar todo torneo de alto nivel aun cuando la federación en cuyo territorio tenga lugar el torneo no remita ningún informe para su valoración.

- 0.3 Se valorarán todos los torneos oficiales de la FIDE relacionados en el *Handbook*. El Organizador es responsable de remitir los resultados y de abonar las tarifas.

- 0.4 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación que será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas. El torneo debe ser registrado un mes antes de su comienzo. El Presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos de un mes de antelación a su fecha de inicio.

- 0.5 Esta comisión se reserva el derecho de no valorar un torneo específico. El Organizador Principal del torneo tendrá el derecho de apelar a la Comisión de Calificación. Tal apelación la deberá realizar dentro de los siete días siguientes a la sea comunicada la decisión.

- 0.6 El umbral de valoración al que se hace referencia en este texto es la valoración mínima para publicar, desde el 1 de julio de 2009 el mínimo es de 1200.

1 Ritmo de juego

- 1.1 Para que una partida sea evaluada, cada jugador debe contar con los siguientes periodos mínimos para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida dure 60 jugadas:

Cuando al menos un jugador del torneo tenga una valoración de 2200 o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 120 minutos.

Cuando al menos un jugador del torneo tenga una valoración de 1600 o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 90 minutos.

Cuando todos los jugadores del torneo estén valorados por debajo de 1600, cada jugador deberá contar con un mínimo de 60 minutos.

¹ "Rating" en el original.

- 1.2 Las partidas en las que todos los movimientos se jueguen a un ritmo más rápido que el anterior serán excluidas de la lista.
- 1.3 Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, se recomienda que éste sea de 40 movimientos. De este modo, los jugadores se beneficiarán de la uniformidad.

2 Leyes a aplicar.

- 2.1 Las partidas se deben jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE. La Federación puede introducir desviaciones menores de las *Leyes del Ajedrez*, siempre que cuente con la aprobación de la Comisión Técnica.

3. Número de rondas por día.

- 3.1 No se jugarán más de tres rondas por día y el tiempo total de juego no excederá las 12 horas

4 Duración del torneo.

- 4.1 Un periodo no superior a 90 días, excepto:
 - 4.11 Podrán ser evaluados torneos por sistema de liga que se prolonguen por un periodo de tiempo superior a 90 días.
 - 4.12 El Presidente de la Comisión de Calificación puede aprobar la valoración de torneos que duren más de 90 días.
 - 4.13 Las valoraciones utilizadas son las del principio del torneo; o se podrán utilizar las valoraciones en vigor durante la partida si se van enviando los resultados a la FIDE ronda a ronda o partida a partida. Se determinará la opción a seguir antes del comienzo de la primera ronda. Ver B.01.1.16 para la regla equivalente.

5 Partidas no jugadas.

- 5.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. Se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada.

6 Composición del torneo.

- 6.1 Si un jugador no valorado consigue cero o medio punto en su primer torneo, se ignorarán tanto su puntuación como la conseguida por sus rivales contra él. Pero si el jugador no valorado ha conseguido previamente una *performance* por encima del mínimo de valoración, se tendrá en cuenta su resultado para el cálculo de su valoración global.
- 6.2 Se podrán agrupar los resultados de torneos que consten de fases preliminares y finales o eliminatorias.
- 6.3 En un torneo por *round robin* al menos un tercio de los jugadores habrá de estar valorado.
 - 6.31 Si el torneo tiene menos de 10 jugadores, al menos 4 jugadores habrán de estar valorados.
 - 6.32 En un torneo a doble vuelta con participantes no valorados debe haber al menos 6 jugadores, 4 de los cuales deben estar valorados.

- 6.33 Se evaluarán los campeonatos nacionales jugados por sistema *round robin* cuando al menos 3 participantes masculinos (o 2 femeninos en torneos exclusivamente femeninos) cuenten con valoración oficial de la FIDE antes del comienzo del torneo.
- 6.4 En torneos por sistema suizo o por equipos:
- 6.41 Para que se dé por válida la *performance* de un jugador no valorado, éste habrá de jugar al menos tres partidas contra oponentes valorados; conseguir al menos $\frac{1}{2}$ punto; y la valoración basada en los resultados de ese torneo deberá estar por encima del umbral de valoración.
- 6.42 Para jugadores valorados, se tendrán en cuenta todas sus partidas contra oponentes valorados junto con las jugadas contra oponentes no valorados que consigan una *performance* según lo especificado en 6.41.
- 6.43 En el caso de un torneo por *round robin* en el que no se hubieran jugado una o más partidas los resultados se considerarán a efectos de valoración como si de un torneo por sistema suizo se tratara.
- 6.5 Cuando un encuentro conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor.
- 6.6 Sólo se valorarán aquellos encuentros en los que ambos jugadores tengan valoración.

7 Lista oficial de valoración FIDE.

- 7.1 La Comisión de Calificación preparará, por seis veces cada año, una lista que incorpore las partidas evaluadas durante el periodo de valoración en el que estaba en vigor la lista previa. Esto se hará mediante la fórmula del sistema de valoración basada en la expectativa de porcentaje y derivada de la función de distribución normal de la teoría de la probabilidad y la estadística
- 7.11 La lista publicada el 1.1 se usa para torneos que comiencen entre el 1.1 y el 28(29).2.
La lista publicada el 1.3 se usa para torneos que comiencen entre el 1.3 y el 30.4.
La lista publicada el 1.5 se usa para torneos que comiencen entre el 1.5 y el 30.6.
La lista publicada el 1.7 se usa para torneos que comiencen entre el 1.7 y el 31.8.
La lista publicada el 1.9 se usa para torneos que comiencen entre el 1.9 y el 31.10.
La lista publicada el 1.11 se usa para torneos que comiencen entre el 1.11 y el 31.12.
Por periodo de valoración (ver jugadores nuevos) se entiende el periodo durante el que es válida una determinada lista de valoración.
- 7.12 Los siguientes datos relativos a cada jugador que supere el mínimo a partir de la lista en vigor:
- Título FIDE, federación, valoración en vigor, número ID, número de partidas valoradas en el periodo de valoración, año de nacimiento, género y valor en vigor de la K.
- 7.13 Las fechas de cierre para la recepción de información para una lista concreta se establecen 7 días antes de la fecha de esa lista; se valorarán en la lista todos los torneos que acaben antes de o en ese día.
- Las competiciones oficiales relacionadas en el Handbook de la FIDE se valorarán para la lista incluso aunque terminen la víspera de la fecha de la lista.
- 7.14 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista en el caso de que reúna los siguientes requisitos:

- 7.14a Si se basa en resultados obtenidos según 6.3., habrán de ser un mínimo de 9 partidas.
- 7.14b Si se basa en resultados obtenidos según 6.4., habrán de ser un mínimo de 9 partidas contra jugadores valorados.
- 7.14c La condición de sumar 9 partidas no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración que no se extiendan más de dos años, se agrupan para obtener la valoración inicial.
- 7.14d La valoración es al menos el umbral de valoración.
- 7.14e La valoración se calcula utilizando todos sus resultados como si se hubieran jugado en un solo torneo, pero no se publica hasta que haya jugado al menos 9 partidas, utilizando entonces todos los datos de valoración disponibles.
- 7.14f Si se basa en resultados obtenidos en una Olimpiada, un Campeonato Continental por Equipos o un Campeonato Mundial por Equipos, habrán de ser un mínimo de 7 partidas.
- 7.14e Si el jugador es miembro de la IBCA, la ICSC o la IPCA, habrán de ser un mínimo de 7 partidas.

7.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista:

- 7.21 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo del umbral de valoración serán incluidos en la próxima lista como “*delisted*”. A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.
- 7.22 Los jugadores titulados no valorados se incluyen en una lista separada publicada conjuntamente con la lista de jugadores valorados.
- 7.23 Los jugadores inactivos no se incluyen en la lista, aunque se considerarán como valorados según su última valoración publicada a efectos de valoración y resultados de títulos.
 - 7.23a Se considera inactivo al jugador que no disputa ninguna partida evaluada en un año.
 - 7.23b Los jugadores inactivos se muestran en los siguientes 2 años desde que se les empieza a considerar inactivos. Sus nombres son entonces etiquetados como inactivos en la sección alfabética de la lista de valoración y excluidos de la sección de federaciones nacionales, que contiene sólo la lista de jugadores activos.
 - 7.23c Si un jugador disputa al menos una partida evaluada en un periodo, vuelve a ser considerado activo e incluido en la próxima lista.
- 7.24 En lo que se refiere a la lista mensual de valoración de la FIDE de los mejores jugadores, si se considera que un jugador ha estado inactivo por un periodo superior a 12 meses en la lista de valoración se le excluirá de la lista mensual de los mejores.

- 7.3 La Comisión de Calificación trasladará el sistema a listas mensuales el día 1 de julio del año siguiente al que la Junta Directiva tome la decisión en ese sentido. La reglamentación anterior se enmendará como sigue: la lista publicada el primer día de mes entrará en vigor entre el primero y el último día de ese mes.

8 Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE

El sistema de valoración de la FIDE es un sistema numérico en el que porcentajes de puntuación se convierten en diferencias de valoración y viceversa. Su objeto es el de conseguir una información de medición científica de la mejor calidad estadística.

8.1 La escala de valoración es una escala arbitraria distribuida en intervalos de 200 puntos. Las tablas siguientes muestran la conversión de porcentajes de puntuación 'p' en diferencias de valoración 'd_p'. Para una puntuación de cero o de 100% d_p es necesariamente indeterminada. La segunda tabla muestra la conversión de diferencia de valoración 'D' en probabilidad de puntuación 'P_D' para el más alto 'H' y el más bajo 'L' jugador valorado respectivamente. De esta forma, las dos tablas son efectivamente imágenes especulares una de la otra.

a. Tabla de conversión de porcentaje de puntuación, p, en diferencias de valoración, 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	-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	
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

b. Tabla de conversión de diferencia de valoración, D, en probabilidad de puntuación, P_D, para el más alto, H, y el más bajo, L, jugador valorado respectivamente:

D	P _D	D	P _D	D	P _D	D	P _D				
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	over 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Cálculo de la valoración 'R_u' en un torneo dado de un jugador previamente no valorado.

- 8.21 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga menos de un punto en su primer torneo valorado.

Primero se determina la valoración media de su competición ' R_c '.

- a. En un torneo suizo o por equipos: se trata simplemente de la valoración media de sus oponentes.
- b. En un *round robin* se tienen en cuenta tanto los resultados de los jugadores previamente valorados como de los no valorados. Para los no valorados, la valoración media de la competición ' R_c ' es también la media del torneo ' R_a ' determinada como sigue: (GA '94)
 - i. Se determina la valoración media de los jugadores valorados, ' R_{ar} '.
 - ii. Se determina p para cada uno de los jugadores valorados contra todos sus oponentes. Entonces se determina d_p para cada uno de estos jugadores. Entonces se determina la media de estos $d_p = 'd_{pa}'$.
 - iii. ' n ' es el número de oponentes.

$$R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$$

- 8.22 Si consigue el 50% de los puntos, entonces $R_u = R_c$.

- 8.23 Si consigue más del 50%, entonces $R_u = R_c + 12.5$ por cada medio punto conseguido sobre el 50%.

- 8.24 Si consigue menos del 50% en un torneo suizo o por equipos: $R_u = R_c + d_p$.

- 8.25 Si consigue menos del 50% en un *round robin*: $R_u = R_c + d_p \times n/(n+1)$.

- 8.3 La valoración R_n que se ha de publicar para un jugador previamente no valorado se calcula entonces si el nuevo jugador ha jugado todas sus partidas en un torneo. La valoración inicial se calcula utilizando su puntuación total contra todos sus oponentes.

- 8.31 Si el primer resultado (o resultados) de un jugador es inferior al umbral de valoración en vigor durante el torneo, el resultado (o resultados) se ignorará.

- 8.32 R_n para la lista de valoración de la FIDE (FRL) se redondea al múltiplo más cercano de 1 o cero.

- 8.33 Sólo se consideran $R_n \geq$ umbral de valoración en vigor durante la disputa del torneo.

- 8.34 Ejemplo: un jugador no valorado ha disputado 3 partidas contra jugadores valorados con una valoración media de 2200, puntuando 1/3; en otro torneo juega 5 partidas contra jugadores con un media de 2150, puntuando 3/5; y en un tercer torneo 4 partidas contra jugadores con una media de 220, puntuando 2,5/4.

La valoración inicial del jugador se calcula como si hubiera jugado 12 partidas consiguiendo 6,5 puntos.

La valoración media de todos los oponentes es

$$(3 \times 2000 + 5 \times 2150 + 4 \times 2200) / 12 = 2184$$

El resultado es 6,5/12, lo que supone medio punto por encima del 50%.

La primera valoración publicada del nuevo jugador es $2184 + 15 = 2199$

- 8.4 Si un jugador no valorado entra en las listas antes de que sea evaluado un torneo concreto que ha disputado, entonces se le evaluará como a un jugador ya valorado con su valoración actual, pero para la valoración de sus oponentes se le considerará como no valorado.

- 8.5 Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado:

- 8.51 Se calcula la diferencia de valoración D entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado.

- 8.52 Si el oponente no está valorado, se calcula su valoración al finalizar el torneo, siempre que el jugador reúna los requisitos especificados en 8.21.
- 8.53 Se ignoran las valoraciones de jugadores no valorados obtenidas de torneos anteriores.
- 8.54 Toda diferencia superior a 400 puntos se toma, para cuestiones de valoración, como si fuera de 400 puntos (ver 8.58).
- 8.55 (a) Se utiliza la tabla 8.1(b) para calcular la probabilidad de puntuación del jugador P_D .
 (b) $\Delta R = \text{puntuación} - P_D$. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0.
 (c) $\Sigma \Delta R \times K = \text{cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos}$.
- 8.56 K es el coeficiente de desarrollo.
 K = 30 mientras la valoración del jugador permanezca por debajo de 2400.
 K = 20 una vez que la valoración publicada del jugador alcance 2400 y haya completado torneos con un total de al menos 30 partidas. A partir de ahí permanecerá en 10.
- 8.57 Se redondea R_n por exceso al entero más próximo.
- 8.58 Cálculo de las valoraciones en torneos por *round robin*.

Cuando tomen parte jugadores no valorados, se determinarán sus valoraciones mediante un proceso de iteración. Estas nuevas valoraciones se utilizarán para calcular los cambios de valoración en los jugadores valorados.

Jugador	Valoración	W	p	d_p	R_c	R_u	R_c	R_u	W_e	Kchg
							(nuevo)	(nuevo)		
A	2600	8	.89	351					7.36	+12.8
B	2500	7	.78	220					6.48	+10.4
C	u	7			2348	2423	2348	2423		
D	2400	6	.67	125					5.40	+12.0
E	u	6			2348	2393	2348	2393		
F	2150	4	.44	-43					2.55	+43.5
G	2300	3	.33	-125					4.21	-36.3
H	u	2			2348	2150	2342	2144		
I	u	1			2348	2032	2322	2006		
J	2300	1	.11	-351					4.21	-96.3

$$R_{ar} = 2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300 \text{ dividido entre } 6$$

$$R_{ar} = 2375$$

$$d_{pa} = 351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351 \text{ dividido entre } 6$$

$$d_{pa} = 29.5$$

$$R_a = 2375 - 29.5 \times 9/10$$

$$R_a = 2348$$

$$\text{Para el jugador C} \quad R_u = 2348 + 5 \times 15 = 2423$$

$$\text{Para el jugador E} \quad R_u = 2348 + 3 \times 15 = 2393$$

$$\text{Para el jugador H} \quad R_u = 2348 - 220 \times 0.9 = 2150$$

$$\text{Para el jugador I} \quad R_u = 2348 - 351 \times 0.9 = 2032$$

De todas formas, la valoración del jugador I es más de 400 puntos inferior a los de los jugadores A y B.

La valoración del jugador H es más de 400 puntos inferior a la de A.

Jugador H, A cuenta como 2550

Jugador I, A, B cuenta como 2432

R_c (nuevo) = 2342

R_c (nuevo) = 2322

Luego se calcula ΔR para cada jugador valorado en cada partida utilizando R_u como si fuera la valoración publicada.

9 Remisión de informes

- 9.1 Los resultados se han de remitir utilizando el servidor de valoración y los archivos TRF.
- 9.2 Se deberán remitir para su evaluación todos los resultados de competiciones internacionales a no ser que las invitaciones originales hayan especificado claramente que el torneo no sería válido para valoración FIDE. El Árbitro Principal deberá anunciarlo también a los jugadores antes del inicio del torneo.

10 Supervisión del funcionamiento del Sistema de Valoración

- 10.1 Una de las funciones del Congreso es la de establecer las directrices bajo las que se conceden los títulos y valoraciones. La función del Sistema de Valoración es la de proporcionar una medición científica de la mejor calidad estadística que posibilite al Congreso otorgar títulos similares a jugadores de capacidades similares. Por ello, el Sistema de Valoración debe ser adecuado y científicamente mantenido y ajustado, tanto a corto como a largo plazo.
- 10.2 La escala de valoración es arbitraria y abierta. Por tanto, sólo las diferencias de valoración tienen significado estadístico en términos de probabilidad. Así, si la composición de la lista de valoración de la FIDE cambiara, la escala de valoración podría deslizarse con respecto a la verdadera capacidad de los jugadores. Constituye un objetivo fundamental asegurar la integridad del sistema de modo que las valoraciones de valor similar reflejen, año a año, similares capacidades de juego.
- 10.3 Parte de las responsabilidades del Administrador del Sistema de Valoración consiste en detectar cualquiera de esos deslizamientos en la escala de valoración.

11 Requisitos para el Administrador del Sistema de Valoración

- 11.1 Suficiente conocimiento de la teoría de la probabilidad estadística tal y como se aplica en físicas y en las ciencias del comportamiento.
- 11.2 Habilidad para diseñar los estudios señalados en 10.3; para interpretar los resultados de esos estudios y para recomendar a la Comisión de Calificación cualquier medida necesaria para conservar la integridad del sistema de valoración.
- 11.3 Capacidad de aconsejar y asesorar a cualquier federación miembro de la FIDE en el establecimiento de un sistema nacional de valoración.
- 11.4 Demostrar un nivel de objetividad comparable al de un árbitro de la FIDE.

12 Algunos comentarios sobre el Sistema de Valoración

- 12.1 La siguiente fórmula da un resultado aproximado al de las tablas 8.1a y b:
$$P = 1/(1 + 10^{-(D/400)})$$
. De todas formas, las tablas se usan como se ha señalado.
- 12.2 Las tablas 8.1a y b se utilizan tal y como se señala, sin que se puedan hacer extrapolaciones para obtener una tercera cifra significativa.
- 12.3 K constituye una influencia estabilizadora del sistema. Cuando $K = 20$, la valoración se renueva en aproximadamente 38 partidas, con $K = 30$, en 25 partidas.
- 12.4 Se ha diseñado el sistema para que los jugadores puedan verificar sus valoraciones fácilmente.