FIDE レーティング規程

0. はじめに

FIDE 公式戦が直接盤をはさんだゲーム (OTB 戦) として行われ、次の要件を満たす場合に FIDE レーティング (rating) 戦となる。

- 0.1以下の規程は、Qualification Commission(審査委員会、以下QC)の勧告をもって総会によって変更された。変更は、総会の決定後2017年7月1日に発効する。チェス大会 (Tournament:チェス大会。日本でトーナメントといえば勝ち抜き戦と誤解されるので単に「チェス大会」とした。海外でトーナメントといえば総当たりを含むチェス競技会全般のことを指す)に適用する場合、変更はその日以降から開始するものとする。
- 0.2 レーティング計算されるチェス大会は、結果の提出、および更新料負担の責を負う各国 連盟によって事前登録が必要であり、大会開始1週間前に大会とそのスケジュールが登 録されていなければならない。QC 委員長は大会の登録を拒否する権利を有する。また、 大会が開始される1週間前を過ぎて登録された大会のレーティング計算を許可する権 利を有する。ノーム申請予定の大会は開始30日以前に事前登録する必要がある。
- 0.3 FIDE 公式チェス大会は、すべてのアービターが FIDE アービター資格をもっていなければレーティング計算されない。
- 0.4 すべての FIDE 公式戦とコンチネンタル大会 (Continental event) の報告書は FIDE に 提出され、レーティング計算されなければならない。チーフ・アービターは責任をもっ てその結果を提出しなければならない。
- 0.5 FIDE は、特定のチェス大会をレーティング計算からはずす権利を有する。チェス大会の オーガナイザーは、QC に対し、レーティング計算するよう FIDE に控訴する権利を有す る。その控訴は決定が伝達されてから 7 日以内に行わなければならない。

1 持ち時間

- 1.1 計算されるゲームは、各プレーヤーが 60 手指したと仮定した場合、最短の持ち時間が 次の基準を満たしている必要がある。
- ・ 参加プレーヤーの少なくとも 1 人が 2200 以上のレーティングを持つ場合、各プレーヤーの最短持ち時間は 120 分でなければならない。
- ・ 参加プレーヤーのうち少なくとも 1 人が 1600 以上のレーティングを持つ場合、各プレーヤーの最短持ち時間は 90 分でなければならない。
- ・ 参加プレーヤーの両方が 1600 のレーティングを下回る場合、各プレーヤーの最短持ち 時間は 60 分でなければならない。

たとえば 2200 を下回るプレーヤーのグループに 2210 のレーティングを持つ上位者が 1 人いた場合、この上位者の ゲームのみレーティング計算されない。

- 1.2 第1持ち時間(the first time control)において手数を指定する場合は40手とする。
- 1.3 ラピッド (Rapid) のレーティングを計算するゲームは、各プレーヤーの持ち時間は 10

分より多く、60分未満でなければならない。

1.4 ブリッツ (Blitz) のレーティングを計算するゲームは、各プレーヤーの持ち時間は最短 5 分から 10 分以下でなければならない。

2 ロー・オブ・チェス

2.1プレーは FIDE のロー・オブ・チェスに従って行われなければならない。

3 1日のプレー時間

3.1 1 日に 12 時間以上プレーできないものとする。ただし、12 時間は 60 手を基準にして いるので、その手数を超えた場合のインクリメント (増加時間:increment) によりゲームが長く続いてもかまわない。

4 チェス大会の期間

- 4.1 チェス大会の場合、以下の例外を除いて90日をこえないものとする。
- 4.1.1リーグ戦(League:総当たりではなく、団体内の長期戦)は、90日を超えてもよい。
- 4.1.2QC は 90 日間以上続くチェス大会のレーティング計算を承認することができる。
- 4.1.390 日間をこえるチェス大会では、中間結果を月単位で報告する必要がある。

5 不戦勝と不戦敗

5.1 棄権、あるいは理由を問わず行われなかったゲームは、計算からはずす。 両方のプレーヤーが少なくとも1手以上指したゲームはカウントする。

6 チェス大会の成立

- 6.1 アンレーテッド (unrated:レーティングのないプレーヤー) が初参加の大会で得点が 0 点だった場合、そのプレーヤーと対戦相手の結果は、rating 計算に入れない (discarded)か、あるいは次の rating 計算のデータとして使う。
- 6.2 総当たり大会では少なくとも 3 分の 1 がレーテッド (rated レーティングをもつプレーヤー) でなければならない。
- 6.2.1 大会参加プレーヤーが 10 人未満の場合は少なくとも 4 人がレーテッドでなければならない。
- 6.2.2アンレーテッドを含む総当たり大会では、少なくとも 6 人のプレーヤーがいなければ ならず、そのうち 4 人がレーテッドでなければならない。
- 6.2.3総当たりの国内選手権であれば、開始前に3人以上のプレーヤー(または女子のみのイベントで2人以上の女子プレーヤー)がレーテッドであればよい。
- 6.3 スイスまたはチーム戦のチェス大会において:

- 6.3.1アンレーテッドの最初のパフォーマンスを計算するには、少なくとも 1/2 点を取って いる必要がある。
- 6.3.2 レーテッドは、レーテッドの相手に対するゲームのみがカウントされる。
- 6.4 1 つ以上のラウンドが行われなかった総当たり大会の場合、結果はスイス・システムの 大会と同様に報告しなければならない。
- 6.5 マッチ戦 (match 1 対 1 で複数のゲームを行うチェス大会) は、決めた対戦回数をこえ て勝利者が決まった場合、その回数以降のゲームはレーティングからはずす。
- 6.6 一方または両方のプレーヤーがレーティングを持っていない場合のゲームはカウント しない。

7 FIDE レーティング・リスト

- 7.1 毎月初日に、QC はレーティング期間中の報告により前のリストを更新するものとする。 これはレーティング・システムの公式を使用して行われる。
- 7.1.1 レーティング期間 (初参加プレーヤーの場合、7.14 参照) とは、特定のレーティング・ リストが有効な期間である。
- 7.1.2 現レーティングが 1000 以上の各プレーヤーについて、以下のデータは変更しない。 FIDE タイトル、連盟、現在のレーティング、ID 番号、計算したゲーム数、生年月日、 性別、およびプレーヤーの現在の K の値。
 - リストに含むチェス大会の終了日は発行リストの日付の3日前までとする。その日以前または当日終了するチェス大会はリストに含む。公式 FIDE イベントならば、リストの日付の日に終了してもリストに表示されることがある。
- 7.1.3 リストに登録されていないプレーヤーの初レーティングは、以下の基準を満たしている場合にのみ公開される:

7. 1. 14

- (a) 6.3 で得られた結果に基づいて、5 ゲーム以上
- (b) 6.4 で得られた結果に基づいて、レーテッドの相手に対し5ゲーム以上
- (C) 最低 5 ゲームの条件が 1 つのチェス大会で満たされる必要はない。26 ヶ月以内の連続したレーティング期間内に行われた他のチェス大会からの結果もレーティング計算をするためにプールして加える
- (d) レーティングは下限を 1000 とする
- (e) レーティングは利用可能なすべてのデータを使用して、1 つのチェス大会でプレーされたかのように、すべての結果を使用して算出される(最低 5 ゲームをプレーする以前に公開されない)
- 7.2 リストに含まれないプレーヤー:
- 7.2.1 レーティングが 1000 を下回るプレーヤーは、次のリストにリスト外 (delisted) と表示され、その後、初参加のプレーヤーと同じように扱う。
- 7.2.2 アンレーテッドのタイトル・プレーヤーは、レーテッドのリストとは別リストに掲載する。
- 7.2.3 イナクティブ・プレーヤー (無活動 inactive) は、最後のレーティングを次回タイ

トルとレーティングに使用する。

7.23

- (a) 1年間公式戦をしないと、イナクティブ・プレーヤーとみなされる
- (b) ある期間に少なくとも1局の公式戦をした場合、次のリストに掲載される

8 レーティングの計算

FIDE レーティング・システムとは勝率 (0~1 の小数) をレート差に変換した数値システムのことであり、またその数値変換システムをレーティング・システムと呼ぶ。 これは最高水準の統計学にもとづく科学的な戦績評価システムである。

8.1 レーティング・スケール (レートの間隔) は任意であるから、1 段差を 200 ポイント に設定した。以下の表は、勝率 p からレート差 dp への変換を示したものである。 0 または 1.0 のスコアの場合、(0%、100%の勝率の) dp は必然的に不定 (レート差 は無限大) となるが、計算上 800 と仮定している。

第2のテーブルは、相手より H 高い、 L 低いレーティング差 D を持つプレーヤー の予想勝率 PD を示している。 したがって 2 つのテーブルはちょうど逆の返還を示している。

(a) 勝率 pからレート差 dpへの変換表

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.00	800	0.83	273	0.66	117	0.49	-7	0.32	-133	0.15	-296
0.99	677	0.82	262	0.65	110	0.48	-14	0.31	-141	0.14	-309
0.98	589	0.81	251	0.64	102	0.47	-21	0.30	-149	0.13	-322
0.97	538	0.80	240	0.63	95	0.46	-29	0.29	-158	0.12	-336
0.96	501	0.79	230	0.62	87	0.45	-36	0.28	-166	0.11	-351
0.95	470	0.78	220	0.61	80	0.44	-43	0.27	-175	0.10	-366
0.94	444	0.77	211	0.60	72	0.43	-50	0.26	-184	0.09	-383
0.93	422	0.76	202	0.59	65	0.42	-57	0.25	-193	0.08	-401
0.92	401	0.75	193	0.58	57	0.41	-65	0.24	-202	0.07	-422
0.91	383	0.74	184	0.57	50	0.40	-72	0.23	-211	0.06	-444
0.90	366	0.73	175	0.56	43	0.39	-80	0.22	-220	0.05	-470
0.89	351	0.72	166	0.55	36	0.38	-87	0.21	-230	0.04	-501
0.88	336	0.71	158	0.54	29	0.37	-95	0.20	-240	0.03	-538
0.87	322	0.70	149	0.53	21	0.36	-102	0.19	-251	0.02	-589
0.86	309	0.69	141	0.52	14	0.35	-110	0.18	-262	0.01	-677
0.85	296	0.68	133	0.51	7	0.34	-117	0.17	-273	0.00	-800
0.84	284	0.67	125	0.50	0	0.33	-125	0.16	-284		

(b) 上位、および下位の、レート差Dの確率 PDへの変換表

D	PD										
Rtg Dif	Н	L									
0-3	0.50	0.50	92-98	0.63	0.37	198-206	0.76	0.24	345-357	0.89	0.11
4-10	0.51	0.49	99-106	0.64	0.36	207-215	0.77	0.23	358-374	0.90	0.10
11-17	0.52	0.48	107-113	0.65	0.35	216-225	0.78	0.22	375-391	0.91	0.09
18-25	0.53	0.47	114-121	0.66	0.34	226-235	0.79	0.21	392-411	0.92	0.08
26-32	0.54	0.46	122-129	0.67	0.33	236-245	0.80	0.20	412-432	0.93	0.07
33-39	0.55	0.45	130-137	0.68	0.32	246-256	0.81	0.19	433-456	0.94	0.06
40-46	0.56	0.44	138-145	0.69	0.31	257-267	0.82	0.18	457-484	0.95	0.05
47-53	0.57	0.43	146-153	0.70	0.30	268-278	0.83	0.17	485-517	0.96	0.04
54-61	0.58	0.42	154-162	0.71	0.29	279-290	0.84	0.16	518-559	0.97	0.03
62-68	0.59	0.41	163-170	0.72	0.28	291-302	0.85	0.15	560-619	0.98	0.02
69-76	0.60	0.40	171-179	0.73	0.27	303-315	0.86	0.14	620-735	0.99	0.01
77-83	0.61	0.39	180-188	0.74	0.26	316-328	0.87	0.13	> 735	1	0
84-91	0.62	0.38	189-197	0.75	0.25	329-344	0.88	0.12			

- 8.2 アンレーテッドのレーティング Ru の計算について
- 8.2.1 アンレーテッドが最初の大会で得点が 0 点だった場合は計算しない。 最初にそのプレーヤーのアベレージ・レーティング Rc を決定する。
 - (a) スイスまたはチーム戦では、Rc は単に相手の平均レーティングとなる。
 - (b) 総当たりチェス大会では、レーテッド、アンレーテッド両方の結果を考慮する。 アンレーテッドの場合、大会の平均レーティング Rc はトーナメント平均 Ra であ り、次のように決定される。
 - (i) レーテッドの平均レーティング Rar を決定する。
 - (ii) すべてのレーテッドの各対戦相手に対して p を決定する。

それぞれについて dp を決定する。

次に、これら dp の平均を求めて = dpa とする。

- (iii) n は対戦相手の数であるとして、Ra = Rar dpa × n / (n + 1)
- 8.2.2 そのプレーヤーが 50%を得れば、Ru = Ra
- 8.2.3 (8.23) そのプレーヤーが 50%を超える得点を得た場合、50%を超える得点を得た 半分の点につき Ru = Ra + 20 とする。
- 8.2.4 8.24 スイスまたはチーム戦で得点が 50%未満の場合: Ru = Ra + dp
- 8.2.5 総当たりで得点が50%未満の場合: $Ru = Ra + dp \times n / (n + 1)$ 。
- 8.3 アンレーテッドのために公表されるべきレーティング Rn は、その新プレーヤーがこれまで1つのチェス大会ですべてのゲームをプレーしたかのように決定される。最初のレーティングは、すべての対戦相手に対する合計得点を使用して計算される。それは最も近い整数にする。
- 8.4 アンレーテッドが、プレーした特定のチェス大会がレートされる前に公表されたレー ティングを与えられた場合、彼は新レーティングのプレーヤーとしてよいが、対戦相 手がレーティング計算するときはアンレーテッドとしてカウントされる。
- 8.5 レーテッドのレーティング計算について
- 8.5.1 対戦したプレーヤーの各ゲームについて、プレーヤーと相手のレーティング差 D を 決定する。
- 8.5.2 対戦相手がアンレーテッドの場合は、大会終了時にレーティングを決めて計算する。 これは総当たりチェス大会にのみ適用する。他のチェス大会ではレーティングを持 たない相手に対するゲームは計算に入れない。
- 8.5.3 以前の大会から得たアンレーテッドの仮レーティングは無視する。
- 8.5.4 400以上のレーティング差は、400差としてカウントする。
- 8.5.5 (a) 表 8.1 (b) を用いて、プレーヤーの勝率 PD を得る。
 - (b) $\Delta R = (得点) PD$ 。 1 ゲームの得点は 1、0.5、0 である。
 - (c) $\Sigma \Delta R * K = (大会期間のレーティング変更)。$
- 8.5.6 Kはレーティング係数 (development coefficient) という。

K=40: 少なくとも30ゲームが終わるまで

K=20 :確定レーティングが 2400 を超えたことがない

K=10:確定レーティングが2400以上になったことがある

K=40:確定レーティングが 2300 以下の 18 歳の誕生日まで レーティング期間のリストに載っているプレーヤーのゲーム数 (n) に K を掛けた値が 700 を超える場合、K は、K X N が 700 を超えないような最大の整数とする。

- 8.5.7 レーティングを変更するときは、最も近い整数に丸める。 0.5 の変更は切り上げる (変更が正か負かにかかわらず)。
- 8.5.8 総当たりチェス大会でのレーティング計算について
 アンレーテッドが参加する場合、レーティングは反復プロセスによって決定する。
 このレーティングは、レーテッドのレーティングを決定するためにも使用される。
 この場合、Ru (new) をまるで確定レーティングのように考え、各レーテッドとの Δ
 R (レーティング差) は、Ru (new) を用いて決定する。

9 大会レポート

- 9.1 公式 FIDE チェス大会のチーフ・アービターは、チェス大会終了後7日以内にチェス大会が行われた連盟のレーティング担当者にチェス大会レポート (TRF ファイル)を提出しなければならない。そのレーティング担当者は、チェス大会終了後30日以内に TRF ファイルを FIDE Rating Server にアップロードする責任を負う。
- 9.2 大会案内に FIDE 非公式戦と明記していない限り、すべての国際大会の結果はレーティング計算のために報告されなければならない。 チーフ・アービターは、チェス大会が始まる前に FIDE 公式戦かどうかをプレーヤーに発表しなければならない。
- 9.3 各国連盟はレーティングに関する事項を統括し、迅速に対応する役職を設けなければ ならない。担当者の氏名と詳細は、FIDE 事務局に伝えなければならない。

10 システムの管理

- 10.1 議会 (congress) の機能のひとつは、FIDE タイトル、レーティングを与える方針を定めることである。レーティング・システムの機能は、最高水準の統計学にもとづく科学的な戦績評価情報を生成することにある。それによって同等の技量があるプレーヤーに、同等のタイトルを議会が与えるようにできる。 したがって、レーティング・システムは科学的に適切に維持され、短期的および長期的に調整されなければならない。
- 10.2 レーティング・スケールは任意であり、どのような数値基準をとっても成立する(open ended)。よって勝率を考える場合、レーティング差のみが統計的意味を持つ。よって FIDE Rating をもつ全体の構成比率が変化した場合、プレーヤーの真の技量に対して レーティング数値が揺れ動く可能性がある。すなわち毎年同じ数値のレーティングが 同じ技量をあらわすように、システムの完全性を保証することは管理者の重要な役目 となる。
- 10.3 レーティング・スケール内の揺れを検出することは、レーティング・システム管理者 (the Rating System Administrator)の責任のひとつである。

11 FIDEレーティング管理者の資格

- 11.1 FIDE レーティング管理者に要求されるのは、物理学、行動科学によって測定された値に、統計学と確率論を適用できるだけの十分な知識である。
- 11.2 また、12.3 に記載された調査を企画する能力、調査結果を解釈する能力、レーティング・システムの完全性を維持するために必要な技量をもつ者が、資格審査委員会に推薦され、管理者になることが望ましい。
- 11.3 管理者はあらゆる FIDE 加盟連盟に対し、国内レーティング制度の運営に助言ができなければならない。
- 11.4 管理者は FIDE アービターのレベルに匹敵する客観性を示さなければならない。

12 備考

- 12.1 次の式は表 8.1a および 8.1b の数値を出す近似式である。 $P = 1/(1 + 10^{\circ}(D/400))$ ただし、通常は表が使用されるべきである。
- 12.2 表 8.1a および 8.1b はその数値が正確であると仮定して使用されるべきであり、小数 第 3 位の有効数字などを挿入してはいけない。
- 12.3 K はシステムの安定化に寄与するために使用する。 K = 10 ならば約 70 局、 K = 20 ならば 35 局、 K = 40 ならば 18 局で正しい数値となる。
- 12.4 このシステムは、プレーヤーが自分の技量評価を容易に確認できるように考案されたものである。

13 レーティング・リストへの登録

- 13.1 FRL または FIDE Rapid / Blitz のレーティング・リストに登録されるためには、プレーヤーが FIDE 承認の各連盟を通して登録されている必要がある。 その連盟は、一時的に、あるいは永久に FIDE の承認からはずれていないものとする。
- 13.2 どのプレーヤーが FRL に掲載されるべきでないか否かを FIDE に知らせるのは、各連盟の責務である。
- 13.3 自国連盟の会員資格を得られずレーティング・リストから除外されたすべてのプレーヤーは、FIDE のリストに登録されるように特別申請ができる。